
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

INTRODUÇÃO

A prática de categorizar videogames em gêneros é bastante 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).

A questão que nos orienta é “Quais experiências de investigação/detetive são proporcionadas pelos jogos elencados?”. Outros trabalhos sobre jogos do gênero policial inferem que os jogos de detetive, ao contrários das mídias anteriores, produzem

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

experiências onde o jogador pode assumir o papel do detetive, ao invés de observá-lo resolver o crime (RAMIREZ, 2012; PALMOUR, 2021; RAMOS, 2021). Tais autores analisaram os jogos em si e, em contraste, busca-se aqui olhar para o eixo dos jogadores para buscar compreensões mais profundas sobre experiências que jogos de detetive proporcionam. Portanto, este trabalho pretende discutir a experiência de gameplay em jogos digitais de detetive e investigação a partir das percepções de críticos. Escolheram-se, para análise, paratextos sobre os jogos Danganronpa: Trigger Happy Havoc, que podem ser categorizados como jogos de detetive, acionando as questões de interesse deste trabalho.

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 do jogo. Para isso, foi feita uma análise temática (BRAUN, CLARKE, 2017) a fim de categorizar tais relatos. Analisaram-se, de maneira qualitativa, três *reviews* de cada jogo. A hipótese que orientou este trabalho é a de que os jogos elencados oportunizam experiências investigativas que se baseiam em fantasias de detetive moldadas pelo imaginário popular do que tal figura é, um ser inteligente e dotado de pensamento lógico poderoso. Acredita-se que os jogos de detetive e investigação, ao fazer com que os jogadores utilizem seu pensamento lógico para resolver crimes, permitem que eles se sintam como um detetive, ou o imaginário social do que o detetive é, e que tais percepções aparecerão nos relatos analisados.

O GÊNERO POLICIAL E SEU CAMINHO PARA OS JOGOS

Para discutir-se experiência e gameplay em videogames de investigação, cabe elaborar brevemente o gênero. O fenômeno ao qual se busca fazer referência aqui é o gênero literário que tem seu surgimento comumente associado 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. Nota-se que, pela história, há diferentes nomes para referir-se ao fenômeno das histórias de detetive. Alguns deles são: *detective fiction*, *crime fiction*, narrativa policial e romance de enigma. Tais nomes não possuem

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

delimitações cem por cento definitivas e claras, sendo usados de forma borrada até mesmo na literatura acadêmica. De forma geral, no entanto, costumam possuir conotações específicas. *Crime fiction* (ficção criminal) compreende qualquer tipo de história que rode em torno de um crime, não necessariamente trazendo os elementos de detetive e investigação (GREGORIOU, 2017). Dentro da ficção criminal, a *detective fiction* (ficção de detetives) costuma ser o gênero mais proeminente, a ponto de serem quase sinônimos em muitos contextos (ALLAN ET AL., 2020). Narrativa policial é como costuma-se referir à ficção de detetives no Brasil, existindo também os nomes romance de enigma ou romance policial de enigma (REIMÃO, 1983; FIGUEIREDO, 2013). A ficção de detetive ou narrativa policial, traz como elementos centrais a presença de um detetive, privado, amador ou policial, que conduz a investigação de um mistério não resolvido (RZEPKA, 2005) e quanto mais misterioso melhor. O autor aponta também um traço bastante importante das histórias de detetive, que é considerado por muitos a característica definitiva do gênero: a história estruturada como um quebra cabeça de pistas para o leitor resolver. Tal concepção postula que a história de detetive é como um jogo que o leitor pode jogar ao usar sua própria dedução lógica sobre as pistas coletadas pelo detetive e buscar encontrar a solução para o mistério do crime, preferencialmente antes dos personagens do livro. Esta visão é remanescente de um período conhecido como “Era Dourada” da ficção criminal.

A “Era Dourada” da ficção criminal foi um momento entre as duas guerras mundiais onde o gênero policial passou a ter suas características mais bem definidas. Por muito tempo, as histórias de detetive haviam sido consideradas formas de literatura inferiores. Neste momento, os autores dos gêneros estão interessados em buscar padronizar o que essas histórias deveriam ser, em uma busca por consolidação e legitimidade do gênero (ASCARI, 2020). Dois ganharam especial foco, S.S. Van Dine e o Sacerdote Ronald Knox.

