

Utopia e Distopia presentes no filme de ficção científica *Jogador N° 1*

**Amauri R. A. R. Silidonio¹, Josimar Priori¹,
Ketlyn L. M. Medeiros¹, Lucas d. M. Andrade¹**

¹Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Campus Paranavaí
Rua José Felipe Tequinha, 1400, Jardim das Nações – CEP 87703-536 –
Paranavaí – PR – Brasil

amaurisilidonio@gmail.com, josimar.priori@ifpr.edu.br,

ketlynlohany27@gmail.com, lucas.andrade@ifpr.edu.br

Abstract. *This work investigates how the film Ready Player One portrays science through the concepts of utopia and dystopia, exploring the influence of technology and virtual reality in the narrative. The analysis is contextualized in an educational setting, highlighting how science fiction in cinema enables a critical view of cultural representations of science and technology. The study addresses the concepts of utopia and dystopia, describes the plot and characters, and examines key scenes with utopian and dystopian elements. The project also includes the creation of a website to share the results, providing an accessible platform to share the research and develop technological and communication skills essential in the digital society.*

Resumo. *Este trabalho investiga como o filme Jogador N° 1 retrata a ciência através dos conceitos de utopia e distopia, explorando a influência da tecnologia e da realidade virtual na narrativa. A análise é contextualizada no ambiente educacional, destacando como a ficção científica no cinema possibilita uma visão crítica das representações culturais de ciência e tecnologia. O estudo aborda os conceitos de utopia e distopia, descreve enredo e personagens e explora cenas centrais com elementos utópicos e distópicos. O projeto inclui ainda a criação de um site para divulgação dos resultados, proporcionando uma plataforma acessível para compartilhar a pesquisa e desenvolver habilidades tecnológicas e comunicacionais, essenciais na sociedade digital.*

1. Introdução

A ciência, enquanto campo de conhecimento humano, frequentemente ocupa um lugar central em narrativas da ficção científica, sendo explorada de forma criativa e especulativa. Filmes desse gênero desempenham um papel importante ao imaginar futuros alternativos que desafiam convenções e inspiram reflexões, apresentando representações tecnológicas e sociais que dialogam com os anseios e temores contemporâneos. Nesse contexto, a análise crítica de obras cinematográficas pode contribuir para uma compreensão mais ampla das relações entre ciência, tecnologia e sociedade.

O filme *Jogador N° 1* (2018), dirigido por Steven Spielberg e baseado no livro homônimo de Ernest Cline, destaca-se como exemplo relevante. Ambientado em um

futuro distópico em 2045, a narrativa apresenta uma sociedade em que grande parte da população prefere a imersão no universo virtual do jogo *Oasis* a enfrentar a realidade opressiva do mundo físico. A trama é impulsionada por uma competição entre jogadores, cujo objetivo é solucionar um enigma deixado pelo criador do jogo, prometendo a posse de uma fortuna e o controle da plataforma. Ao mesclar elementos de realidade virtual com conceitos de utopia e distopia, o filme aborda questões centrais sobre o impacto da ciência e da tecnologia no futuro da humanidade.

Diante disso, este trabalho propõe investigar como o filme *Jogador Nº 1* (2018) retrata a ciência a partir dos conceitos de utopia e distopia, buscando compreender as implicações dessas representações na visão de futuro transmitida ao público. Essa análise é particularmente relevante no contexto educacional, pois pode estimular nos estudantes uma reflexão crítica sobre as formas como a ciência e a tecnologia são retratadas na cultura popular, bem como sobre suas implicações éticas, sociais e políticas.

1.1. Objetivos

O objetivo geral deste trabalho é analisar como o filme *Jogador Nº 1* (2018) retrata a ciência a partir dos conceitos de utopia e distopia. Para atingir este objetivo, foram definidos os seguintes objetivos específicos: definir os conceitos de utopia e distopia; descrever o enredo e os personagens, vinculando-os à presença da ciência; analisar aspectos distópicos e utópicos em cenas centrais do enredo; e elaborar um site para exposição dos resultados do trabalho de pesquisa.

