

Jogando pelo Planeta: A Construção do Discurso Ecológico na Green Game Jam (2020–2025)

Playing for the Planet: The Construction of Ecological Discourse at the Green Game Jam (2020–2025)

Dayanne I Santos-Ferreira¹, Marcelo S Vasconcellos²

¹ Programa de Pós-Graduação em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde – Casa de Oswaldo Cruz (COC) – Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) – Rio de Janeiro – RJ – Brasil

² Centro de Desenvolvimento Tecnológico em Saúde (CDTS) – Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) – Rio de Janeiro – RJ – Brasil

dayanneisferreira@gmail.com, marcelodevasconcellos@gmail.com

Abstract.Introduction: *The growing environmental concern in the creative industry is reflected in the incorporation of ecological themes into digital games, with emphasis on the Green Game Jam, an initiative by the Playing for the Planet Alliance in partnership with PNUMA. Objective:* This study aims to analyze the themes proposed by the Green Game Jam between 2020 and 2025, in order to understand the environmental discourses constructed and promoted within the digital games sector. **Methodology:** This is a qualitative and exploratory research based on the documentary analysis of Green Game Jam editions, focused on identifying thematic trends and discursive patterns related to the field of digital ecocriticism. **Results:** The analysis identified thematic trends and discursive strategies that demonstrate how the digital games industry has appropriated environmental agendas. The study highlights the role of the Green Game Jam as a cultural device that constructs and disseminates ecological imaginaries within the games sector.

Keywords: *Ecocriticism, Digital Games, Creative Industries, Green Game Jam, Sustainability*

Resumo. Introdução: *A crescente preocupação ambiental na indústria criativa reflete-se na incorporação de temas ecológicos em jogos digitais, com destaque para a Green Game Jam, iniciativa da Playing for the Planet Alliance e do PNUMA. Objetivo:* Este trabalho visa analisar as temáticas propostas pela Green Game Jam entre 2020 e 2025, a fim de compreender os discursos ambientais construídos e promovidos no setor de jogos digitais. **Metodologia:** Trata-se de pesquisa qualitativa e exploratória, baseada na análise documental das edições da Green Game Jam, com foco na identificação de tendências temáticas e padrões discursivos relacionados ao campo da ecocrítica digital. **Resultados:** Identificaram-se tendências temáticas e estratégias discursivas que evidenciam a forma como a indústria de jogos digitais tem se apropriado das pautas ambientais. A análise destacou o papel da Green Game Jam como dispositivo cultural que constrói e difunde imaginários ecológicos no setor de jogos.

Palavras-chave: *Ecocrítica, Jogos Digitais, Indústrias Criativas, Green Game Jam, Sustentabilidade.*

1. Introdução

Nas últimas décadas, os jogos digitais deixaram de ocupar apenas o espaço do entretenimento para se afirmarem como agentes centrais da economia criativa global. Seu impacto ultrapassa o aspecto econômico, alcançando também uma dimensão simbólica e cultural significativa (Flanagan, 2009; Sicart, 2011). Neste contexto, temas ambientais vêm ganhando espaço crescente no design e na narrativa dos jogos. Movimentos no campo dos Estudos de Jogos têm buscado articular de forma mais sistemática a relação entre jogos e meio ambiente.

Esse cenário oferece um terreno fértil para discutir como os jogos digitais representam, constroem e disseminam percepções sobre questões ecológicas, campo que vem sendo denominado de ecocrítica digital. Uma das iniciativas mais relevantes nesse âmbito é a Green Game Jam, promovida pela Playing for the Planet Alliance em parceria com o Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente (PNUMA). Mais do que uma ação pontual, a Green Game Jam busca alinhar o design de jogos às metas globais de sustentabilidade, apostando no potencial persuasivo dos jogos para sensibilizar, informar e engajar (Bogost, 2007).

No entanto, é preciso ir além das intenções declaradas e perguntar: que discursos ambientais estão sendo priorizados? Quais temas ganham visibilidade? E quais permanecem à margem? Como os jogos constroem, ao longo do tempo, seus próprios imaginários ecológicos?

Refletir sobre essas questões é fundamental para compreender os jogos não apenas como produtos culturais, mas como mediadores de experiências ambientais e possíveis agentes de transformação (Gough, 2002; McGonigal, 2012). Apesar da visibilidade institucional da Green Game Jam, ainda há uma lacuna de estudos que investiguem criticamente os discursos ecológicos mobilizados em suas edições.