S.S. Van Dine postulou “Vinte regras para escrever histórias de detetive (1928)”. Várias das vinte regras contêm diretrizes que parecem superficiais para a concepção do gênero se vistas do presente, mas algumas serviram para dirigir características bastante centrais, como a regra número 1, que diz: “O leitor deve ter oportunidade igual ao detetive de resolver o mistério. Todas as pistas devem ser especificadas e descritas”, e a regra número 5: “O culpado deve ser determinado por deduções lógicas, não por

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

acidente ou coincidência”. Também em 1928, o Sacerdote Ronald Knox aparece com “dez mandamentos” para a escrita de histórias de detetive. Algumas de suas regras mais centrais para a consolidação do gênero foram o mandamento número 1: “O criminoso deve ser alguém que aparece na primeira parte da história, mas ninguém cujos pensamentos tenham sido acompanhados pelo leitor” e o mandamento número 2: “Nenhum acidente deve ajudar o detetive, assim como ele não deve ter uma intuição que acaba se mostrando correta”. Em resumo, as regras de Van Dine e Knox buscavam definir a história de detetive como uma forma de jogo intelectual. Suas regras e mandamentos podem ser vistas, sob certa lente, quase como regras desse jogo.

O “quebra-cabeça de pistas” se tornou então uma forma dominante de ficção criminal (KNIGHT, 2003). O quebra cabeça de pistas (do inglês, *clue puzzle*) se trata dessa concepção de que as histórias de detetives deveriam apresentar crimes narrativamente estruturados como mistérios que o leitor deveria poder resolver através de pensamento lógico. O leitor precisaria ter acesso a todas as pistas coletadas pelo detetive para ter a chance de fazer suas próprias reflexões sobre elas e alcançar a identidade do culpado, por isso o nome quebra cabeça de pistas. A regras que demandam a escrita de todas as pistas no texto, que o criminoso não seja algum terceiro desconhecido no decorrer da história ou que o crime não seja resolvido pelo detetive por acidente, intuição ou magia existem para garantir que o *puzzle* proposto seja possível de ser resolvido pelo leitor. Não à toa a noção de *fair play* (jogo justo/limpo) se torna um elemento central na compreensão de uma história como parte do gênero de detetives (KNIGHT, 2003). Em resumo, a “Era Dourada”, tendo Agatha Christie como seu nome mais expressivo, trouxe o aspecto *clue puzzle* para o centro da narrativa policial e marcou um momento onde as história de detetive passaram expectativas mais bem definidas em termos de conteúdo (ASCARI, 2020).

EXPERIÊNCIA DE JOGO NOS JOGOS DE DETETIVE

Naturalmente, as histórias de detetive foram tomando novas formas através do tempo após a “Era Dourada”. O surgimento do gênero *hardboiled detective* (detetive durão, em tradução livre) marca para um nova tendência que trazia diferentes elementos para o centro da narrativa em torno do detetive, como injustiça social, corrupção política, sexo e romance (PORTER, 2003), se afastando das delimitações que o *clue*

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

puzzle da “Era Dourada” tinha. O cenário contemporâneo das histórias de detetive mostra um grande potencial de expansão do gênero, com diferentes tipos de histórias de detetive (HUMANN, 2020). Também cabe notar que outras mídias, como os podcasts, filmes e séries possuem uma gama extensa de títulos que seguem adaptando e transmediatizando o gênero policial para diferentes meios. A discussão apresentada nessa seção se debruçou sobre a literatura pois foi onde a compreensão das histórias de detetive como quebra cabeças de pistas surgiu e argumentamos aqui que esse elemento é de importância central para análises do estado do gênero policial quando passa a ser desenvolvido nos videogames.