Além de promover a reflexão crítica, a produção de um site como parte deste projeto permite uma maior difusão da pesquisa, tornando-a acessível a um público mais amplo. Vivemos em um mundo informatizado, no qual as habilidades em programação e o acesso à informação desempenham um papel crucial. Assim, a produção do site oferece aos estudantes a oportunidade de desenvolver habilidades práticas em tecnologia da informação e comunicação, capacitando-os para se adaptarem e se destacarem em um mundo cada vez mais digitalizado.

1.2. Metodologia

Este trabalho realizará, primeiramente, uma revisão bibliográfica detalhada sobre os conceitos de utopia e distopia, utilizando fontes acadêmicas e teóricas, incluindo artigos científicos e publicações especializadas que abordam esses conceitos. Isso permitirá uma compreensão robusta e abrangente dos termos, comparando diferentes interpretações e teorias.

Em seguida, será feita uma análise do filme *Jogador Nº 1* (2018), assistindo ao filme e descrevendo seu enredo e personagens, com foco na identificação de momentos e características que evidenciem a presença da ciência, tecnologia e inovação. A partir disso, será analisado como esses elementos são incorporados na narrativa e de que forma influenciam o desenvolvimento dos personagens e do enredo.

Após essa análise, serão identificadas e discutidas cenas centrais do filme que exemplificam aspectos distópicos e utópicos, realizando uma análise crítica dessas cenas em relação aos conceitos definidos previamente. Será examinada a representação da ciência nesses contextos, avaliando como ela contribui para a construção das realidades utópicas e distópicas no filme.

Para complementar o estudo teórico, será desenvolvido um site para exposição dos resultados da pesquisa. Esse site será projetado com base em práticas recomendadas de desenvolvimento web, utilizando frameworks e tecnologias adequadas para garantir uma implementação eficiente e de fácil usabilidade. Durante o desenvolvimento, serão realizados testes para garantir a funcionalidade e usabilidade do site, identificando possíveis problemas e dificuldades enfrentadas pelos usuários.

Por fim, toda a pesquisa e desenvolvimento serão documentados em um relatório técnico-científico, apresentando o estudo, planejamento e resultados obtidos. Esse relatório será utilizado para a apresentação do trabalho em eventos acadêmicos, destacando as conclusões e contribuições da pesquisa.

2. Fundamentação Teórica

2.1. Definição dos conceitos de utopia e distopia

A ficção científica, gênero literário e cinematográfico que ganhou destaque nos séculos XX e XXI, é um meio poderoso para explorar questões científicas, tecnológicas e socio-políticas. Este gênero frequentemente aborda temas de utopia e distopia, criando mundos futuros que refletem esperanças e medos humanos. Para entender a representação desses conceitos em filmes de ficção científica, esta revisão teórica baseia-se em artigos que discutem utopias e distopias, oferecendo uma base sólida para este artigo sobre a ciência retratada no filme *Jogador Nº 1* (2018).

[Pereira 2014], em *Utopia ou distopia? A ansiedade e o vazio em Schimmernder Dunst über CobyCounty de Leif Randt: Utopia or dystopia? Anxiety and emptiness in Leif Randt's Schimmernder Dunst über CobyCounty* descreve que enquanto as utopias retratam sociedades perfeitas do ponto de vista de uma elite, as distopias surgiram da crítica a organizações utópicas que resultaram em Estados totalitários violentos.

[da Silveira Lobão et al. 2019], no artigo *Ideologias, utopias, distopias, "entopias": movimentos contra-hegemônicos na relação natureza-cultura* abordam de forma detalhada os conceitos de utopia e distopia, utilizando como referência os pensamentos de Paul Ricoeur e François Ost. De acordo com os autores, a utopia é concebida como um ideal a ser perseguido, mas que pode assumir um caráter patológico quando perde sua ancoragem na realidade, distorcendo-a a ponto de se tornar inalcançável ou perigosa. Já a distopia, por outro lado, é descrita como uma manifestação de lógicas de poder que se afastam dos contextos sociais e humanos, resultando em ambientes e sociedades que se tornam "mundos pouco habitáveis pelo homem". Essa análise propõe uma reflexão sobre a complexidade intrínseca desses conceitos, destacando sua ambiguidade e o papel que desempenham na construção da imaginação cultural e social, onde ideais e realidades se entrelaçam de forma muitas vezes conflitante.

