



*Cinema & Território*

Revista internacional de arte e antropologia das imagens

N.º 10 | 2025

VARIA

---

Alegorias bíblicas em interpolações de *Immortality* (2022)

Adriana Falqueto LEMOS & Emerson José da SILVA

---

### **OJS - Edição eletrónica**

URL: <https://ct-journal.uma.pt>

DOI: 10.34640/ct10uma2025lemossilva

ISSN: 2183-7902

### **Editor**

Universidade da Madeira (UMa)

### **Referência eletrónica**

Lemos, A. F. & da Silva, E. J. (2025). Alegorias bíblicas em interpolações de *Immortality* (2022). *Cinema & Território*, (10), 109-118.

<http://doi.org/10.34640/ct10uma2025lemossilva>

---

18 de dezembro de 2025



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional.

## Alegorias bíblicas em interpolações de *Immortality* (2022)

**Adriana Falqueto LEMOS**

Ifsuldeminas – Campus Pouso Alegre  
flemos.adriana@gmail.com

**Emerson José da SILVA**

Ifsuldeminas – Campus Pouso Alegre  
emerson.silva@ifsuldeminas.edu.br

**Resumo:** Este artigo traz discussões em torno dos trechos com conteúdo bíblico interpolados em *Immortality* (2022), jogo da produtora Half Mermaid Productions, dirigido por Sam Barlow. Trata-se de um jogo com trechos de três filmes fictícios, chamados *Ambrosio* (1968), *Minsky* (1970) e *Two of Everything* (1999). O que liga os três filmes é a atriz protagonista, Marissa Marcel (Manon Gage). Ao procurar pistas sobre o paradeiro da atriz, o jogador deve buscar nas filmagens, rebobinando e acelerando as fitas, momentos importantes. Além disso, o jogador encontra filmes interpolados, com personagens que contam uma história bíblica. Este texto aborda as questões a respeito da jogabilidade, relativas aos estudos feitos por Espen Aarseth (1997), e a maneira como os jogos funcionam para, em seguida, tratar as alegorias bíblicas que são encontradas nos vídeos interpolados entre as fitas. Objetiva-se, portanto, questionar como estas alegorias são representadas no jogo e que temas abordam.

**Palavras-chave:** immortality, videogame, filme, interpolação, cinema

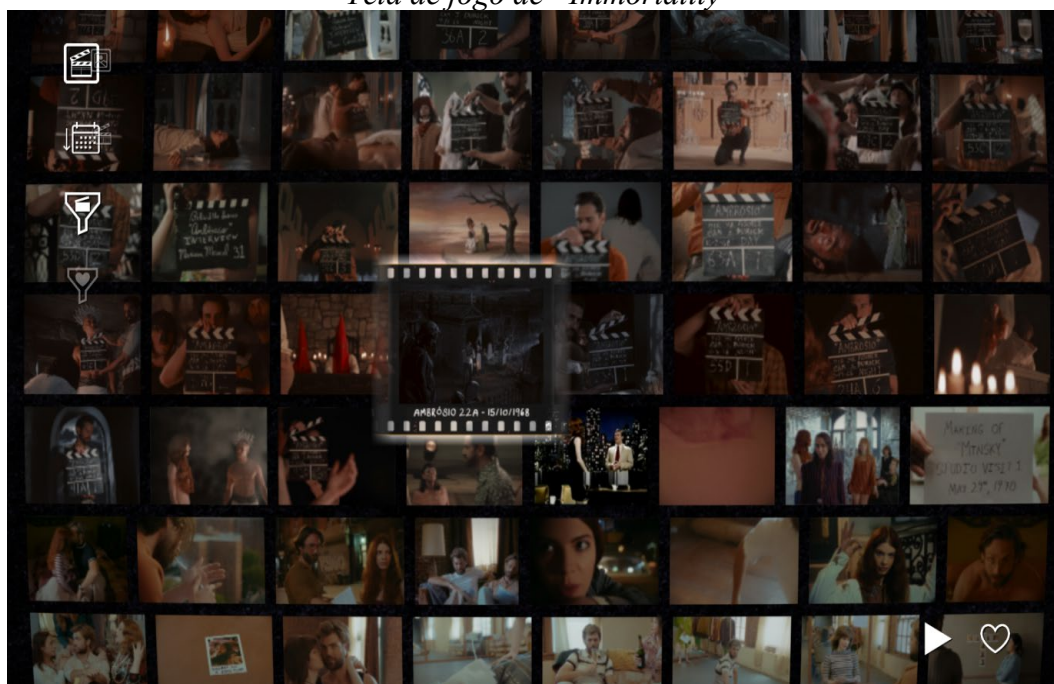
**Abstract:** This article discusses the excerpts with biblical content interpolated in *Immortality* (2022), a game from Half Mermaid Productions, directed by Sam Barlow. It features excerpts from three fictional films, *Ambrosio* (1968), *Minsky* (1970), and *Two of Everything* (1999). The protagonist, Marissa Marcel (Manon Gage), is the connecting link between the three films. Searching for clues to the actress's whereabouts, the player must find the footage for key moments by rewinding and speeding up the tapes. Furthermore, the player encounters interpolated films with characters telling a biblical story. This text addresses gameplay issues related to studies by Espen Aarseth (1997) and how games work, then addresses the biblical allegories found in the interpolated videos. Therefore, the aim is to question how these allegories are represented in the game and what themes they address.