Dada essa conexão, diversos jogos já foram responsáveis por trazer esse gênero literário para o universo dos videogames e são tão antigos quanto a história do meio. Palmour (2021) 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 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). Em paralelo com a literatura, os jogos de detetive, como propostos por Palmour, são jogos que mantêm a narrativa do jogo estruturada como um quebra cabeça de pistas e o jogo ativamente testa a capacidade do jogador de resolver esse quebra cabeça. Para progredir, será necessário que o jogador faça associações lógicas entre as pistas para resolver mistério (salvo possibilidades como buscar online as respostas para progredir). Alguns exemplos estudados pelo autor são a série de jogos *Ace Attorney*, *Her Story* e *Return of The Obra Dinn*, *Among Us*. Enquanto isso, nos jogos de mistério, há um crime e uma investigação, mas a jogabilidade se constrói em outras mecânicas. Como exemplo, Palmour (2021) cita *Disco Elysium*, que conta com uma investigação mas sua jogabilidade é a de um jogo de RPG e a série de jogos *Professor Layton*, que tem sua jogabilidade feita com puzzles, mas que são puzzles regulares e não se relacionam com as pistas ou a investigação presente. No jogo de mistério, a resolução do mistério é automática e o jogador não precisa ser o responsável por resolver o crime através de

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

reflexões próprias para progredir na experiência (PALMOUR, 2021). Este trabalho analisa jogos de detetive propriamente ditos ao invés dos jogos de mistério.

As diferenciações que Palmour traz são interessantes quando buscamos olhar para as experiências proporcionadas pelos jogos. Há um traço interessante sobre os jogos de detetive que diz respeito a posição onde o jogador se encontra. Nos textos literários, como leitor, você acompanha o detetive resolvendo um mistério, seja a história narrada por ele próprio, em terceira pessoa ou pelos famosos parceiros menos inteligentes, como o Dr. Watson de Sherlock Holmes. Quando a literatura policial apresenta um quebra cabeça de pistas, ela propõe uma espécie de jogo em que o leitor pode buscar participar. O leitor está em uma espécie de competição contra o detetive pela resolução do mistério, mas também espelhado em sua imagem em uma competição contra o vilão da história, aquele cujo interesse é manter as circunstâncias do crime investigado ocultas. Nos jogos não há esse deslocamento espelhado, eles buscam normalmente colocar o jogador no próprio papel de detetive. Como jogador, você controla o detetive e é o responsável por conduzir a investigação, refletir sobre as pistas e expôr o culpado. De forma geral, a literatura acadêmica sobre o assunto tende a apontar que os jogos de detetive trazem a experiência de colocar o jogador na posição do detetive e fazê-lo se sentir como um (PALMOUR, 2021; RAMOS, 2021; RAMIREZ 2012). O trabalho aqui proposto pretende investigar tal noção e, por meio das críticas analisadas, fazer uma análise inicial de quais experiências aqueles que jogaram jogos de detetive relatam ter experimentado.

MÉTODO

Para investigar os paratextos escolhidos, foi usada a análise temática como proposta por Braun & Clarke (2017). A análise temática é uma metodologia de pesquisa notavelmente flexível e, apesar de ser advinda da psicologia, é defendida pelos autores como procedimentos de análise interessantes também para outras áreas de conhecimento. De maneira resumida, a análise temática visa encontrar padrões e categorizá-los a partir de temas. Os autores apontam que a análise temática pode ser realizada de maneiras diferentes e apontam 3 decisões importantes que guiam como ela se desenrola em um trabalho. São elas decidir entre conduzir uma análise indutiva ou teórica, semântica ou latente e essencialista ou construtivista. A análise realizada nesta

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

pesquisa foi feita de maneira indutiva, pois não há teorias prévias guiando as categorias, de forma que os temas foram encontrados a partir do próprio material de análise. Também se trata de uma análise semânticas e essencialista, pois o foco é compreender o que está sendo explicitado no material de análise e não fazer uma leitura de contextos sociais ou nuances implícitas. As etapas propostas por Braun & Clarke (2017) são as seguintes: 1) A familiarização com os dados, onde o conteúdo a ser analisado é avaliado de maneira descompromissada, 2) geração de códigos iniciais, apresentando características relevantes sobre os objetos de pesquisa, 3) busca por temas, onde os códigos encontrados passam a integrar diferentes temas, 4) revisar os temas, 5) definir e nomear os temas de maneira clara e definitiva e por fim 6) produzir um relatório com os resultados e análises. Para a pesquisa aqui realizada, os códigos foram encontrados a partir de reviews, três sobre Danganronpa: Trigger Happy Havoc e três sobre Return of The Obra Dinn. Analisaram-se trechos que explicitassem percepções dos indivíduos que jogaram os jogos sobre a experiência de jogo e seus sentimentos sobre o caráter de investigação/detetive dos jogos.

