

Sementes digitais

Mestra Sabrina Ramos Gomes (CEFET/MG)

INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta um recorte inicial do projeto de pesquisa do meu doutorado, este vincula-se à Linha IV – Edição, Linguagem e Tecnologia – do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG). Baseando-se nas premissas da Linha IV, as quais referem-se aos estudos de edição e tecnologia, proponho analisar os aspectos relevantes dos videogames como produto de mídia inserido no mercado cultural. Além disso, pretendo ao longo do doutorado analisar as especificidades dos jogos escolhidos no corpus como uma mídia que tem sua materialidade manifestada e construída por meio da interação do objeto em si. Esse estudo pretende utilizar as premissas do campo dos games studies, os estudos do feminismo em sua vertente decolonial, o imaginário — em especial no seu aspecto antropológico ligado ao mito —, e os estudos literários para verificar e analisar as alusões, ecos e alegorias ligadas ao mito etiológico de Perséfone.

Os games como objetos midiáticos são um fenômeno inegável, como tal são objetos que fazem parte do dia a dia e dos hábitos de consumo de grande parte da população mundial, de modo que nos relacionamos com eles cotidianamente, sendo essa experiência efetivada pela leitura/ato de jogar desses produtos. Na Psicologia, Pedagogia e Educação — ou mesmo na Antropologia, na Filosofia e na História — vemos uma gama diferente de perspectivas sobre os estudos dos jogos e suas possibilidades.

Segundo McGonigal (2012), “quando se tiram as diferenças de gênero e as complexidades tecnológicas, todos os jogos compartilham quatro características definidoras: um objetivo, regras, um sistema de feedback e participação voluntária”. Nesse contexto, o objetivo seria o que os jogadores desejam realizar ao longo do jogo; as regras colocam limitações em como os jogadores podem alcançar o objetivo; o sistema de feedback diz aos jogadores o quão perto eles estão de alcançar o objetivo; e, finalmente, a participação voluntária exige que todos que estão jogando aceitem, conscientemente e de bom grado, o objetivo, as regras e o feedback.

A maneira pela qual essas características interagem no jogo e entre si é o que faz com que um jogo digital seja um game. O objetivo, as regras e o sistema de feedback variam imensamente de jogo para jogo e podem adquirir formatos quase irreconhecíveis, dependendo do gênero do jogo ou mesmo da sua complexidade técnica. Independente das variações dessas três categorias, a participação voluntária é o pacto de jogabilidade fundamental para que se efetive a relação entre o jogo e a/o jogador(a). Sem esse pacto, que é uma premissa para a existência do jogo, não há o jogo, a não ser em estado de potência, isto é, uma força que pode, em um futuro incerto, ser ativada caso uma pessoa construa o pacto de jogabilidade com aquele produto digital.

Os videogames, assim como os livros, evocam esse poder da narrativa de nos fazer imergir no universo ficcional criado ao longo da experiência do jogar, com a diferença de que nos jogos a imersão é permeada pela interação com a história, por meio da agência do jogador de poder observar as consequências dos seus atos naquele mundo ficcional de forma mais imediata. Os videogames podem despertar emoções e reações maiores justamente nesse momento, em que o jogador vê as consequências de suas escolhas na tela, e como elas moldam aquele universo ficcional. O videogame busca não a narrativa em seu caráter semântico de afirmação do significado do texto, mas uma experiência ficcional na qual o sentir é tão importante, quiçá mais que o texto da história em si. Se assim considerarmos, o sentido do texto não seria nem sua última palavra (sein Letztes), nem seu termo originário, mas sim uma operação inevitável de tradução, provocada e tornada necessária pela força de acontecimentos da experiência do imaginário. (ISER, 2013 p. 49)

A fim de cumprir os objetivos propostos na pesquisa, analisaremos os jogos considerando, a escolha do corpus de jogos com protagonistas femininas, que em certos aspectos remetem a diferentes arquétipos relacionados ao feminino. Buscamos aporte teórico tanto no feminismo quanto nos estudos do Imaginário no que tange a imagem da mulher em diversas etapas da sua vida. *Child of Light*, *Hellblade: Senua's Sacrifice* e *Transistor* todos são protagonizados por mulheres, personagens essas que em alguma instância se ligam ao ciclo de vida e morte.