**Keywords:** immortality, videogame, film, interpolation, cinema

## Introdução

Lançado em 2022, pelo estúdio Half Mermaid Productions e dirigido por Sam Barlow, *Immortality* está disponível em diversas plataformas, como Steam, Playstation e dispositivos móveis (iOS e Android) por meio da Netflix. A compreensão da narrativa do jogo pode parecer difícil em um primeiro momento, já que é o próprio jogador quem conduz a trama ao investigar fitas de vídeo de filmes incompletos, que ficaram escondidas do público. Por meio dessa exploração, o jogador descobre pistas ocultas que revelam, de forma crescente, cenas que compõem, gradualmente, o conjunto que servirá de base para sua análise.

**Figura 1**  
*Tela de jogo de “Immortality”*



*Nota: Captura de ecrã de Immortality (2022)*

Na tela acima é possível ver os ícones de trechos que foram guardados a que o jogador tem acesso gradativamente. Cada cena tem o nome do filme à qual pertence.

*Immortality* é, ao mesmo tempo, um filme e um jogo de *videogame*, construído a partir de cenas gravadas com atores reais. Para acessá-las, o jogador precisa ter um olhar atento, já que é por meio da análise minuciosa dessas sequências, que se descobrem elementos ocultos que permitem o avanço da narrativa - e, ao mesmo tempo, revelam o papel que o jogador ocupa dentro da história. Mais do que simplesmente progredir na trama, o jogo convida o jogador a mergulhar em um universo paralelo, habitado por figuras misteriosas conhecidas como o “Ser” (Charlotta Mohlin) e o “Outro Ser” (Timothy Lee DePriest) - personagens que não estão presentes nas filmagens originais. Esses seres só se revelam quando o jogador percebe a possibilidade de rebobinar certas fitas. Chamamos o uso de filmes escondidos dentro de outros filmes como interpolação de imagem. Algumas cenas escondem múltiplas camadas de interpolação e, conforme o número de camadas de interpolação aumenta, diminui-se a qualidade visual das fitas, como pode ser visto abaixo, nas figuras 2 e 3.

### Figuras 2 e 3

*Filmes interpolados de cena da entrevista de Marissa Marcel*



Nota: Captura de ecrã de *Immortality* (2022). Entrevista com Marissa. Minsky, 15/04/1969

### Narrativas em *videogames*

A narrativa de *Immortality* se constrói a partir do acesso a pontos específicos inseridos nas fitas. Por esse motivo, mesmo que o jogo se apresente por meio de um extenso acervo de filmes, ele ainda se caracteriza como um jogo propriamente dito, já que cabe ao jogador identificar e explorar esses pontos para dar continuidade à experiência narrativa.

