
Minecraft e as imagens de contemplação: solidão, nostalgia e liminaridade¹

João Henrique do Nascimento Andrade²
Pedro Antun Lavigne de Lemos³
Universidade Federal de Ouro Preto – UFOP

Resumo

Este trabalho elabora como as diferentes imagens contemplativas representadas pelos cenários do jogo eletrônico *Minecraft* influem no jogador as sensações de nostalgia, sob a ótica teórica de Oliveira (2017) e Chirchiano (2016), e de solidão, na perspectiva de Pinheiro e Tamayo (1984). Para isso, foi abordado também o conceito de espaços liminares que, segundo Munhoz, são entendidos como lugares de transição inóspitos onde não se espera que indivíduos fiquem ali por um longo período. Dessa forma, o mundo solitário de *Minecraft* se dá como um grande espaço liminar em que o jogador terá de sobreviver. A análise foi o resultado do estudo teórico em publicações virtuais e revistas científicas, da análise audiovisual de produtos relacionados ao tema em plataformas digitais, como o Youtube, além da interação pessoal com o jogo.

Palavras-chave: *games; minecraft; solidão; liminal; nostalgia*

1. Introdução

O jogo eletrônico *Minecraft*, lançado em 2011 como um jogo *indie* desenvolvido pelo programador sueco Markus Persson, conhecido como Notch, é até hoje aclamado pela comunidade *gamer* por conta do longo catálogo de possibilidades que o jogador, sem um objetivo prévio, possui dentro de um mundo feito de blocos. *Minecraft* pode ser jogado individualmente e também em modo multijogador, o que permite maior troca de experiências entre jogadores que compartilhem de interesses semelhantes e realizem constantemente a manutenção deste senso de comunidade. Entretanto, por mais que o *player* construa, minere e sobreviva ao lado de animais domesticados ou de outros *players*, é comum que o jogo seja associado a um sentimento de solidão combinado com lembranças de um passado isento de recaptura, ou seja, nostálgico. Vídeos publicados na plataforma Youtube como “O Vazio de *Minecraft*”⁴, do canal “JJ”, ou o título “O Aterrorizante Vazio do *Minecraft*”⁵ do canal “Eu Hipe”, indicam os espaços liminares como locais fora da realidade que transmitiriam uma sensação de estranheza e de

¹ Trabalho apresentado no IJ05 - Comunicação, Cultura Digital e Tecnologias, da Intercom Júnior - 21ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de graduação do 3º semestre do Curso de Jornalismo da UFOP, email: joao.hna@aluno.ufop.edu.br

³ Professor do Curso de Jornalismo da UFOP, email: pedro.lemos@ufop.edu.br

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D4fXkSm3NIA> Acesso em: 20/06/2025

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O35PG164Qc> Acesso em: 20/06/2025

nostalgia. Neste estudo, exploramos como *Minecraft* pode ser palco para esse conjunto de fatores que mobilizam no jogador, a partir da experiência estética proporcionada pelo jogo, uma mistura de emoções.

Neste estudo, partimos de um recorte de imagens e conteúdos publicados online sobre *Minecraft*, bem como da experiência dos autores com a jogabilidade, para tentar responder a seguinte pergunta: “Como o jogo *Minecraft* pode se configurar como um espaço liminar e oferecer aos jogadores uma experiência nostálgica e solitária?”. A partir disso, a análise considera o conceito de nostalgia segundo as leituras de Oliveira (2017) e Chirchiano (2016), a noção de solidão na abordagem de Pinheiro e Tamayo (1984), e a questão da liminaridade com auxílio de Munhoz (2022). Este estudo, de caráter exploratório, se apoia na semiótica peirciana, a partir das leituras de Albani e Conter (2022) e Santaella (2008), como componente metodológico para guiar a análise dos recortes que compõem o universo de pesquisa, problematizando imagens e elementos da jogabilidade de *Minecraft* em busca de vestígios que apontem para isso que estamos entendendo como espaços liminares. O trabalho, que está em desenvolvimento, nasce a partir do trabalho de conclusão da disciplina Teorias da Imagem do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto.