Os mitos, no geral, derivam de histórias orais e tem variadas versões, nesse projeto inicialmente usaremos o Hino a Demeter como referência ao mito de Perséfone. Do conjunto dos hinos homéricos, um dos mais antigos é o Hino a Deméter, cuja composição data por volta do

séc. VII A.C. Embora este hino seja de autoria desconhecida, é considerado homérico pelo seu gênero épico, isto é, pertence ao conjunto de hinos dedicados a deuses e a heróis. O Hino a Deméter está diretamente relacionado à origem Mistérios Eleusinos e narra a procura de uma mãe desolada pela filha desaparecida. Os mitos etiológicos são aqueles responsáveis por explicar algum fenômeno natural. O mito de Perséfone, para muitos mitólogos, encaixa-se nessa categoria, pois pode ser lido como uma alegoria explicativa das estações do ano, dos ciclos agrícolas e principalmente da relação das mulheres e do campo.

Para Robert Graves, Koré simbolizou os grãos verdes, os mais tenros e alentadores; Perséfone a espiga madura; e Hécate o cereal colhido e guardado nos celeiros. Isto é, o mito interpõe Deméter ao binômio Koré/Perséfone, ou donzela/rainha do inferno, o que equivale a um simbolismo silvestre e a uma crença univocamente associada ao cultivo da terra. (ROBLES, 2019, p.70)

O arquétipo da mulher no imaginário está intrinsicamente ligado ao noturno e aos seus mistérios segundo *Durand*, e a própria ideia da mulher como mistério e geradora de vida liga essas protagonistas a esse ciclo. A morte, em seu aspecto feminino na mitologia grega nos remete a Perséfone, antes Koré donzela primaveril, deusa da fertilidade e rainha do Submundo. “E é dessa matéria que se formou a potência helênica, da mesma paixão que nutre o medo da morte. Seus mitos espelham um incessante vaivém entre a baixeza e a grandeza, entre a dor e o prazer, entre a força e a debilidade, entre a ordem e o caos;” (...) (ROBLES, 2019, p. 69). O misto de vida e morte se entrelaça em Perséfone, deusa que passa por uma jornada de donzela, filha querida, à deusa sequestrada, à regente do submundo com Hades e companheira de sua mãe nas primaveras terrestres. As protagonistas dos jogos escolhidos passam por jornadas como as da deusa, e, de certa forma, encarnam algum de seus aspectos. Portanto, usaremos o mito de Perséfone como fio condutor que entrelaça esses jogos.

A narrativa mítica de Perséfone diferente de outros mitos gregos, é uma narrativa de mudança. Fases, transformações, e nas versões mais antigas do mito, uma história de poder feminino. Em *The Narcissus and The Pomegrate*, a pesquisadora de estudos clássicos Ann Sutter ressalta, em uma profunda análise linguística, como o Hino a Demeter se diferencia, justamente pela reverência dada às mulheres, desde os títulos honoríficos dado a Demeter, ao tamanho da narrativa contata por Perséfone. Além do próprio texto que explicita a muito mais da história da mãe e filha do que qualquer outro aspecto da narrativa. O papel de Zeus ou o de Hades, não é

primordial no texto escrito, no qual Zeus aparece como suplicante a Demeter e Hades como homem apaixonado que mesmo após raptar a noiva, ainda pede permissão para conversar com ela. Esse mito, não é a história de fatos heroicos, ou grandes feitos, é uma jornada de uma filha que se encontra no mundo e de uma mãe que busca a filha. É uma história de vida e reconciliação.

O problema é que todas nós nos deixamos fazer parte da história do assassino [killer story] e, por isso, podemos acabar junto com ela. Desta maneira, é com certo sentimento de urgência que procuro a natureza, o tema, as palavras da outra história, a que não foi contada, a história vital [life story]. Ela é estranha, não vem fácil, não vem aos lábios sem esforço como a história do assassino; ainda assim, é exagerado dizer que ela nunca foi contada. As pessoas têm contado a história vital há muito tempo, de todas as maneiras e com diversos tipos de palavras. Mitos de criação e transformação, histórias de tricksters, contos populares, piadas, romances...].(LE GUIN 2020, p. 5)

Como Le Guin coloca no ensaio *A ficção como uma cesta: Uma teoria* muitas vezes nos deixamos levar pela história do assassino, do homem e de seus grandes feitos marciais, e esquecemos das histórias de vida, de retorno à natureza. O retorno ao mito de Perséfone, nos protagonismos femininos e nos próprios jogos, tão marcados pelo caráter marcial, traz a tona esta nossa necessidade de repensar a ficção e da relação das histórias que hoje experimentamos. Buscamos então esse resgate da história de vida, como o resgate do próprio mito, que em tempos primitivos era muito mais feminino assim como os mistérios agrícolas. “Nos tempos mais primitivos, esses vínculos remontavam à usurpação pelos homens dos mistérios agrícolas ou de fecundidade femininos.” (ROBLES, 2019, p. 73).

