



## **Caso *Minecraft*: Novos Espaços Comunicacionais<sup>1</sup>**

João Guilherme Cunha e VALLO<sup>2</sup>  
Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

### **Resumo**

O artigo discute a relação das três principais categorias abstratas da semiótica (primeiridade, secundidade e terceiridade) com a lógica própria dos modos de comunicação identificados no jogo de computador, *Minecraft*. É observável no jogo a busca por uma experiência estética rica e cuidada, liberdade de locomoção e de interpretação. Cada uma dessas dimensões foi tratada como própria de um universo semiótico, cujas características definem os modos como são capazes de diversificar os processos de comunicação.

**Palavras-chave:** semiótica; *Minecraft*; mídias locativas; signo.

### **1 - Introdução**

Os espaços de comunicação nos dias atuais parecem se multiplicar a medida que tecnologias criam novas formas de interação, ou simplesmente remodelam espaços preexistentes. Parece ser um truísmo afirmar que todo fenômeno de comunicação é complexo em sua natureza e envolve variáveis que são, por elas próprias, objetos de estudo. Em razão disso, as investigações na área têm convergido para trabalhos interdisciplinares; busca-se congregar os resultados de outras áreas da Ciência na resolução de problemas que podem ser situados, mesmo que com divergências, no gênero dos objetos de estudo próprios da Comunicação Social. Este artigo busca um diálogo com a Semiótica e os Game Studies para tratar de um objeto específico, a saber, o software *Minecraft*, partindo-se do pressuposto de que jogos de computador como esse podem ser entendidos como espaços de comunicação. Essa hipótese vai ao encontro da proposta de Aarseth, segundo a qual a característica geral dos videogames é a de ter "a representação espacial como seu motivo central e sua razão de ser"

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 5 – Comunicação Multimídia do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012.

<sup>2</sup> Estudante de graduação do 7º período do curso de Comunicação Social da UFJF-MG, bolsista do projeto de treinamento profissional da rádio-escola do C.A. João XXIII. Orientado pelo Prof. Paulo Roberto Figueira Leal, professor adjunto da Universidade Federal de Juiz de Fora, leciona na graduação e no Mestrado em Comunicação da Facom-UFJF. Endereço eletrônico: jgvallo@hotmail.com; pabeto.figueira@uol.com.br.



(AARSETH apud ENGELI, 2003, p. 215). O caráter "espacial" a que Aarseth se refere, não é apenas de cunho "topológico", mas também simbólico, como fica evidenciado na subdivisão do texto intitulada "Espaços Alterados". Nessa parte do livro, Engeli propõe as seguintes questões: "que tipos de novos espaços podem ser definidos? Como os games em primeira pessoa podem ser usados para criar mensagens poderosas?" (ENGELI, 2003, p. 218). O espaço, nessa acepção, é o lugar que dá suporte à mensagem e por isso, um espaço de troca, de simbolismo e de informação.

Outro pressuposto fundamental, é o de que não só elementos ligados à narrativa e à dimensão textual são representativos para definir esses espaços e as mensagens por eles mediadas. A consequência disso é a inclusão da experiência estética do jogador nos critérios para identificar processos de comunicação. Essa assunção está refletida no título do trabalho pelo conceito de "construtivo" que remete antes à "edificar algo" e não à simples prática proposta pela interface do jogo (de montar, de unir peças). A linha de trabalho adotada é a de elucidar que significados esse ato de construir pode obter pelos jogadores de *Minecraft* e o próximo passo nessa direção é discutir a escolha do referencial teórico, no caso a semiótica pragmática.

## **2 - Semiótica como metodologia de análise**

A questão a ser abordada nesse trabalho esta no cruzamento dos interesses da arte, quando a ênfase é dada às qualidades estéticas e das ciências sociais quando o foco se desloca para as relações sociais que permeiam o mundo de *Minecraft*. A escolha por esse jogo em específico se dá pelas características únicas que este apresenta, o que será tratado em detalhes adiante no texto. Antes de aprofundar o estudo do objeto em si, é preciso dar atenção aos motivos pelos quais a análise semiótica pareceu ser a melhor opção metodológica de trabalho. Em seu texto sobre a estética das redes, Costa (2004) formula quatro postulados sobre a autonomia do fazer artístico nos meios digitais. Essas regras parecem gerais o suficiente para englobar jogos "online" como "meios em rede", assim como a definição de "fazer artístico" do autor pode ser entendida como uma definição ampla para o que é "permitido fazer" com esses meios. As preocupações que elas evidenciam estabelecem um diálogo com os princípios semióticos e os resultados obtidos pelo autor podem ser testados pela Semiótica. Para Costa (2004, p. 248), as possibilidades imaginativas dos artistas são "profundamente enraizadas na técnica", o



que está disponível ao gênio criativo é limitado por uma "lógica intrínseca" ao material e o autor chega a afirmar que a história da arte é a "história dos meios técnicos".