2020: utopia e a distopia e a yout(uber)ização do trabalho do docente, escrito pelo [Irigaray 2020], apresenta a utopia como um futuro idealizado, onde as pessoas teriam jornadas de trabalho reduzidas e não realizariam tarefas repetitivas, vivendo em um mundo avançado tecnologicamente. Em contraste, a distopia é apresentada como um cenário apocalíptico, caracterizado por guerras, epidemias e devastação ambiental, como exemplificado em obras como "Mad Max". O autor sugere que, em 2020, a realidade se tornou uma "dis-utopia", onde elementos de ambos os conceitos coexistem, pois, embora a tecnologia tenha permitido o trabalho remoto e o uso de ferramentas avançadas,

a pandemia trouxe crises e instabilidade, intensificando o desgaste e a precarização das condições de trabalho, especialmente no ensino.

[Portela and Bonfim 2023], em *A Matéria Escura das Utopias: Um Estudo da Configuração da Utopia Afrofuturista a partir de Pantera Negra, de Ryan Coogler e 'Pele de Emergência', de N.K. Jemisin*, exploram a utopia afrofuturista como resposta às experiências de opressão dos povos negros. No filme "Pantera Negra"(2018), sob a direção de Ryan Coogler, Wakanda é retratada como uma nação tecnologicamente avançada e espiritualmente rica, representando uma utopia para o povo preto. Contudo, os autores questionam a autenticidade dessa utopia devido à sua produção hollywoodiana. Em contraste, "Pele de Emergência"(2021), de N.K. Jemisin, é considerada uma utopia afrofuturista mais autêntica, baseada na coletividade e liberdade, retratando uma Terra regenerada após um colapso ambiental. Este estudo destaca a literatura especulativa como ferramenta de resistência e esperança para os marginalizados, promovendo narrativas de justiça e liberdade.

[Piassi and Pietrocola 2009], no artigo *Ficção Científica e Ensino de Ciências: Para Além do Método de 'Encontrar Erros em Filmes'*, propõem uma metodologia de análise de obras de ficção científica em relação ao conhecimento científico. Eles utilizam análise literária e semiótica para evidenciar como a ficção científica constrói elementos contrafactuais e promove debates sobre temas científicos atuais. Além disso, argumentam que a ficção científica não deve ser reduzida a um recurso didático, mas compreendida como um discurso complexo que explora questões científicas e socioculturais. Por fim, categorizam os elementos contrafactuais em várias categorias, demonstrando a riqueza e potencial didático dessas obras, capazes de fomentar debates críticos sobre implicações sociais e éticas da ciência e tecnologia.

[da Silva and Dantas 2024], em seu artigo *A mundialização do Estado de Exceção como ciclo imaginário dos filmes futuristas* tratam sobre a representação do Estado de Exceção globalizado em filmes de ficção científica e argumentam que esses filmes refletem preocupações e medos coletivos. Eles focam na cultura de vigilância presente tanto na vida real quanto em obras de ficção como "THX 1138"(1971), "Brazil"(1985) e "Minority Report"(2002). Esses filmes retratam sociedades em constante estado de emergência, com vigilância e controle onipresentes, tratando cidadãos como de segunda classe, privados de direitos políticos e submetidos a uma gestão biopolítica intensa. A figura do "homem sacro" é explorada como metáfora para a vida nua, desprovida de proteção jurídica. Os autores sugerem que os cenários de exceção no cinema de ficção científica confirmam a tese de um Estado de exceção democrático, onde direitos humanos são cada vez mais ignorados e governos atendem a interesses de uma minoria.

Os artigos revisados mostram como a ficção científica oferece uma plataforma rica para explorar as relações entre ciência, tecnologia e sociedade. A utopia afrofuturista discutida por [Portela and Bonfim 2023] promove narrativas de esperança e justiça para os marginalizados. [Piassi and Pietrocola 2009] demonstram como a ficção científica pode enriquecer o ensino de ciências, abordando criticamente os elementos contrafactuais. [da Silva and Dantas 2024] expõem a distopia emergente das preocupações contemporâneas com vigilância e controle estatal. Esses estudos sublinham a importância da ficção científica não apenas como entretenimento, mas como um reflexo crítico das esperanças e medos humanos, proporcionando uma compreensão mais profunda de nosso

presente e das possíveis trajetórias futuras.