Segundo Espen Aarseth (1997), o que define um jogo são os chamados pontos ergódicos - elementos que, no nível do código e do design, avaliam se o jogador foi capaz ou não de superar determinados obstáculos para prosseguir rumo a novos objetivos. Em *Immortality* (2022), esses pontos ergódicos estão representados nas interações do jogador com as cenas: é necessário clicar em determinados elementos para acessar novas sequências. Quando o jogador clica em uma parte da tela, seja um objeto ou uma pessoa, ele é lançado até outra fita de vídeo. Nessa outra fita, ele precisará clicar novamente em algum elemento para ser transportado até outro momento em outra cena. A questão é tentar clicar em elementos diferentes ou tentar encontrar qual será o objeto, ou pessoa, que acessará uma cena escondida que virá à tona. É por isso que se trata de um jogo e não apenas de vídeos recortados, já que é imprescindível que o jogador explore os vídeos e que descubra quais são os objetos ou pessoas que deverão “Ser” clicados e que o lançarão para o próximo filme. A partir dessa dinâmica, o jogador avança na narrativa, desvendando os mistérios para, por fim, compreender o destino da atriz presente nos três filmes analisados ao longo da experiência.

Segundo Tavinor (2006), é importante que a pesquisa de jogos se ancore no que o pesquisador deseja entender. Por exemplo,

Que tipo de narrativas os jogos exibem? Que diferenças elas têm para as que existem em mídias tradicionais como romances e filmes? Em particular, como a natureza dos jogos e a ficção interativa têm efeito na habilidade do *videogame* em veicular narrativas? Os jogos de *videogame* podem produzir algo que as narrativas tradicionais não podem? (Tavinor, 2006, p. 110)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Tradução livre da autora. Texto no original: “What kinds of narratives do videogames exhibit? What differences do they bear to traditional ways of depicting narratives such as novels and films? In particular, how does their nature as games and interactive fictions have an effect on the ability of videogames to convey narratives? Can game narratives do anything that traditional narratives cannot?” (Tavinor, 2006, p. 110).

E é por isso que a narrativa em *Immortality* é tão diferente das narrativas em objetos filmicos e literários. Neste caso, o jogador precisará encontrar cenas escondidas em pequenos trechos de vídeos rebobinando-os até que consiga acessar aquilo que deseja. Assim, podemos compreender que é papel do jogador encontrar as cenas que darão sentido à narrativa como um todo e que, além disso, desafiarão sua compreensão num subtexto simbólico.

Em *Immortality*, Marissa Marcel (Manon Gage) é a atriz protagonista dos filmes *Ambrosio* (1968), *Minsky* (1970) e *Two of Everything* (1999). Em *Ambrosio*, interpreta Matilda, uma freira que seduz um padre e que, por meio da provocação, leva o padre Ambrósio a se desvirtuar. Já em *Minsky*, Marissa vive uma musa sedutora suspeita de ter assassinado o artista plástico Minsky. A personagem se envolve com o detetive encarregado do caso. Em *Two of Everything*, Marissa interpreta dois papéis: Maria, uma cantora famosa no auge da carreira, e Heather, sua dublê de corpo — contratada para substituí-la em eventos e gravações devido ao desgaste provocado pela fama.

Há vários tipos de temáticas que podem ser utilizadas como chaves de leitura para interpretação de um filme. No caso deste trabalho, tomamos o jogo como uma obra não literária, mas passível de leitura, na medida em que o jogador é capaz de identificar e interpretar sua narrativa, ainda que esta não se dê por meio da linguagem escrita em sentido estrito.