Este artigo propõe uma análise das temáticas ambientais promovidas pela Green Game Jam entre 2020 e 2025, buscando identificar tendências, recorrências e sentidos predominantes atribuídos à causa ecológica na interseção entre jogos digitais, indústria cultural e engajamento ambiental.

2. Trabalhos Relacionados

O diálogo entre jogos digitais e meio ambiente tem ganhado destaque nos Estudos de Jogos. Nos últimos anos têm surgido diversos trabalhos focando nas relações entre jogos e meio ambiente, incluindo obras como a de Chang (2019) e Beke et al. (2024), que vêm buscando uma maior sofisticação ao considerar as diferentes facetas de como os jogos influenciam e são influenciados pelas questões ambientais.

Este movimento aproxima-se da ecocrítica, um campo surgido nos Estados Unidos no fim do século XX, com a proposta de aproximar literatura e meio ambiente. Com o passar dos anos, a ecocrítica expandiu seu olhar para outras mídias, buscando entender como a apresentação dos conteúdos ambientais influenciam a percepção pública destas questões. Para além de natureza, ela discute também outros temas como tecnologia, lixo, corpo humano e desigualdade social e os impactos das ações humanas no planeta (Glotfelty, 1996; Soares e dos Santos, 2022; op Beke et al, 2024).

No Brasil também vemos uma crescente produção de trabalhos entrelaçando jogos e meio ambiente, embora esta se manifeste principalmente no desenvolvimento de jogos voltados para a conscientização ecológica, em formato digital (Diniz et al., 2024; Carneiro e Sarinho, 2024), para crianças (Freitas et al., 2024), ou ainda versões analógicas (Santos et al. 2024), com um menor número de trabalhos lidando com aspectos sociais (Moraes et al., 2023). Trabalhos focando especificamente em questões conceituais da relação entre jogos e meio ambiente ainda são comparativamente menos numerosos, embora contem com alguns representantes recentes (Santos-Ferreira e Vasconcellos, 2024, Santos-Ferreira, 2025).

Este artigo se insere nesse campo emergente, buscando contribuir para a consolidação da ecocrítica digital como ferramenta analítica das interfaces entre jogos, cultura e meio ambiente.

3. Metodologia

Este estudo adota uma abordagem qualitativa e exploratória, com o intuito de compreender como a Green Game Jam tem articulado e promovido discursos ambientais no contexto da indústria de jogos digitais. A investigação se ancora em uma análise documental, voltada aos materiais produzidos e divulgados oficialmente pela Playing for the Planet Alliance e pelo Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente (PNUMA), abrangendo o período de 2020 a 2025, correspondente às cinco primeiras edições do evento.

O corpus reúne documentos institucionais diversos: relatórios, comunicados de imprensa, páginas oficiais das edições anuais, materiais promocionais, publicações em redes sociais e recursos disponibilizados em websites vinculados à iniciativa. A seleção levou em conta sua relevância na explicitação dos objetivos da campanha e, sobretudo, na exposição das temáticas ambientais propostas a cada edição.

A análise foi conduzida em duas etapas principais. Primeiramente, as temáticas centrais e subtemas ecológicos de cada edição foram identificados e organizados cronologicamente. Em seguida, procedeu-se à categorização temática com base em três eixos interpretativos:

1. **Foco ambiental** (ex: mudanças climáticas, biodiversidade, alimentação sustentável);
2. **Orientação estratégica** (ex: ação individual, justiça ambiental, transformação sistêmica);
3. **Alinhamento com marcos globais** (ex: Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, Década da Restauração).

Também foram consideradas as estratégias de engajamento adotadas, como inserção de mensagens ambientais nos jogos, eventos in-game e parcerias com organizações não governamentais.

A organização desses dados resultou na elaboração de uma tabela analítica, na qual cada edição da Green Game Jam é descrita por meio de sete categorias: ano, tema central, subtemas ambientais, objetivo declarado, abordagens utilizadas, orientação

estratégica e número de estúdios participantes. Essa estrutura permitiu sistematizar informações dispersas e facilitar uma leitura comparativa e diacrônica da campanha, evidenciando continuidades, transformações e sentidos predominantes atribuídos à causa ecológica ao longo do tempo.

