



INSTITUTO
UNIVERSITÁRIO
DE LISBOA

Comunidades Online e Criatividade no *Minecraft*: Uma Análise do Papel do Jogo na Socialização e Identidade dos Jovens

André Luís Santos Cavaco

Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação

Orientador:

Doutor Tiago José Ferreira Lapa da Silva, Professor Auxiliar,
ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa

Setembro, 2025

Departamento de Sociologia

Comunidades Online e Criatividade no *Minecraft*: Uma Análise do
Papel do Jogo na Socialização e Identidade dos Jovens

André Luís Santos Cavaco

Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação

Orientador:

Doutor Tiago José Ferreira Lapa da Silva, Professor Auxiliar,

ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa

Setembro, 2025

*A todos aqueles que continuam a estudar, a investigar e a aumentar o grande repositório de
informação disponível sobre os mais diversos temas.*

Agradecimento

Agradeço, em primeiro lugar, aos meus pais e à minha irmã, pelo amor incondicional, paciência e apoio constante ao longo de todo o meu percurso académico.

Não poderia deixar de agradecer à minha namorada, por todo o apoio emocional, intelectual e motivacional ao longo deste percurso. Partilhar esta etapa com alguém da mesma área foi, para mim, uma experiência enriquecedora. Apesar de muitas vezes se dizer que é difícil manter uma relação quando ambos seguem caminhos académicos semelhantes, pelas inevitáveis discussões de ideias, acredito que este percurso em conjunto demonstrou exatamente o contrário: com respeito, escuta mútua e admiração, é possível crescer lado a lado, mesmo quando, em muitas vezes, as opiniões não coincidem. O teu apoio foi, sem dúvida, essencial.

Ao meu melhor amigo, que incluo por opção como parte da família, pela longa caminhada que já partilhámos. Nem sempre foi fácil, mas hoje somos dois jovens com um futuro promissor. Apesar de seguirmos áreas distintas, ele no ramo financeiro, que pouco me diz, e eu na Comunicação, e de isso nem sempre facilitar a troca de conselhos, a nossa vontade de nos apoiarmos mutuamente tem sempre prevalecido. Que nunca nos esqueçamos de onde viemos, um lugar marcado pela incerteza, onde se destaca quem consegue agarrar as poucas oportunidades que surgem, seja por sorte ou por empenho.

Agradeço ainda ao ISCTE enquanto instituição, e a todos os professores que, com o seu conhecimento e dedicação, ajudaram a moldar o meu pensamento crítico e académico. Em especial, deixo um profundo agradecimento ao meu orientador, o professor Dr. Tiago Lapa, cuja orientação rigorosa foi fundamental para o desenvolvimento desta dissertação. A sua investigação na área da comunicação e, particularmente, da sociologia digital, é para mim uma referência e uma inspiração.

A todos os que, de alguma forma, estiveram presentes nesta caminhada: o meu sincero obrigado.

Resumo

Esta dissertação analisa o papel do Minecraft na construção da identidade digital, na socialização e na criatividade dos jovens entre os 16 e os 21 anos. O jogo é abordado como um ecossistema cultural e social com impacto nas práticas digitais. A investigação segue uma abordagem quantitativa com elementos qualitativos exploratórios, através de um questionário online, que reuniu 113 respostas de participantes provenientes de 23 países, com maior representação de Portugal, Estados Unidos, Reino Unido e Brasil. O modelo conceptual integra três dimensões centrais: identidade digital, socialização e criatividade, o que permite compreender as interações entre elas na experiência dos jogadores. Os resultados demonstram que os jovens utilizam o Minecraft como espaço de autoexpressão, através da personalização de skins, da construção de mundos e da projeção de gostos e referências culturais, o que confirma a relevância da identidade projetiva (Gee, 2003) e do chamado efeito Proteus (Yee e Bailenson, 2007). A socialização manifesta-se no reforço de laços de amizade, na participação em comunidades e na colaboração em servidores, em linha com a lógica da cultura participativa descrita por Jenkins (2006). A criatividade surge como dimensão transversal, presente em produções individuais e coletivas, na utilização de modificações de jogo e na autoria digital. Conclui-se que o Minecraft ultrapassa a condição de mero jogo e constitui um espaço híbrido de identidade, convivência social e criatividade, onde se destacam perfis-tipo de jogadores com diferentes níveis de envolvimento, o que contribui para compreender os videojogos como arenas de aprendizagem, expressão cultural e pertença juvenil.

Palavras-Chave: Minecraft, Identidade Digital, Socialização, Criatividade, Comunidades Online, Jogos Digitais.

Abstract

This dissertation examines the role of Minecraft in the construction of digital identity, socialisation, and creativity among young people aged 16 to 21. The game is analysed as a cultural and social ecosystem with an impact on digital practices. The research adopts a quantitative approach with exploratory qualitative elements, based on an online questionnaire that gathered 113 responses from participants in 23 countries, with the highest representation from Portugal, the United States, the United Kingdom, and Brazil. The conceptual model integrates three central dimensions: digital identity, socialisation, and creativity, which allows an understanding of the interactions between them in the players' experience. The findings demonstrate that young people use Minecraft as a space for self-expression, through the personalisation of skins, world-building, and the projection of personal tastes and cultural references, confirming the relevance of projective identity (Gee, 2003) and the Proteus effect (Yee and Bailenson, 2007). Socialisation is reflected in the strengthening of friendships, participation in communities, and collaboration on servers, consistent with the logic of participatory culture described by Jenkins (2006). Creativity emerges as a transversal dimension, evident in both individual and collective productions, as well as in game modifications and digital authorship practices. Overall, the study demonstrates that *Minecraft* transcends the notion of being merely a game, functioning instead as a hybrid space of identity, social interaction, and creativity, where different player profiles with varying levels of involvement stand out, thereby contributing to a broader understanding of video games as arenas of learning, cultural expression, and youth belonging.

Keywords: Minecraft, Digital Identity, Socialisation, Creativity, Online Communities, Digital Games.

Índice

Agradecimento	iii
Resumo	v
Abstract	vii
Índice de Figuras	xi
Índice de Quadros	xiii
Introdução	1
Capítulo 1. Revisão da Literatura	5
1.1. O <i>Minecraft</i> como objeto de estudo	5
1.2. Jogos digitais, identidade digital e identidade pessoal/social	7
1.3. <i>Minecraft</i> e jogos digitais como espaços de socialização, interação e criatividade	10
1.4. Toxicidade, género e dinâmicas sociais nos jogos	12
1.5. O <i>Minecraft</i> e a construção de comunidades online	14
1.6. Criatividade no ambiente digital e no <i>Minecraft</i>	16
1.7. Conclusão da revisão de literatura	19
Capítulo 2. Metodologia	21
2.1. Modelo conceptual e formulação de hipóteses	21
2.2. Abordagem metodológica e procedimentos de investigação	24
Capítulo 3. Discussão dos Resultados	29
3.1. Caracterização geral dos participantes e padrões de uso do jogo	29
3.2. Identidade digital e personalização no <i>Minecraft</i>	30
3.3. Criatividade no ambiente do jogo	31
3.4. Socialização, comunidades e influências externas	33
3.5. Síntese interpretativa: perfis-tipo e hipóteses explicativas	36
Conclusões e Recomendações	39
Referências Bibliográficas	41
Anexos	47

Índice de Figuras

Figura 1 – Representação do modelo conceptual que articula as dimensões de identidade digital, socialização e criatividade no ambiente do <i>Minecraft</i>	21
--	----

Índice de Quadros

Quadro 1 – Tabela de articulação entre conceitos, dimensões e indicadores	22
---	----

Introdução

Os jogos digitais são hoje uma presença constante no quotidiano juvenil, e constituem elementos centrais da cultura contemporânea. O crescimento destes decorre do alargamento do acesso à internet e da crescente integração das práticas digitais na vida dos jovens. Entre o ambiente escolar, a vida em casa e os espaços informais de socialização, os videojogos funcionam como plataformas onde os jovens comunicam, experimentam identidades, constroem comunidades e desenvolvem competências que vão além do simples entretenimento. De acordo com Walz e Deterding (2015) e Zimmerman (2014) citados por Saldanha, Silva e Ferreira (2023, p. 1005), a sociedade contemporânea é cada vez mais influenciada por dinâmicas lúdicas, ao ponto de a descreverem com palavras como “lúdica” ou “ludificada”. Nesse sentido, este século tem sido, por vezes, referido como o “século lúdico”. Neste cenário, os jogos digitais deixam de ser apenas formas de lazer e passam a ser espaços sociais e culturais, onde se moldam novas formas de estar, criar e interagir em rede.

Entre os diversos títulos de videojogos existentes no mercado, o *Minecraft* destaca-se como um dos jogos de maior sucesso, não apenas em termos comerciais, mas também pelo reconhecimento de especialistas e jogadores, que o consideram “um dos mais influentes de todos os tempos” (Pereira, Parente, Bastos e Silva, 2024, p. 10). O jogo permite aos utilizadores explorar e modificar livremente um mundo virtual composto por blocos, o que contribui para o reconhecimento das potencialidades educativas e criativas do mesmo. Segundo Alawajee e Delafield-Butt (2021, p. 2), o *Minecraft* é “socialmente interativo”, e permite aos jogadores criar e explorar mundos virtuais, interagir com outros utilizadores e construir narrativas próprias. De acordo com Silva-Jerez (2021, p. 29), desde que passou a ser desenvolvido sob a gestão da Microsoft, em 2014, foram lançadas versões para diversas plataformas, incluindo versões com fins educativos, de modo a aproveitar o impacto do jogo como um dos mais bem-sucedidos da história. Além disso, a cultura participativa em torno do jogo é reforçada por uma comunidade ativa que cria e partilha conteúdos relacionados com o próprio universo do *Minecraft*, o que transforma este videojogo numa verdadeira plataforma colaborativa. Estas características tornam o *Minecraft* particularmente relevante para o estudo das práticas juvenis em contextos digitais.

A presente dissertação insere-se neste enquadramento e procura compreender de que forma o *Minecraft* contribui para a expressão da identidade digital, a socialização e a manifestação da criatividade digital entre os jovens. A investigação parte do pressuposto de que, mais do que um simples jogo, o *Minecraft* funciona como um ecossistema digital onde os jovens constroem

representações de si mesmos, interagem em comunidades online e envolvem-se em processos criativos significativos. Neste sentido, propõe-se analisar de que forma os três eixos centrais do estudo, nomeadamente a identidade digital, a interação social e a criatividade, podem ser articulados nas práticas dos jogadores, no contexto da cultura participativa associada ao jogo.

O interesse por esta temática justifica-se, em parte, pela forma como os ambientes digitais ganharam destaque no quotidiano dos jovens, com impacto direto na construção das suas identidades e das suas relações sociais. O *Minecraft*, enquanto jogo de mundo aberto e altamente personalizável, oferece aos utilizadores deste a liberdade de se expressarem, de criarem coletivamente e de se relacionarem de formas que merecem ser investigadas.

A pertinência deste estudo decorre do seu potencial para contribuir para a compreensão dos processos de socialização digital, participação em comunidades online e expressão criativa em ambientes virtuais interativos. Numa altura em que os jovens passam grande parte do seu tempo conectados e envolvidos em redes digitais, torna-se essencial analisar o impacto destas práticas na formação pessoal e social destes.

Além disso, esta investigação procura colmatar algumas lacunas existentes na literatura, uma vez que muitos estudos sobre o *Minecraft* concentram-se principalmente no potencial educativo do videojogo ou na aplicação do mesmo em contextos escolares. Há, no entanto, um espaço ainda pouco explorado no que diz respeito à forma como a experiência de jogo pode influenciar as dinâmicas relacionais e as formas de expressão pessoal em contextos digitais informais.