2. O jogo *Minecraft* e a sensação de vazio

Minecraft é um jogo eletrônico criado em 2009, programado pelo sueco Markus Persson, mais conhecido como “Notch” por parte da comunidade. O programador permaneceu como co-fundador na empresa Mojang, sede também conhecida como criadora de *Minecraft*, até setembro de 2014, quando a Microsoft anunciou um acordo de aquisição e comprou a empresa. A oferta incentivou a saída de Notch e, logo, seu co-desenvolvedor, Jens Bergensten, ou “Jeb”, assumiu o controle criativo total do projeto no mesmo ano.

O jogo não possui um rumo específico para o jogador, que fica livre para fazer o que quiser em um enorme mundo feito de blocos. Sem basicamente nenhum indicativo de história, narrativa ou *lore*⁶ inicial, o *player* encontrará inúmeros desafios e deve decidir como jogar: se irá lutar, minerar, plantar, construir ou explorar.

⁶ A *lore* é a história, mitologia ou universo narrativo que serve de pano de fundo para o enredo, os personagens, o mundo e os eventos dentro do jogo.

Além do modo singular de jogo, *Minecraft* se configura como o lar de várias comunidades de jogadores que podem se juntar aos servidores para trocar experiências e sobreviver. Os conhecidos *Servers*⁷ podem ser acessados coletivamente a partir do on-line ou de uma rede local. São geralmente divididos em classes: os operadores destinados a administrar configurações internas do mundo virtual, os membros que apenas participam ativamente da sobrevivência ou das ações, e os visitantes que somente observam o mundo passivamente.

Para sobreviver, o jogador, se estiver no modo de jogo *single player*, deverá fazer todas as tarefas sozinho. Este parece ser um dos pontos-chave para compreender a liminaridade em *Minecraft*, justamente porque longas horas sobrevivendo sem outra figura humana ao seu lado pode impossibilitar o desenvolvimento de uma relação íntima entre duas pessoas. Também é possível considerar o fato de *Minecraft* não exigir em nenhum momento que o *player* siga alguma história ou cumpra um objetivo, elemento que o distingue de outros jogos *sandbox*⁸ como *Grand Theft Auto* e *Red Dead Redemption*⁹, o que faz com que o jogador seja limitado somente pelos seus próprios recursos e imaginação. Não só pela ausência de uma explicação da *lore* do jogo, mas também pela ausência de qualquer tipo de tutorial ou indicação de caminho a seguir, *Minecraft* parece se constituir como um jogo marcado por essa ausência da figura humana — compreendendo que as indicações de caminhos e objetivos em jogos eletrônicos, seja a partir de caixas de textos, cenas de computação gráfica ou indicações narrativas, manifestam um tipo de presença humana que pode localizar o jogador no mundo do jogo. Como será abordado a seguir, essa série de fatores compreende a solidão como algo multifacetado.

A “sensação de vazio” que pode decorrer da experiência do jogador em *Minecraft* não se esgota na solidão, sendo necessário adicionar também a nostalgia que pode ser sentida a partir da trilha sonora e da estética saturada do jogo, que remetem à infância e, assim, pertencem a um período impossível de se retornar. Por fim, a liminaridade entendida como uma posição transitória entre duas fases, ou seja, momento

⁷ Servidores ou *servers* são espaços online que permitem aos jogadores uma partida em conjunto dentro do jogo. Em *Minecraft*, há vários tipos de servidores destinados a diferentes modos de partida, como o de sobrevivência, o de criativo, este que permite um modo livre de jogo. De facções, destinados à disputa por territórios, etc.

⁸ Tipo de videogame que oferece ao jogador grande liberdade e flexibilidade para definir a sua própria narrativa dentro de um jogo, geralmente sem um objetivo pré-definido.

⁹ Ambos os jogos citados são franquias de sucesso da empresa *Rockstar Games*, com títulos que podem, em grande parte, ser enquadrados no gênero *sandbox*.

em que o indivíduo é e não é ao mesmo tempo em relação a um título (Munhoz, 2022), coloca o jogador em um estado de carência de mediação (Santaella, 2008), o que pode implicar numa falta de significados associados à posição do indivíduo no espaço, o que, por sua vez, poderia contribuir para uma sensação de incompletude.

2.1. A solidão

Enquanto conceito, notamos uma certa incerteza e dificuldade de precisar a noção de solidão, ainda que seja tema discutido por diversos autores e pesquisas. No caso do Brasil, a Escala UCLA de Solidão serve como base para a pesquisa científica no campo da solidão (Pinheiro; Tamayo, 1984, p. 30). A dificuldade dessa conceituação se dá pelo fato do sentimento de solidão não ser algo único, mas sim multifacetado. Ele pode estar ligado a outros elementos da sociologia ou psiquiatria, como a alienação ou a solidão criativa (Pinheiro; Tamayo, 1984, p. 30). No entanto, pode-se dizer que a solidão se difere do fato de estar apenas sozinho.