Considerando a relação do mito de Perséfone com a terra, o plantio, a vida, a morte e a fertilidade que decorre dessa relação, é possível analisar essa história pelo viés do Ecofeminismo e da necessidade de entender a metáfora do útero e da semente de Vandana Shiva. Para a pesquisadora, precisamos pensar nas mulheres como a força motora da vida e desse útero como o sagrado que guarda os mistérios da vida, e das sementes nas mãos das mulheres como a esperança de uma vida que se renovará. Da mesma maneira, Perséfone traz a vida, a primavera e o renascimento, na terra e no Submundo. Os grãos voltam a nascer, pela mão das Deusas, não pelos homens.

Como ressaltado na justificativa, os videogames muitas vezes usam das narrativas mais simples, ligadas a jornadas, muitas dessas aludindo a mitos e histórias clichês, muitas vezes já

ouvidas. Podemos nos perguntar por que então voltar o nosso olhar a essas narrativas que já foram tão exaustivamente pensadas e analisadas. Considerando que os mitos gregos evocam emoções paixões e imagens que criam todo um *stimmung* e ambiência próprios.

“ Ler com a atenção voltada ao Stimmung” sempre significa prestar atenção à dimensão textual das formas que nos envolvem, que envolvem nossos corpos, enquanto realidade física - algo que consegue catalisar sensações interiores sem que questões de representação estejam necessariamente envolvidas. De outro modo, seria impensável que a declamação de um texto lírico, ou a leitura em voz alta de uma obra em prosa, com ênfase na componente rítmica, alcançasse e afetasse mesmo aqueles leitores ou ouvintes que não compreendem a língua das obras em questão. (GUMBRITCH, 2014, P.15)

“A força, o poder de qualquer texto, mesmo o mais descaradamente mimético, está naqueles momentos que excedem nossa capacidade de categorizar, que conflitam com nossos códigos interpretativos, mas que, apesar disso, parecem corretos”. (ISER, 2013 p. 39) Os mitos, por mais que sabemos do seu caráter irreal, não deixam de nos envolver, pois nossa relação com eles não se pauta na busca de sentidos, mas muito mais no sentir evocado pelo texto.

É por isso que os mitos exacerbam nossos próprios sentimentos, porque foram forjados no calor da luz daqueles dias em que a criatura humana somente entendia revelações e mensagens consagradas; e isso transcorreu quando ainda em suas veias corria a matéria divina, e o corpo manifestava seus dons ao avivar a conduta por meio da chama da paixão. (ROBLES, 2019, p.70).

Os jogos buscam esse eco emotivo por meio da sua constituição que entrelaça aspectos sensoriais de forma mais pungente que outras mídias. Levando o jogador, a mais que ler uma narrativa, a encenar ativamente uma história, entrando de forma agentiva no objeto jogo. Para Iser o ato encenado simula e deixa claro seu caráter de inautêntico, mas isso não diminui a sua potência. Os jogos eletrônicos, nesse intento de produzir uma simulação do real altamente imersiva, busca além da narrativa do mito, busca também o sentir evocado pelos rituais míticos.

A encenação possibilita que o inacessível se faça presença sem se arvorar em existente, pois sua simulação se mostra como aparência estética, ou seja, se autodenúncia como inautêntica. Assim, em vez de certezas com que os mitos descrevem a origem e as religiões revestem o término da vida, a encenação não se presta a oferecer respostas sobre o que acontece entre o nascimento e a morte. Todavia, como modo antropológico, pode conceber o intangível e, ao apresentá-lo na forma de simulacro, conquistar aquela “infinitude que faz esquecer o fim”. (ISER, 2013 p.23)