A inclusão do número de participantes foi considerada relevante como indicador do alcance e da mobilização promovida pela iniciativa em cada edição. Já a análise das orientações estratégicas, por vezes inferidas a partir das ações propostas, permitiu refletir sobre os modos como a campanha tem direcionado a experiência do jogador em relação às temáticas ambientais.

A análise documental, nesse contexto, revela-se especialmente pertinente: mais do que mapear conteúdos explícitos, ela permite acessar as camadas simbólicas, ideológicas e discursivas que estruturam a construção dos imaginários ambientais (Cellard, 2008; Bardin, 2011). Ao adotar essa perspectiva, o estudo busca contribuir para uma leitura crítica da ecocrítica digital em sua interface com as práticas institucionais do setor de jogos.

4. Resultados

A análise das edições da Green Game Jam entre os anos de 2020 e 2025 revela uma trajetória de crescente sofisticação temática e discursiva no tratamento das questões ambientais pela indústria de jogos digitais.

Tabela 1. Panorama da Green Game Jam (2020–2025)

Ano	Tema Central	Subtemas Ambientais	Objetivo	Abordagens Estratégicas	Orientação Estratégica	Participantes (Estúdios)
2020	Mudanças Climáticas e Biodiversidade	Conservação de florestas, emissões, biodiversidade	Demonstrar o potencial dos jogos móveis na educação ambiental e ação climática	Mensagens ambientais em jogos existentes, estímulo a ações sustentáveis	Ação individual, gamificação de hábitos	11
2021	Restauração de Ecossistemas	Florestas, oceanos, poluição	Promover a “Década da Restauração” com mensagens ecológicas nos jogos	Gamificação de hábitos ecológicos, desafios com foco em restauração	Ação individual, colaboração global	26
2022	Florestas e Alimentação	Cadeias sustentáveis, florestas tropicais, dietas ecológicas	Estimular escolhas alimentares conscientes e sustentáveis	Eventos in-game, parcerias com ONGs ambientais	Mudança de hábitos, consumo consciente	42
2023	Natureza e Populações	Povos indígenas, justiça ambiental, bem-estar ecológico	Destacar vozes de comunidades afetadas pelas mudanças climáticas	Narrativas baseadas em comunidades reais, cooperação com ativistas	Justiça ambiental, inclusão social	40+

2024	Restaurando o Planeta	Clima, oceanos, florestas	Promover práticas restaurativas com ações simbólicas e mecânicas em jogos	Ativações temporárias, recompensas ambientais	Ação simbólica, mudança de comportamento	48
2025	Conexão com a natureza	Conexão com a natureza, bem-estar, regeneração, cuidado com o planeta	Estimular jogadores a se reconectarem com a natureza por meio de experiências simbólicas nos jogos	Experiências sensoriais, missões de contemplação, incentivo ao autocuidado ecológico	Conexão simbólica, regeneração pessoal	63

5. Discussão



Figura 1. Logotipo oficial da Green Game Jam. Fonte: <https://www.playing4theplanet.org/green-game-jam-2025>.

Como indicado na Tabela 1, a iniciativa evoluiu de temas amplos e generalistas, como mudanças climáticas e biodiversidade (2020), para abordagens mais específicas, interseccionais e sensíveis a questões sociopolíticas, como alimentação sustentável (2022), justiça ambiental (2023), práticas restaurativas (2024) e Conexões simbólicas com a natureza (2025). Essa evolução indica um aprofundamento do engajamento ecológico ao longo do tempo.

Paralelamente, observa-se um crescimento significativo no número de estúdios participantes: de 11 em 2020 para 63 em 2025., ainda em curso. Esse dado sinaliza, não apenas a consolidação da Green Game Jam como uma ação institucional de referência

no setor de jogos, mas também demonstra um possível indicativo da legitimidade crescente da temática ambiental dentro da economia criativa, de modo que a ampliação do engajamento industrial sugira a abertura progressiva as práticas de game design orientadas por valores ecológicos.

Do ponto de vista das abordagens estratégicas, nota-se uma transição marcante: das mensagens ambientais pontuais e da gamificação de hábitos individuais nas edições iniciais (2020–2021), para à construção de experiências mais integradas e imersivas, como eventos in-game, recompensas simbólicas e narrativas ancoradas em contextos sociais reais, nas edições posteriores (2022–2025). Essa mudança acompanha uma inflexão discursiva da lógica individualista para a coletiva e sistêmica a partir de 2023.