Weiss (1973) estabelece uma crítica à definição de solidão apresentada no dicionário de Webster - um estado de desânimo ou pesar pela condição de estar sozinho - por se tratar de uma definição enganosa, uma vez que a solidão é causada, não pelo fato de se estar sozinho, mas por se estar privado de certo relacionamento ou conjunto de relacionamentos. (Weiss apud Pinheiro; Tamayo, 1984 p.30).

A solidão seria dividida em seis dimensões que melhor elucidam este conceito: falta de um objetivo de vida; reação emocional; sentimento indesejado e desagradável; sentimento de isolamento e separação; deficiência nos relacionamentos e *Unattachment*¹⁰. Ao estudo, é relevante ressaltar duas destas, a falta de objetivo, que para alguns autores, a solidão seria uma carência de significado, de autenticação (Burton apud Pinheiro; Tamayo, 1984). Sob essa ótica, em *Minecraft*, o sentimento de solidão seria originado a partir da falta de objetivo no jogo, o que deixaria o jogador sentindo-se à deriva, em uma lacuna do porquê estar ali. Outro ponto em destaque seria da solidão enquadrada como um sentimento de isolamento e separação, a exemplo de Pittman (1977), o qual retrata a solidão como um sentimento de estar separado dos outros, um sentimento de não totalidade, sendo a maioria das vezes negativo e sem objetivo

¹⁰ Em tradução nossa, desencaixe.

orientado (Pittman *apud* Pinheiro; Tamayo, 1984). Por fim, convém ressaltar a falta de conexão íntima entre os jogadores que podem passar horas lado a lado em missões pelo mundo de blocos, o que configura um *Unattachment* ao ponto que não há possibilidade de um encaixe relacional profundo na carência de uma figura humana real ao seu lado no caso da interface jogador-tela. (Weiss *apud* Pinheiro; Tamayo, 1984). Esta sensação de desencaixe também se relaciona com o outro fator do jogador estar, de alguma forma, isolado de outros.

2.2. A nostalgia

Compreendemos que a nostalgia pode ser pensada como “uma mistura de arrependimento e tristeza por conta da impossibilidade de voltar a lugares, pessoas e, nesse caso, interações, as quais — embora pertençam à esfera do imaterial — estão vivamente gravadas na memória” (Chirchiano, 2016, p. 1).

O sentimento de nostalgia também estabelece uma relação direta com o avanço das novas tecnologias. O progresso da computação e dos novos consoles de videogame possibilitam cada vez mais que o mundo dos *games* se aperfeiçoe. Uma consequência desse frenesi tecnológico é a rápida mudança da estética e de funcionalidades dos antigos jogos nos quais costumávamos passar horas. Esse é um sintoma válido ao revisitar a obra do sociólogo Zygmunt Bauman descreve como “Modernidade Líquida”, no qual a época contemporânea seria o palco de efeitos emocionais negativos, como depressão e ansiedade, resultados da constante busca por algo “novo” (Picchioni, 2007).

Voltando, neste momento, à questão da (suposta) liberdade preconizada pela modernidade líquida, torna-se clara a percepção de que ser ou sentir-se livre para ir, vir e desaparecer-se é status proporcional ao poder de consumo individual. Ter é ser e ser é estar. Na modernidade líquida não há compromisso com a idéia de permanência e durabilidade (Picchioni, 2007, p. 183).

Assim, do mesmo modo que a estética dos *videogames* se torna cada vez mais líquida, a posição de impotência para uma recaptura do passado aumenta e faz com que a nostalgia se retroalimente. Num primeiro momento, *Minecraft* implica num elemento nostálgico fundamental que está relacionado com a construção gráfica do jogo. Se em

2011 temos o lançamento de jogos como *Batman: Arkham City*¹¹ e *The Elder Scrolls V: Skyrim*¹², o gráfico de *Minecraft*, composto por blocos e texturas pixeladas, em um tipo de modelagem 3D dura, que não acompanha o suposto parâmetro técnico/estético das imagens digitais da época, parece apontar justamente para um certo apelo a imagens de um passado dos jogos digitais.