2.2. Análise dos aspectos distópicos e utópicos em cenas centrais do enredo, personagens do filme e seu vínculo com a ciência

Dirigido por Steven Spielberg, o filme *Jogador Nº 1* (2018) explora um futuro ambientado no ano de 2044, trazendo uma visão complexa sobre o impacto da tecnologia na sociedade. Em um contexto de crise econômica e social, grande parte da população recorre ao *Oasis*, uma realidade virtual onde cada indivíduo pode ser quem quiser. Esse mundo foi criado por James Halliday, e após sua morte, é desencadeada uma disputa entre os jogadores para assumir o controle da plataforma. A narrativa traz um embate entre o virtual e o real, misturando uma homenagem à cultura pop dos anos 1980 com questões contemporâneas sobre tecnologia e alienação.

O *Oasis* simboliza uma utopia, um espaço de liberdade onde os usuários se libertam das amarras sociais, físicas e econômicas do mundo real. Esse refúgio virtual permite uma nova experiência de vida, onde as pessoas podem expressar-se e realizar sonhos impossíveis no mundo físico, promovendo uma sensação de autonomia e controle. Em termos de humanidades, esse ambiente remete ao conceito de utopia, representando o desejo humano por um espaço livre de limitações sociais e políticas.

No entanto, o filme também explora a face distópica do *Oasis*. A sociedade fora da realidade virtual se encontra em um estado de degradação, mostrando como o uso excessivo dessa tecnologia cria um ciclo de alienação e desordem. A busca incessante por escapismo gera uma desconexão com o mundo real, onde as desigualdades e os problemas sociais continuam a existir sem solução. Assim, o filme destaca o risco de uma dependência total da tecnologia como válvula de escape, alertando sobre a negligência dos problemas concretos e a falta de enfrentamento das dificuldades sociais.

Um exemplo disso ocorre na cena do "Encontro na Caverna de Gundam", onde Wade Watts e seus aliados exploram um espaço repleto de referências dos anos 1980. A cena reforça valores como colaboração e amizade, simbolizando o potencial de conexão humana no ambiente virtual. No entanto, sob uma visão crítica, a caverna também expõe o quanto a sociedade está envolvida numa competição por status e realização virtual, como uma fuga das adversidades do mundo real.

Na batalha final, temos uma síntese dos aspectos utópicos e distópicos do *Oasis*. Wade e seus aliados enfrentam a corporação IOI, que deseja monopolizar o controle do *Oasis*, e se unem em prol de uma causa comum. Essa cena evoca uma utopia, onde a coletividade se sobrepõe à opressão. Contudo, o filme mostra que essa união acontece num espaço ilusório, enquanto a realidade fora do *Oasis* permanece controlada por corporações. Mesmo com a vitória dos protagonistas, a dependência da realidade virtual continua, revelando que a luta pelo ideal de liberdade e justiça ainda enfrenta barreiras no mundo real.

Portanto, *Jogador Nº 1* oferece uma reflexão crítica sobre o uso da tecnologia como refúgio, enfatizando tanto o potencial de união que o ambiente virtual pode proporcionar quanto às consequências da alienação. A narrativa não apenas explora o poder da coletividade, mas também alerta sobre os riscos de uma sociedade que se desconecta de seus problemas ao buscar conforto na realidade simulada.

2.3. Site para exposição da pesquisa utilizando: HTML, PHP, CSS, JAVA SCRIPT, Banco de Dados MySQL

```

articles.php > html > head > style > .content
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="pt-BR">
3 <head>
4 <meta charset="UTF-8">
5 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6 <title>Artigo - Jogador Nº 1</title>
7 <link href="https://fonts.cdnfonts.com/css/minecraft-4" rel="stylesheet">
8 <link rel="stylesheet" href="styles.css">
9 <style>
10 .content {
11     display: flex;
12     flex-direction: column;
13     align-items: center; /* Alinha todos os itens ao centro */
14     padding: 20px;
15 }
16
17 .content img {
18     width: 80%; /* Diminui um pouco o tamanho da imagem */
19     max-width: 500px; /* Define um tamanho máximo para a imagem */
20     height: auto; /* Mantém a proporção da imagem */
21     margin-bottom: 20px; /* Espaço entre a imagem e o texto */
22 }
23
24 h3 {
25     text-align: center; /* Alinha os títulos ao centro */
26     margin: 10px 0; /* Margem em cima e embaixo dos títulos */
27 }
28
29 .sinopse, .objetivos {
30     text-align: justify; /* Justifica o texto da sinopse e objetivos */
31     max-width: 600px; /* Define uma largura máxima para os textos */
32     margin-bottom: 20px; /* Espaço entre as seções */
33 }
34
35 /* Animação de Fade */
36 .fade {

