

A virtualidade e seus modos de habitar: um olhar sobre o jogo *Minecraft*¹

Luiz Antonio Feliciano²

Carlos Henrique Sabino Caldas³

Karol Natasha Lourenço Castanheira⁴

Universidade de Estado de Minas Gerais - UEMG

RESUMO

Este estudo analisa as práticas de jovens no ambiente virtual do *Minecraft*, investigando a influência do pertencimento ao jogo e às interações digitais na construção de suas subjetividades. A observação participante e os diálogos informais com jogadores problematizaram a permanência prolongada nesse espaço e seus reflexos identitários. Os resultados apontam que o jogo funciona como um território de socialidade, criatividade e colaboração, que redefine os conceitos de espaço para essa geração. Conclui-se que a imersão no *Minecraft* revela mecanismos de formação subjetiva na virtualidade e aponta para discussões sobre cultura virtual e desenvolvimento psicossocial na juventude.

PALAVRAS-CHAVE: *Game*; *Minecraft*; Modos de Habitar; Subjetividade; Comunicação.

INTRODUÇÃO

A tecnologia propiciou uma diversidade de jogos, offline e online, que tem angariado mais adeptos a todo instante. Isso potencializa um *habitat* comum aos jovens, de diferentes idades e classes sociais. Cada jogo proporciona variadas dinâmicas, atributos e atribuições aos jogadores, que podem escolher os que melhores se adaptam ao seu estilo. Por estar intimamente ligado aos jovens, mesmo que outras faixas etárias também tenham grande aceitação, os jogos abrem inúmeros caminhos para compreender as juventudes e seus modos de agir contemporâneo. Os espaços virtuais permitem a ação do interlocutor, sem a presença física do outro. Uma espécie de desaprisionamento corporal do sujeito, que se transforma em dados digitais, que interage com outro, do outro lado da tela, na mesma situação. Qualquer comentário crítico é passível de um deletar o contato, sem qualquer prejuízo. Contudo, o mesmo espaço virtual garante uma democratização das conexões entre os indivíduos (RETONDAR; BONNET; HARRIS, 2016).

¹ 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.

² Professor dos Cursos de Publicidade e Propaganda e Jornalismo da UEMG-Frutal, e-mail: luiz.feliciano@uemg.br

³ Professor do Curso de Publicidade e Propaganda e do PROFNIT da UEMG-Frutal, e-mail: carlos.caldas@uemg.br

⁴ Professora do Curso de Jornalismo e do vice-diretora da UEMG-Frutal, e-mail: karol.castanheira@uemg.br

Este trabalho busca problematizar a vivência do jovem no universo virtual, por meio dos jogos on-line, mais especificamente o *Minecraft*, que possibilita interações interpessoais e sentidos de pertencimento a um lugar. A coleta de informações se deu através de observações e conversas informais⁵, com alguns jovens praticam esse jogo. A abordagem resultou em algumas problematizações sobre as motivações que fazem com que o jovem permaneça no jogo, por um tempo bastante considerável, e como sua subjetividade tem sido construída, com as contribuições dessa permanência na virtualidade.

METODOLOGIA

A pesquisa teve por objetivo desenvolver uma etnografia com um grupo de jogadores on-line, conhecidos como *gamers*, usuários do jogo *Minecraft*. Essa escolha se deu pelo considerado número de jogadores, que fazem do jogo um *habitat* cotidiano. Segundo o site Olhar Digital, em 2022, o jogo atingiu a marca de 130 milhões⁶ de usuários mensalmente. Esse número teve um aumento considerável no período da Pandemia, pela necessidade das pessoas se manterem em isolamento. O *Minecraft* foi criado para atingir um público entre 08 e 12 anos, o jogo é bastante explicativo, no entanto, pela necessidade de constante exploração, algumas fases precisam de explicações, que podem ser adquiridas através de vídeos de youtubers. Isso cria uma dinamicidade em torno da vivência do jogo que acaba por tornar o *Minecraft* quase como um estilo de vida.

A aceitação do jogo entre os jovens, principalmente entre 13 e 18 anos, foi o fator motivador dessa proposta, que viu no objeto a possibilidade de pensar os sujeitos e seus modos de habitar a virtualidade. Essa convivência diária quebrando rochas e construindo mundos é a base para que se quebre paradigmas e se construa problematizações, em torno da subjetividade juvenil. Nesse sentido, procurou-se realizar observações dos *gamers*, durante o jogo *Minecraft*. Uma espécie de etnogramografia ou seja, uma etnografia no espaço da virtualidade, mesmo que a abordagem não tivesse uma sistematização temporal periodicizada, característica importante nas pesquisas

⁵ Agradecimentos a aluna Giovana Provatti Castilho que realizou parte da coleta de dados, como bolsista do programa de bolsa de Iniciação Científica, edital Edital 16/2023 PAPq/UEMG.