Neste enquadramento, importa destacar o contributo de Turkle (2011, p.188), que explica que os ambientes digitais oferecem aos indivíduos a possibilidade de se reinventarem e moldar a sua identidade segundo ideais pessoais o que projeta nos outros aquilo que desejam ver. No entanto, esta liberdade de construção pode tornar-se um processo fictício e arriscado, uma vez que encoraja formas de relação consigo próprio e com os outros que nem sempre correspondem à realidade. A autora reflete sobre os ambientes digitais como espaços de experimentação do “eu”, o que permite aos indivíduos explorar diferentes aspetos da sua personalidade em contextos sociais virtuais. No entanto, a mesma também alerta para os potenciais desencontros entre a identidade construída online e a identidade pessoal offline. Assim, compreender de que forma os jovens constroem e expressam a sua identidade através do *Minecraft* poderá oferecer novos contributos para a discussão sobre presença digital, autenticidade e construção identitária nas plataformas digitais.

Já do ponto de vista metodológico, esta dissertação constitui um estudo de base empírica que adota uma abordagem quantitativa com elementos qualitativos exploratórios. A recolha de

dados será realizada através de um inquérito por questionário online, aplicado a jovens entre os 16 e os 21 anos, que sejam jogadores de *Minecraft* em contextos informais de jogo não relacionados com o ambiente escolar. O questionário incluirá perguntas fechadas com escalas do tipo Likert, bem como algumas questões abertas que permitam explorar mais livremente as percepções e experiências dos participantes. Esta opção metodológica procura recolher dados estruturados e representativos, mas também captar significados mais subjetivos associados à experiência dos jovens no jogo. Além disto, o questionário estará disponível em português e em inglês.

A investigação propõe-se, assim, a responder às seguintes questões de partida: Como os jovens utilizam o *Minecraft* para expressar aspetos da sua identidade, como gostos, interesses e personalidade, e de que forma essas expressões se relacionam com as dinâmicas sociais do jogo? Qual o papel do *Minecraft* na socialização dos jovens, que formas de interação social se estabelecem no jogo e como se formam e organizam as comunidades virtuais? Como a criatividade dos jogadores se manifesta no *Minecraft*, enquanto forma de expressão identitária e elemento das interações sociais e colaborativas dentro do jogo?

A partir destas questões, definem-se os seguintes objetivos específicos: Analisar como os jovens utilizam o *Minecraft* para construir e expressar a sua identidade digital e como essas expressões influenciam as suas relações sociais no jogo; Compreender o papel do *Minecraft* na socialização dos jovens, identificando as principais formas de interação social e os processos de formação e funcionamento das comunidades virtuais; Investigar de que modo a criatividade se manifesta no *Minecraft* como forma de expressão identitária e como elemento de socialização, colaboração e produção coletiva.

A dissertação encontra-se organizada em três capítulos principais. O Capítulo 1 corresponde à revisão da literatura e encontra-se dividido em sete secções. Neste procede-se à contextualização do *Minecraft* como objeto de estudo, enquadrando-o no campo mais amplo dos jogos digitais. São abordados conceitos centrais como identidade digital, identidade pessoal/social, socialização, interação e criatividade em ambientes virtuais. De seguida, discutem-se questões relacionadas com toxicidade, género e dinâmicas sociais nos jogos, bem como o papel do *Minecraft* na construção de comunidades online e na promoção da criatividade no ambiente digital. O capítulo encerra com uma síntese conclusiva da revisão da literatura. O Capítulo 2 é dedicado à metodologia da investigação. Apresenta-se o modelo conceptual e as hipóteses formuladas, seguidos da descrição da abordagem metodológica, dos procedimentos de recolha de dados e das técnicas de análise adotadas. Por fim, O Capítulo 3 organiza e discute os resultados obtidos. Inicia-se com a caracterização dos participantes e dos padrões de uso do

jogo, explorando em seguida dimensões específicas como identidade digital, criatividade, socialização e comunidades no Minecraft. O capítulo termina com uma síntese interpretativa, na qual são delineados perfis-tipo e propostas hipóteses explicativas.

Revisão da Literatura

1.1. O *Minecraft* como objeto de estudo

Segundo Ekaputra e Lim (2013, p.238 e p.239) o *Minecraft* é um jogo de sandbox¹ que pode ser jogado nos modos offline e online, onde os jogadores colocam blocos para criar e explorar ambientes virtuais. Com objetivos de sobrevivência ou construção livre, o jogo oferece uma experiência versátil e criativa, o que permite aos jogadores moldarem o mundo à sua vontade.

Desde o lançamento oficial, que, segundo Silva-Jerez (2021, p.29) ocorreu em 2011, o videogame *Minecraft* tem-se destacado no universo dos jogos digitais, essencialmente pela sua longevidade, popularidade, e versatilidade enquanto experiência interativa. Tendo em conta um relatório mensal da Circana² (disponível no site da empresa) que revela os jogos mais vendidos de 2025 até fevereiro, é possível verificar que o *Minecraft*, apesar da sua longevidade, continua a ser amplamente vendido, ocupando atualmente o 10.º lugar entre os jogos digitais mais vendidos do ano. Este dado demonstra não só a sua relevância contínua no mercado, como também indica que mais pessoas continuam a adquirir o mesmo.

Segundo Liu (2025, p.1) o *Minecraft* “tem impacto em pessoas de diferentes áreas académicas, faixas etárias, regiões e culturas”. De acordo com Liu (2025, p.1), para além do sucesso comercial, o jogo tem vindo a despertar o interesse de investigadores devido à sua liberdade criativa e à diversidade da sua comunidade. Vários estudos que envolvem investigadores das mais diversas áreas têm procurado compreender o que torna o jogo tão apelativo e com uma experiência tão envolvente, enquanto exploram o potencial deste para além do entretenimento, nomeadamente em contextos educativos. Neste sentido, o *Minecraft* tem vindo a ser integrado em práticas pedagógicas que acompanham a crescente tendência da gamificação no ensino.

Um dos aspetos que pode explicar por que este videogame é tão estudado, é a própria forma do jogo. Basicamente, o *Minecraft* tem uma estética baseada em blocos e um imenso mundo, gerado de forma aleatória e proceduralmente³, explorável e editável. Segundo Junior (2013,

¹ Gabbiadini et al. (2017, p. 2462) explicam que jogos chamados de “sandbox”, “mundo aberto” ou que oferecem “liberdade de movimento” são aqueles em que o jogador pode explorar o mundo virtual à vontade, ou seja, livremente, sem ter de seguir um caminho fixo ou linear.

² De acordo com a informação disponível no seu site, a Circana é uma empresa de análise de mercado especializada em estudos de consumo, tendências e dados de vendas, com especial foco nos setores do entretenimento, comércio a retalho, saúde e bens de consumo.

³ Segundo Togelius et al. (2011) citado por Araújo, Aranha e Madeira (2018, p.4), a geração procedural de conteúdo (PCG) é a criação de elementos do jogo feita por algoritmos, com pouca ou nenhuma intervenção direta do utilizador.

p.13) o *Minecraft* “conta com um poderoso algoritmo de criação de mundos, traço que lhe permite gerar aleatoriamente territórios com aproximadamente oito vezes o tamanho do planeta Terra. Isso significa que, além de únicos, estes ambientes de jogo são praticamente infinitos”. Além disso, caso seja jogado online (num modo de sobrevivência cooperativa, por exemplo), pode ir de encontro a ideia de Castronova (2001, p.5 e 6) sobre um “mundo virtual”. Castronova (2001, p.5 e 6) defende que um mundo virtual é um programa informático com três características fundamentais: a interatividade, uma vez que pode ser acedido de forma remota por muitos utilizadores em simultâneo, cujas ações de uns influenciam os resultados das ações dos outros; a natureza (ou dimensão) física, já que o programa simula um ambiente físico em primeira pessoa, regido por leis naturais semelhantes às do mundo real e que também é marcado pela escassez de recursos; e a persistência, dado que o mundo continua a existir e a desenvolver-se independentemente da presença dos jogadores, além de preservar a localização de pessoas e objetos, bem como quem é dono de cada objeto.

Sendo assim, o *design* aberto permite aos jogadores moldar e explorar livremente um mundo virtual, e assim, o jogo transforma-se num ambiente propício à criatividade, colaboração e socialização. Existem estudos que demonstram que esta abordagem pode, por exemplo, aumentar o envolvimento e a motivação dos estudantes no contexto educativo. Pusey e Pusey (2015, p.31), num artigo sobre a utilização do *MinecraftEdu*⁴ como recurso didático no ensino de Ciências da Terra, explicam que “os professores envolvidos (...) consideraram esses tipos de aulas excelentes alternativas a plataformas tradicionais, como cartazes, recortes de papel ou modelos de plasticina”.

É importante perceber que a simplicidade visual do *Minecraft* contrasta com a complexidade das dinâmicas sociais e cognitivas que o jogo desperta, tornando-o objeto de estudo em diversas áreas, desde a arquitetura até à educação, passando pela psicologia e pelas ciências sociais.

Para além disso, o universo do jogo insere-se num contexto mais vasto de convergência dos media, conceito desenvolvido por Jenkins (2006). Para Jenkins (2006, p. 2), a convergência corresponde ao fluxo de conteúdos que circulam por múltiplas plataformas mediáticas, bem como à cooperação entre diferentes indústrias e ao movimento das audiências que procuram as

⁴ Segundo Watters (2012), citado por Pusey e Pusey (2015, p.24) o *MinecraftEdu* é uma modificação educacional do jogo original *Minecraft* que inclui recursos extras que permite aos professores orientar e supervisionar o espaço do jogo e os participantes, algo que se traduz numa utilização mais controlada e pedagógica do jogo em contexto escolar.

experiências de entretenimento desejadas. No caso do Minecraft, este fenómeno traduz-se em práticas de transmedialidade, isto é, na expansão do jogo para além do seu formato original. Jenkins (2006, p.20 e 21) descreve a transmedialidade como uma nova estética narrativa que depende da participação ativa das comunidades de fãs. No universo do Minecraft, tal manifesta-se na produção e partilha de conteúdos em diferentes plataformas, mas também na expansão deste para outros media, através de livros e séries inspirados no jogo, merchandising e até na adaptação cinematográfica.

Ainda no campo educativo, o jogo tem sido muito utilizado como ferramenta pedagógica, pois promove o desenvolvimento de competências como a resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração. Segundo Alawajee e Delafield-Butt (2021, p. 2), estudos demonstram que o uso do *Minecraft* contribui para o aumento da motivação, o desenvolvimento da linguagem e a aprendizagem académica em disciplinas como ciências e história. Além disso, a sua utilização favorece o desenvolvimento de competências sociais como a comunicação, a partilha, a colaboração e a liderança.

Para além do contexto formal de ensino, o *Minecraft* revela-se igualmente relevante em ambientes informais de aprendizagem. Cardoso e Pozzebon (2016, p.1159) salientam que o jogo ultrapassa os limites da simples diversão ao tornar-se uma forma de “construir e desconstruir mundos” (p.1159), o que estimula a criatividade.

É também importante referir que o *Minecraft* não é apenas estudado no contexto do ensino, mas também noutras áreas, como a arquitetura, por exemplo. Yoon et al. (2018, p.1) explicam que desenvolveram uma modificação do *Minecraft* que integra um sistema de inteligência artificial para classificar construções dos jogadores segundo estilos arquitetónicos. Segundo os autores, este sistema utiliza uma rede neural treinada com modelos criados por jogadores, e assim permite identificar se uma construção se enquadra em diferentes estilos, por exemplo: estilo antigo, asiático, medieval ou moderno. Além disso, oferece sugestões de construções semelhantes para que o jogador possa fazer melhorias. Este projeto demonstra o potencial do *Minecraft* como ferramenta interdisciplinar de aprendizagem, especialmente na arquitetura, ao combinar criatividade, tecnologia e educação.