Assim, a fim de trazer para a contemporaneidade o mito de Perséfone, analisaremos de forma Comparativa de adaptação da narrativa do Hino a Demeter de Homero e dos escritos de Pausânias com a narrativa do jogo *Hades*. Neste jogo de 2020, o jogador assume a persona de Zagreus, deus do submundo, que tenta escapar dos domínios de seu pai, Hades. É relevante ressaltar que o jogo da *Supergiants* foi o primeiro jogo a receber um Hugo, importante prêmio literário de ficção científica e fantasia, pelo seu roteiro, além de inúmeras premiações de jogos. *Hades* é um jogo roguelike, aonde cada morte do personagem faz com que ele retorne ao começo do jogo. Diferente de outros jogos do gênero, essa volta ao estágio inicial se justifica em termos narrativos, pois como *Zagreus* já faz parte do submundo ele retorna apenas a casa de seu pai. Mesmo sendo um jogo no qual é necessário derrotar os inimigos, não há mortes, os inimigos derrotados já estão mortos no submundo, o conflito maior de Zagreus é se entender, e saber qual é o seu papel no panteão Olímpico.

A jornada de Zagreus, não é a típica jornada do Herói, é muito mais uma jornada da heroína, pois o personagem ao longo das inúmeras idas e vindas da casa do pai e dos campos do Hades, ele aprende a conciliar. A jornada da Heroína, de Maureen Murdock, difere da jornada do herói, justamente pelo seu caráter conciliatório, pois o personagem mesmo encontrando seu cálice sagrado, ainda precisa entender o seu papel e aceitar as suas facetas. Em paralelo a jornada de Zagreus, vemos a história de Perséfone, pelos olhos de seu filho, que busca nela o entendimento do seu papel como príncipe do submundo, filho do soturno Hades, e da explosão de vida de sua mãe. Cheio de metáforas e personagens clássicos vistos pelo olhar muitas vezes ingênuo de Zagreus, *Hades* nos traz uma família de deuses às avessas, que começa com ódio e aos poucos se torna uma família amorosa unida no obscuro submundo grego. *Hades* adapta o mito de forma a nos dar uma experiência singular, pelas inúmeras repetições, que se realizam pela diferença entre si e a história se tece a cada ida e vinda da casa de Hades.

Por outro lado, também é verdade que estas realidades, ao surgirem no texto ficcional, não se repetem nele por efeito de si mesmas. Portanto, se o texto ficcional se refere à realidade sem se esgotar nesta referência, a repetição é um ato de fingir pelo qual aparecem finalidades que não pertencem à realidade repetida. se o fingir não pode ser deduzido da realidade repetida, nele emerge um imaginário que se relaciona com a realidade retomada pelo texto. Assim, o ato de fingir ganha a sua marca própria, que é de provocar a repetição da realidade no texto, atribuindo, por meio desta repetição, uma configuração ao imaginário, pela qual a realidade repetida se transforma em signo e o imaginário em efeito (Vorstellbarkeit) do que é assim referido. Decorre daí que a relação

triádica do real com o fictício e o imaginário apresenta uma propriedade fundamental do texto ficcional. (ISER, 2013 p.32)

Esse ato típico do repetir, que chamamos nos jogos de *replayability*, tem em *Hades* todo um significado narrativo, pois Zagreus deseja escapar e viver o “real”, mas como o próprio Sísifo, que aparece como um personagem do jogo, coloca o ato de repetir como aquilo que pode construir a realidade. Ou nesse caso, o texto ficcional desse jogo que a cada repetição deixa Zagreus mais próximo de escapar, ou até ele entender que não há mais motivos para fugir.

Já em *Child of Light*, temos Aurora a filha da Luz, princesa da Lemúria, a menina da Áustria, a salvadora dos povos mágicos e a vitoriosa contra a escuridão que consome a terra. Uma heroína solitária. Uma menina que vira mulher, uma guerreira que com a espada na mão demonstra compaixão pelos inimigos, empatia pelos diferentes, não dependendo de um Príncipe Philip, como sua contraparte nos contos tradicionais, para concluir a sua jornada. *Child of Light* é protagonizado por essa personagem que diferentemente da grande maioria das princesas toma a rédea da sua própria história e realiza a jornada do herói no papel da protagonista, o que a difere da grande maioria dos contos de fada tradicionais. No entanto, a diferença reside muito mais no gênero da protagonista do que na narrativa. Aurora, como um bom herói mítico, põe a tristeza da solidão de lado, encontra sua espada mágica, e segue em sua jornada de voar pelos céus em busca do Sol e da Lua.