A análise dos temas revela ainda uma recorrência de três eixos estruturantes: florestas, mudanças climáticas e restauração de ecossistemas que aparecem com frequência nas edições, funcionando como pilares do discurso que moldam o imaginário ambiental proposto pela iniciativa. Outros temas, como biodiversidade e consumo sustentável, também ocupam lugar de destaque reforçando a intenção de promover não apenas conscientização, mas mobilização em torno de práticas ecológicas.

A edição de 2023, em especial, marca uma inflexão significativa ao trazer para o centro do discurso a dimensão sociopolítica da crise ambiental, valorizando vozes indígenas e saberes tradicionais, e promovendo o bem-estar ecológico como valor transversal. Essa edição amplia o escopo da Green Game Jam, incorporando camadas interseccionais que conectam justiça ambiental e justiça social, em sintonia com perspectivas críticas contemporâneas sobre a crise climática.

Em resumo, os dados revelam o amadurecimento da Green Game Jam enquanto plataforma de promoção de discursos ambientais cada vez mais diversos e articulados com as complexidades da crise climática contemporânea. Os temas evoluem de abordagens generalistas, para questões interseccionais e socialmente ancoradas.

Dessa maneira, a crescente sofisticação da construção temática da Green Game Jam, que se posiciona não apenas como uma vitrine para a sustentabilidade nos jogos, mas como um campo simbólico onde se negociam sentidos contemporâneos de ação ecológica. Mais do que um evento temático, trata-se de um espaço cultural no qual se articulam valores, práticas e discursos. Diante disso, a Green Game Jam atua como um dispositivo cultural: não apenas promove causas ecológicas, mas produz sentidos específicos sobre o papel da mídia interativa frente à crise ambiental.

A ecocrítica digital, ao propor uma leitura dos jogos como formas de mediação ecológica, contribui para desvelar as camadas simbólicas envolvidas nessas práticas.

Propondo não só que os jogos digitais sejam compreendidos como representações do mundo natural, mas como experiências interativas que moldam percepções ecológicas (Chang, 2019). Sob essa perspectiva, operando como uma arena de mediação onde se entrelaçam discursos.

Os valores ecológicos promovidos pela iniciativa, como regeneração, interdependência e responsabilidade, dialogam com agendas internacionais como os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Contudo, a forma como esses

valores são expressos nos jogos revela diferentes orientações ideológicas: enquanto algumas edições reforçam soluções centradas no indivíduo, outras investem em abordagens coletivas e transformações sistêmicas, refletindo uma tensão contínua entre engajamento simbólico e transformação estrutural (Latour, 2018; Nixon, 2011).

Como ação institucional, a Green Game Jam também reposiciona a indústria dos jogos como parceira estratégica das Nações Unidas, contribuindo para legitimar o setor como agente relevante na cultura da sustentabilidade. Contudo, tal reposicionamento se dá, em grande medida, dentro dos limites do “capitalismo verde” (Haraway, 2016), o que pode restringir a emergência de proposições mais críticas ou contra-hegemônicas. Essa dualidade revela um aspecto fundamental da Green Game Jam: ao mesmo tempo em que promove valores ecológicos e amplia a visibilidade das causas ambientais dentro da cultura gamer, também opera dentro de molduras institucionais que podem limitar sua potência crítica. A adesão da indústria a agendas sustentáveis frequentemente se dá por meio de formatos palatáveis e compatíveis com o mercado, o que pode diluir propostas mais radicais de transformação socioambiental. Sendo assim, evidenciando a linha tênue entre a necessidade de engajamento e os limites impostos pela própria estrutura institucional, uma dualidade característica das tentativas de inserção ecológica no seio das indústrias criativas.

Por fim, a Green Game Jam pode ser compreendida como parte de um movimento mais amplo de governança cultural do clima, no qual mídias, indústrias criativas e instituições multilaterais convergem na produção de imaginários ecológicos. O estudo das temáticas promovidas pela iniciativa contribui, portanto, para compreender como os jogos digitais vêm sendo mobilizados não apenas como entretenimento, mas como ferramentas narrativas e de ação frente à urgência climática.