```

Figura 1. Código

Conforme a figura 1, no `articles.php`, a estrutura do `(head)` segue um padrão semelhante ao do `index.php`, definindo o `charset`, `viewport`, e incluindo os links de fontes e CSS. Há também um estilo embutido no arquivo para a classe `.content`, que organiza os elementos em coluna e centra o conteúdo, garantindo que imagens e textos tenham margens e tamanhos apropriados para uma leitura confortável.

No corpo (`body`), a página exibe um cabeçalho e a barra de navegação, permitindo ao usuário retornar para a página inicial, registrar-se ou fazer login. O conteúdo principal (`div class="content"`) exibe o título do artigo “As utopias e distopias presentes no filme Jogador Nº 1”, seguido do nome dos autores, uma imagem ilustrativa, uma sinopse e a seção de objetivos.

A sinopse descreve brevemente a trama do filme e sua relação com temas de utopia e distopia, enquanto a seção de objetivos lista os objetivos específicos do projeto acadêmico. Essas informações são organizadas em parágrafos com alinhamento justificado e limite de largura, melhorando a estética e a legibilidade.

Por fim, um script JavaScript básico aplica uma animação de fade-in ao conteúdo principal, adicionando uma classe `.fade` para criar uma transição suave na exibição dos elementos. Essa animação adiciona dinamismo ao site, aprimorando a experiência do usuário.

Na figura 2, o arquivo `index.php` inicia com a declaração `!DOCTYPE html`, especificando que o documento segue a estrutura HTML5. No elemento `head`, define o `charset`

como UTF-8 para suportar caracteres especiais do português e a viewport para garantir a responsividade em dispositivos móveis. Além disso, são importados um link para uma fonte estilo "Minecraft" e folhas de estilo externas (styles.css), além do script script.js, que é carregado de forma assíncrona com o atributo defer.

```

index.php > html > body
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="pt-BR">
3 <head>
4 <meta charset="UTF-8">
5 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6 <title>Tcc </title>
7 <link href="https://fonts.cdnfonts.com/css/minecraft-4" rel="stylesheet">
8 <link rel="stylesheet" href="styles.css">
9 <script src="script.js" defer</script>
10 </head>
11 <body>
12 <header>
13 <h1> PROJETO FINAL DE CURSO </h1>
14 </header>
15
16 <nav>
17 <a href="index.php">Início</a>
18 <a href="register.php">Registrar</a>
19 <a href="login.php">Login</a>
20 </nav>
21
22 <div class="search-bar">
23 <input type="text" id="searchinput" placeholder="Pesquisar por filmes, séries, games, etc...">
24 <button id="searchbutton">Buscar</button>
25 </div>
26
27 <div id="searchResults" class="search-results"></div> <!-- Div para mostrar os resultados da pesquisa -->
28
29 <!-- Prévia do artigo -->
30 <section class="featured-articles">
31 <h2>Artigos em Destaque</h2>
32 <div class="preview-container" style="background-color: rgba(255, 255, 255, 0.1);"> <!-- Adicionando estilo de fundo -->
33 
34 <div class="preview-info">
35 <h3 class="article-title">
36 <a href="articles.php" style="color: #006d4f; text-decoration: none;">As utopias e distopias presentes no filme Jogador Nº 1</a> <!-- Link para articles.php -->

```

Figura 2. Código

Na estrutura principal do body, o site começa com um cabeçalho (header) que exibe o título “PROJETO FINAL DE CURSO” acompanhado de uma animação de um GIF. Em seguida, há uma barra de navegação (nav) com links para as páginas de Início, Registrar e Login. Uma barra de pesquisa é implementada com um campo de entrada (input) e um botão de busca, permitindo ao usuário buscar por filmes, séries, e jogos.