1.2. Jogos digitais, identidade digital e identidade pessoal/social

A construção da identidade, sobretudo na juventude, é um processo dinâmico e multifacetado que se intensifica nas interações sociais e nos contextos culturais em que os indivíduos estão inseridos. Conforme Boyd (2002), Greenhow e Robelia (2009), Zhao, Grasmuck e Martin

(2008) e Peachey e Childs (2011), citados por Aresta (2013, p. 22 e 23), a “identidade”, embora derivada do étimo latino *idem*, que significa “o mesmo”, é um conceito complexo que abrange diferenças e semelhanças entre indivíduos, informações pessoais e autopercepção. Basicamente, é como nos vemos e nos apresentamos aos outros. De acordo com Costa e Torres (2011), Giddens (1991) e Buckingham (2008), também citados por Aresta (2013, p. 23), a identidade refere-se às características únicas de cada pessoa e à sua conexão com grupos, sendo moldada pela história pessoal e pelas influências sociais. Trata-se, portanto, de um conceito em constante construção e transformação.

De acordo com Boyd (2002), citada por Aresta (2013, p. 24), a identidade social é construída na interação entre o “eu” interno e a forma como este é percebido externamente, de forma mais simples, é algo que funciona como um mecanismo de negociação com os outros nos contextos sociais. Esta identidade é moldada com base nas reações que se recebe dos outros, através de um processo dinâmico de atuação e adaptação, onde o indivíduo adapta o seu comportamento para influenciar a percepção que os outros têm deste (Goffman, 1959, citado por Aresta, 2013, p. 24). Para além da interação social direta, a identidade social também se constrói com base na percepção de pertença a grupos e no valor emocional atribuído a essa pertença. Segundo Lousã (2000, p. 272 e 273), fundamentando-se na teoria da identidade social de Tajfel (1982) e Turner (1979; 1986), os indivíduos tendem a avaliar mais favoravelmente o grupo a que pertencem (o endogrupo), em comparação com outros grupos (os exogrupos). Este favorecimento não é sempre consciente, mas mostra uma tendência natural e comum das pessoas para verem o seu grupo de forma mais positiva que os outros. Ao fazerem isso, as pessoas procuram reforçar uma imagem positiva de si mesmas, uma vez que o valor atribuído ao grupo reflete diretamente na autoestima individual. Assim, a valorização do endogrupo torna-se uma estratégia para construir uma identidade social positiva, que melhora não só a autoestima, mas também a percepção que o indivíduo tem de si mesmo.

Já no ambiente digital, segundo Warburton et al. (2010), citados por Aresta (2013, p. 25) a identidade online representa uma extensão da identidade pessoal no espaço digital e resulta da interação entre os dados que os indivíduos publicam sobre si próprios e as interpretações feitas pelos outros. Para Aresta (2013, p. 25) “Quando transposto para o contexto online, o conceito de *identidade* (...) torna-se ainda mais complexo”, sendo descrito como “identidade digital” ou “identidade online”, de formas diferentes. Sendo assim, consoante Boyd (2002), Clement (2002) e McAlpine (2005), citados por Aresta (2013, p. 25) a “identidade digital” enfatiza a autenticação e a segurança, enquanto a “identidade online”, de acordo Coiro et al. (2008), Zhao et al. (2008), Greenhow e Robelia (2009), Greenhow et al. (2009), Costa e Torres (2011), Boyd

(2008), Fraser (2008), Buckingham (2008), Childs (2011) e Warburton (2008) citados por Aresta (2013, p.25) concentra-se na construção de uma presença reconhecível na internet. De acordo com os mesmos autores, esta identidade é construída continuamente através de atividades online, como a criação de perfis, a partilha de conteúdos ou a participação em redes sociais, sendo entendida como uma presença interativa e dinâmica, que permite ao indivíduo manifestar-se e construir a sua própria reputação em ambientes digitais.

No contexto dos jogos digitais, Gee (2003, p.54) propôs um modelo de análise identitária que distingue três dimensões fundamentais da identidade do jogador: a identidade real, a identidade virtual e a identidade projetiva.

De acordo com Gee (2003, p.55), a “identidade real” refere-se à pessoa concreta que joga, ou seja, o indivíduo no mundo real, com as suas características, experiências, valores e diversas identidades sociais. Esta identidade influencia o modo como o jogo é experienciado e interpretado, sendo ativada sempre que as escolhas feitas no jogo se relacionam com aspetos do próprio jogador. Já a “identidade virtual” diz respeito à personagem que o jogador controla dentro do universo do jogo. Esta personagem possui atributos específicos definidos pelo sistema do jogo (como género, espécie ou habilidades), mas também pode ser personalizada pelo jogador, o que criará assim uma representação digital diferente da sua identidade real (Gee, 2003, p. 54). Esta é a identidade que atua no espaço ficcional do jogo e que responde às suas regras internas. Por fim, segundo Gee (2003, p.55 e 56) existe ainda a “identidade projetiva”, que é uma junção entre a “identidade real” e a “identidade virtual”. Trata-se do investimento pessoal do jogador na personagem que controla, ou seja, o modo como projeta nela os seus próprios valores, desejos e intenções, tratando-a como um género de “projeto em desenvolvimento”. Neste sentido, o jogador não apenas age através da personagem, mas também reflete de forma crítica sobre o tipo de ser que deseja que ela se torne.

Este conceito de “identidade projetiva” é muito relevante para compreender a capacidade pedagógica dos jogos digitais. Segundo Gee (2003, p.56), ao permitir que o jogador se envolva ativamente na construção da personagem e da sua trajetória, os jogos tornam-se espaços de reflexão pessoal, onde é possível explorar valores, tomar decisões e assistir às consequências de forma segura, mas significativa, pois pode promover aprendizagens relevantes. Esta dinâmica amplia ainda mais o potencial dos jogos como ferramentas educativas em diferentes contextos.

Para complementar esta perspectiva, Yee e Bailenson (2007, p. 274) demonstraram que as representações digitais dos jogadores, ou seja, os avatares, não se limitam ao ambiente virtual, tendo também repercussões na forma como os jogadores interpretam a sua identidade e interagem socialmente no mundo real. Este fenómeno, descrito por Yee e Bailenson (2007, p. 274) como “efeito Proteus”, revela que as características visuais e simbólicas do avatar podem alterar a forma como o jogador se vê a si próprio e o seu comportamento social, algo que reforça a ideia de que os jogos digitais não são apenas ferramentas de entretenimento, mas também ambientes de construção e transformação identitária com diferentes tipos de implicações, até mesmo no contexto educativo.

As diferentes perspectivas e dimensões identitárias apresentadas encontram-se sistematizadas, para melhor compreensão, no Anexo A, num quadro comparativo que resume as suas características principais e a forma como se articulam entre si.

1.3. *Minecraft* e jogos digitais como espaços de socialização, interação e criatividade

Longe de serem apenas um passatempo solitário, os jogos digitais têm vindo a afirmar-se como espaços de socialização, colaboração e expressão criativa. Sobretudo entre os mais jovens, algumas destas plataformas oferecem oportunidades concretas para interagir, cooperar e construir o que quer que seja, desde elementos simples até às ideias mais criativas. De acordo com Brito e Ramos (2024, p.1) estes ambientes permitem a construção de laços sociais baseados em afinidades, o desenvolvimento de competências através da partilha de conhecimentos e uma participação ativa na produção de artefactos digitais, o que demonstra como os jogadores podem deixar de ser meros consumidores para se tornarem criadores. O *Minecraft* é um dos videojogos que melhor exemplifica esta tendência, já que oferece, por norma, um mundo aberto muito personalizável, onde os jogadores não só exploram e constroem livremente, como também interagem entre si. Neste, podem criar estruturas, histórias e experiências que muitas vezes refletem traços de identidade e formas de estar no mundo.

Em relação à socialização dentro do jogo, esta manifesta-se através da colaboração, da partilha de objetivos comuns e da resolução conjunta de desafios. Um estudo de Caytairo-Silva et al. (2024, p.90) demonstrou que, ao jogarem *Minecraft* com alguma regularidade, os alunos desenvolveram competências sociais e emocionais, nomeadamente “solidariedade, prontidão para ajudar, empatia, altruísmo e disponibilidade para prestar apoio” (Caytairo-Silva et al., p.

90). Esta dimensão social do jogo é especialmente relevante em contextos educativos e juvenis, onde a convivência digital prolonga as interações sociais que ocorrem fora do ambiente virtual.

Para além da comunicação verbal que pode ser feita pelo sistema de chat existente no videojogo, o *Minecraft* permite formas de interação não verbal, como a construção conjunta, a disposição visual dos espaços e a coordenação de ações dentro do jogo. Remmerswaal e Dykes (2023), num estudo com alunos do ensino secundário, observaram que, quando os estudantes participaram em atividades colaborativas com objetivos comuns, o videojogo revelou-se um espaço propício ao desenvolvimento da comunicação e do trabalho em equipa. Como referem os autores, “as atividades em grupo foram as mais favoráveis a uma experiência educativa. Estas exigiam comunicação para que fossem bem-sucedidas” (Remmerswaal e Dykes, 2023, p. 64). Essa flexibilidade incentiva a iniciativa dos alunos e promove o diálogo, o que aproxima o videojogo das dinâmicas sociais do quotidiano.

Aliás, neste sentido, é relevante compreender os jogos digitais também como ecossistemas simbólicos e como “terceiros lugares”. Oldenburg (1991), citado por Mehta e Bosson (2010, p. 780), descreve os “terceiros lugares” como espaços de encontro informais, distintos da casa e do trabalho, caracterizados por serem acolhedores, propícios à convivência e à criação de laços sociais. Já Steinkuehler e Williams (2006, p. 903) aplicam este conceito ao contexto dos videojogos e explicam que estes funcionam como “terceiros lugares” virtuais, adequados à sociabilidade informal e particularmente favoráveis à criação de capital social. Aplicado ao *Minecraft*, este enquadramento ajuda a perceber como o jogo ultrapassa o espaço lúdico e pode tornar-se um local de encontro, cooperação e expressão coletiva para os jovens jogadores.

Além das interações sociais, o *Minecraft* destaca-se também por ser um ambiente favorável à criatividade. A possibilidade de construir e resolver desafios em grupo leva os jogadores a colaborar na criação de mundos virtuais bem organizados e estruturados. Esta criatividade não se vive apenas de forma isolada, mas também como uma experiência partilhada que exige comunicação, negociação e respeito entre os participantes. Segundo Knittel, Santana, Pereira e Menuzzi (2017, p.794), criar algo dentro do videojogo motiva os jovens a participar ativamente, promove o trabalho em equipa, contribui para a resolução de problemas e permite a construção de um ambiente cooperativo de aprendizagem. Assim, a criatividade coletiva reforça as dinâmicas sociais do jogo e contribui para a criação de comunidades digitais mais unidas.

Jogos como o *Minecraft* incorporam princípios de aprendizagem eficazes, que promovem o pensamento crítico e a resolução de problemas. Gee (2003, p. 48) defende que os videojogos, quando são jogados de forma ativa e crítica, permitem aos jogadores aprender através da experiência. Ao resolverem problemas em ambientes virtuais, os jogadores refletem sobre os

mundos que constroem e sobre as relações sociais e identidades, reais ou imaginadas, que aí surgem. Para o autor, este tipo de aprendizagem é envolvente e importante, o que ajuda a explicar porque é que os jogos conseguem captar tanto a atenção dos jovens, muitas vezes mais do que a escola tradicional. Esta capacidade de mobilizar o interesse dos jogadores, aliada à sensação de controlo, progressão e experimentação livre que alguns jogos proporcionam, pode ser vista como uma das chaves do sucesso destes enquanto ferramentas de envolvimento e desenvolvimento cognitivo.

