

## ***Block by Block: reflexões sobre Minecraft e a sociabilidade gamer***<sup>1</sup>

Fabio Bortolazzo Pinto<sup>2</sup>

Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, RS

### **Resumo**

Este trabalho tem como objetivo analisar algumas práticas colaborativas mediadas e motivadas pelo jogo *Minecraft*, bem como refletir a respeito do papel e das implicações da sociabilidade em rede para a concepção do espaço público cotidiano na contemporaneidade. Tomando como ponto de partida a natureza do jogo e as relações entre comunicação, estado e militares, pretende-se averiguar o papel do *game* na sociedade civil e as novas concepções de consumo ligadas ao Pós-capitalismo e à Lógica da Abundância, característica da chamada Nova Economia.

### **Palavras-chave**

Conteúdos digitais; plataformas tecnológicas; *Games*; *Minecraft*; sociabilidade

Zaylos Noa vive no interior do Rio Grande do Sul e, geralmente na companhia de seu grande amigo JM Gamer, produz vídeos nos quais comenta, em tempo real, as partidas de *Minecraft* que joga. Os vídeos são, em seguida, postados no canal de Zaylos no *Youtube* e assistidos por uma média de vinte espectadores, todos, aparentemente, também *gamers*. Para comentar as aventuras vivenciadas no mundo criado por ele próprio na plataforma do tipo *Sandbox*<sup>3</sup>, Zaylos utiliza um *headset*<sup>4</sup> ligado a um *notebook*. JM Gamer quase nunca acompanha fisicamente as gravações de Zaylos. De uma outra cidade, no interior do mesmo

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Culturas Urbanas do XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutorando do curso de Ciências da Comunicação da UNISINOS, email: [fabiopinto74@gmail.com](mailto:fabiopinto74@gmail.com)

<sup>3</sup> As simulações conhecidas como *Sandbox* não apresentam uma meta intrínseca. O processo de construir e manter seu próprio sistema incorpora as metas permanentes de manutenção do equilíbrio desse sistema, seja evitando problemas ou comportamentos inadequados. (...) permitem a construção personalizada e constante do ambiente digital a partir de um conjunto de elementos fornecidos que variam de acordo com as temáticas em jogo. (...) Oferecem uma narrativa do tipo linear não-revelada que pode deflagrar a vitória (níveis avançados de dificuldade de gestão e controle do sistema) ou a derrota (falência do sistema). Nos games *Sandbox*, o jogador tem a sensação de assumir a posição de “ser o criador” e “personagem principal” do sistema digital. (SOUZA, 2014, p.134-136)

<sup>4</sup> Conjunto de fone de ouvido com controle de volume e microfone acoplado para uso em microcomputadores multimídia e também para telemarketing.

estado, ele entra em contato com Zaylos via *Skype*<sup>5</sup> e, utilizando também um *headset*, dá palpites e estabelece um diálogo sobre o jogo que está sendo gravado e que será compartilhado.

A descrição acima, de alguns procedimentos interacionais de dois adolescentes de doze anos, ambos cursando a 7ª série do Ensino Fundamental, se faz necessária na medida em que o leitor provavelmente não tem a mesma idade ou o mesmo nível de instrução de Zaylos ou JM Gamer. Para alguém mais ou menos da mesma faixa etária, vivendo em condições econômicas parecidas e com uma formação cultural semelhante a dos dois, é possível que tal descrição seja desnecessária e mesmo aborrecida.

Felizmente, Zaylos é gentil a ponto de, ao ser solicitado, explicar-nos o que é *Minecraft*.