A interdependência dos artefatos técnicos e cognitivos remete a ideia de que as operações mentais que "criam a arte" podem ser entendidas, analiticamente, como resultado da conexão entre a mente do artista e dos meios que ele opera. Essa articulação perpassa a máxima de McLuhan (1995), de que os meios são as extensões do homem. Costa (2004, p.249) faz a ressalva de que "a teoria clássica de McLuhan [...] revela-se inadequada para pensar a essência daquelas tecnologias que valem, sobretudo, como funções separadas do corpo" . Sobre esse aspecto, o modelo semiótico se opõe a ideia de que os meios são próteses do corpo humano, porque os processos de semiose existem com autonomia do referencial humano, o que torna essa generalização impossível (SIDARTA, 2007). Contudo, considerar as tecnologias como funções em separado dos processos cognitivos que lhes amplia o sentido também parece equivocado. O que se pretende ressaltar na dependência mútua dos meios e das possibilidades criativas é evidenciar a importância de ambos na gênese dos sentidos compartilhados.

Peirce propôs que o fenômeno cognitivo humano fosse entendido como parte de um pensamento maior, uma racionalidade externa e inclusiva que ele nomeia de razoabilidade ("*reasonableness*"; NUBIOLA, 2009). Essa forma de entender o pensamento humano e a criação artística por conseguinte, permite fazer uma análise dos processos de significação como todos complexos. Esse conceito foi forjado como opção ao viés racionalista para explicar o conhecimento humano. Toda racionalidade é composta por processos sígnicos, que são chamados de "semioses", e os elementos básicos desses processos são os signos. O referencial utilizado para descrever os processos sígnicos de que esta pesquisa trata, está no livro "A teoria geral dos signos" (SANTAELLA, 2000). Para esse texto, buscou-se limitar o nível de abstração da teoria para os grandes grupos de signos, primeiridade, secundidade e terceiridade, evitando apressar uma classificação detalhada em um primeiro trabalho.

Os estudos sobre as categorias de signo revelaram que, ao todo, existem 66 possibilidades de classificação de signos, como é demonstrado em "On diagrams for Peirce's 10, 28 and 66 classes of signs" (FARIAS; QUEIROZ, 2000). Considera-se como signos de primeiridade todo quali-signo, estes são peculiares por sugerir "qualidade ou aparência" (SANTAELLA, 2007, p. 125). Neste grupo estão as formas mais simples de significação e a análise desse aspecto tende a priorizar questões



estéticas e mais subjetivas. Em um segundo momento, é ressaltada a característica de cada signo enquanto um existente, sua concretude. Enquanto qualidades só podem se entendidas como qualidades possíveis (cor azul, uma nota, beleza, harmonia, simetria, etc.), signos de secundidade têm uma existência dependente de um corpo, um molde, algum limite ou correlato. Na percepção dos elementos do jogo como objetos através da interação há predominância de signos de secundidade ou sin-signos. Por sua vez, signos de terceiridade são processos sógnicos genuínos, eles estão para alguma coisa, no lugar de outra, formando assim uma articulação tríplice. São signos terciários palavras, ideias, pensamentos e sua nomenclatura é a de legi-signo. Tudo o que é possível reunir de conteúdo textual e toda a argumentação teórica sobre o *Minecraft* está nesse âmbito. Sobre esse último aspecto, o presente artigo procurou dar ênfase a lógica geral e intrínseca do jogo, sua argumentação mais básica, que é a articulação de espaços com sentido, de lugares e objetos capazes de representar algo.