Esse tipo de abordagem é discutida, por exemplo, por Adriana Falqueto Lemos em sua obra *Literatura e videogame: Como pesquisar e analisar videogames dentro dos Estudos Literários* (2020). Segundo a autora, a leitura de um videogame se realiza por meio da experiência do jogador, que compreende a obra pelos seus elementos constitutivos - como a sonoridade, os desafios, os personagens e a forma de interação proposta. Cabe ao pesquisador, portanto, identificar o *corpus* de análise dentro do jogo e desenvolver uma leitura crítica desse material, respeitando as estratégias específicas que a obra exige (Lemos, 2020, p. 52). Pretende-se, neste caso, abordar as alegorias bíblicas presentes nos vídeos interpolados entre as fitas. O objetivo é questionar-se de que maneira essas referências são representadas ao longo do jogo e que temas centrais evocam. Ao “Ser” em inseridas de forma simbólica e muitas vezes sutil, tais alegorias contribuem para a construção de uma camada narrativa mais densa, remetendo a questões como tentação, pecado, culpa, redenção e o eterno conflito entre o sagrado e o profano.

### ***Immortality* e alegoria**

Segundo Zahira Souki, em *Alegoria: A linguagem do silêncio*,

Etimologicamente, alegoria deriva de *allos*, outro e *agorium*, falar na ágora, usar linguagem pública. Falar alegoricamente significa falar em linguagem acessível a todos, remetendo a outro nível de significação, dizendo uma coisa e expressando outra; a alegoria é por excelência, uma linguagem oblíqua. (Souki, 2006, p. 93)

Para a pesquisadora da arte, uma alegoria traz para o real, o palpável, aquilo que está no campo das ideias, marcando-se pelos recursos utilizados para dar expressão ao que deixa de ser subjetivo. Enquanto na metáfora há semelhança de elementos, na alegoria não há, o que ocorre é uma arbitrariedade sem qualquer regra no tocante a similaridade. É importante notar que, conforme fala Souki (2006),

Na alegoria, como cada significante foi escolhido de forma arbitrária, não lhe foram impostos limites interpretativos [...] Numa alegorização barroca, uma faca tanto pode significar ciúme como martírio. A alegoria, diferentemente do símbolo, exige sempre a presença de um contexto para a sua interpretação. (Souki, 2006, p. 94)

Por partirem de contextos específicos, diferentes objetos podem ser alegorias diversas. De acordo com Souki (2006):

A alegoria se assemelha ainda a uma fábula: ambas possuem uma dimensão corpórea e concreta, que lhes serve de instrumento de transmissão de significações intencionalmente induzidas. Tanto uma como a outra possuem, além de estarem estruturadas numa relação de texto manifesto e texto latente, uma dimensão ideal, incorpórea e abstrata. Entretanto, a fábula tem um efeito moralizante, que, embora possa aparecer provisória e ocasionalmente na alegoria, não faz parte de sua estrutura. (Souki, 2006, p. 94)

A alegoria e a fábula, portanto, podem ser similares, pois usam elementos visíveis, do campo da materialidade, como personagens, ações e objetos. Esses elementos materiais são corpóreos ou concretos, ou seja, de possível visualização. Esses elementos concretos não estão ali por acaso. Eles têm por objetivo transmitir conteúdos ocultos, mas de maneira planejada. Por exemplo, na fábula de uma raposa e de um corvo, a história não é apenas sobre os animais, mas sobre algo por trás da sua aparência e do seu papel na história. Tanto a fábula, quanto a alegoria possuem duas camadas: o texto explícito e o texto implícito, simbólico e escondido (a mensagem, o valor moral, o sentido filosófico, etc.), que está para além da parte concreta, que são as ações e os personagens. Esse conteúdo oculto está além do conteúdo material e concreto. Embora se pareça com uma fábula, a alegoria não tem por obrigação ter um conteúdo moralizante.