Pense num mundo em que você pode criar o que quiser e quando quiser. Pense que essa criação acontece de uma maneira rápida e simples, com o controle de tudo. Isso é o jogo *Minecraft*, um mundo em que você pode escolher entre sobreviver num mundo cheio de monstros, animais, dragões, etc. Ou, pode usar blocos para construir, criar, colocar qualquer coisa no seu mundo. O *Minecraft* é bastante usado por diversas pessoas para dar a demonstração de um lugar quando não se tem acesso a ele, por você poder reproduzi-lo quase perfeitamente. Também pode usar o modo sobrevivência, em que você pode criar ferramentas para se defender, minerar, cortar madeira, etc. Há também a questão da comida. Você morrer de fome se se descuidar. Embora o *Minecraft* seja um jogo extremamente "livre", os jogadores viram as possibilidades maiores que o jogo podia gerar, e criaram os mods, mesmo sem a permissão do criador (Notch). Os mods são arquivos para você colocar no jogo e ele ter mais recursos. Atualmente os fãs já criaram mais de 1.000 mods. Os servers, servidores de internet em que você pode jogar com outras pessoas do mundo todo, já são extremamente comuns, e se criou uma comunidade imensa em volta disso, em diversas redes sociais em especial o YouTube. (NOA, 2015)<sup>6</sup>

Se tivéssemos acesso apenas às duas primeiras frases da descrição acima, talvez achássemos que se trata do sonho de algum vilão de desenho animado, pelo caráter autocentrado e superlativo de quem 'brinca de deus' e exprime um desejo recôndito de 'controle' que talvez acompanhe o *homo sapiens* há milênios. Passadas as duas primeiras frases, somos informados de que se trata de um jogo, a atividade predileta do *homo ludens*. De acordo com Huizinga (2004),

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas,

---

<sup>5</sup> Programa de uso livre que permite conversas com áudio e vídeo, em tempo real.

<sup>6</sup> Mantive o texto de Zaylos Noa exatamente como o recebi, a fim de manter as marcas de expressão próprias de seu discurso.

mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de ser diferente da vida cotidiana. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos jogo entre animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo gênero. (HUIZINGA, 2004, p. 33).

Para compreender algumas especificidades do tipo de jogo a que Zaylos se refere e que aqui nos interessa, talvez necessitemos desdobrar alguns pontos da definição de Huizinga. O que diferencia os jogos construídos e praticados no contexto da cibercultura (LEVY, 1999) daqueles de caráter mais, digamos, analógico, é, em primeiro lugar, a amplitude de conexão, no tempo e no espaço, que proporcionam. Conexão que envolve uma expressiva quantidade de jogadores e de possibilidades de interação ‘com’ e ‘a partir’ dessa modalidade de jogo, e que permitem, geralmente, relativizar a própria noção de regra ou determinações de caráter mecânico ou formal. Para falar sobre *games*<sup>7</sup>, parece-nos necessário ampliar a definição de Huizinga. Para tanto, vejamos a definição de Juliana Pereira de Sousa (2014):

[O jogo] Insinua-se como atividade temporária, com finalidade autônoma, que se realiza em vista de um intervalo, de uma distensão da vida cotidiana ao mesmo tempo em que implica em construções culturais destinadas a gerenciar vivências de caráter intersubjetivo: seja na medida em que estimula a participação dos sujeitos como agentes protagonistas do desenvolvimento e solução; seja pelo sentimento de pertencimento e partilha de algo importante em comum (na medida em que promove a formação de grupos sociais que geralmente tendem a se tornarem permanentes, mesmo depois do jogo acabado). (SOUSA, 2014, p. 28)

As 'vivências de caráter intersubjetivo' estabelecidas a partir de *Minecraft*, além de envolverem indivíduos espacialmente distantes, também dizem respeito a um outro espaço, caracterizado pela inventividade, pela simplicidade, e marcado por uma multiplicidade de elementos complementares, os *mods*, já referidos no texto de Zaylos Noa. Dois aspectos, ainda, chamam a atenção nesse jogo: o fato de que **não há vencedores**, nem, portanto, vencidos ou perdedores, e o trânsito dos sujeitos, os *gamers*, por uma lógica que, salvo engano, reconfigura a natureza competitiva – e repleta de animosidade belicista –, que está na gênese do sistema de “comunicação-mundo” de que nos fala Mattelart (1994). De acordo com o sociólogo francês, o telégrafo manual – primeira ferramenta a ser utilizada no que seria chamado mais tarde de sistema de comunicação de massa –, criado no século XVIII, serviu durante muito tempo para a comunicação entre grupos cujo intuito era defender e

---

<sup>7</sup> A palavra *game* é aqui utilizada para diferenciar os jogos eletrônicos de outros tipos de jogos, como os de tabuleiro, por exemplo.

expandir territórios – ou seja, os militares. O próprio inventor, aliás, encontrou resistência em suas propostas de uso civil do equipamento.