6. Considerações Finais

Embora a Green Game Jam tenha se consolidado como uma das principais ações ambientais voltadas à indústria de jogos digitais, ainda são escassas as análises acadêmicas que investigam criticamente seus discursos e estratégias. Ao examinar sistematicamente as temáticas propostas ao longo de seis edições, este estudo contribui para preencher essa lacuna, oferecendo uma leitura ecocrítica que articula dimensões simbólicas, narrativas e institucionais da iniciativa. Trata-se, portanto, de uma abordagem inédita, que propõe compreender a Green Game Jam não apenas como mecanismo de mobilização, mas como um campo de disputa por sentidos da sustentabilidade na cultura digital contemporânea.

A análise longitudinal das edições entre 2020 e 2025 evidencia o fortalecimento da Green Game Jam como espaço simbólico e estratégico na produção de discursos ecológicos dentro do ecossistema dos jogos. Embora a Green Game Jam 2025 ainda esteja ocorrendo, ao mapear as temáticas propostas e suas orientações estratégicas, o estudo já revela uma transição significativa: de ações centradas na mudança individual para abordagens sistêmicas e politicamente engajadas, incorporando aspectos sociais, políticos e simbólicos às práticas sustentáveis mobilizadas por meio do game design.

A recorrência de temas como florestas, clima e alimentação aponta para a consolidação de eixos estruturantes que refletem tanto preocupações ambientais globais

quanto oportunidades de mediação lúdica. Por outro lado, a incorporação de dimensões sociopolíticas a partir de 2023 sugere uma abertura a discursos mais complexos e interseccionais.

Esses dados reforçam o potencial da ecocrítica digital como ferramenta analítica das interseções entre cultura, indústria e meio ambiente, e evidenciam a urgência de ampliar o diálogo entre game design e agendas climáticas, especialmente em contextos educacionais e institucionais. A Green Game Jam, portanto, configura-se como dispositivo cultural, a Green Game Jam contribui para legitimar os jogos como ferramentas de sensibilização ecológica. No entanto, sua atuação permanece tensionada entre o potencial transformador do lúdico e os limites impostos pela estrutura institucional e pelo mercado

É importante reconhecer, como limitação deste estudo, a ausência de uma análise sobre a recepção das campanhas pelos jogadores e seus possíveis impactos na cultura gamer. Futuras investigações podem aprofundar essa dimensão, explorando dados empíricos, comunidades de jogadores e análises de recepção.

Em síntese, este trabalho reforça a relevância da ecocrítica digital como ferramenta para compreender as interações entre jogos, discursos ambientais e cultura. Ao analisar sistematicamente os sentidos promovidos pela Green Game Jam, o artigo oferece uma contribuição original para os estudos sobre sustentabilidade e mídias interativas. Diante disto, o artigo não apenas amplia o escopo de análise crítica sobre o papel dos jogos na mediação ambiental, mas também propõe caminhos teóricos e metodológicos para compreender o engajamento ecológico em mídias interativas. Assim, posiciona-se como uma contribuição original para os estudos interdisciplinares entre jogos digitais, cultura e meio ambiente, abrindo espaço para futuras investigações que explorem o potencial transformador dos jogos na construção de futuros sustentáveis.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. O ChatGPT foi utilizado para aprimoramento das seções de texto desse trabalho, em conformidade com as normas previstas no Código de Conduta da SBC.

Referências

- Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70.
- Beke, L. op de, Raessens, J., Werning, S., & Farca, G. (Orgs.). (2024). *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*. Amsterdam University Press. <https://www.aup.nl/en/book/9789463721196/ecogames>.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Carneiro, A. R., & Sarinho, V. T. (2023). *Life Green: Um Jogo Digital para a Conscientização Ambiental*. Em *Anais Estendidos do Simpósio Brasileiro de Jogos e*