### **3 - *Minecraft*: um convite à fruição estética**

*Minecraft* é um jogo que foi desenvolvido de forma independente pelo programador Markus Persson e se tornou um sucesso de vendas por download. O jogo consiste de um mundo feito de blocos e retângulos (só há formas quadriculadas, nenhuma forma circular), sendo que as texturas desses objetos são feitas de *pixels*. Cada bloco representa um material ou um objeto, como partes de tronco de árvore, pedaço de grama ou pedra; o jogador é um ser igualmente quadriculado que vaga por esse mundo podendo interagir com esses blocos, destruindo-os, recolocando-os e combinando elementos diferentes. Classificado no gênero *sandbox* pela crítica, *Minecraft* é um jogo aberto à criatividade do usuário; essa abertura para a criação motivou grupos de fãs a estabelecerem espaços fora do game para discutir as criações "*in-game*".

O *Minecraft* se destaca como objeto de pesquisa, dentre outras opções semelhantes de software, pois toda a experiência colateral do jogo (blogs, vídeos, sites e outros) cria um ambiente de interação profuso e diferente da maioria dos outros jogos, especialmente pela produção artística envolvida. Outra plataforma na qual seria possível observar interações semelhantes é o título "Second Life", da *Linden Research*. Ambos compartilham do apelo ao "faça-você-mesmo" e deixam disponível, aos usuários, artefatos virtuais "reorganizáveis". Mas alguns fatores são próprios do *Minecraft*, como: 1) o apelo a exploração não passiva do ambiente virtual pode ser



considerado o principal atrativo do jogo 2) as ferramentas de construção são mais intuitivas e simples 3) as interações da comunidade dos jogadores são significativas e atuais. A diferença em relação ao *Second Life*, por exemplo, está localizada no segundo item. Muitas vezes a interface rica em botões do *Second Life* se torna um empecilho para uma fruição mais espontânea, como ocorre em *Minecraft*. Esses limites derivam das hipóteses de que o fenômeno comunicacional que está sendo observado tem uma dimensão espontânea e artística e, ao mesmo tempo, um plano de argumentação e diálogo compartilhado; contudo, seria muito mais difícil observar esses elementos em jogos mais complexos. O fator atualidade também foi importante para a delimitação do tema, já que a efervescência do interesse dos jogadores pelo *Minecraft* pode contribuir para a análise.

A experiência total do jogo pelo usuário, incluindo a participação em *fan-sites* e *blogs*, podem ser definidas como "colaterais" (SANTAELLA, 2007) entre si. Isso evita que hierarquias sejam estabelecidas entre o que é conteúdo textual e narrativo do que é próprio de outras formas de comunicação (como gráfica e sonora). É importante ressaltar que não é possível, dado o método utilizado por esse artigo, propor uma separação real desses conteúdos, portanto essa divisão é apenas uma abstração. Em seu artigo intitulado "*Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies*", Lehdonvirta (2010) demonstra, através de uma pesquisa baseada nos *game studies*, situações que exemplificam a dissolução da dicotomia entre real e virtual. O autor argumenta que não é possível compreender as movimentações dentro do jogo sem levar em conta os ganchos com fatores econômicos, geográficos e culturais dos jogadores. A implicação do ambiente do jogo na vida cotidiana desse usuário também revela situações onde "real" e "virtual" se confundem.

#### **4 - Experiência qualitativa**

Para organizar a forma de análise do objeto, foi utilizada a divisão proposta por Santaella (2007), em que primeiro trata-se dos elementos de pura qualidade estética, passando pela exploração do cenário virtual e, por último, os conteúdos colaterais, leituras e conclusões. Nessa última parte incluem-se também os resultados alcançados por esta pesquisa. Seguir esses passos tem como objetivo tentar acompanhar os passos da experiência cognitiva do próprio jogador quando entra em contato com o objeto. Como a autora ressalta, essas são etapas que respeitam "a lógica interna das relações do



signo" (SANTAELLA, 2007, p. 41). E no caso específico, do jogador de *Minecraft*, a experiência desse primeiro instante tende a ser muito rica, devido a variedade de elementos de pura qualidade como cores e sons.

A escolha das cores em tons pastéis variados, bem distribuídos pela cena, criam um ambiente próprio e acolhedor. Cenários como o de *Minecraft*, onde todos os elementos respeitam um mesmo padrão monotemático, poderiam facilmente ser convertidos em uma experiência de desconforto por falta de contraste. Entretanto, a ausência de formas curvas é amenizada pela harmonia das cores e do tamanho variado desses mesmos elementos. Outro fator, muito sutil, mas muito importante na composição final da cena é a sonoridade. Além de contribuir para a sensação de bem-estar do usuário, a música cria um contexto familiar, sem sobressaltos. Esses elementos básicos do jogo impressionam pelo cuidado com que foram escolhidos e criam um ambiente favorável para práticas artísticas.