Das três utilizações civis do telégrafo propostas por Chappe ao Cônsul, duas são rejeitadas: sua colocação à disposição dos industriais e comerciantes; o lançamento de uma pequena gazeta telegráfica. A única que será admitida é a transmissão dos resultados da loteria (permitia limitar as astúcias especulativas que se serviam da demora de transmissão dos resultados, pelos correios, entre a capital e a província. (MATTELART, 1994, p. 16)

Parece-nos significativa essa permissão para o uso da ferramenta com a finalidade de promover o jogo e garantir o cumprimento das regras estabelecidas para sua prática. A indústria e o comércio, atividades de cunho pragmático, ficam em segundo plano em relação à atividade cujo caráter lúdico e a ligação com a aleatoriedade (a sorte ou o azar dos apostadores) é preciso regular. O paradoxo é apenas aparente: trata-se do estado fazendo seu duplo papel de artífice e controlador de certos mecanismos do imaginário ligado à ideia de prosperidade.

O sistema desenvolvido a partir da invenção de Chappe, que, ainda de acordo com Mattelart, “marca uma primeira vitória sobre o tempo e o espaço (...)” (Idem, p.15), reconfigura a percepção dos territórios em disputa e dá ao exército que dele usufrui vantagens significativas e, claro, vitórias sobre os inimigos. No jogo da guerra, ganha quem tem acesso rápido e privilegiado à informação.

### ***Jogos, mediações, individualismo e globalização***

A lógica subjacente à construção de analogias entre batalhas e ‘superação de obstáculos’ – metáfora espacial por excelência –, pressupõe a existência de adversários a serem vencidos e de entraves de diversa natureza – humana, inclusive – à noção de ‘sucesso’ que, no contexto de produção capitalista, está inegável e objetivamente ligada a um processo de seleção ‘natural’ norteado, por sua vez, por competências de caráter administrativo e, sobretudo, econômico. Antes de nos aprofundarmos, porém, em questões relacionadas ao estado e ao capital, convém que nos detenhamos ainda um pouco em certos fatores ligados ao jogo e à expansão dos dispositivos de mediação comunicacional.

Na década de 1950 do século passado, encontramos uma aparentemente prosaica confluência entre jogos e militares. De acordo com Sousa (2014), os primeiros jogos

eletrônicos são desenvolvidos com a finalidade de distrair os soldados das tensões produzidas durante a Guerra Fria.

Nesse primeiro estágio, jogos eletromecânicos eram oferecidos aos recrutas em bases militares para distraí-los dos rigores do treinamento exaustivo. Em paralelo, instituições de ensino e governamentais transformavam seus computadores mainframe<sup>24</sup> em máquinas de jogos como uma maneira de relaxar de suas tarefas cotidianas. Em 1951, Marty Bromley, responsável pelas salas de jogos eletromecânicos em bases militares no Havaí, lançou o SEGA (Service Games), jogos dedicados às horas de lazer depois do serviço, dando início à indústria dos games. (SOUSA, 2014, 24)

O advento de uma indústria dos *games*, fora do contexto militar, só é viável a partir do desenvolvimento de ferramentas eletromecânicas e da informatização, processo que floresce na década de 1980 e, em vários aspectos, ainda segue em curso: “Com o desenvolvimento prodigioso das tecnologias eletrônicas e informáticas, a ‘comunicação’ tornou-se, nos anos 80, ‘o’ progresso, e o avanço dos circuitos técnicos da ‘sociedade da informação’, a bitola do crescimento e da democracia.” (MATTELART, 1994, p.10-11).