⁶ “A informação foi revelada pela Mojang Studios, responsável pelo game, durante o evento *Minecraft Live*.” Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2020/10/05/games-e-consoles/minecraft-ultrapassa-131-milhoes-de-jogadores-ativos/> acesso em: 26 jun. 2023.

etnográficas. Nesse trabalho, as observações aconteceram de maneira aleatório, sempre que alguns jovens se propusessem a jogar.

A pesquisa teve alguns passos na tentativa de chegar às problematizações pretendidas. Foram realizadas observação, enquanto, alguns jogadores estavam online. É característico, no jogo on-line, que os integrantes façam chamadas de áudio, durante o acontecimento. Essas chamadas possibilitaram ter acesso as conversas e identificar os assuntos mais falado, enquanto a partida acontecia. Aplicou-se também um questionário para sete jovens, entre 11 e 15 anos de idade. Os dados levantados foram analisados à luz dos autores que discutem as temáticas voltadas para a juventude, os modos de habitar e a virtualização das experiências.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A sociedade passa a existir a partir do momento em que o ser humano começa a sentir segurança em um espaço habitável. É necessário orientar-se e identificar-se com o local, para que o homem possa habitar determinado ambiente (SOUZA; KÓS, 2020). Cada local habitável necessita ser significativo e trazer possibilidades de ressignificações para o habitante. A noção de habitar está ligada ao conceito de *modus vivendi* – maneiras de viver, estilos de vida –, sobretudo, “o conceito toma forma ao fazer parte integral das quatro funções básicas para o ordenamento das cidades: trabalhar, recrear, circular e habitar” (CUERVO CALLE, 2019, p.85. **Tradução nossa.**).

Dentre as funções que concernem o modo de vida, o habitar é abordado por diferentes áreas e diversos autores. Pensar o habitar moderno, a partir da arquitetura, requer um olhar sistêmico, que relacione “a casa como máquina, a redução de sua superfície e a transformação espacial interna da mesma, graças a incorporação de novos serviços e a tecnificação das atividades domésticas” (CUERVO CALLE, 2019, p.87. **Tradução nossa.**). O habitar deve ser pensado em sua complexidade e diversidade, mais além de somente um espaço de proteção (SALDARRIAGA ROA, 2019). Os arredores, a vizinhança, a escola, as diversões têm que favorecer a um sentimento de comodidade e pertencimento (CUERVO CALLE, 2019). Nesse sentido, é necessário olhar para o espaço habitável, com preocupações voltadas para a usabilidade, mais do que ao seu valor de troca, estabelecida enquanto produto (CAVALCANTE, 2012).

Saldarriaga Roa (2019) aponta que o habitar requer um espaço estável para as pessoas permanecerem e criarem interações. A comunicação tem um papel fundamental

na multiplicidade de modos de habitar que surge, sobretudo, a partir da digitalização e a da virtualização das experiências. As distâncias se encurtam e a comparação com outros modos de habitar se potencializam. Pode-se estar presente em vários lugares, estudar, trabalhar, divertir-se, sem sair de casa. Basta apenas um clique para estabelecer uma conexão que transforma “a moradia em um nó de múltiplas redes comunicativas” (SALDARRIAGA ROA, 2019, p. 28. **Tradução nossa.**).

O habitar pressupõe a existência corporal em um espaço físico. Contudo, há uma interioridade mental que recorre ao imaginário para ajudar a compor esse ambiente. A mente pode, assim, figurar em outros lugares, através de um texto, uma imagem, um filme, mas ser obrigada a voltar ao espaço físico, para suprir uma necessidade fisiológica ou física (SOUZA; KÓS, 2020). A internet possibilitou essa onipresença virtual, ancorada na presença em um espaço físico.

O habitar contemporâneo se hibridiza a todo instante, pois o *estar-não-estando* passa a compor, com mais intensidade, o cotidiano das pessoas. Vive-se a virtualidade, constantemente, sem sair do lugar físico, através das ações que a internet tornou possível desenvolver (SOUZA; KÓS, 2020). Os jogos on-line se apresentam, nesse sentido, como uma forma de habitar a virtualidade, pela intensa aceitação, sobretudo, dos jovens e, principalmente, dos nativos digitais. Contudo, como aponta Fantin (2015, p. 198. **Grifos nossos.**), “a especificidade do tempo de consumo dos jogos digitais varia conforme a cultura e as condições de viver a infância (*ou a juventude*), sobretudo em relação ao acesso e pertencimento à cultura digital”. Os jogos on-line constituem-se em espaços de convivência na virtualidade, que propiciam ao jogador experiências múltiplas, que ajudam a moldá-lo enquanto pessoa.

Os espaços, físicos ou virtuais, apresentam-se como potenciais objetos de estudos, pois oferecem condições para observar os sujeitos, as interações e as relações, que se dão nesse encontro de pares.