Diferente do texto literário que, com a falta de um projeto gráfico, tem poucos elementos visuais para trazer para a materialidade do texto peças alegóricas as artes visuais, têm adereços que podem trazer visualidade para alegorias em personagens e cenas. Em estátuas, por exemplo, adereços como coroas e asas transformam aquelas imagens expostas em alegorias, como deuses e princesas. A respeito da Bíblia, Souki afirma que “concebida como mediadora da relação entre Deus e os homens, a alegoria por muito tempo conservou esse estatuto, mesmo quando outras funções passaram a ser-lhe atribuídas” (2006, p. 97). Para a pesquisadora, Santo Agostinho se calcaria nas alegorias para compreensão do texto bíblico, conforme narra na passagem a seguir:

Já não julgava temerárias as afirmações da fé católica, que eu supunha nada poder retorquir contra os ataques dos maniqueus. Isto consegui-o eu por ouvir muitíssimas vezes a interpretação de textos enigmáticos do Velho Testamento, que, tomados no sentido literal, me davam a morte. Exposta assim, segundo o sentido alegórico, muitíssimos dos textos daqueles livros, já repreendia o meu desespero, que me levava a crer na impossibilidade de resistir àqueles que aborreciam e troçavam da lei e dos profetas. (Santo Agostinho, *Confissões*, Livro V, 14, como citado em Souki, 2006, p. 98)

Ou seja, é a partir da alegoria que o crente deve ler a escritura sagrada e, por ela, chegar à compreensão da palavra de Deus. Com a revelação das imagens interpoladas nos filmes chegamos ao conteúdo simbólico do jogo. Os seres que habitam os corpos de Marissa e de, por exemplo, Carl Greenwood (Ty Molbak), são na verdade do “Ser”, a figura



feminina, e do “Outro Ser”, a figura masculina. Revela-se, em uma das cenas de Ambrosio, que tais figuras podem ser Adão e Eva. Isso se dá pela análise do filme *Ambrósio*, que já contém um texto de base bíblica. Nele, é possível observar a narrativa de um homem santo, que comete pecados sob a influência da tentação feminina. Em uma cena em que aparece uma cobra, o plano de fundo sugere que Marissa representa Eva, enquanto o “Outro Ser” simboliza Adão. A personagem que personifica a tentação se distrai em momentos em que o filme aborda a remissão dos pecados, evidenciando a complexidade do tema.

### Figuras 4 e 5

*Filmes interpolados de cena de Marissa comendo uma maçã*



*Nota: Captura de ecrã de Immortality, Ambrósio 8B, 22/08/1968*

Essa ideia é reforçada na cena 8B de Ambrósio, datada de 22/08/1968, quando o diretor comenta que Marissa seria uma “ótima Eva”. A simbologia se estende ao filme *Two of Everything*, no qual a personagem Maria aparece admirando ou comendo maçãs, reforçando o subtexto bíblico presente na narrativa. Na filmagem original, Marissa pega a cobra da filmagem e a observa com carinho. Na filmagem interpolada que só pode ser acessada depois que o filme é rodado ao contrário, o “Ser” come a maçã enquanto o “Outro Ser” observa ao fundo. Nota-se que a alegoria é a de Adão e Eva, visto que se

utiliza de adereços (a maçã, a cobra, a folha tampando o sexo) para se obter a alegoria de que o “Ser” e o “Outro Ser” são figuras bíblicas do gênesis.

Essa sugestão, de que os seres são Adão e Eva, perdura durante o jogo, como dito anteriormente, e além dessas há outras analogias. Há tanto a ideia de que ambos seriam anjos, que tomam a vida das pessoas como se vampiros fossem, e que, daí, usam esses novos corpos até estarem exaustos, ou que fazem favores, ou pactos, com os humanos para lhes concederem desejos. Mas o que permanece perene é a ideia de que ambos o “Ser” e o “Outro Ser” são imortais que caminham pelo mundo desde o sempre e que às vezes entram em um estado de torpor.