Os ideólogos da tecnologia da informação, especialmente nos Estados Unidos, que mantinham estreitas ligações com os campos político e corporativo, foram responsáveis pela manutenção da modalidade de individualismo professado nos anos de 1950 por Ayn Rand, e seguido entusiasticamente pelos executivos do Vale do Silício<sup>8</sup>, que a carregaram até a década de 1990. Com o encantamento proporcionado pela conectividade virtual da internet, sua expansão e difusão nos países estigmatizados como ‘menos desenvolvidos’, concretiza-se, para o bem e para o mal, o processo de globalização. Entende-se aqui como globalização o que propõe Canclini (2007):

A globalização pode ser vista como um conjunto de estratégias para realizar a hegemonia de conglomerados industriais, corporações financeiras, *majors* do cinema, da televisão, da música e da informática, para apropriar-se dos recursos naturais e culturais, do trabalho, do ócio e do dinheiro dos países pobres, subordinando-os à exploração concentrada com que esses atores reordenaram o mundo na segunda metade do século XX. (...) Mas a globalização é também o horizonte imaginado por sujeitos coletivos e individuais, isto é, por governos e empresas dos países dependentes, por produtores de cinema e televisão, artistas e intelectuais, que desejam inserir seus produtos em mercados mais amplos. As políticas globalizadoras obtêm consenso, em parte, porque excitam a imaginação de milhões de pessoas ao prometer

---

<sup>8</sup> Para melhor compreensão acerca da influência das ideias de Ayn Rand e de sua estreita relação com o desenvolvimento do conceito de sociedade individualista nos EUA, ver “Love and Power” primeiro episódio de *All watched over by the machines of loving grace* (2011), documentário produzido pela BBC e dirigido por Adam Curtis.

que o dois e dois que sempre somou quatro pode resultar em cinco ou até seis. (CANCLINI, 2007, p. 29)

Esse conjunto de estratégias de apropriação e hegemonização, ética e moralmente questionável em seus fins ou nos meios utilizados para alcançar esses fins – inclusas as ilusões de representatividade inculcadas no imaginário da sociedade civil –, nunca foi totalmente aceita pelos indivíduos ou por coletividades que perceberam a lógica excludente das ‘políticas globalizadoras’. Do confronto direto protagonizado pelos *hackers* às iniciativas de inclusão e ressignificação digital organizadas por movimentos sociais, ONG’s e associações de direitos humanos, o que se vê, ainda de acordo com Canclini, é a passagem dos “gestos interruptores à construção de novas modalidades de intermediação social, cultural e política”:

O que significa deslocar o eixo da ação sociopolítica na intermediação? Acima de tudo, superar a oposição dualista e polar entre Estados e cidadãos, empresas e consumidores, macroinstituições e comunidades, para repensar o público em processos de comunicação mais complexa, onde os intermediários legitimem as instituições e refaçam o consenso social. (Idem, p. 191)

É no contexto justamente do ‘repensar o público em processos de comunicação mais complexos’ que estamos aqui propondo a reflexão acerca das práticas dos *gamers*. Proposição que buscamos aprofundar a seguir.

### ***Prospecção de horizontes e espacialidades***

A hipótese nuclear deste trabalho é a de que certas práticas dos *gamers*, em especial daqueles que jogam *Minecraft*, podem servir como exemplo de apropriação e resistência à lógica dualista que cinde a sociedade globalizada. Tais práticas dizem respeito a um modo de perceber e ressignificar a realidade – a partir do contexto digital –, e a um horizonte de transformação concreta dessa mesma realidade. Essa transformação teria como ponto de partida a dimensão lúdica que “(...) na realidade digital, adquiriu inúmeras possibilidades de realização, experimentação e criação que, em união das amplas potencialidades estéticas em movimento, dão às pessoas novas condições de cultivar sensibilidades, inteligências e modos de expressão.” (MALDONADO, 2013, p. 97).