Child of Light é concebido no tensionamento de duas vertentes da indústria de jogos, a oriental e a ocidental. Trazendo uma narrativa europeia de contos de fadas com uma estética oriental de aquarelas e círculos. Apresenta em seu enredo uma princesa ruiva guerreira, que batalha em plataformas típicas dos RPGs (Role playing game) japoneses com seus turnos e combates separados do cenário primário de tal forma que até os sons são de pelejas, para nos tirar da realidade idílica do cenário e nos trazer para aridez de uma luta. Jogar *Child of Light* é transitar na tensão de uma indústria tecnodiversa, oriental e ocidental, na qual o dual mistura seus elementos e produz o novo. Nesse tensionamento buscaremos analisar como a tecnodiversidade de Yuk Hui, dialoga com o imaginário tradicional dos contos de fada e como essa mistura de Oriente e Ocidente, nos mostra a face de donzela da Deusa.

Em *Hellblade: Senua's Sacrifice*, temos um jogo de suspense, que diferente dos anteriores, pois é feito por um processo de captação de imagens de atores reais com intuito de intensificar o processo diegético e criar toda uma ambientação soturna e desesperadora, a fim de colocar o jogador no lugar de Senua, uma guerreira que acredita estar amaldiçoada pelas vozes na sua cabeça. Criado pelo estúdio Britânico Ninja Theory em 2017, o jogo busca pela metáfora da maldição de Senua, demonstrar o sofrimento de uma pessoa com transtornos mentais. A atuação de Melina Juergens em conjunto com um roteiro cuidadoso, que considerou tanto pacientes que sofriam de esquizofrenia quanto especialistas em psiquiatria e neurociência, leva o jogador a uma jornada angustiante pelos devaneios da personagem

Para pensarmos a personagem, se faz necessário perceber quais estratégias extra narrativas foram usadas pelos criadores para construir o percurso do jogo. O imaginário da queda vertiginosa nos braços da loucura, é claro, ao vermos a personagem conversar com a cabeça do seu amado. E as expressões faciais e a direção da atuação e a trilha sonora aclimatizam ainda mais o jogador a entrar no sofrimento, desespero e solidão da personagem. Assim como Demeter se torna a face do sofrimento e da dor pela falta da sua filha, Senua reflete essa dor e solidão feminina. Essa a descida ao submundo regada por todo esse imaginário da Morte, no reino de Hella.

Em *Trasistor*, jogo também feito pela Supergiant Games, temos a mulher futurista, a mulher sem voz, o mundo decadente, o planeta que morre. A protagonista do jogo, a cantora *Red*, se encontra ao lado do seu amado morto que assume a forma de uma espada digital que passa a narrar os acontecimentos, pois *Red* teve sua voz roubada. O jogo é ambientado em uma metrópole vazia, povoada por alguns corpos os quais são absorvidos pela espada de *Red*, passando a ser poderes da protagonista, e robôs que atacam à primeira vista. *Red* tenta o jogo inteiro entender o que aconteceu e a medida que o jogo progride vamos juntando mais partes do quebra cabeça da história agridoce da personagem.

Se a ficção científica é a mitologia da tecnologia moderna, então seu mito é trágico. A ficção que personifica esse mito sempre será, e sempre tem sido, triunfante (O Homem conquista a terra, o espaço, os alienígenas, a morte e o futuro, etc.) e trágica (apocalipse, holocausto, depois ou agora). Se, no entanto, evitarmos o modo linear, progressivo, da Flecha-(assassina)-do-Tempo do Tecno-Heróico, e redefinirmos a tecnologia e a ciência como, primordialmente uma cesta de culturas, em vez de uma arma para a dominação, um agradável efeito colateral é possibilitar que a ficção científica seja vista como um

campo muito menos rígido e estreito, não necessariamente prometeico ou apocalíptico e, de fato, menos um gênero mitológico do que realista. É um estranho realismo, mas é uma estranha realidade. (LE GUIN 2020, p. 7)

Transistor não é necessariamente trágico, é muito mais nostálgico. A trilha sonora e cenários que remetem às primeiras décadas do século XX com seus *Speakeasy*, e cantoras glamurosas, nos faz ansiar por ver aquele mundo antes da tragédia a qual *Red* sobrevive. A jornada da personagem segue o esquema da jornada da heroína e *Red* se encontra na sua reconciliação com a tragédia pessoal e do seu mundo. Os ecos do ecofeminismo permeiam essa distopia, que tem como principal antagonista um grupo que tenta dominar o planeta e causam um colapso ambiental. O desolamento em *Transistor* é como um espelho da terra que chora pelo sofrimento de Demeter e de tantas outras mulheres que choram pela natureza. Jogar *Transistor*, assim como ler uma ficção científica pode ser um ponto de reflexão de o que temos feito com nosso planeta.