Uma seção com prévia de um artigo é exibida na section class=”featured-articles”, com título e uma imagem do filme ”Jogador Nº 1”. Essa seção fornece uma descrição inicial do conteúdo do artigo, com um link estilizado para a página completa do artigo (articles.php). O rodapé (footer) exibe os créditos do site.

O script JavaScript ao final do documento processa as buscas do usuário na barra de pesquisa, filtrando um array de artigos e exibindo resultados relevantes na div id=”searchResults”. Essa funcionalidade torna o site interativo e facilita a navegação dos usuários pelos conteúdos.

3. Resultados

Neste trabalho, os resultados obtidos visam à compreensão e à análise crítica da representação da ciência no filme *Jogador Nº 1* (2018) a partir dos conceitos de utopia e distopia. Inicialmente, a pesquisa teórica permitiu estabelecer uma base conceitual sólida sobre utopia e distopia, fundamentada em estudos de autores como [Pereira 2014], [da Silveira Lobão et al. 2019], e [Irigaray 2020], que discorrem sobre as implicações sociais e políticas desses conceitos. Essa fundamentação teórica foi essencial para embasar a análise das cenas do filme que articulam elementos de realidade virtual e escapismo com aspectos de utopia e distopia.

A análise do enredo e dos personagens de *Jogador Nº 1* (2018) revelou uma dualidade complexa entre o ambiente virtual, representado pelo *Oasis*, e o mundo físico

distópico, marcado pela crise social e econômica. As cenas centrais selecionadas, como o “Encontro na Caverna de Gundam” e a ”Batalha Final”, ilustram claramente as tensões entre a idealização de um espaço virtual utópico e a alienação do mundo real. O *Oasis* foi interpretado como uma utopia tecnológica, onde a liberdade e a criatividade florescem, enquanto o ambiente físico reflete uma distopia agravada pelo abandono da realidade. Esses achados corroboram a ideia de que a narrativa explora a tecnologia não apenas como um meio de escapismo, mas também como uma crítica à desconexão social.

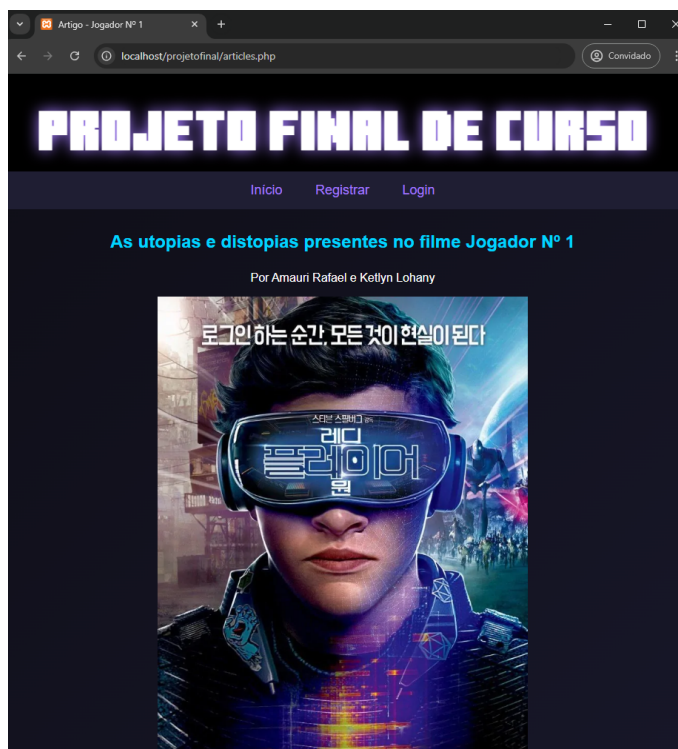


Figura 3. Site para exposição da pesquisa utilizando: HTML, PHP, CSS, JAVA SCRIPT, Banco de Dados MySQL

A produção do site para a exposição dos resultados também demonstrou ser uma parte significativa deste projeto, promovendo o engajamento com o público e oferecendo uma interface acessível e visualmente apelativa para a disseminação dos conteúdos. A plataforma digital foi desenvolvida com tecnologias como HTML, PHP, CSS e JavaScript, e sua implementação seguiu práticas recomendadas para garantir a usabilidade e a interatividade. A animação de fade-in e a barra de pesquisa configurada em JavaScript, além da estrutura dinâmica dos artigos, enriqueceram a experiência do usuário e facilitaram o acesso às informações.