*Minecraft* é um MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*) sem regras preestabelecidas, criado em 2009 pelo designer e desenvolvedor de *games* sueco Markus ‘Notch’ Persson. O jogo deu origem ao estúdio Mojang AB, onde, junto aos amigos e

programadores Jakob Porser e Jens Bergensten, Markus seguiu desenvolvendo o universo virtual de *Minecraft*, até hoje em construção. Inspirado nas próprias vivências da infância – até os sete anos, Markus Persson morava com a família em Edsbyn, cidade com 4 mil habitantes, no interior da Suécia –, o criador emulou, no jogo, o cenário natural que costumava explorar e em que fazia questão de ‘se perder’<sup>9</sup>. Edsbyn fica entre Estocolmo e o Círculo Polar Ártico, cercada de montanhas e lagos, como o ambiente primário de *Minecraft*.

Contrariando a tendência, tanto do universo dos *games* quanto do dos desenhos animados, o jogo criado por Persson não busca ser figurativamente sofisticado, nem aproximar-se de uma simulação de imagens ‘reais’:

Assim observamos que em uma geração de dispositivos tecnológicos que buscam cada vez mais simular o real por meio de uma linguagem visual de alta figuratividade, *Minecraft* manteve sua linguagem de baixa figuratividade, incorporando a ela as tecnologias de interação, comunicação e de tridimensionalidade presente nos *games* de terceira geração. (SOUSA, 2014, p. 151 – 152)

A estética que resulta da “baixa figuratividade”, sejam quais forem as razões para que o desenvolvedor tenha optado por ela<sup>10</sup>, é significativa, principalmente por não tentar passar ao jogador uma impressão de estar participando de algo que acontece no mundo ‘real’. Em outras palavras: não há qualquer dúvida, por imerso que se esteja no universo do jogo, que se trata de um jogo. Ainda que “sistemas complexos de comunicação que espelham a cultura dos *gamers* pareçam alterar, de alguma forma, o campo sensório-perceptivo humano” (PEREIRA, 2008, p. 68), tudo indica que as alterações no “campo sensório-perceptivo” dos jogadores de *Minecraft*, se existem, não parecem ser a razão para mudanças comportamentais expressivas. A não ser, talvez, no aspecto social, participativo. Podemos estar diante do tipo de *gamer* capaz de compreender a lógica daquilo a que Paul Mason (2013) se refere como “*game* pós-capitalista”.

Mas e se fosse possível jogar qualquer um desses *games* sem tentar enriquecer por meio de conquistas, violência ou outras estratégias capitalistas de comprar barato e vender caro? E se fosse possível construir estratégias de criação colaborativa, fora do mercado, e tornar gratuito tudo o que é necessário para suprir as necessidades básicas da vida? Seria possível, individualmente ou em grupos, tensionar a economia de violência e conquista – a ponto de forçar uma transição para além da competição destrutiva? (...) Um *game* em que contrariar as lógicas dominantes esteja implícito no

<sup>9</sup> Esta e algumas outras declarações de Markus Persson são provenientes do filme *Minecraft – a história de Mojang* (Dir.: Paul Owens, 2012). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NvaykQ7pHis> (acesso em 20/07/2015)

<sup>10</sup> “[Markus] Programou a versão original do jogo sozinho, em uma semana. Os gráficos simples, baseados em blocos, foram resultado da impaciência dele. ‘Eu só queria fazer um jogo que desse dinheiro suficiente para que eu pudesse criar outro jogo’(...)” (PEISNE, David. “O Mago do *Minecraft*”. In.: Rolling Stone, Edição 93/ Junho de 2014.

produto inicial, não numa versão desautorizada. Um game onde seja possível “recusar” o chamado jungiano básico à aventura e, em vez disso, transformar o mundo em que vivemos. (MASON, 2013)

Nem Markus Persson, nem nenhum de seus colegas do Mojang AB cobram pelos *mods* desenvolvidos para a criação de novos elementos no universo de *Minecraft*, assim como não há cobrança de direitos sobre os *mods* desenvolvidos pelos próprios *gamers*. Muito menos pelos vídeos produzidos pelos jogadores e que, a partir da quantidade de *views* em redes como o Youtube, podem ‘capitalizar’ aquilo a que também dedicam seu tempo enquanto jogam.