A modalidade mais comum de arte no mundo de *Minecraft* é a feitura de esculturas usando os blocos do jogo. "Escultura" e "forma" diferem-se pelo fato de que "forma" remete a ideia da "transmissão", da "leitura" de uma "*gestalt*" tridimensional (GOMES FILHO, 2004). Ao invocar o sentido de forma, pretende-se evidenciar a sutileza pela qual os signos gráficos do jogo imprimem um sentido de contorno e coisificação dos objetos na tela. Classificadas de modo geral como "esculturas", essas construções representam objetos de fora do mundo de *Minecraft*, como personagens populares, ou são simplesmente espaços para se andar e interagir. A comunicação de formas constitui o básico da experiência de comunicação dos jogadores de *Minecraft* e também o principal motivo pelo qual o jogo se destaca de outros *softwares*.

## **5 - Construção e comunicação de formas à interação bruta**

O choque com o espaço construído de blocos consiste em um passo adiante na hierarquia de interações. Nesse momento da experiência dos jogadores eles começam a ser capazes de definir simbolicamente os locais explorados. Primeiro, ele é apresentado a uma interface que o sensibiliza esteticamente, em seguida, há um apelo a caminhar pelo espaço virtual e com isso, percebe-se o contato com essas formas. O sentimento de construir, por sua vez, não é tão imediato e "sensitivo" quanto as cores e linhas, nem tão marcado pela simples reação ao "andar" do personagem controlado pelo usuário, mas é deduzido dessas experiências. Logo, ainda não estamos falando dos atos de criar e



destruir intencionais. Porém, já há algum apelo tátil e motor nesse nível da experiência. O momento de gênese desses processos de colisão é feito de processos de comunicação que dão "ênfase na materialidade do signo"(SANTAELLA, 2007, p. 127). É a dimensão de menor relevância para a discussão do espaços de comunicação quando se quer privilegiar as mensagens, os diálogos. Depreende-se isso em razão da materialidade do signo ser, em um nível muito abstrato, a constatação da espacialidade em si, a percepção da característica de "território" que o jogo apresenta. Território que é, ao mesmo tempo, a interação física dos objetos na tela e "a zona de controle informacional [...] possibilidade de acesso, produção e distribuição de informação" (LEMOS, 2009). Porém, a segunda leitura de Território, feita pelo autor, está além dos limites da secundidade, pois signos de informação extrapolam os eventos de simples colisão e contraste. Os elementos típicos de secundidade, no caso *Minecraft*, relacionam-se melhor, analiticamente, com a interface do jogo e a engenharia de programação que ele utiliza, sendo menos relevantes para discussão estética do que os signos de primeiridade, por exemplo. A interpretação de território como espaço computacional será tratado no próximo item, em especial por sua analogia com a lógica que permeia as mídias locativas.

## **6 - Explicar a localidade através das mídias locativas**

Além de se destacar pela experiência estética do toque e do "confronto visual", *Minecraft* apela para a exploração de um lugar. As possibilidades de interação criadas pelo mecanismo do jogo remetem à lógica das mídias locativas que de algum modo convidam para o ato de explorar, alterar e operar um ambiente. Lógica que passa a ser cada vez mais inclusiva ao abarcar definições para "locativa" que relativizam a ideia de "lugar", ao exemplo da definição citada por Lemos (2009) em que "o lugar deve, desde sempre, ser entendido como fluxo, evento" . Logo a perturbação do espaço urbano não pode ser o único fator a proporcionar "deslocamento", nem "localização". Isso não significa dizer que *Minecraft*, e outras plataformas semelhantes, são mídias locativas. Trata-se apenas de uma analogia entre o modo de significar o espaço ("físico" no caso das mídias locativas) e virtual no caso discutido neste texto. Como Lemos (2009) identifica, "novas mídias produzem novas espacialidades", "novas" no sentido de espaços expandidos de sentido. Contudo, a comparação com mídias locativas só pode se sustentar se houver razoável identidade entre o modo de produzir sentido através do