Assim, o *Minecraft* pode ser visto como um ambiente digital onde se combinam aspetos ligados à identidade, à convivência social e à criatividade, e que expressa diferentes formas de estar e de interagir no espaço virtual. Este subcapítulo apresentou uma primeira abordagem a estas dimensões, que serão desenvolvidas com mais detalhe nos subcapítulos seguintes. No ponto 1.5 será explorado o papel do jogo na construção de comunidades online, enquanto o ponto 1.6 analisará de forma mais detalhada a criatividade individual e coletiva que surge no ambiente virtual do *Minecraft*.

1.4. Toxicidade, género e dinâmicas sociais nos jogos

A toxicidade nos jogos digitais é um fenómeno muito documentado, caracterizado por comportamentos como insultos, assédio, exclusão, ameaças, humilhação pública, entre outros. Estes comportamentos ocorrem com mais frequência em ambientes multijogador, onde a interação social está no centro da experiência lúdica, sendo muito frequentes e até mesmo normalizados em muitas comunidades de videojogos. Segundo Fox et al. (2018), citado por Sun, Yu e Chen (2024, p.1) a toxicidade verbal nos jogos online “refere-se a comentários hostis intencionais ou assédio a outros jogadores por meio de canais de comunicação no jogo, como chat de texto e voz”. De acordo com de Mesquita Neto e Becker (2018), citados por Sun, Yu e Chen (2024, p.1), “a prevalência de toxicidade verbal em jogos é preocupante, visto que esse comportamento tóxico ameaça a cultura e a comunidade dos jogos”, ou seja, este ambiente hostil, por vezes normalizado por parte da comunidade, interfere na experiência de jogo e condiciona a permanência e o bem-estar dos jogadores. Para Stroppa, Gomes e Lourenço (2017), citados por Pacheco, Silva e Oliveira (2023, p.233), os comportamentos tóxicos nos videojogos são consequência da falta de controlo emocional dos jogadores diante de situações de conflito e agressividade. Além disso, segundo Consalvo (2012, p. 2), a toxicidade nos jogos não se resume a eventos isolados, sendo, frequentemente, sustentada por normas culturais

enraizadas na cultura dos videojogos, que tendem a valorizar comportamentos competitivos e agressivos.

Estas dinâmicas têm implicações específicas em termos de género, particularmente no caso das jogadoras. De acordo com Jenson e de Castell (2021), citados por Esteban-Ramiro, Castro e Díaz-García (2025, p.2) “os videojogos podem ser espaços tóxicos para as mulheres, com a misoginia e o assédio profundamente enraizados na cultura”, o que se traduz na exclusão feminina, pois a linguagem hostil e a violência de género usada pelos outros jogadores, por norma, marginaliza grupos minoritários e reforça estereótipos e barreiras de participação.

Para além das atitudes hostis mais óbvias, muitas jogadoras também lidam com formas mais disfarçadas de sexismo, como o paternalismo e o excesso de proteção por parte de outros jogadores durante os jogos. Estas atitudes reforçam a ideia de que as mulheres precisam de ser salvas ou guiadas, o que consolida estereótipos de género e relações de poder assimétricas nos espaços de jogo. Como afirmam Esteban-Ramiro, Castro e Díaz-García (2025, p.11) “alguns rapazes assumem o papel estereotipado de protetor, na crença de que as mulheres precisam de ser salvas ou protegidas. Esses jogadores, que partem de uma posição de poder e habilidade, relacionam-se com as jogadoras de forma possessiva”. Este tipo de comportamento, mesmo quando aparentemente bem-intencionado, contribui para o reforço da desigualdade de género e limita a autonomia das mulheres, além de dificultar o reconhecimento e valorização destas no espaço dos videojogos.

Estes fenómenos não se restringem apenas a jogos com elevada carga competitiva. Mesmo em jogos aparentemente mais inclusivos, como o *Minecraft*, observa-se a reprodução de desigualdades sociais. No que diz respeito ao género (e também às categorias étnico-raciais) no ecossistema do *Minecraft*, Anderson et al. (2017, p.7) sublinham que as personagens brancas, sobretudo nos vídeos do YouTube, continuam a dominar o panorama do *Minecraft* e defendem que apenas uma análise crítica e consciente destes mundos poderá impedir que o *Minecraft* se torne num espaço de exclusão. Esta predominância de figuras masculinas e brancas (visível tanto nos tutoriais do YouTube como nos eventos presenciais analisados no estudo destes autores) legitima estereótipos, desencoraja a autorrepresentação de jogadoras e jogadores minoritários e favorece práticas subtis de exclusão (desde a desvalorização das vozes femininas até à falta de representação de identidades racializadas). Assim, mesmo num jogo sem violência explícita, as dinâmicas comunitárias podem reproduzir desigualdades de género e de categoria étnico-racial, levando alguns membros da comunidade a optar por não se expressar livremente ou até a ocultar aspetos da sua identidade para evitarem comentários depreciativos.

Essas dinâmicas são reforçadas por uma cultura de jogos virtuais que é dominada por normas tradicionais de masculinidade. Fox e Tang (2017, p.1290) explicam que o assédio a mulheres em espaços de jogo leva muitas a adotar estratégias de proteção e ocultação da identidade, como o uso de avatares masculinos ou nomes neutros. Assim, estas conseguem evitar a comunicação com outros jogadores. Embora estas práticas funcionem como mecanismos de defesa, podem também comprometer a autenticidade da participação e limitar a presença plena das jogadoras nos espaços digitais.

Apesar dessas tendências, o *Minecraft* mantém um ambiente relativamente menos violento e mais inclusivo comparado com outros jogos com modos competitivos. Ainda assim, não está livre de conflitos. De acordo com Pellicone e Ahn (2014, p.1) num estudo etnográfico sobre as comunidades de afinidade no *Minecraft*, os autores realçam que, mesmo em espaços de colaboração, que aparentemente são acolhedores, como os fóruns de *Minecraft*, os participantes acabam por reproduzir, de forma muitas vezes implícita e não intencional, noções culturais de pertença e identidade (nomeadamente relacionadas com o género) que acabam por gerar formas discretas de exclusão e desigualdade entre participantes.

Um exemplo disso é a forma como, no fórum analisado por Pellicone e Ahn (2014, p.5) se valorizava implicitamente o modo de sobrevivência (onde o jogador consegue os próprios recursos através do modo de sobrevivência no jogo) em vez do modo criativo (caracterizado pela liberdade total de construção, com acesso instantâneo a todos os materiais disponíveis no menu e ausência de desafios de sobrevivência), sendo frequente que os utilizadores justificassem as suas escolhas quando recorriam a este último. Esta distinção, ainda que aparentemente inofensiva, revela normas culturais de legitimidade dentro do espaço que podem contribuir para o afastamento simbólico de certas formas de participação.

1.5. O *Minecraft* e a construção de comunidades online

Dando continuidade à abordagem introdutória do ponto 1.3, que apresentou o *Minecraft* como um espaço digital híbrido onde se articulam dimensões identitárias, sociais e criativas, este subcapítulo foca-se especificamente na vertente comunitária do jogo. Através da análise de práticas colaborativas e dos ambientes de interação que se desenvolvem dentro e fora do jogo, pretende-se compreender como o *Minecraft* favorece a construção de comunidades online, sustentadas por laços sociais, partilha de interesses e aprendizagem coletiva.

A definição de comunidade tem sido objeto de reflexão em várias áreas do conhecimento, desde as ciências sociais à saúde pública. MacQueen et al. (2001, p. 1936) propõem uma

definição central que descreve a comunidade como “um grupo de pessoas com características diversas, ligadas por laços sociais, que partilham perspectivas comuns e que participam em ações conjuntas em locais ou contextos geográficos”. Esta perspectiva realça a dimensão social, colaborativa e geográfica das comunidades tradicionais. No entanto, a ideia de comunidade tem vindo a transformar-se significativamente com o avanço das tecnologias digitais e o aumento de plataformas de interação online.

Atualmente, os jogos digitais servem como ponto de encontro para indivíduos que se reúnem para formar comunidades online baseadas em interesses comuns, práticas partilhadas e objetivos específicos. Segundo Gee (2009), citado por Saldanha, Silva e Ferreira (2023, p. 1005), a proximidade gerada pelos jogos digitais tem levado os jogadores a construir comunidades online em torno de experiências partilhadas. Estas comunidades digitais, que não estão vinculadas a um espaço geográfico específico, redirecionam o conceito tradicional de comunidade ao promoverem conexões mais fluidas, temporárias e orientadas por interesses comuns, práticas culturais partilhadas e objetivos específicos, como afirmam autores como Henricks (2015), Turner (2012), Bauman (2013), Gere (2008) e Jenkins (2015), também citados por Saldanha et al. (2023, p. 1005).

No caso específico do *Minecraft*, a construção de comunidades⁵ vai além do espaço do jogo em si e expande-se para plataformas externas como fóruns, servidores privados e redes sociais. Para explicar como esta construção comunitária ocorre, Pellicone e Ahn (2014, p.1) analisaram os chamados espaços de afinidade⁶ em torno do *Minecraft*, como por exemplo, um fórum, dedicados à partilha de experiências entre jogadores. Os autores destacam que esses espaços funcionam como ambientes de aprendizagem informal, onde os participantes desenvolvem competências técnicas e sociais por meio da colaboração e da troca de conhecimentos (Pellicone e Ahn, 2014, p. 3). Além disso, de acordo com Pellicone e Ahn, (2014, p. 4) as interações observadas nestes fóruns contribuem para a formação de uma cultura

⁵ Exemplos destas comunidades incluem fóruns internacionais como o *Planet Minecraft* e o *Minecraft Forum*, servidores amplamente conhecidos como o *Hypixel*, bem como grupos e páginas dedicados no *Reddit* e no *Discord*. Existem também comunidades ativas em servidores privados.

⁶ Gee (2004, 2009), citado por Albers, Pace e Odo (2016, p. 227), define os espaços de afinidade como locais (ou conjuntos de locais) onde as pessoas conectam-se sobretudo com base em atividades, interesses e objetivos partilhados, em vez de fatores como género, classe social ou origem étnica. Para Gee, (2009, p. 10) citado por Albers, Pace e Odo (2016, p. 227), nestes espaços, o foco principal é o conteúdo que une os participantes, e não a pertença a uma comunidade no sentido tradicional. Além disso, os participantes podem envolver-se de diversas formas e em diferentes níveis de experiência, desde especialistas até iniciantes ou simples observadores, sem que isso limite a sua legitimidade ou direito à participação.

partilhada que permite aos jogadores articularem as suas identidades digitais com base em valores e práticas comuns.

Apesar de não exigirem uma identidade fixa ou integração formal, os espaços de afinidade em torno do *Minecraft* permitem o desenvolvimento de laços sociais e culturais significativos. Tal como observaram Pellicone e Ahn (2014, p. 5), os participantes dos fóruns analisados partilham conquistas, ajudam-se mutuamente e comentam o trabalho (tal como as criações) uns dos outros, o que cria um ambiente de apoio e reconhecimento mútuo. Estes comportamentos promovem sentimentos de pertença e de envolvimento que se aproximam dos encontrados em comunidades mais tradicionais, ou seja, no seu sentido literal. Este cenário confirma que, mesmo em espaços digitais abertos e informais como os fóruns de *Minecraft*, se desenvolvem dinâmicas coletivas que funcionam como formas alternativas de comunidade, contribuindo para processos de socialização e construção identitária.