“Minecraft” é um dos poucos jogos que deixa explícito em seus termos de uso que os jogadores têm a permissão de criar vídeos do game e ganhar dinheiro com isso. Desde o início de “Minecraft”, a rede social foi usada para mostrar construções faraônicas feitas pelos usuários, ajudando a difundir o jogo de forma viral pela rede. (SOLARI, 2013)

É possível, sem grande margem de erro, dizer que *Minecraft*, da maneira como foi disponibilizado até as modificações implantadas e compartilhadas pelos *gamers*, segue a ‘lógica da abundância’, característica central da chamada ‘Nova Economia’. De acordo com essa lógica, o aquecimento do mercado se dá a partir da plena satisfação das demandas, o que só pode ser proporcionado com a manutenção de preços baixos, irrisórios de preferência, ao contrário da ‘lógica da escassez’ que caracteriza a economia capitalista clássica, de acordo com Juan Urrutia (2001).

Las ideas más corrientes que tratan de explicar que la abundancia es posible giran alrededor de la intuición de que el crecimiento incuba más crecimiento. Esto es así, bien porque el desarrollo activa algún factor oculto que produce rendimientos crecientes en la producción de bienes, bien porque este desarrollo potencia unas externalidades generalizadas que acaban generando un círculo virtuoso. (...) la reducción dramática de los costes de transacción que las nuevas TIC [Tecnologías de Informação e Comunicação] traen consigo, han liberado fuerzas creativas antes aprisionadas. Este último factor tecnológico es para muchos el signo distintivo de la Nueva Economía. (URRUTIA, 2001)

A prática de trocas e disponibilizações espontâneas que envolve a maioria dos jogadores de *Minecraft*, faz parte, então, de um processo com enorme abrangência ‘real’: o da nova configuração econômica que parece estar se desenvolvendo em escala planetária. Assim como aqueles que agem economicamente de acordo com a ‘lógica da abundância’ precisam lidar com uma forte resistência por parte das empresas que funcionam de acordo com o mercado tradicional e com os estados mais conservadores, também os *gamers*



precisam se organizar para manter satisfeita sua demanda por produtos coletivos e sem nenhum custo. O forte interesse dos jogadores com relação a atualizações e seu movimento no sentido de procurar (e produzir) tutoriais ou vídeos gravados por outros jogadores, coloca-os na categoria de ‘fãs’ de *Minecraft*, ou, mais que isso, de fãs ‘ativistas’, tanto por recriarem o produto midiático que consomem apropriando-se dele, quanto por, através dessa atividade de recriação, se tornarem mais que simples ‘receptores’ de enunciados.

Há toda uma discussão acerca das noções de resistência e cooptação que aparecem na problemática do termo “ativismo de fãs”, mas reafirmo a ideia – já defendida por Amaral, Souza & Monteiro (2014) – de que nas práticas relacionadas ao termo, resistência e assimilação coexistem em diferentes níveis e são percebidas de diferentes formas pelos seus participantes. (...) Assim, o gosto constituído no domínio dos fandoms, para além da produção de conteúdo, acaba constituindo engajamentos com sentidos e vinculações políticas que pareceriam, originalmente, distanciados da noção dominante e “senso comum” da diversão, do lúdico e do entretenimento. Questões de representação de minorias, conteúdos e posicionamentos ideológicos ou a promoção de temas sociais ganham um destaque também como uma subjetividade do gosto do fã. (AMARAL, 2014, p. 9)

Os *fandoms* que reúnem jogadores de *Minecraft* são chamados de *servers*. É nesses espaços virtuais – alguns estabelecidos na página oficial do jogo – que são compartilhadas as modificações criadas tanto por jogadores quanto pelos desenvolvedores.

Retomando o que diz Zaylos Noa, algumas páginas acima,

Embora o *minecraft* seja um jogo extremamente "livre", os jogadores viram as possibilidades maiores que o jogo podia gerar, e criaram os mods, mesmo sem a permissão do criador (Notch). Os mods são arquivos para você colocar no jogo e ele ter mais recursos. Atualmente os fãs já criaram mais de 1.000 mods. Os servers, servidores de internet em que você pode jogar com outras pessoas do mundo todo, já são extremamente comuns, e se criou uma comunidade imensa em volta disso, em diversas redes sociais em especial o YouTube.