"ambiente". A comunidade de fãs é a principal responsável por ampliar a experiência colateral do "explorador" do mundo de *Minecraft*. Além disso, esses jogadores não fazem apenas o "upload" (LEMOS, 2009) de outros conteúdo para o mundo quadrado de *Minecraft*, mas eles fazem o *download* de elementos do jogo para o meio urbano. Obras de arte inspiradas na estética minimalista do jogo são um exemplo. É possível usar o *Minecraft* como uma mídia locativa e essa aplicação foi facilitada pelo lançamento recente da versão móvel do jogo, na plataforma *Android* e no *iOS* da *Apple*. Celulares atualizados que disponham desses sistemas podem ser "cliente" e "servidor" de sessões de *Minecraft* em qualquer lugar físico e isso pode ser transformado para ser uma experiência ligada a localização geográfica dos usuários.

Todavia, o espaço físico conta com uma leitura colateral de signos que o computador ainda não pode produzir e esse é o limite derradeiro para a possibilidade de "mídias locativas virtuais", em sentido pleno. Mas é possível imaginar modelos hipotéticos, em que essa relação alcança níveis além da simples semelhança entre o papel do "explorador" e do "jogador". Óculos 3D realistas, holografias e tecnologias imersivas já não suscitam mais um mundo futurista impossível. Esse é tipo de sugestão imaginativa que faz pensar se o arquétipo desenvolvido pelo *Minecraft* não pode se desenvolver em um híbrido de mídias ainda mais imersivo em um futuro próximo. Nesse caso, os blocos não estariam presos aos limites do monitor, mas projetados sobre a mesa da sala de estar; esses espaços poderiam ser visitados e construídos conjuntamente por usuários de outros países, em tempo real, via rede. Um aparelho semelhante ao "holodeck" de Murray (2003), com uma distinção: em vez de cenas realistas, cubos, em vez de imagens detalhadas, gráficos "8bits", seria uma curiosa visita futurista a uma estética do passado.

## 7 - Conclusão

A relação estabelecida com as categorias semióticas indica caminhos possíveis para estender a pesquisa iniciada neste artigo. Cada um dos três grupos sónicos pode ocupar espaço privilegiado de análise, revelando cadeias intermináveis de signos, cujas características próprias podem redefinir espaços de comunicação dentro e fora da interface do jogo. Embora o estudo seja uma primeira aproximação ao tema, a análise comparativa com a lógica das mídias locativas nos permite compreender uma forma de representar a localidade e o estatuto de território nos jogos. Considera-se ainda, que os





elementos de secundidade podem ser melhor estruturados teoricamente segundo a organização dos signos táteis na delimitação desse terreno. Por fim, os critérios estéticos podem ser rediscutidos com o propósito de classificar todas as modalidades signícas que neste artigo foram tratadas apenas em um nível de abstração amplo.

### **Referências bibliográficas:**

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1995.

COSTA, Mário. Por uma estética das redes. PARENTE, André (org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 248-253.

NUBIOLA, Jaime. What reasonableness really is. **Transactions of the Charles S. Peirce society** v. 45, n. 2, p. 225-254, maio 2009.

LEHDONVIRTA, Vili. Virtual worlds don't exist: questioning the dichotomous approach in MMO studies. **The International Journal of Computer Game Research**. v. 10, n.1, p. 23-38, abr. 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Thompson Learning, 2007.

\_\_\_\_\_. **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Pioneira, 2000.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras, 2004.

SIDARTA, Ribeiro. *et al.*. Symbols are not uniquely human. **BioSystems**. v. 90, n. 1, p. 263–272, jul. 2007.

LEMOS, André. Arte e mídia locativa no Brasil. **XVIII Encontro da Compós**. Belo Horizonte, jun. 2009. Disponível em: <<http://www.andrelemos.info/artigos/midialocativabrasil.pdf>>. Acesso em: 7 Jan. 2012.



ENGELI, Maia. **Espaços alterados nos games em primeira pessoa**. In: Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia. MACIEL, Katia; PARENTE, André (orgs.). Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2003.

FARIAS, Priscila; QUEIROZ, João. On diagrams for Peirce's 10, 28 and 66 classes of signs. **Semiotica**. v. 147, n.1, p. 165-184, 2003.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP/Itaú Cultural, 2003.