A alegoria de Adão e Eva está presente na Bíblia e faz parte do Genesis, que é uma narrativa simbólica que fala sobre a origem da humanidade, da relação do homem com o divino e da natureza do pecado e da consciência humana. Conforme a cena de *Ambrósio*, Marissa manipula uma cobra enquanto olha para a câmera. Ao assistir à cena ao contrário e encontrar o filme interpolado, vemos o “Ser” comendo uma maçã enquanto a figura de fundo, o “Outro Ser”, posa com uma planta tampando o sexo. Isso indica a perda da inocência de Eva e a ingestão do fruto proibido. O que vemos é a simbolização das figuras bíblicas e da sugestão de tudo o que está atrelado a essas imagens. O fruto proibido simboliza o desejo e a tentação e o início da experiência humana e da sua subjetividade. Ainda, Eva é a personificação da mulher como “Ser”, como gênero, responsável pela queda de Adão da graça divina.

É importante, ainda, demarcar questões como a culpa, as escolhas, e a dualidade entre a transgressão e a inocência. Segundo Pablo Gatt, em *A concupiscência da carne: o Pecado Original de Adão e Eva na Summa Theologiae* (2020),

[...] o ser humano tem sua vivência limitada pelo estatuto da sua fé, se pensarmos enquanto a doutrina do catolicismo. Ocorre que o pecado original e o causador de consequências gravíssimas à natureza do homem é o pecado de Adão e Eva, símbolo de concupiscência utilizado como artifício para o controle dos corpos e da atividade sexual pelos discursos religiosos promovidos pelo Alto Clero Latino da Idade Média Central. (Gatt, 2020, p. 143)

Esse desejo da carne deve ser suprimido para dar lugar à pureza da razão e as figuras de Adão e Eva fazem parte da compreensão da essência do homem ocidental. Segundo o pesquisador, o homem tende a pecar e essa é sua inclinação natural, da qual deve tentar se desviar com fé e racionalidade. Eva seria a responsável “pelo Pecado Original, em que Adão é incitado por ela a mando do Diabo, na figura da serpente, evento que marca também o surgimento da morte e do mal no mundo” (Gatt, 2020, p. 145). Ou seja, quando vemos a própria figura da Eva comendo a maçã no jogo, simbolicamente, a vemos marcando o surgimento do mal, da morte e do desejo pelo proibido. O olhar para a câmera, como em tom de desafio, faz com que o jogador de *Immortality* se sinta atraído por ela. No fundo, é como se Adão não tivesse vontade própria, como um corpo desprovido de vontade.

A harmonia na qual estavam estabelecidas graças à justiça original, está destruída; o domínio das faculdades espirituais da alma sobre o corpo é rompido; a união entre o homem e a mulher é submetida a tensões; suas relações serão marcadas pela cupidez e pela dominação. A harmonia com a criação está rompida: a criação visível tornou-se para o homem estranha e hostil. Por causa do homem, a criação está submetida “à servidão da corrupção”. Finalmente, vai realizar-se a consequência explicitamente anunciada para o caso de desobediência: o homem “voltará ao pó do qual é formado”.