No século XIX, a nostalgia deixa de ter uma conotação clínica e adquire um sentido metafórico de história como declínio, dramatização da descontinuidade ou desejo de recaptura do que a vida fora antes. A velocidade das transformações econômicas e sociais impulsionadas pelos processos de industrialização e urbanização provocava um senso de aceleração temporal, tendência capaz de acentuar a sensação de perda daquilo que se localiza no passado (Oliveira, 2017, p.275).

Sob essa ótica, *Minecraft* foi alvo de uma série de modificações ao longo dos anos. Algo comum de se ouvir de muitos jogadores veteranos, a solidão e a nostalgia sentida pelo *player* era mais forte nas versões iniciais do jogo. Na versão *Alpha*, por exemplo, uma neblina intensa cobria o campo de visão do personagem, o permitindo enxergar apenas poucos blocos à frente por onde ele andava. Outro ponto é que as cores do jogo costumavam ter um tom mais vibrante.



FIGURA 01: Em versões antigas, *Minecraft* costumava ter um aspecto “misterioso” como considerado pela comunidade do próprio jogo
Reprodução: Alphaver Wiki - Fandom

¹¹ Desenvolvido pela Rocksteady Studios e lançado mundialmente em 11 de outubro de 2011, pela Warner Bros. Interactive Entertainment.

¹² Desenvolvido pela Bethesda Game Studios e lançado em 11 de novembro de 2011, pela Bethesda Softworks.

A trilha sonora de *Minecraft* é outro fator que contribui para inserir o jogador numa atmosfera calma e lenta, já que ele perde a noção do tempo e os problemas de uma agenda lotada parecem desaparecer. É comum o fenômeno estar associado à ideia de “escape” da realidade, por exemplo em trilhas sonoras como *Sweden*¹³, que possui um ritmo lento de piano. Será visto aqui que outro conceito relevante se conecta à análise, o de espaços liminares.

Como considerações parciais, nos parece que a relação entre espaços liminares e música ambiente reconfigura a noção de escapismo. É como se os usuários tentassem reverter a atmosfera de pressão por desempenho que lhes entorna, mas sem sair da zona que lhes oprime, visto que as obras analisadas (teorias de Marx, Fisher, Deleuze e Guattari) expressam exatamente o que pode ocorrer no futuro se assim seguirmos (Albani; Conter, 2022).

2.3. Os espaços liminares

O “Espaço Liminar” se caracteriza como “um lugar fora da realidade, onde alguém seria colocado contra seu arbítrio, sem a esperança de sair” e pode ser pensado a partir da “falsa afinidade com o mundano” e de “uma natureza frequentemente representada como próxima do onírico” (Munhoz, 2022, p. 6). Eles geralmente são associados a locais de transição, onde não é esperado que um indivíduo fique por muito tempo, a exemplo de estacionamentos ou corredores. Também costumam ser inóspitos.



FIGURA 02: Estação de metrô vazia se configura como um espaço liminar
Reprodução: Freepik

¹³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=aBkTkxKDduc&list=RDaBkTkxKDduc&start_radio=1.
Acesso em: 21/06/2025

Para complementar a análise, vamos perpassar pela sistematização semiótica peirciana a partir da leitura de Albani e Conter (2022). O processo denominado semiose permite encadear como se dá a compreensão dos objetos por parte dos indivíduos. Este fenômeno ocorre em três fases: O *representamen*, o objeto e o representante.

Um signo, ou *representâmen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os aspectos, mas com referência a um tipo de idéia que eu, por vezes, denominei fundamento do *representâmen* (Albani; Conter, 2022, p. 1).

Na perspectiva dos autores, o objeto carregaria um signo, um possível significado para tal que há tanto dentro do próprio objeto, quanto na mente do interpretante, ou seja, do sujeito externo que o observa. O processo de semiose não pode ser analisado plenamente desconsiderando os fatores das mediações, como o contexto em que aquele objeto está inserido, bem como do repertório que o interpretante possui. Dessa forma, o processo sóico de um objeto muito raramente será idêntico entre dois indivíduos (Santaella, 2008).