Nestes fóruns, manifesta-se de forma clara aquilo a que Jenkins (2006, p. 290) chama de cultura participativa, uma “cultura na qual os fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente na criação e circulação de novos conteúdos”. Ou seja, os utilizadores não se limitam a consumir o que outros publicam: criam, discutem e divulgam conteúdos que valorizam, onde estabelecem redes de colaboração e reconhecimento mútuo. Esta lógica participativa, observada nos fóruns (não apenas de *Minecraft*, mas como relativos a tantos outros videojogos), contribui para uma interação social enriquecedora e dinâmica, alinhada com as práticas contemporâneas da cultura digital.

Além dos fóruns, o *Minecraft* permite a criação de comunidades dentro do próprio jogo, através de servidores onde os jogadores constroem mundos partilhados e estabelecem regras de convivência. Estes espaços virtuais incentivam o trabalho em equipa, a negociação de normas e a gestão de conflitos, onde são simuladas dinâmicas sociais reais. Dezuanni et al. (2015), citados por Alawajee e Delafield-Butt (2021, p.24) argumentam que jogar *Minecraft* em conjunto pode resultar em muitas formas de interação social e comunicacional, como discutir, partilhar, debater e argumentar. Deste modo, o *Minecraft* configura-se não apenas como uma plataforma de entretenimento, mas também como um ambiente de interação social significativa e de aprendizagem coletiva.

1.6. Criatividade no ambiente digital e no *Minecraft*

Depois de analisada a dimensão comunitária e colaborativa do *Minecraft*, este subcapítulo centra-se na vertente criativa do jogo, ou seja, outra componente essencial da sua dinâmica

enquanto espaço digital híbrido. O objetivo é compreender como o *Minecraft* possibilita formas diversificadas de criatividade individual e coletiva, numa articulação entre competências técnicas, expressão pessoal e colaboração. Assim, aprofunda-se agora uma dimensão previamente enunciada na secção 1.3, mas com maior especificidade analítica, ao explorar de que forma os jogadores utilizam o jogo como meio de experimentação estética, cultural e técnica.

Definir criatividade é um desafio recorrente nas ciências sociais, uma vez que se trata de um conceito multifacetado e muito dependente do contexto em que é analisado. No âmbito digital, uma perspectiva contemporânea descreve-a como “a geração de ideias, produtos ou soluções novas e valiosas através de ferramentas digitais que combinam competências cognitivas e socioemocionais em ambientes colaborativos” (Samper Márquez e Oropesa Ruiz, 2025, p.1). Esta definição permite compreender a criatividade como um processo dinâmico que resulta da interação entre pessoas, tecnologias digitais e contextos sociais. Em vez de ser entendida como uma qualidade individual, a criatividade é aqui concebida como um processo interativo de produção de sentido, que se manifesta da relação entre indivíduos, ferramentas tecnológicas e contextos culturais. Com esta abordagem, é possível reconhecer os ambientes digitais, como o *Minecraft*, como espaços propícios para a manifestação de diferentes expressões de criatividade, seja através da construção estética (criação de mundos visualmente atrativos), da produção de narrativas (desenvolvimento de histórias e enredos) ou da exploração técnica (*mods* para criar funcionalidades).

Esta perspectiva pode ser enriquecida pelas contribuições de Gauntlett (2011), citado por Ribeiro (2012, p. 209), que considera que a criatividade deve ser entendida como um processo de participação cultural, no qual os indivíduos deixam de ser meros espetadores e tornam-se produtores de conteúdos, onde acabam por conectar-se com os outros através de práticas de colaboração e partilha em ambientes digitais. Segundo o autor, a Web 2.0 funciona como um campo criativo comum, onde as pessoas juntam-se num espaço partilhado para colaborar e criar em conjunto. Nesta linha, Resnick (2017), citado por Yuan e Bowen (2018, p. 3), associa os ambientes digitais aos “makerspaces” e sublinha que estes são espaços de experimentação criativa, onde a aprendizagem acontece de forma colaborativa e baseada em projetos, orientada pelos “4 Ps da aprendizagem criativa”, ou seja, “Projects”; “Passion”; “Peers” e “Play”. Ao aproximar a criatividade digital da cultura criativa colaborativa, reconhece-se que ambientes como o *Minecraft* não apenas incentivam a expressão individual, mas também estimulam práticas coletivas de criação e inovação.

O *Minecraft*, ao oferecer um ambiente aberto e extremamente personalizável, destaca-se como uma plataforma única para a expressão criativa. A possibilidade de construir de forma livre com blocos digitais, criar estruturas complexas, mundos imaginários ou réplicas do mundo real dá ao jogador o poder de moldar e governar o seu próprio universo. De acordo com Junior (2013, p. 19), “as maiores surpresas geradas pela comunidade de *Minecraft* decorrem justamente daquilo que os seus integrantes são capazes de realizar por intermédio do modo criativo: réplicas do Titanic, (...) e até mesmo do planeta Terra”. Estas produções demonstram a intensidade do envolvimento dos jogadores e o potencial expressivo do jogo como ferramenta de criação digital.

Tal como discutido no ponto 1.5, os espaços comunitários em torno do *Minecraft* constituem ambientes digitais onde a criatividade é incentivada através da interação entre utilizadores. Esta dinâmica colaborativa enquadra-se numa perspetiva contemporânea de criatividade digital, que segundo Gauntlett, citado por Stuedahl (2013, p. 203), mostra que, em vez de apenas aceitarem o que já existe, os utilizadores começam a usar os meios digitais para criar coisas novas e dar forma às suas próprias ideias. No caso do *Minecraft*, os jogadores partilham projetos, tutoriais e desafios, onde obtêm reconhecimento, inspiração e retorno construtivo por parte da comunidade. Estes aspetos são elementos essenciais para o desenvolvimento da criatividade em ambientes digitais. Assim, a criatividade no jogo não se limita à construção individual, mas manifesta-se como um processo coletivo e interativo, que conjuga competências técnicas, sensibilidade estética e participação social.

Um dos elementos que mais evidencia essa criatividade coletiva são os *mods*, ou modificações feitas ao jogo por parte dos próprios jogadores. Segundo Sihvonen (2011, p. 37), citado por Pereira, Liden e Bernardes (2018, p. 380), a prática de *modding* pode ser definido como “a atividade de criação e adição de conteúdo personalizado (*mods*), por parte de jogadores, a jogos de computador comerciais”. Esta prática estende os limites do jogo original e permite uma constante reinvenção da experiência de jogo, o que dá aos utilizadores um papel ativo na evolução da própria plataforma. Os *mods* não apenas aumentam a longevidade do jogo, mas também promovem formas de aprendizagem técnica, de programação e de design digital, algo que consolida o *Minecraft* como um espaço de experimentação criativa colaborativa.

Outra dimensão criativa manifesta-se na personalização de *skins*, que, segundo Andrade e Souza (2024, p.1), “são as aparências ou roupas que os jogadores podem aplicar ao seu personagem/avatar”, ou seja, uma *skin* é a aparência visual dos personagens no jogo, ou o seu próprio avatar. Os jogadores podem desenhar as suas próprias *skins* através de sites com

editores online, onde é permitido criar manualmente a aparência do avatar e criar avatares únicos que refletem preferências estéticas, identidades culturais ou até narrativas pessoais. Esta prática constitui uma forma de autoexpressão e produção criativa individual, além de distinguir visualmente cada jogador na comunidade. Como observam Fu et al. (2025, p. 3), “ao criar avatares, os jogadores equilibram frequentemente a sua autoimagem com a forma como desejam ser percebidos pelos outros”. Além disto, Fu et al. (2025, p.3) completa ainda esta ideia ao explicar que “os avatares são centrais nos jogos sociais online, permitindo aos jogadores expressar as suas identidades, preferências e personalidades num ambiente virtual”. Ou seja, esta é também uma forma dos jogadores se expressarem criativamente no contexto digital do *Minecraft*, o que reforça o papel do jogo como um espaço de autoria visual.

Deste modo, o *Minecraft* revela-se não apenas como um jogo de construção, mas como um verdadeiro ecossistema criativo, onde os jogadores têm liberdade para imaginar, criar, modificar, partilhar os seus mundos, e jogá-los como bem entenderem, tal como dito anteriormente, de acordo com Corrêa (2017, p.4), “por oferecer um mundo amplo e aberto, os jogadores têm uma suposta liberdade para fazerem aquilo que desejarem, assim como resolver os desafios à sua própria maneira”. Este potencial criativo é ainda ampliado pelas características do meio digital, que favorecem a experimentação, a reconfiguração e a circulação de conteúdos. Ao permitir que os jogadores se expressem, aprendam e colaborem em projetos significativos, o *Minecraft* assume um papel central na compreensão das novas formas de criatividade mediadas pelas tecnologias digitais.

As principais formas de criatividade observadas no *Minecraft* encontram-se sistematizadas no Anexo B, num quadro comparativo que distingue dimensões individuais e coletivas, bem como estéticas e técnicas.

1.7. Conclusão da revisão de literatura

A revisão da literatura realizada permitiu compreender a complexidade e a relevância do *Minecraft* como objeto de estudo nas ciências sociais e em particular nos campos da identidade digital, interação social e criatividade. Foram analisadas as potencialidades do videojogo como espaço de construção identitária, de socialização e de expressão criativa, com base em contributos de vários autores que exploram o papel deste no desenvolvimento de competências sociais, cognitivas e culturais.

Através da literatura analisada confirma que o *Minecraft* funciona como um ambiente dinâmico onde os jovens constroem representações de si mesmos, interagem com outros jogadores e

produzem conteúdo de forma colaborativa. A combinação de liberdade criativa, interação social e cultura participativa torna este videogame um espaço muito interessante para o estudo das relações entre identidade, socialização e criatividade no contexto digital.

Além disso, ao longo da revisão, tornou-se evidente que o *Minecraft* ultrapassa a definição tradicional de videogame. Este, funciona como uma plataforma versátil, que se ajusta aos objetivos e contextos de cada jogador. A diversidade de experiências associadas ao jogo reforça, assim, a importância de o analisar a partir de várias perspectivas interligadas.

Contudo, a revisão da literatura evidencia também algumas lacunas. Apesar de existirem numerosos estudos que analisam o *Minecraft* em contextos educativos e formais, observa-se uma escassez de investigações empíricas centradas em jovens em contextos informais de jogo, fora do ambiente escolar. Além disso, a literatura nacional sobre este tema ainda é limitada, sobretudo no que respeita à relação entre criatividade, identidade digital e socialização em ambientes lúdicos digitais. Estas lacunas reforçam a relevância do presente estudo, que procura contribuir para o aprofundamento deste campo a partir da experiência de jovens jogadores de *Minecraft*.

Metodologia

2.1. Modelo conceptual e formulação de hipóteses

Tendo em conta os contributos analisados ao longo da revisão da literatura, torna-se útil recorrer a um modelo conceptual que organize os principais conceitos e dinâmicas abordadas. Este tipo de modelo permite sintetizar e representar visualmente os conceitos centrais da investigação e as relações entre eles. Segundo Jaccard e Jacoby (2010, p. 14), “só quando os conceitos são colocados em relação uns com os outros é que nos aproximamos de uma compreensão mais profunda da nossa realidade”. Da mesma forma, Miles, Huberman e Saldaña (2014, p. 20) afirmam que um modelo conceptual “explica, seja de forma gráfica ou narrativa, os principais elementos a estudar — os fatores, variáveis ou conceitos-chave — e as presumíveis inter-relações entre eles”. Estas estruturas ajudam a esclarecer o foco da análise, orientar os objetivos empíricos e estabelecer uma ponte entre o quadro teórico e o desenho metodológico da investigação.