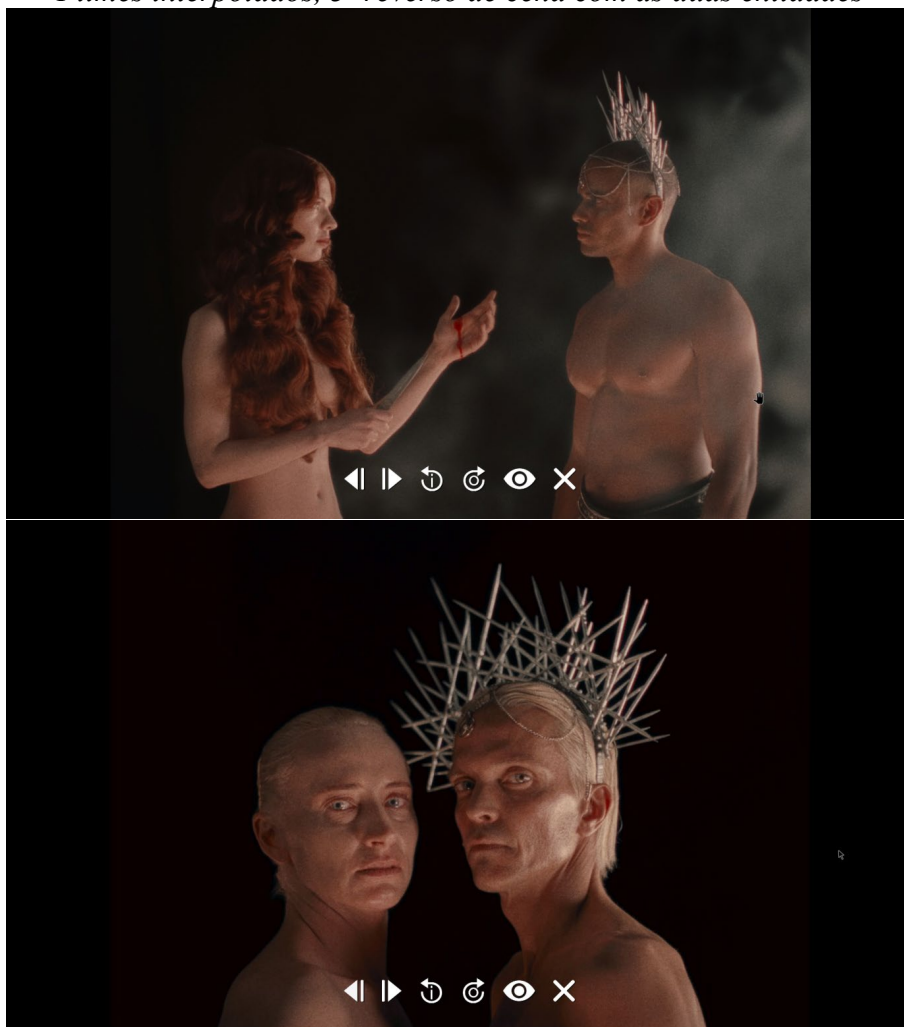


A morte entra na história da humanidade [...] Outros são os tantos males que a natureza humana adquire pela primeira desobediência ao preceito de Deus. O homem, tentado pelo Diabo, deixou morrer em seu coração a confiança em seu Criador, quando desobedeceu ao seu mandamento. Foi nisto que constituiu o primeiro pecado do homem, como já bem enunciado, na desobediência, exclusivamente. Todo pecado, daí em diante, será uma desobediência a Deus, um afastamento de Deus, por não se deixar orientar por Ele, e uma falta de confiança em sua bondade. (Catecismo da Igreja Católica, como citado em Gatt, 2020, p. 145)

Gatt é feliz nos recortes que faz do Catecismo, explicando ao leitor toda a corrupção vinda com a quebra da confiança de Adão e Eva em Deus, quando ambos comem o fruto proibido. A partir de então, a desobediência rompeu a harmonia entre o “Ser” humano, o corpo e a criação. A alma já não controla plenamente o corpo e as relações entre homem e mulher se tornam marcadas por conflito e dominação. A natureza, antes acolhedora, passa a ser hostil. A morte entra na história como consequência da quebra do mandamento divino. Tentado pelo Diabo, o “Ser” humano perde a confiança em Deus, e esse afastamento é o que define o primeiro pecado. A partir daí, todo pecado “Ser”á uma forma de desobediência e rejeição da orientação divina.

### Figuras 6 e 7

*Filmes interpolados, 3º reverso de cena com as duas entidades*



*Nota:* Captura de ecrã de *Immortality* (2022). Ambrosio 42A, 18/10/1968

Na imagem da cena original, Marissa está fazendo um ritual com o diabo para benefício do padre Ambrosio. Na cena interpolada, o “Ser” está com o “Outro Ser”. O olhar melancólico da entidade feminina (Charlotta Mohlin) contrasta com a expressão “Ser”ena do “Outro Ser” (Timothy Lee DePriest), revelando as divergências entre eles. Em várias cenas, a figura feminina assume uma postura lasciva, com imagens explícitas, mas demonstra insegurança ao interagir com o ente masculino, que desaprova sua escolha de viver uma vida cinematográfica ou de se inserir entre os humanos. Assim, podemos ver Adão e Eva como um casal em conflito devido às decisões da mulher - especialmente pela ambivalência que recai sobre o corpo feminino: ora representado como um objeto a ser moldado pela ação masculina, ora como símbolo de liberdade. É nesse jogo de perseguição mútua, que ambos se envolvem e acabam arrastando consigo outras pessoas, como John Durick e Carl Greenwood.