- Entretenimento Digital (SBGames) (p. 1054-1059% @ 0000-0000).
https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/27896.
- Cellard, A. (2008). 'A análise documental', In: Poupart, J. et al. (orgs.), *A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos*. Petrópolis: Vozes, pp. 295–316.
- Chang, A. (2019). *Playing Nature: Ecology in Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Diniz, A. C., Gomes, F. P., Moreno, D. A., & de Araujo, G. C. (2024). *Terraverde: Um jogo para conscientização ambiental*. Em *Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)* (p. 1339-1350% @ 0000-0000).
<https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/32402>.
- Flanagan, M. (2009) *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Freitas, L. L., Paris, S., Araujo, S., & Araújo, G. de O. (2024). *EcoAdventure: Um jogo digital para crianças voltado para a conscientização ecológica*. Em *Anais Estendidos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)* (p. 141-146% @ 0000-0000).
https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/32099.
- Glotfelty, C.; Fromm, H. (1996). *The ecocriticism reader: Landmarks in literary ecology*. University of Georgia Press, 1996.
- Gough, N. (2002) 'Thinking technologically about environmental education', *Canadian Journal of Environmental Education*, 7, pp. 23–38.
- Haraway, D. (2016). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press.
- Latour, B. (2004). *Politics of Nature: How to Bring the Sciences into Democracy*. Cambridge: Harvard University Press.
- McGonigal, J. (2012). *A realidade em jogo: Por que os jogos nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro. Editora: Best Sellers.
- Moraes, J. P. de A., Santana, F. da H., Souza, D. S. da S., Silva, E. S., Leite, F. H. S., Souza, F. S. de, Jesus, I. B. M. de, & Cirne, V. M. (2023). *Menoari: Cultura indígena e combate a devastação ambiental representados por produção de jogo digital*. Em *Anais Estendidos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)* (p. 146-156% @ 0000-0000).
https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/27806.
- Nixon, R. (2011). *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor*. Cambridge: Harvard University Press.
- Playing for the Planet Alliance (2020) 'Green Game Jam', *Playing for the Planet Alliance*. Disponível em: <https://www.playing4theplanet.org/green-game-jam> (Acessado em: 24 de março de 2025).

- Playing for the Planet Alliance (2021) 'Green Game Jam 2021 to Empower Millions of Gamers to Act for Nature', Playing for the Planet Alliance. Disponível em: <https://www.playing4theplanet.org/post/ggj21> (Acessado em: 26 de março de 2025).
- Playing for the Planet Alliance (2022) 'Green Game Jam 2022', Playing for the Planet Alliance. Disponível em: <https://www.playing4theplanet.org/green-game-jam> (Acessado em: 26 de março de 2025).
- Playing for the Planet Alliance (2023) 'Green Game Jam 2023', Playing for the Planet Alliance. Disponível em: <https://www.playing4theplanet.org/green-game-jam-2023> (Acessado em: 27 de março de 2025).
- Playing for the Planet Alliance (2024) 'Green Game Jam 2024', Playing for the Planet Alliance. Disponível em: <https://www.playing4theplanet.org/project/green-game-jam-2024> (Acessado em: 24 de março de 2025).
- Playing for the Planet Alliance (2025) 'Green Game Jam 2025', Playing for the Planet Alliance. Disponível em: <https://www.playing4theplanet.org/project/green-game-jam-2025> (Acessado em: 30 de março de 2025).
- Santos, D. dos, Costa, F., Parreiras, M., Xexéo, G., & Magalhães, M. (2023). *Ecopolis: Merging Competition and Sustainability Education in a Resource Management Game*. Em *Anais Estendidos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)* (p. 252-257% @ 0000-0000). https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/27816.
- Santos-Ferreira, D. I. dos. (2025). *Divulgação científica e jogos digitais: Entrelinhas ambientais de Horizon: Zero Dawn (2017) [Mestrado]*. Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz).
- Santos-Ferreira, D. I., & Vasconcellos, M. S. (2024). *Jogos e Meio Ambiente*. *Anais Estendidos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames); 2024: Anais Estendidos do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, 85–90. https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2024.240878.
- Sicart, M. (2011). 'Against Procedurality', *Game Studies*, 11(3). Available at: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap (Acessado em: 04 março 2025).
- Soares, I. M., & dos Santos, M. F. (2022). (Eco)Catástrofe Em Marcelo Ariel: Leitura De Dois Poemas. *Entheoria: Cadernos De Letras E Humanas*, 9(1), 110–129. Recuperado de <https://www.journals.ufrpe.br/index.php/entheoria/article/view/4798>.
- United Nations Environment Programme (UNEP). (2020) *Playing for the Planet: How video games can deliver for people and the environment*. Nairobi: UNEP. Available at: <https://www.unep.org/resources/report/playing-planet> (Acessado em: 04 março 2025).