Com base na revisão efetuada, foi possível construir um modelo conceptual que guia a investigação e estabelece as relações entre os principais conceitos teóricos do estudo: identidade digital, socialização e criatividade, no contexto do *Minecraft* enquanto ecossistema digital interativo. O modelo proposto assume que o jogo permite não só a expressão da identidade pessoal e social dos jovens, através da criação de avatares, construções e modos de interação, como também facilita a socialização, através da colaboração em servidores, da participação em fóruns e do envolvimento em comunidades. A criatividade surge aqui como dimensão transversal, expressa de forma individual (na personalização e construção) e coletiva (através da criação de *mods*, *skins*, narrativas e projetos partilhados).

Em termos visuais, o modelo conceptual pode ser representado por três núcleos principais que acabam por estar interligados:

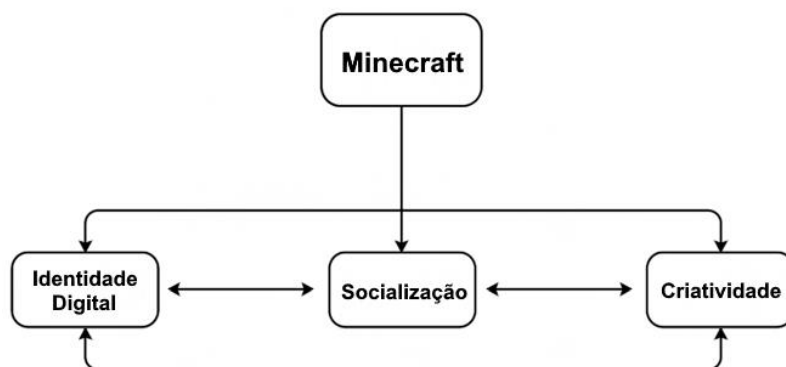


Figura 1 - Representação do modelo conceptual que articula as dimensões de identidade digital, socialização e criatividade no ambiente do *Minecraft*

Cada uma destas dimensões está associada ao jogo enquanto espaço que promove estas experiências, relacionando-se entre si de forma dinâmica. Essa ligação dá origem a três eixos principais de análise: a forma como os jogadores constroem a sua identidade no jogo, as interações sociais que estabelecem com outros utilizadores, e as práticas criativas que desenvolvem. O modelo conceptual permite, assim, compreender a experiência dos jogadores como um processo multidimensional, no qual identidade, socialização e criatividade influenciam-se mutuamente. A identidade pode moldar o tipo de envolvimento criativo, a socialização contribui para a construção de identidade, e a criatividade alimenta tanto a dinâmica comunitária como a expressividade dos jogadores. O *Minecraft* é, neste sentido, entendido como um ecossistema híbrido onde estas dimensões se cruzam.

Para além da representação gráfica, é importante tornar os conceitos centrais da investigação mais operacionais, de modo a explicar como serão observados e medidos no estudo empírico. Para isso, foi elaborado um quadro que organiza as três dimensões teóricas em variáveis observáveis, com os respetivos indicadores que servem de base à construção das perguntas do questionário. Este quadro funciona como um instrumento intermédio entre o modelo conceptual e a metodologia, e contribui para uma análise mais estruturada.

Conceitos	Dimensões	Indicadores (exemplos)
Identidade Digital	Expressão estética e comportamental	Escolha de <i>skins</i> , estilo de construção, estilos de jogo, autoimagem projetada
Socialização	Interação e colaboração	Participação em servidores, comunicação em grupo, fóruns online
Criatividade	Produção individual e coletiva	<i>Mods</i> , construções originais, narrativas criadas, partilha de projetos e/ou tutoriais

Quadro 1 - Tabela de articulação entre conceitos, dimensões e indicadores

A partir desta estrutura, foram formuladas um conjunto de hipóteses de investigação que relacionam as variáveis principais com as dimensões analisadas. Estas hipóteses não seguem um modelo rígido, mas servem como guia para a análise dos dados e para identificar padrões ou relações relevantes.

Relativamente à identidade digital, considera-se que os jogadores que personalizam mais os seus avatares, em particular através da escolha ou criação de *skins*, tendem a utilizar o jogo

como forma de expressão pessoal. Esta ideia aproxima-se do conceito de identidade projetiva proposto por Gee (2003, p.55 e 56), e é confirmada por Fu et al. (2025, p.3), que indica que os avatares refletem a forma como os jogadores querem ser vistos e reconhecidos. Além disso, considera-se que os jogadores que afirmam uma maior identificação com o seu avatar tenderão a comportar-se de forma mais autêntica e envolvida nas interações, o que poderá evidenciar o chamado efeito Proteus, descrito por Yee e Bailenson (2007, p.274).

A nível identitário, uma dimensão que ainda merece destaque são as questões relacionadas com o género. Por exemplo, como dito anteriormente no capítulo reservado à revisão da literatura, Fox e Tang (2017, p.1290) apontam para a existência de estratégias de adaptação identitária por parte de jogadoras, como o uso de avatares masculinos ou nomes neutros, de forma a evitar situações de toxicidade. Assim, antecipa-se a existência de uma relação entre o género e a forma como os jogadores gerem a sua representação no jogo. Importa também perceber se variáveis como a idade e o género influenciam a forma como os jogadores representam e constroem a sua identidade no jogo, nomeadamente através da escolha de *skins* ou do envolvimento com o avatar.

No campo da socialização, a análise abordará sobre práticas como a participação em servidores, a comunicação em grupo e a presença em fóruns online dedicados ao *Minecraft*. Estas formas de interação representam, tal como definido no Quadro 1, os principais indicadores associados à construção de redes sociais no universo do jogo. Como dito por Pellicone e Ahn (2014, p.1), os fóruns, por exemplo, funcionam como espaços de afinidade, onde os jogadores desenvolvem competências sociais e técnicas num ambiente de colaboração, troca de experiências e reconhecimento mútuo. Neste sentido, considera-se que os jogadores que referem maior participação em servidores e interações regulares com outros utilizadores terão também maior envolvimento em práticas de socialização online.

Adicionalmente, a investigação procurará perceber se a ligação a conteúdos produzidos por terceiros, como tutoriais, vídeos ou transmissões em direto, se relaciona com a integração em comunidades digitais. Embora não se trate de um indicador direto da socialização, seguir *youtubers* ou *streamers* pode ser interpretado como um sinal de pertença cultural e de envolvimento com a lógica colaborativa da cultura participativa descrita por Jenkins (2006, p.290). Assim, antecipa-se que os jogadores que acompanham regularmente este tipo de conteúdo estejam também mais integrados nas dinâmicas comunitárias do jogo, mesmo que indiretamente.

No que diz respeito à criatividade, considera-se que os jogadores com maior experiência e envolvimento com o jogo tendem a realizar modificações mais complexas ao jogo, como a

criação de *mods*. Estas práticas requerem competências técnicas e envolvimento prolongado, sendo associadas a formas avançadas de autoria digital. Além disso, espera-se que os jogadores mais ativos nas comunidades virtuais sejam também os que mais partilham conteúdos criativos, numa lógica de colaboração e reconhecimento mútuo, isto é, tendo em conta o que foi abordado por Gauntlett, citado por Stuedahl (2013, p. 203) durante a revisão da literatura. Considera-se ainda que a idade poderá influenciar o grau de envolvimento criativo, antecipando-se que jogadores mais velhos, com maior autonomia e domínio técnico, apresentem maior aptidão para utilizar *mods* ou desenvolver criações próprias.

Por fim, algumas hipóteses transversais pretendem explorar possíveis padrões culturais e identitários associados às preferências de jogo. Como mostram Pellicone e Ahn (2014, p.5) as comunidades de jogadores funcionam frequentemente com normas e valores não explícitos que definem, por exemplo, o que é considerado jogo legítimo ou valorizado. Além disso, Pellicone e Ahn (2014, p.1) explicam que os participantes tendem a entrar nestes espaços com expectativas prévias sobre como os outros devem comportar-se, quem deve ser ouvido e que formas de participação são mais válidas. Estas expectativas influenciam as interações e ajudam a definir normas internas da comunidade, mesmo que nunca sejam discutidas de forma explícita. Estas dinâmicas sugerem que as preferências de jogo não se explicam apenas por estilo pessoal, mas também por códigos culturais partilhados dentro dos próprios espaços de afinidade.

Estas hipóteses constituem, portanto, uma forma de estruturar a análise e de testar relações significativas entre variáveis, sem prescindir de uma abordagem interpretativa e contextual. O modelo conceptual e os indicadores definidos permitem assim orientar a leitura dos dados e, ao mesmo tempo, abrir espaço a interpretações mais exploratórias, particularmente no tratamento das respostas abertas. A articulação entre estas dimensões garante uma abordagem metodológica coerente com os objetivos do estudo e contribui para uma análise mais completa da forma como os jovens experienciam o *Minecraft*. Apesar de o modelo aqui apresentado orientar a estrutura da análise, reconhece-se que outras variáveis poderão ser relevantes e que abordagens complementares, de natureza qualitativa ou longitudinal, poderão ser exploradas em investigações futuras.

2.2. Abordagem metodológica e procedimentos de investigação

Este estudo adota uma abordagem metodológica quantitativa com elementos qualitativos exploratórios, com o objetivo de compreender como os jovens que jogam *Minecraft* expressam

a sua identidade digital, socializam e manifestam a criatividade no ambiente digital proporcionado por este videojogo. A opção por esta abordagem mista, ainda que com predominância quantitativa, justifica-se pela necessidade de recolher dados estruturados e representativos, mas também captar pormenores, detalhes e significados que escapam à mera quantificação. Segundo Richardson (1989), citado por Dalfovo, Lama e Silveira (2008, p. 7), a análise quantitativa caracteriza-se “pelo emprego da quantificação, tanto nas modalidades de coleta de informações, quanto no tratamento dessas através de técnicas estatísticas, desde as mais simples até as mais complexas”.

A técnica de recolha de dados será o inquérito por questionário online, construído e aplicado através da plataforma Qualtrics (Anexo C). A escolha desta plataforma justifica-se por ser um instrumento eficaz para alcançar uma amostra ampla e geograficamente dispersa, além de permitir uma organização sistemática das respostas. Como referem Santos e Henriques (2021, p. 10), o inquérito é “por norma aplicado a um conjunto de indivíduos (inquiridos), sobre os quais se pretende recolher informações (dados) para analisar, interpretar e retirar conclusões, tendo em vista responder aos objetivos da investigação”. A estrutura do questionário incluirá sobretudo perguntas fechadas de resposta múltipla e escalas do tipo Likert⁷ de 5 pontos, apropriadas para a análise estatística, bem como algumas questões abertas, com o intuito de obter contributos mais livres e subjetivos por parte dos inquiridos.