PRINCIPAIS RESULTADOS

A tecnologia tem propiciado uma diversidade de jogos, off-line e on-line, que tem angariado mais adeptos a todo instante. Isso potencializa um *habitat* comum aos jovens, de diferentes idades e classes sociais. Cada jogo proporciona variadas dinâmicas, atributos e atribuições aos jogadores, que podem escolher os que melhores se adaptam ao seu estilo. Por estar intimamente ligado aos jovens, mesmo que outras faixas etárias

também tenham grande aceitação, os jogos abrem inúmeros caminhos para compreender as juventudes e seus modos de agir contemporâneo. Os espaços virtuais permitem a ação do interlocutor, sem a presença física do outro. Uma espécie de desaprimamento corporal do sujeito, que se transforma em dados digitais, que interage com outro, do outro lado da tela, na mesma situação. Qualquer comentário crítico é passível de um deletar o contato, sem qualquer prejuízo. Contudo, o mesmo espaço virtual garante uma democratização das conexões entre os indivíduos (RETONDAR; BONNET; HARRIS, 2016).

O jogo Minecraft oferece um espaço para a interação e a vivência virtual dos jovens, pois são aproximadamente 130 milhões de usuários mensais de jogadores que acessam o jogo diariamente. Além disso, a versão Minecraft Education, lançada em 2016, tem potencial para ser usada em sala de aula, como complemento do conteúdo curricular (MARQUES, 2022). De certa maneira, isso mostra a importância de um olhar mais atento para esse universo, visto, ainda, por diversas pessoas, como uma brincadeira. E todo brinquedo, como apontava Benjamin (1984), traz no bojo a ideologia da cultura que o produz.

As observações e as conversas com os jogadores reforçam essa relevância apontada para o Jogo Minecraft. Em sua maioria os *gamers* preferem construir “seus mundos”, quando jogam com os amigos, pois entendem o momento do jogo como um encontro de amigos, só que de maneira virtual. Além da interação, outro sentido que o jogo proporciona é o de liberdade. O Imaginário se liberta e as construções podem ganhar a dimensão que o jogador quiser. Os projetos construídos contribuem também para aprendizados, relacionados as matérias escolares. Minérios, roxas, clima, tipos de solo, entre outros conhecimentos, em sua maioria, aprendidos na língua inglesa. De certa forma, essa aquisição é, em sua maioria, discutida pelos jogadores, que interagem através pelo chat do próprio jogo ou por grupos formados pelo whatsapp. O Minecraft se apresenta como um jogo que cumpre múltiplas funções de entreter, interagir, relacionar e habitar.

CONCLUSÃO

A inserção dos games, cada vez mais intensa, com o surgimento dos aparelhos híbridos, concretizados numa convergência midiática feroz, exige um olhar atento sobre o papel dessas inovações tecnológicas, na construção dos sujeitos e seus modos de habitar

a realidade e a virtualidade. Acessar um game é um ato que interconecta com uma diversidade e um complexa rede de funções sociais, numa proporção gigantesca. Os sujeitos balizados por esses *modus operandi* frequentam as escolas, inserem-se no mercado de trabalho, pululam as cidades, movimentam o comércio, consomem as redes sociais online. Conhecê-los e problematizar suas experiências é um caminho fértil para compreender algumas das transformações dos nossos tempos. Nesse sentido, acredita-se que as problematizações podem contribuir para um entendimento do jovem, de seus modos de habitar a virtualidade e das relações sociais que o permeiam e o Minecraft é um lugar virtual que tem possibilitado isso.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, W. **A criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Ed. Summus; 1984.

CAVALCANTE, Tiago V. “Poética do habitar: pensando a casa como categoria geográfica”. In. **Revista Espaço Acadêmico**, 2012, ano 11, n. 132, p. 48-59. Disponível em: <https://bit.ly/3E57JKf> Acesso em 02 de jul. 2023.

CUERVO CALLE, Juan José.. “Le Corbusier y la noción de habitar en la arquitectura moderna”. In. **Arq.Urb**, 2019, n. 18, p. 85–103. Disponível em: <https://bit.ly/4iUCDEk> Acesso em: 27 jun.2023.

FANTIN, Monica. “Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas”. In. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, vol. 13, n. 1, ene-jun, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3E11FF4> Acesso em: 28 jun. 2023.

MARQUES, Vinicius. “Austrália adota o Minecraft como ferramenta educacional nas escolas”. In. **Portal UOLGIZ_BR**, 2022. Disponível em: <https://bit.ly/43yZQqN> Acesso em: 05 jun. 2023.

RETONDAR, Jeferson J. M.; BONNET, Juliana C.; HARRIS, Elisabeth R. A.. “Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade”. In. **Rev Bras Ciênc Esporte**. 2016; 38 (1):3-10.

SALDARRIAGA ROA, Alberto. “¿Cómo se habita el hábitat? Los modos de habitar”. In. **Procesos Urbanos**, n. 6, 2019 –Jan- Dez, p. 22-33. Disponível em: <https://bit.ly/3RvIkNW> Acesso em 30 jun. 2023.

SOUZA, B. M.; KÓS, J. R. “O habitar na pandemia da Covid-19: a transição para lugares virtuais”. In. **Vírus**, São Carlos, n. 21, Semestre 2, dezembro, 2020. [online]. Disponível em: <https://bit.ly/4jgPeBF> Acesso em: 17 jun. 2023.