Os *mods* são, sobretudo, modificações propostas no cenário de *Minecraft*, ou seja, no espaço em que circulam os personagens, especialmente ‘Steve’, o personagem que corresponde, em primeira pessoa, ao *gamer*. O espaço do *game* se estende efetivamente ‘fora’ dele, e proporciona a conexão e a troca de informações. Espaço qualificado pela criatividade e pela liberdade.

A criação de servidores de jogo é aberta, ou seja, não é de autoria exclusiva do desenvolvedor Mojanga (sic) o que estimulou a produção de incontáveis ambientes digitais compartilhados em rede aberta. Os servidores inserem situações narrativas, enquanto as narrativas permitem aos jogadores serem atores em suas histórias.(...) As

possibilidades de criações coletivas permitidas pelo mundo aberto de *Minecraft* motivaram a elaboração de séries, novelas e narrativas ficcionais. Compartilhadas nas redes sociais tais produções adicionaram-se ao contexto das produções culturais contemporâneas gerando visibilidade universal dos sujeitos (até então anônimos) e configurando comunidades digitais de fãs em torno do game. (...) Tendemos a percebê-lo como um software de criação (de games) que em seu formato final pode transformar universos imaginados (jogáveis e manipuláveis) em conteúdos para várias mídias diferentes no formato de vídeos, novelas, séries, filmes, e até mesmo outros games, que podem ser compartilhados nas redes sociais estabelecendo, por sua vez, um fluxo contínuo de experiências tal como na vida ordinária. (SOUSA, 2014, p.169-173)

A “vida ordinária”, assim como a vida do alter ego ‘Steve’ dos jogadores de *Minecraft*, se dá no espaço coletivo. Pode-se dizer, inclusive, que há três planos que se correspondem nesse espaço e que estabelecem entre si relações de continuidade e relativa simetria: o espaço do jogo, pelo qual circulam os personagens, o espaço dos *servers*, que também podem ser chamados de *fandoms*, e o espaço da escola, da casa, da rua, onde se dá a ‘corporalidade’, ou seja, onde o sujeito se torna material e sensorialmente ‘concreto’ e onde também se forma, em grande medida, sua subjetividade. Nesses três planos – e aí reside a grande novidade – temos um espaço ‘cotidiano’ em que, salvo engano, as percepções “conduzem a considerar os graus diversos de consciência dos homens: consciência do mundo, consciência do lugar, consciência de si, consciência do outro, consciência de nós.” (SANTOS, 1996, p. 10).

### **Considerações finais**

Sem qualquer pretensão de dizer algo definitivo a respeito da mentalidade em formação dos adolescentes que dominam a extensão tecnológica do corpo humano chamada computador, foi de maneira muito, digamos, afetiva, que desenvolvi as hipóteses aqui apresentadas.

Zaylos Noa é o nome utilizado pelo meu filho em seu canal no Youtube. Acompanhei de perto todo seu processo de aproximação com o *Minecraft*, do momento em que fez o *download* de uma versão do jogo que expirou em poucos meses, até ser convidado a me retirar para que ele pudesse gravar, sem barulho, mais um vídeo para postar em algum *server*. Ou seja, estive suficientemente perto para vê-lo se apropriar do jogo e, a partir do mundo de ‘Steve’, ingressar em uma rede de sociabilidade da qual fazem parte ex-colegas

de colégio, como JM Gamer, *gamers* profissionais como Monark e Leon (verdadeiras celebridades no universo do *Minecraft* brasileiro) e, quem sabe, o próprio Markus Persson.

Minha intenção era a de entender o que essa rede significa, como ela se desdobra para além das fronteiras do mundo virtual e se reflete no plano concreto. A primeira surpresa foi descobrir que essa fronteira não existe ou, se existe, já não pode mais ser percebida através da dicotomia *online / offline*. A segunda foi entender que não é mais possível perceber uma projeção do plano virtual no mundo concreto, já que ambos estão, agora, virtuais e concretos, cada um à sua maneira, em simbiose. Tais conclusões são resultado de uma desconstrução que começou com a leitura do profético *Os meios de comunicação como extensões do homem*, de Mc Luhan, e terminou nas proposições pós-capitalistas de Juan Urrutia e Paul Mason.