O estudo será dirigido a jovens com idades compreendidas entre os 16 e os 21 anos. Esta definição etária reflete uma escolha estratégica e fundamentada. Por um lado, Silva-Jerez (2021, p. 13) assinala que, segundo uma sondagem divulgada num dos fóruns mais populares de *Minecraft*, 46,3% dos participantes tinham entre 15 e 21 anos, o que demonstra uma forte concentração de jogadores nesta faixa etária. Por outro lado, optou-se por iniciar a amostragem nos 16 anos, para evitar a inclusão de adolescentes mais novos e de modo a respeitar, assim, as boas práticas na investigação com jovens, nomeadamente no que diz respeito à sua autonomia para participar em inquéritos. Parte-se do princípio de que, a partir dos 16 anos, os participantes já possuem um nível de maturidade e independência suficiente para responder de forma autónoma, sem necessidade de autorização por parte dos responsáveis legais. É também importante referir que, embora Silva-Jerez (2021, p. 13) indique que a idade média dos

⁷ De acordo com Aguiar, Correia e Campos (2011, p.1) na escala Likert “o respondente, em cada questão, diz seu grau de concordância ou discordância sobre algo escolhendo um ponto numa escala com cinco gradações (sendo as mais comuns: concordo muito, concordo, neutro/indiferente, discordo, discordo muito)”. Matas (2018) e Osinski e Bruno (1998), citados por Santos e Henriques (2021, p. 21) reforçam que nas “escalas de tipo Likert os respondentes posicionam-se num dos pontos, indicando o seu grau de concordância ou de satisfação”.

jogadores de *Minecraft* é 24 anos, com base em declarações de Helen Chiang, diretora do *Minecraft* na Microsoft, optou-se por não estender a amostra até essa idade. Esta decisão prende-se com o foco da presente investigação, ou seja, os processos de socialização e construção identitária em jovens ainda em formação, experiências que tendem a manifestar-se de forma mais intensa entre idades mais jovens. A amostra será de tipo não probabilística, com participantes selecionados por conveniência e acessibilidade. Esta abordagem foi escolhida por se adequar à natureza exploratória do estudo e ao público-alvo específico, sendo consciente das suas limitações em termos de representatividade estatística.

O questionário será divulgado através de fóruns de discussão especializados em *Minecraft*, subfóruns da plataforma Reddit onde o *Minecraft* seja o tema principal, e servidores da aplicação de comunicação Discord que reúnem comunidades ativas de jogadores. Assim, tanto o Discord como o Reddit, neste contexto de divulgação, serão considerados redes sociais. A escolha destas plataformas tem como objetivo garantir o acesso direto ao público-alvo do estudo: jovens entre os 16 e os 21 anos com experiência no jogo *Minecraft*. A publicação será acompanhada de uma mensagem de convite, clara e informativa, a explicar o objetivo da investigação e a garantir o anonimato e a confidencialidade das respostas.

O critério de inclusão definido para este estudo consiste assim em: ter entre 16 e 21 anos; jogar *Minecraft*, seja como jogador ativo ou como jogador menos habitual, desde que tenha mantido um envolvimento significativo com o jogo anteriormente; aceitar participar de forma voluntária e informada no estudo.

Os dados recolhidos serão analisados com recurso a técnicas de estatística descritiva, que permitem identificar frequências, médias, modas, desvios-padrão e percentagens. Este tipo de análise fornece bases para descrever o perfil dos participantes e os principais padrões de comportamento observados. Para esse fim, será utilizado o software MaxQDA, que oferece funcionalidades tanto para o tratamento de dados quantitativos como para a análise de respostas qualitativas, com base numa análise temática. Este cruzamento de dados numéricos e qualitativos tem como objetivo enriquecer a interpretação dos resultados e clarificar a forma como os jovens experienciam o *Minecraft* do ponto de vista identitário, social e criativo. Além do software MaxQDA, será utilizado o Excel para a construção de algumas tabelas.

De acordo com Ferrari (1982), Tomanik (1994) e Lakatos e Marconi (1991) citados por Zanella (2011, p.22) “a escolha do Método depende do problema de pesquisa que se quer resolver, da teoria que sustenta a análise, dos objetivos da pesquisa, entre outros fatores”. Zanella (2011, p.36) observa que, muitas vezes, as análises qualitativas são sustentadas por dados quantitativos. Assim, Vieira (1996), citado por Zanella (2011), defende que a análise

qualitativa recorre a uma variedade de técnicas próprias desta abordagem. Este autor considera ainda que os métodos qualitativo e quantitativo não devem ser entendidos como opostos, mas sim como partes de um contínuo metodológico, sendo possível ser integrá-los numa abordagem mista.

Além disto, conforme referido por Teddie e Tashakkori (2009) citados por Coutinho, (2014, p.405), “em estudos mistos, podemos recorrer a múltiplas técnicas de recolha de dados que podem ser usadas em separado ou combinadas nas diferentes fases ou etapas do estudo”. Neste sentido, o recurso a um questionário misto oferece um equilíbrio entre a generalização estatística e a compreensão interpretativa dos fenómenos em estudo. Ainda de acordo com Coutinho (2014), a triangulação implica o uso conjunto de diferentes perspetivas, fontes de informação, teorias ou técnicas de recolha de dados numa investigação, com o objetivo de alcançar uma visão mais precisa e aprofundada do fenómeno em estudo. Por isso, optar por usar a triangulação entre escalas fechadas, perguntas abertas e análise temática permite construir uma visão mais completa do impacto do jogo na construção de comunidades e na expressão pessoal dos jovens

Do ponto de vista ético, serão garantidos os princípios da participação voluntária, anonimato e confidencialidade. Os participantes serão devidamente informados sobre os objetivos do estudo, o tratamento dos dados e o seu direito de desistência a qualquer momento. O questionário incluirá um consentimento informado no início, de acordo com as normas éticas para a investigação em ciências sociais. Para garantir o anonimato dos participantes, a configuração da plataforma Qualtrics foi ajustada de modo a não recolher dados identificáveis como endereços IP ou localização. Esta opção implica a impossibilidade de controlar a duplicação de respostas, o que constitui uma limitação metodológica necessária para respeitar os princípios éticos.

Embora tenham sido previstos cuidados metodológicos ao longo do estudo, é importante reconhecer algumas limitações. A aplicação do questionário online poderá excluir certos perfis de jogadores, como aqueles com menor literacia digital, acesso limitado à internet ou que simplesmente jogam *Minecraft* de forma mais isolada, por exemplo, no modo offline ou sem ligação a comunidades online. Além disso, jogadores que não utilizem redes sociais ou que não acessem aos fóruns onde o questionário será divulgado poderão não ter conhecimento da investigação, o que poderá limitar a diversidade da amostra. Existe também o risco de que a amostra reflita sobretudo a opinião dos jovens mais envolvidos ou interessados no *Minecraft*, o que pode afetar a representatividade dos dados recolhidos.

Importa também destacar que a amostra não pretende ser representativa da totalidade dos jogadores do *Minecraft*, mas sim ilustrar tendências e percepções dentro de um grupo específico de jovens. Por fim, embora se incluam perguntas abertas com potencial exploratório, estas não substituem métodos qualitativos mais aprofundados, como entrevistas ou observação direta, o que limita a compreensão de dinâmicas mais complexas. Ainda assim, considera-se que a abordagem adotada é adequada aos objetivos do estudo e permite obter dados relevantes sobre a identidade, a socialização e a criatividade no contexto digital.

Discussão dos Resultados

3.1. Caracterização geral dos participantes e padrões de uso do jogo

O questionário online (Anexo C) esteve disponível durante um período de 10 dias, entre 11 e 21 de julho de 2025. Durante esse tempo, foi obtido um total de 113 respostas válidas, provenientes de jovens com idades compreendidas entre os 16 e os 21 anos.

Esta caracterização sociodemográfica inicial tem como objetivo fornecer um enquadramento para a análise dos dados, de forma a compreender o perfil dos participantes em termos de idade, género, país de residência e a frequência com que os indivíduos questionados jogam *Minecraft*. Estes elementos são fundamentais para compreender os padrões de envolvimento dos jovens com o jogo, bem como para explorar possíveis diferenças entre grupos etários, de género ou culturais.

A amostra deste estudo revela uma distribuição etária (Anexo D) que apresenta uma ligeira predominância de participantes com 21 anos (30,1%), seguidos dos 16 anos (22,1%), 20 anos (14,2%) e 18 anos (13,3%). As idades menos representadas são os 17 anos (11,5%) e os 19 anos (8,8%).

Em relação ao género (Anexo E), observa-se uma maioria de jogadores do género masculino (65,5%), seguida do género feminino (25,7%), de participantes que se identificam com outros géneros (6,2%) e, por último, daqueles que preferiram não indicar o seu género (2,7%). Esta distribuição é coerente com outros estudos sobre jogos digitais, onde se verifica uma participação mais elevada de rapazes, embora se observe também um crescimento da presença de jogadoras e de identidades de género não-binárias, o que reflete uma maior diversidade e abertura na cultura dos jogos.

Quanto à distribuição geográfica (Anexo F), os participantes são provenientes de 23 países diferentes, o que reflete a natureza global do fenómeno que é o *Minecraft*. Portugal (24,8%) é o país mais representado na amostra, seguido dos Estados Unidos (15,0%), Reino Unido (14,2%) e Brasil (13,3%). Os restantes participantes estão distribuídos por 19 outros países, com menor expressão, incluindo França, Alemanha, Japão, Egito, Índia, Suécia e Nova Zelândia. Ao analisar a distribuição geográfica por continentes, verifica-se uma predominância de participantes europeus (55,0%), seguidos da América do Sul (17,8%) e da América do Norte (15,0%), enquanto a Ásia, a Oceania e a África apresentam uma representação mais reduzida. Estes resultados confirmam a popularidade transversal do jogo, sendo este jogado por jovens de diferentes continentes e contextos culturais.

Relativamente à frequência de jogo (Anexo G), a maioria dos inquiridos joga *Minecraft* com alguma regularidade: 37,2% afirmam jogar várias vezes por semana, 12,4% jogam todos os dias e 11,5% uma vez por semana. Por outro lado, 15,0% jogam menos de uma vez por semana, e 23,9% afirmam já não jogar ativamente, mas tê-lo feito no passado. Este dado reforça o valor da experiência prévia como critério de inclusão relevante, dado que mesmo aqueles que já não jogam *Minecraft* mantêm uma ligação simbólica ao jogo e reconhecem o impacto deste.

Estes dados fornecem uma base sólida para a análise subsequente das relações entre idade, género, nacionalidade e padrões de uso do jogo com as dimensões teóricas da identidade digital, criatividade e socialização, exploradas nos pontos seguintes. A diversidade observada, tanto ao nível demográfico como nas práticas de jogo, permite deduzir que o *Minecraft* funciona como um espaço aberto e multifacetado, capaz de integrar diferentes estilos de participação.

3.2. Identidade digital e personalização no *Minecraft*

Como dito em diversos subcapítulos anteriores deste estudo, o *Minecraft*, pela sua natureza aberta e altamente personalizável, oferece aos jogadores múltiplas formas de expressar a sua identidade digital. Como salientam autores citados anteriormente, como Turkle (2011, p.118), os ambientes virtuais constituem espaços de experimentação do “eu”, o que permite aos utilizadores criar versões alternativas de si mesmos através de avatares, escolhas estéticas e modos de interação. Neste contexto, e em particular neste ponto específico, apresentam-se os resultados do inquérito centrados em perceber de que forma os jovens inquiridos usam a personalização e a estética como práticas identitárias no jogo.

A maioria dos participantes indica que personaliza regularmente o seu avatar e opta por skins que refletem gostos pessoais, estilos visuais ou personagens com os quais se identificam. As respostas qualitativas ajudam a reforçar esta ideia. Um participante afirma: “O meu avatar, por exemplo, parece-se com quem/o que eu quero parecer” (tradução própria, original em inglês). Outro, explica que os seus gostos fazem com que o seu avatar mude: “Como gosto de super heróis e cenas de cultura pop, tento que o meu avatar e o que construo demonstre quem sou”. Ainda há quem prefira que o avatar reflita a sua aparência real: “Adoro fazer com que a minha “skin” no jogo represente a minha aparência na vida real, mas com um aspeto mais excêntrico. Uso sempre roupas reais que tenho, mas com cores mais vibrantes e divertidas, porque sou uma pessoa brilhante e cheia de energia” (tradução própria, original em inglês). Estas afirmações sugerem uma apropriação subjetiva da estética do avatar, algo que funciona

como uma extensão da identidade emocional. Este resultado está alinhado com a resposta à pergunta “Personalizas o teu avatar (skin) ou as tuas construções de forma a refletir a tua identidade?”: 58,4% dos participantes respondeu afirmativamente, 12,4% respondeu que não e 29,2% indicou que o faz apenas às vezes (Anexo H).