Nos espaços liminares, a imagem em si seria o signo de um local, este seria o objeto associado a este signo. Assim, o interpretante seria o indivíduo que observa a imagem e tira resoluções através da semiose sobre o signo. No entanto, em *Minecraft*, o processo semiótico pleno ficaria comprometido a partir da carência de vários fatores de mediação, como o contexto e tempo supracitado. Os espaços liminares estariam em uma grande parte do jogo, haja vista que não é esperado que o jogador permaneça por longos períodos em uma caverna escura, por mais que esta seja repleta de minérios úteis, ou em uma floresta selvagem. Ademais, comumente os espaços liminares são associados a locais de nostalgia, lugares de transição que passamos desde a infância.

3. Conclusão

Minecraft é um jogo eletrônico de mundo aberto que dá espaço ao jogador expressar sua imaginação de maneira ilimitada, seja construindo, caçando, minerando em cavernas profundas e navegando em oceanos. Sozinho ou em modo *multiplayer*, um

mundo de bilhões de blocos se torna um espaço infinito feito de blocos para exploração e divertimento. O jogo em si não possui um objetivo certo, sendo o jogador livre para organizar suas tarefas da maneira que desejar.

Foi visto que, ao longo dos anos, o jogo passou por diversas atualizações que mudaram sua estética, alteraram funcionalidades, a quantidade de itens disponíveis e de lugares para explorar. Nas versões iniciais, por exemplo, a cor e a textura dos blocos que compunham o cenário do mundo eram bem diferentes das atuais. Esta seria um tempo que, após o amadurecimento do indivíduo, é incapaz de ser recapturado. Isso é capaz de proporcionar uma sensação chamada nostalgia, ou seja, um sentimento de tristeza devido a incapacidade de retornar ao passado.

Somado à análise, foi visto que o mundo aberto de *Minecraft* pode ser pensado como um grande espaço liminal. Os espaços liminares seriam locais geralmente inóspitos e de transição. Nesse sentido, um processo de semiose acontece com o interpretante, quem vê e tira conclusões sobre o que observa, que está inserido naquele objeto do signo, o próprio local. O signo em si seria a imagem que se vê deste local. Porém, a sensação liminar ocorre pela falta de informações que apenas um cenário ou imagem pode oferecer. Ligado a essa falta de informação, é destacado que o jogador, durante todo o tempo de jogo, é passível de sentir um forte sentimento de solidão, mesmo que esteja jogando no modo multijogador.

Assim, em *Minecraft*, a falta de um propósito certo para o jogador estar nesse mundo de blocos, a carência de um porquê realizar tarefas de minerar e sobreviver, explorar e caçar, pode transmitir uma sensação de liminaridade, solidão e nostalgia contínua.

4. Referências

ALBANI, Paulo Henrique Costa; CONTER, Marcelo Bergamin. **O realismo capitalista no encontro entre música ambiente e espaços liminares**. Seminário de Iniciação Científica e Tecnológica: SICT/IFRS. Rio Grande do Sul, 2022. Disponível em: https://eventos.ifrs.edu.br/index.php/Salao_IFRS/7salao/paper/view/12829. Acesso em: 2 jun. 2025.

CHIRCHIANO, Emilio. **Retrogaming, giocare con la nostalgia**, H-ermes, Journal of Communication. Italy, 2016. Disponível em: <http://siba-ese.unisalento.it/index.php/h-ermes/article/view/16587/14253>. Acesso em: 5 jun. 2025.

PICCHIONI, Marta Serra Young. **Modernidade Líquida**. Resenha in Revista ACOALFAp: Acolhendo a Alfabetização nos Países de Língua Portuguesa, São Paulo, ano 2, n. 3, 2007. Disponível em: <https://revistas.usp.br/reaa/article/view/11478>. Acesso em: 7 jun. 2025.

MUNHOZ, Pedro Schreiber. **Cenografia e Espaços Liminares**. Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. Bauru, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/6965c437-3297-4dae-9448-a3beb49712ea>. Acesso em: 8 jun. 2025.

OLIVEIRA, Eduardo. **Resenha - Anthropology and Nostalgia**. Rio de Janeiro, v. 19 n. 1, p. 274-280, jun. 2017. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/412/41276410018.pdf>. Acesso em: 8 jun. 2025.

SANTAELLA, Lucia. **Epistemologia semiótica**. São Paulo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2008. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/cognitiofilosofia/article/download/13531/10042/0>. Acesso em: 5 jun. 2025.

PINHEIRO, Ângela; TAMAYO, Álvaro. **Conceituação e Definição de Solidão**. Fortaleza: Rev. de Psicologia, 1984. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/10614>. Acesso em: 8 jun. 2025.