RESULTADOS E ANÁLISE

Sobre Danganronpa: Trigger Happy Havoc foram analisadas as seguintes reviews:

- (IGN) Danganronpa: Trigger Happy Havoc Review (MORIARTY, 2014)
- (NINTENDO WORLD REPORT) Danganronpa: Trigger Happy Havoc Anniversary Edition (Switch) Review (ZAWODNIAK, 2021)
- (MEDIUM) Danganronpa: Trigger Happy Havoc Review (GANDHEEZY, 2019)

Sobre Return of the Obra Dinn, foram analisados os seguintes textos:

- (IGN) Return of the Obra Dinn Review (MARKS, 2018)
- (KOTAKU) Return of the Obra Dinn: The Kotaku Review (KOHLENER, 2019)
- (THE GUARDIAN) Return of the Obra Dinn review – arduous but captivating (PARKIN, 2018)

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

No final das análises, foram encontrados quatro temas finais. São eles: “Agência como experiência de detetive”, “Assimilação do gênero policial”, “Valorização do *Fair Play*” e Satisfação Investigativa. O tema “Agência como experiência de detetive” agrupa trechos que ressaltam as características dos jogos que permitem que o jogador esteja no papel de um detetive, valorizando o sentimento de que as suas ações como jogador possuem impacto real no decorrer da investigação. A review do portal IGN sobre Danganronpa comenta como os frutos da sua investigação vêm à tona dentro do jogo e que tudo que você aprende durante uma investigação é útil no decorrer dele. Na review do portal Nintendo World sobre Danganronpa pode-se ler “uma grande ênfase é colocada em ser capaz de resolver o mistério por si mesmo rapidamente sob pressão”.

Sobre Return of the Obra Dinn, a análise do portal IGN ressalta que o jogo “empodera” o jogador para que resolva os mistérios através de uma investigação de fato. O processo de investigação e análise de pistas é posto como empoderador em outros momentos da review também, comentando ainda que, no jogo, é possível resolver o mistério por força bruta sem de fato usar lógica sobre as pistas, mas que isso é uma experiência tediosa. Juntar informações e pensamento crítico são apontados prestigiados. A review do portal Kotaku também traz atenção para como, em Obra Dinn, o jogador é quem precisa pensar duramente e resolver os mistério através de sua observação e dedução. O jornal The Guardian, em sua análise sobre o jogo, também valoriza como Return of The Obra Dinn é diferente de outros jogos com propostas similares, pois é capaz de colocar o jogador no papel de detetive de forma excepcional e recompensadora. Estes foram trechos dentro do tema “Agência como experiência de detetive”. De forma geral, reconhecem que, nos jogos escolhidos, o jogador está na posição de detetive e valorizam os desafios de lógica como parte relevante da experiência.

A segunda categoria é chamada “Assimilação do gênero policial”. Trata-se dos trechos nas reviews que fazem menção ao gênero das histórias de detetive ou até mesmo definem os jogos como parte do gênero. A review da IGN sobre Danganronpa classifica o jogo como “uma visual novel de mistério” e também como um “Murder Mystery”. A review da Nintendo World também reconhece Danganronpa como uma visual novel murder mystery. Sobre Obra Dinn, há trechos da review da IGN que o definem como um “jogo de detetive”. Não só um jogo de detetive, mas o melhor jogo de detetive já

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

jogador pelo crítico. Como se esperava inicialmente, os jogos parecem ser notavelmente reconhecidos como jogos que simulam a experiência do gênero policial na mídia e junto estão as expectativas que o gênero carrega consigo.

O tema seguinte é “valorização do *Fair Play*”. Como discutido, o *Fair Play* é a noção de jogo justo, que foi central na consolidação do gênero policial, em especial durante a Era Dourada da ficção criminal. Neste tema, estão os trechos das reviews que privilegiam esse caráter, seja em termos positivos, elogiando a construção dos desafios apresentados pelo jogo, ou seja em termos críticos, apontando que os mistérios ficaram difíceis demais ou fácil demais, quebrando parte da fantasia criada pelo gênero. A review do portal Nintendo World foi a principal por comentar tal aspecto em *Danganronpa*. Falhas de lógica entre pistas são denunciadas e também é criticado como o personagem controlado pelo jogador parece ser lento para fazer associações lógicas, fazendo com que o jogador sinta que os desafios são fáceis demais. Por outro lado, a review de Gandheezy no Medium aponta que os desafios criados pelo jogo são difíceis, mas ainda assim justos.