### Notas finais

Os temas como o desejo e a tentação estão presentes nas três narrativas do jogo. Em *Ambrósio*, Marissa interpreta uma freira que é na verdade o diabo e que passa a narrativa tentando seduzir um homem de fé. Nas gravações do filme, Marissa é uma jovem promissora e inocente que cativa aqueles com quem trabalha. Ela se envolve com o John Durick (Hans Christopher), diretor de iluminação. É com esse diretor que ela fará o segundo filme, *Minsky*.

*Minsky* é uma criação tanto de Marissa quanto de John, e ambos são responsáveis pelo financiamento, roteiro, seleção de atores e de direção. Marissa tanto passa a ser mais sedutora no segundo filme quanto sua personagem, Fanny, o é. Aqui, é possível compreender o que Marissa deseja: imortalizar-se por meio da arte. O Outro “Ser” acredita que tudo é vão e que O “Ser” está acreditando que os seres humanos seriam capazes de fazer arte, quando na verdade, para ele, os seres humanos são seres inferiores. O “Ser” e o “Outro Ser” estão em constante debate. Ora estão se seduzindo e se cativando, ora estão se dilapidando, trocando farpas e violências, como um antigo casal que não se consegue separar.

É importante perceber como a narrativa do jogo só pode ser estruturada a partir da organização dos dados feita pelo jogador e que o texto alegórico só será lido conforme o jogador descubra as interpolações. Com as interpolações, o jogador conhecerá os seres que estão vivendo nos corpos dos atores e compreenderá que Marissa é só uma casca sendo ocupada pelo “Ser”, uma alegoria da Eva. Neste caso, Eva não é uma alegoria, mas o jogo utiliza-se de elementos para manifestar o mito em imagens do “Ser”.

Assim, o jogo é muito eficaz em trazer o subtexto, pois é utilizando-se de adereços – como a folha tampando o sexo, a maçã e a cobra - que quebra o texto explícito e parte para o conteúdo que o subjaz. As alegorias servem como combustível do texto escondido do jogo, transformando aquilo que está escondido no verdadeiro significado a ser buscado.

*Immortality* é uma obra de diferentes camadas com diversos significados, e as alegorias - com o uso dos adereços – confere ao jogo diálogo com o texto bíblico de forma a atualizar os personagens do gênesis em um casal que toma os corpos dos outros, vivendo vidas diversas em diferentes eras, mas que, infelizmente, é incapaz de se esquivar dos conflitos próprios da maldição resultante do fruto proibido da árvore do conhecimento. Pois mesmo com diferentes experiências vividas, o “Ser” e o “Outro Ser” permanecem sob a falta de confiança em Deus, em atrito e sem paz.

## Referências

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Barlow, S. (2022). *Immortality* [Video game]. Half Mermaid.
- Gatt, P. (2020). A concupiscência da carne: O pecado original de Adão e Eva na *Summa Theologiae*. In S. A. Feldman, R. Tomazelli, & C. Müller (Orgs.), *Identidades e alteridades no contexto tardo antigo e medieval* (pp. 143–160). Editora Milfontes.
- Lemos, A. F. (2020). *Literatura e videogame: Como pesquisar e analisar videogames dentro dos estudos literários*. Pedregulho.
- Souki, Z. (2006). Alegoria: A linguagem do silêncio. *Mediação*, 5, 45–58.  
<https://revista.fumec.br/index.php/mediacao/article/view/251/248>
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Wiley Blackwell.