A ficção científica adequadamente concebida, como toda ficção séria, mesmo que engraçada, é uma maneira de tentar descrever o que realmente está acontecendo, o que as pessoas realmente fazem e sentem, como as pessoas se relacionam com tudo o mais nessa vasta cesta, esse ventre do universo, esse útero de coisas em gestação e esse túmulo de coisas que um dia foram, essa história sem fim. Na ficção científica, como em toda ficção, há espaço suficiente até mesmo para manter o Homem no lugar a que ele pertence, em seu lugar no esquema das coisas; há tempo suficiente para colher muitos grãos e semeá-los também, e cantar para a pequena bebê, e ouvir a piada de sua filha, e observar as salamandras, e ainda assim, a história não acaba. Ainda há sementes a serem colhidas, e espaço na cesta das estrelas. ...]. (LE GUIN 2020, p. 7)

Por fim buscamos nesse projeto pensar nos espaços de tensão entre o clássico e contemporâneo e como os jogos, em especial os escolhidos para o corpus da tese, abrem-se para possibilidades de análise que abraçam tais tensionamentos. A tecitura digital, desses jogos ecoa as tapeçarias que contavam grandes épicos, mas os épicos contados não são as histórias de assassinos, são as Sementes de vida. Vidas digitais perdidas e encontradas nas Congruências e dissonâncias das protagonistas femininas, e nas imagens das mulheres e a terra. Quando pensamos nos jogos digitais pensamos na urbanidade de uma tecnocracia masculina que nos afasta da terra. Mas os ecos dos mitos e das mulheres e deusas ligadas à Terra ainda reverberam na contemporaneidade mesmo que mediado por um console. A donzela, a mãe e a anciã, o feminismo, a terra, a morte e a vida se fazem presentes nas jornadas das nossas heroínas.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. Meta-games studies. *Game Studies*, v. 15, n. 1, jul. 2015. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1501/articles/editorial>>. Acesso em: jan. 2018.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução: José Augusto Seabra. Lisboa: Edições 70, 2007.
- DURAND, Gilbert. As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral. Tradução de Karina Jannini. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- FREITAS, F. A. A poética do videogame: um estudo do potencial estético dos jogos digitais casuais. Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais (Tese de Doutorado). Belo Horizonte, 2015.
- FREITAS, F. A. Videogame como comunicação: perspectivas sobre a produção de sentido a partir de jogos digitais casuais. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2017.
- GUMBRECHT, Hans. Atmosfera, ambiência, Stimmung: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC Rio, 2014.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- ISER, Wolfgang. O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária/ Wolfgang Iser: tradução de Johannes Kretschmer. 2. ed. - Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013
- JENKINS, Henry, Cultura da Convergência. 2. ed. - São Paulo: Aleph, 2009.
- JUUL, J. Half real: Videogames between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- JUUL, Jesper. A casual revolution. Reinventing video games and their players. Cambridge: The MIT Press, 2010- Kindle Edition
- LE GUIN, U. K. "The Carrier Bag Theory of Fiction" in "Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women, Places" , 1989 , Grove Press. Tradução: Priscilla Mello. Revisão: Ellen Araujo e Marcio Goldman. Disponível em <https://www.academia.edu/44858388/A_Ficção_como_Cesta_Uma_Teoria_The_Carrier_Bag_Theory_of_Fiction_Ursula_K_Le_Guin>
- MCGONIGAL, J. A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012 – Kindle Edition

MURRAY, J. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

RYAN, M. L. Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.

_____. Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. Game Studies. Vol 1, N 1, jul. 2001. Disponível em <<http://gamestudies.org/0101/ryan/>> Acesso em 05 de agosto de 2017.

ROBLES, Martha. Mulheres, mitos e deusas.: traduzido por William Lagos, Dutra Vieira. - 3. ed -São Paulo: Aleph, 2019.

SHIVA, V., MIES, M. . Ecofeminismo. Belo Horizonte. Editora Luas 2021

SUTER, Ann. The narcissus and the pomegranate: an archaeology of the Homeric hymn to Demeter. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2002

TAVINOR, G. The art of videogames. Malden: Wiley Blackwell, 2009.

Como citar este texto:

GOMES, Sabrina R. Sementes digitais. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7, 2022, Belo Horizonte. *Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 101-111.