Sobre *Return of the Obra Dinn*, a review do portal IGN comenta que resolver o mistério é “um exercício desafiador”, mas que não é dado de colher para o jogador. Já a review do portal Kotaku comenta algo parecido e diz que o jogo torna encontrar as respostas um processo difícil o suficiente e que deixou o crítico agarrado ao jogo. Nota-se, a partir deste tema, que os jogos de detetive parecem manter o *fair play* como um elemento importante na experiência. Quebra cabeças de pistas fáceis ou difíceis demais romperiam com a experiência positiva do gênero.

Por fim, há a categoria “Satisfação Investigativa”. Nesta categoria estão os trechos que associam algum sentimento positivo, catártico ou de êxtase ao momento onde os mistérios são solucionados. Na análise do Medium de Gandheezy sobre *Danganronpa*, o crítico comenta como o momento de juntar os pedaços do mistério corretamente é “impagável”. Sobre *Obra Dinn*, o portal The Guardian aponta que desvendar um caso proporciona uma euforia que nenhum outro jogo foi capaz. Este tema indica que, de alguma forma, o processo de resolver o mistério traz sentimentos positivos intensos. É a sensação de “Eureka!” proporcionada quando um detetive (o jogador) resolve um mistério complexo através da sua própria lógica e pistas.

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quatro temas encontrados neste trabalho apontam que os jogos de detetive seguem acionando noções que historicamente estiveram em tensão na evolução do gênero policial. Os jogos analisados parecem ser reconhecidos como continuação do gênero, que posicionam o jogador no lugar do detetive, trazendo sentimentos positivos de euforia e ainda valorizando jogos justos como na Era Dourada da ficção criminal.

REFERÊNCIAS

ALLAN, J. M. et al. *The Routledge companion to crime fiction*. Abingdon, Oxon ; New York, Ny: Routledge, 2020.

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.

ASCARI, Maurizio. Counterhistories and prehistories. In: *The Routledge Companion to Crime Fiction*. Routledge, 2020. p. 22-30

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

CLARKE, Victoria; BRAUN, Virginia. Thematic analysis. *The journal of positive psychology*, v. 12, n. 3, p. 297-298, 2017.

GANDHEEZY. Danganronpa: Trigger Happy Havoc Review - Gandheezy - Medium. Disponível em: <<https://gandheezy.medium.com/danganronpa-axby-review-4287af54d66d>>. Acesso em: 8 out. 2024.

GREGORIOU, Christiana. *Crime Fiction Migration*. *Crime Fiction Migration*, p. 1-208, 2017.

HUMANN, Heather Duerre. Hybridisation In: *The Routledge Companion to Crime Fiction*. Routledge, 2020

KNIGHT, Stephen. The golden age. *The Cambridge companion to crime fiction*, p. 77-94, 2003.

KOHLER, C. Return of the Obra Dinn: The Kotaku Review. Disponível em: <<https://kotaku.com/return-of-the-obra-dinn-the-kotaku-review-1829797772>>. Acesso em: 8 out. 2024.

MARKS, T. Return of the Obra Dinn Review. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2018/10/22/return-of-the-obra-dinn-review>>.

MORIARTY, C. Danganronpa: Trigger Happy Havoc Review - IGN. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2014/02/20/danganronpa-trigger-happy-havoc-review>>. Acesso em: 8 out. 2024.

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

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.

PARKIN, S. Return of the *Obra Dinn* review – arduous but captivating. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2018/dec/03/return-of-the-obra-dinn-game-review-lucas-pope-ship-drama>>. Acesso em: 8 out. 2024.

PORTER, Dennis. The private eye. In: *The Cambridge companion to crime fiction*.

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

RAMOS, Elisa Silva. The classical detective story formula from literature to videogames. In: *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. SBC, 2021. p. 238-244.

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.

ZAWODNIAK, Danganronpa: Trigger Happy Havoc Review - Review. Disponível em: <<https://www.nintendoworldreport.com/review/59278/danganronpa-trigger-happy-havoc-anniversary-edition-switch-review>>. Acesso em: 8 out. 2024.

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