Finalmente, a análise crítica e a produção do site foram documentadas em relatório técnico, proporcionando uma visão abrangente dos processos e reflexões envolvidos na pesquisa. Esse relatório visa contribuir para futuras discussões acadêmicas sobre a intersecção entre ciência, ficção científica e sociedade, oferecendo uma interpretação dos conceitos de utopia e distopia e suas implicações na visão de futuro transmitida ao público. Em conjunto, os resultados demonstram como o filme *Jogador Nº 1* (2018) e o site produzido promovem uma reflexão sobre as relações humanas e tecnológicas no contexto de um mundo cada vez mais digital e interconectado.

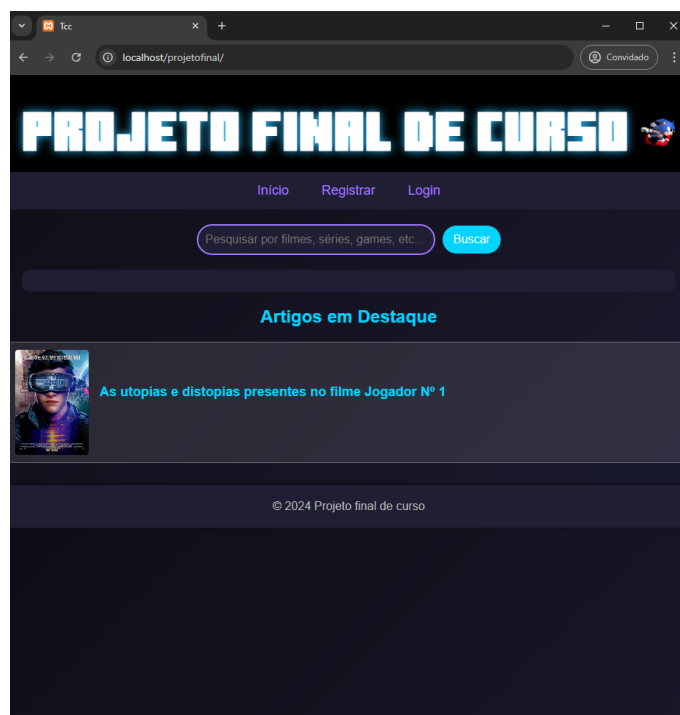


Figura 4. Site para exposição da pesquisa utilizando: HTML, PHP, CSS, JAVA SCRIPT, Banco de Dados MySQL

Referências

- da Silva, E. D. G. and Dantas, R. (2024). A mundialização do estado de exceção como ciclo imaginário dos filmes futuristas. *Galáxia (São Paulo)*, 49. Acesso em: 15 jul. 2024.
- da Silveira Lobão, R. J., Maranhão, T. C., and de Menezes, A. S. H. (2019). Ideologias, utopias, distopias, “entopias”: movimentos contra-hegemônicos na relação natureza-cultura. *Fractal: Revista de Psicologia*, 31(esp.):263–268. Acesso em: 24 set. 2024.
- Irigaray, P. D. H. A. R. (2020). 2020: utopia e a distopia e a yout(uber)ização do trabalho docente. *Cad. EBAPE.BR*, 18(4). Acesso em: 26 set. 2024.
- Pereira, V. S. (2014). Utopia ou distopia? a ansiedade e o vazio em schimmernder dunst über cobycounty de leif randt: Utopia or dystopia? anxiety and emptiness in leif randt’s schimmernder dunst über cobycounty. *Pandaemonium*, 17:50–67. Acesso em: 22 jul. 2024.
- Piassi, L. P. and Pietrocola, M. (2009). Ficção científica e ensino de ciências: para além do método de ‘encontrar erros em filmes’. *Educação e Pesquisa*, 35:525–540. Acesso em: 22 jul. 2024.
- Portela, M. C. S. and Bonfim, M. A. (2023). A matéria escura das utopias: Um estudo da configuração da utopia afrofuturista a partir de pantera negra, de ryan coogler e ‘pele de emergência’, de n.k. jemisin. *Ilha do Desterro*, 76(2):021–038. Acesso em: 17 jul. 2024.