Nesse ponto, já havia entendido o sentido da esperançosa e determinada missão a que se propôs a norte-americana Jane McGonigal, fundadora do *Institute for the future*, que desenvolve *games* capazes de viabilizar o uso das habilidades e competências dos *gamers* na resolução de problemas concretos no mundo contemporâneo. E quanto mais me inteirava a respeito das teorias e das práticas ligadas aos *games*, mais percebia que *Minecraft* merece atenção especial.

A descoberta da tese de Juliana Pereira de Sousa, que norteou várias das reflexões e hipóteses apresentadas no decorrer deste trabalho, confirmou a percepção. Foi na tese de Juliana, por exemplo, que encontrei aquilo que me parece ser uma das provas mais expressivas da relevância do *game* desenvolvido por Markus Persson: o projeto *Block by Block*, criado pela ONU-Habitat em parceria com o estúdio Mojang AB, que convida cidadãos das periferias de cidades africanas, indianas e latino-americanas para desenvolver o “uso do ambiente digital do *game* como ferramenta para o envolvimento dos sujeitos no processo e na transformação de espaços urbanos” (SOUSA, 2014, p. 190).

Se um *game* pode ser utilizado para mudar as condições de vida de seres humanos que habitam espaços precários; se proporciona práticas de compartilhamento e competitividade saudável e se, além disso, pode levar as novas gerações a dar um passo adiante na construção de um sistema de circulação de valores – econômicos ou éticos – mais equânime, então ele certamente merece bem mais que as poucas páginas aqui apresentadas.

## Referências bibliográficas

AMARAL, Adriana. “Manifestações da performatização do gosto nos sites de redes sociais: uma proposta pelo olhar da cultura pop”. In.: REVISTA ECOPOS – COMUNICAÇÃO E GOSTO/ V. 17 / N. 3/ 2014.

CANCLINI, Néstor García. **A globalização imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed.34, 2003.

MASON, Paul. “Em busca de games pós-capitalistas” (Trad.: Antonio Martins) / 13/12/2013. Disponível em: <http://outraspalavras.net/posts/sobre-games-capitalismo-e-como-supera-lo/> (acesso em 23/07/2015)

MATTELART, Armand. **Comunicação-mundo: história das ideias e das estratégias**. Petrópolis: Vozes, 1994.

MCGONIGAL, Jane. “Gaming can make a better world”. TEDtalks, 17 de março de 2010. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM> (acesso em 15/07/2015)

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2006.

PEISNE, David. “O Mago do Minecraft”. In.: Rolling Stone, Edição 93 – Junho de 2014.

PEREIRA, Vinicius Andrade. “G.A.M.E.S. 2.0 — Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades”.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

SANTOS, Milton de Almeida. “Por uma geografia cidadã: por uma epistemologia da existência”. In: **Boletim Gaúcho de Geografia**, 21: 7-14, ago., 1996. Associação Brasileira de Geógrafos, Seção Porto Alegre, Porto Alegre, RS, Brasil.

SOLARI, Guilherme. “Entenda porque ‘Minecraft’ é um dos jogos mais vendidos de todos os tempos” (07/03/2013) Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2013/03/07/porque-minecraft-e-um-dos-jogos-de-pc-mais-vendidos-de-todos-os-tempos.htm> (acesso em 19/07/2015)

SOUSA, Juliana Pereira. **A travessia do lúdico: modos de presença e regimes de interação dos games na cibercultura**. Tese (Doutorado em Comunicação e Linguagens) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2014.

URRUTIA, Juan. “La Lógica de la Abundancia” - Artigo publicado originalmente em 2001, no número 46 de *Ekonomiaz*, revista editada pelo Governo Basco para o fomento de análise e debate econômico. Disponível em: <http://lasindias.com/indianopedia/logica-de-la-abundancia> (acesso em 23/07/2015)