

## **Minecraft e as imagens de contemplação: solidão, nostalgia e liminaridade<sup>1</sup>**

João Henrique do Nascimento Andrade<sup>2</sup>  
Pedro Antun Lavigne de Lemos<sup>3</sup>  
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 e solidão. Para isso, foi abordado também o conceito de espaços liminares, que se junta à análise ao ponto que são 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.

**PALAVRAS-CHAVE:** Games; *Minecraft*; Solidão; Liminal; Nostalgia

### **INTRODUÇÃO**

O jogo eletrônico *Minecraft*, lançado em 2011 como um jogo *indie* desenvolvido pelo programador sueco Markus Persson, conhecido como Notch, é até hoje muito 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. 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 como “O Vazio de *Minecraft*”, do canal “JJ”, ou o título “O Aterrorizante Vazio do *Minecraft*” do canal “Eu Hipe”, indicam os espaços liminares, geralmente, como locais fora da realidade que transmitiriam uma sensação de estranheza e de 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. Este estudo, que está em

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GT22SE - *Games* e entretenimento digital, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 2º. semestre do Curso de Jornalismo da UFOP, email: joao.hna@aluno.ufop.edu.br

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

desenvolvimento, nasce a partir do trabalho de conclusão da disciplina Teorias da Imagem do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto.

## O JOGO MINECRAFT

*Minecraft* 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* inicial, o *player* encontrará inúmeros desafios e deve decidir como jogar: se irá lutar, minerar, plantar, construir ou explorar.

Para sobreviver, o jogador deverá fazer todas as tarefas sozinho, isso se estiver no modo de jogo *single player*. O ponto central a ser abordado está nesse contexto, justamente porque longas horas sobrevivendo sem outra figura humana real ao seu lado coloca quem está jogando num processo inexorável de solidão.

## 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 e 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 e 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, 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*. 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 e TAMAYO, 1984, p.31). 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 orientado (PITTMAN, 1977 *apud* PINHEIRO e TAMAYO, 1984, p. 32).

## A NOSTALGIA

Não somente a solidão será sentida por quem joga, esta anda de mãos dadas com o sentimento de 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. 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.

“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 através 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.

## 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.

Para complementar a análise, devemos perpassar pela sistematização semiótica formulada pelo filósofo Charles Peirce. O processo denominado semiose permite encadear como se dá a compreensão dos objetos por parte dos indivíduos. Este fenômeno ocorre por três fases: *O representamen*, o objeto e o representante. Na perspectiva de Peirce, 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 signico de um objeto muito raramente será idêntico entre dois indivíduos.

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.

## 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 proporciona 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* se configura 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, transmite uma sensação de liminar, solidão e nostalgia contínua.

## REFERÊNCIAS

CHIRCHIANO, Emilio. **Retrogaming, giocare con la nostalgia**, H-ermes, Journal of Communication. Italy, 2016.

MUNHOZ, Pedro Schreiber. **Cenografia e Espaços Liminares**. Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. Bauru, São Paulo, 2022.

OLIVEIRA, Eduardo. **Resenha - Anthropology and Nostalgia**. v. 19 n. 1, p. 274-280, Rio de Janeiro, jun. 2017.

PINHEIRO, Ângela; TAMAYO, Álvaro. **Conceituação e Definição de Solidão**. Fortaleza: Rev. de Psicologia, 1984.