Além disso, os resultados quantitativos mostram um elevado grau de concordância com as afirmações associadas à expressão identitária no jogo: 54,9% dos inquiridos concordam com a frase “No Minecraft, consigo expressar os meus gostos pessoais”, enquanto 32,7% concordam totalmente com a mesma afirmação, totalizando um grau de concordância de 87,6% nesta afirmação (Anexo I).

Contudo, as formas de personalização não se limitam ao aspeto visual. Alguns participantes referem que apreciam construir de acordo com o seu próprio estilo, de modo que as suas construções também reflitam a identidade e os gostos pessoais. Um deles afirma: “As minhas construções são inspiradas no que gosto e nos estilos arquitetónicos que gosto de observar” (tradução própria, original em inglês).

Estas respostas articulam-se com a perspetiva de Gee (2003) relativamente à “identidade projetiva”, discutida anteriormente na revisão da literatura. Nessa dimensão, o jogador projeta-se no avatar e nas suas ações, investindo nele valores e desejos pessoais. Assim, quer através da estética das *skins*, quer através das construções realizadas, os jogadores encontram modos significativos de autoexpressão e de construção identitária no espaço do jogo.

Em síntese, os dados apresentados neste subcapítulo contribuem diretamente para a resposta à primeira pergunta de partida deste estudo, ao demonstrarem de forma clara que os jovens utilizam o *Minecraft* como um espaço de expressão identitária. Através da personalização estética do avatar, da escolha de skins e do estilo das construções, os participantes projetam gostos, valores e aspetos da sua personalidade no jogo.

3.3. Criatividade no ambiente do jogo

Tal como dito durante a revisão da literatura presente neste mesmo estudo, o *Minecraft* é amplamente reconhecido como uma plataforma de expressão criativa, onde os jogadores são convidados a imaginar, construir e modificar o mundo à sua volta. Neste ponto, analisam-se os dados do inquérito relacionados com as práticas de criação no jogo, distinguindo entre criatividade individual e colaborativa, e entre diferentes formas de apropriação do jogo, desde a construção até ao uso e criação de *mods*.

A maioria dos inquiridos (87,6%) afirma que costuma construir sozinho (Anexo J). Esta prática de construção individual sugere um envolvimento autoral com o jogo, no qual os jogadores assumem o controlo do seu espaço virtual, e acabam por projetar nele os seus gostos e ideias pessoais.

Questionados sobre se já criaram algo de que se orgulham no *Minecraft* (Anexo K), 79,6% dos participantes responderam de forma positiva (37,2% concordam e 42,5% concordam totalmente com essa afirmação), o que evidencia a centralidade da criatividade como uma fonte de realização pessoal no jogo. Um inquirido afirma: “Construí uma versão da catedral de Notre-Dame, mas muito maior, e os detalhes mostraram a minha persistência e atenção aos pequenos detalhes.” (tradução própria, original em inglês). Outro partilha: “Uma cidade linda inspirada em Roma que está no meu coração, pois vivi lá e sinto falta da cidade” (tradução própria, original em inglês). Estas criações demonstram não só investimento de tempo, mas também uma dimensão afetiva e cultural nas construções dos jogadores.

De modo consistente, 85% dos participantes também concordam ou concordam totalmente com a frase “O *Minecraft* estimula a minha criatividade”, enquanto 90,3% dizem sentir-se livres para criar o que quiser dentro do jogo. Estes dados validam a perspetiva de Corrêa (2017, p. 4), segundo a qual o *Minecraft* proporciona um ambiente de liberdade criativa, no qual os jogadores desenvolvem competências como o planeamento e a resolução de problemas. Além disso, os mesmos dados também reforçam o que é apontado por Junior (2013, p. 19), ao destacar que as produções dos jogadores evidenciam o potencial expressivo do jogo enquanto ferramenta de criação digital.

Além das construções, uma parte significativa dos jogadores demonstra interesse em explorar as possibilidades criativas dos *mods*. 73,5% dos inquiridos afirmam utilizar *mods* (Anexo L), o que evidencia uma cultura de apropriação coletiva e partilha. Além disso, embora apenas 16,8% tenham experimentado criado um *mod*, este dado é relevante, pois mostra que há um grupo de jogadores que ultrapassa o papel de consumidor e atua como produtor dentro da comunidade.

Alguns jogadores destacam ainda o valor da construção partilhada e da criatividade em grupo. Em relação a pergunta “Já participaste em projetos colaborativos no jogo (ex: construções em grupo, servidores com objetivos comuns)?”, 65,5% dos inquiridos responderam que “sim”, enquanto 34,5% respondeu que “não”. Entre as respostas abertas, quando questionados para descrever brevemente um desses projetos, surgem referências a projetos em servidores com amigos, como a construção de cidades, mercados, aldeias, quintas, ou até ilhas,

além de palavras que remetem para a construção conjunta, tal como “juntos”, “fizemos”, “construímos” (Anexo M).

Estes resultados evidenciam que uma parte significativa dos jogadores valoriza a dimensão colaborativa do jogo. A elevada percentagem de respostas afirmativas demonstra não só a predisposição para jogar em conjunto, mas também a importância atribuída à construção partilhada como experiência social e criativa. Os exemplos descritos nas respostas abertas revelam que a colaboração pode ser traduzida em projetos complexos, que dificilmente seriam concretizados individualmente. Assim, a criatividade no jogo adquire também um papel de espaço de socialização, onde a criatividade individual pode ser conjugada com o trabalho coletivo.

Em síntese, os dados recolhidos revelam que a criatividade desempenha um papel fundamental na experiência de jogo dos jovens inquiridos. O *Minecraft* não é apenas um espaço para jogar, mas um ecossistema de criação, onde a imaginação, a estética e a identidade podem ser articuladas. Este ponto contribui diretamente para a terceira pergunta de partida, “Como a criatividade dos jogadores se manifesta no *Minecraft*, enquanto forma de expressão identitária e elemento das interações sociais e colaborativas dentro do jogo?”, e permite responder também ao terceiro objetivo do estudo, que procurava investigar o papel da criatividade na construção de sentido e na sociabilidade.

3.4. Socialização, comunidades e influências externas

A socialização é um dos pilares fundamentais da experiência de jogar *Minecraft*, não apenas enquanto mecânica do jogo, mas sobretudo como processo relacional que contribui para a construção de comunidades, partilha de conhecimentos e desenvolvimento pessoal. Nestes contextos manifesta-se aquilo a que Jenkins (2006, p. 290) designa por cultura participativa, algo já falado anteriormente durante a revisão da literatura. O *Minecraft*, enquanto espaço colaborativo e lúdico, oferece oportunidades únicas para os jovens interagirem, criarem em conjunto e experimentarem papéis e identidades.

A maioria dos jovens inquiridos (96,5%) revelou que costuma interagir com outros jogadores no *Minecraft* (em jogos, servidores, entre outros), o que confirma o carácter eminentemente social do jogo. No que respeita à frequência dessa interação, 32,7% afirmam fazê-lo “às vezes”, enquanto 26,5% referem interagir “muitas vezes” e 24,8% indicam que “sempre” jogam acompanhados. Apenas 12,4% afirmam interagir “quase nunca” e 3,5% dizem jogar sozinhos (Anexo N). Ou seja, para mais de metade dos participantes, a experiência de

jogo está fortemente ligada à presença dos outros, seja de forma regular ou constante. Apenas uma minoria residual (12,4% “quase nunca” e 3,5% “nunca”) encara o jogo como uma experiência solitária, o que sugere que, para a generalidade dos jovens, o *Minecraft* funciona sobretudo como espaço de socialização e partilha.

Importa, contudo, considerar também a minoria de jogadores que referem não interagir ou interagir apenas de forma muito esporádica (cerca de 15,9% no total). Este grupo pode incluir utilizadores que preferem encarar o *Minecraft* como uma experiência essencialmente individual, onde valorizam a exploração, a construção autónoma ou o relaxamento pessoal em detrimento da convivência social. Em alguns casos, esta ausência de interação pode estar associada a fatores como a falta de interesse em ambientes competitivos, a preferência por jogar offline ou até experiências negativas anteriores em contextos online. Embora residual, esta tendência recorda que o jogo não é vivido de forma homogênea, sendo também apropriado como espaço de expressão individual desligado das comunidades virtuais.

Apesar de a grande maioria dos jovens inquiridos interagir com outros jogadores no *Minecraft*, a criação de amizades não surge de forma tão expressiva (Anexo O). Apenas 53,1% afirmam ter estabelecido algum tipo de amizade através do jogo, sendo 29,2% amizades duradouras e 23,9% limitadas ao contexto do próprio jogo. Já 42,5% dos participantes indicam não ter desenvolvido qualquer amizade, enquanto 4,4% preferiram não responder. Estes resultados sugerem que, ainda que o *Minecraft* funcione como espaço de interação e partilha, muitos jogadores encaram-no sobretudo como um ambiente lúdico e colaborativo com amigos já existentes, o que revela menor abertura para a criação de novos laços sociais no jogo.

As respostas abertas enriquecem este cenário, e revelam dimensões mais subjetivas e emocionais da experiência social no jogo. Quando perguntados sobre “Quais os aspetos que mais valorizas na tua experiência com *Minecraft*?”, um dos participantes afirmou: “O *Minecraft* pode também servir como uma espécie de lugar seguro para mim e para os meus amigos que não são heterossexuais, especialmente para aqueles que se encontram em países onde ser LGBTQ+ é muito mal visto.” (tradução própria, original em inglês). Outro destacou a importância do jogo para manter laços de amizade à distância: “É uma forma de interagir com os meus amigos enquanto conversamos. Acho que me ajuda a me sentir mais próximo deles (moramos em países diferentes, mas são amigos de infância). Ver o personagem deles enquanto falamos ou jogamos faz parecer que a pessoa está realmente presente.”. Estes testemunhos revelam que o *Minecraft* pode funcionar como um espaço de acolhimento e proximidade simbólica, no qual a dimensão afetiva ganha particular relevo. O jogo não é apenas um cenário

de interação lúdica, mas também um meio de suporte emocional e de construção de um sentimento de comunidade que ultrapassa barreiras geográficas e sociais.

Além destes dois relatos, na mesma questão, uma jogadora sublinhou o impacto do gênero nas dinâmicas sociais: “(...) às vezes sinto que preciso de esconder que sou uma rapariga porque as pessoas podem ser tóxicas. Por vezes até uso uma skin de gênero neutro. É chato, mas é mais fácil assim.” (tradução própria, original em inglês). Apesar dessa realidade, a mesma participante acrescenta: “Gostava que não fosse assim, mas o Minecraft não deixa de ser um lugar onde posso relaxar e ser criativa quando estou sozinha.” (tradução própria, original em inglês). Este relato vai ao encontro do que foi dito na revisão da literatura sobre a experiência das mulheres em ambientes digitais. Tal como referido anteriormente Jenson e de Castell (2021), citados por Esteban-Ramiro, Castro e Díaz-García (2025, p.2), os videojogos podem constituir espaços tóxicos, onde a misoginia e o assédio reforçam estereótipos e barreiras de participação. Fox e Tang (2017, p.1290) explicaram que este contexto leva muitas jogadoras a adotar estratégias de proteção, como o uso de avatares masculinos ou de gênero neutro, precisamente como relatado nesta resposta.

Outro aspeto relevante é o papel dos criadores de conteúdo na mediação das experiências sociais. A maioria dos participantes (81,4%) indicou acompanhar criadores de conteúdo como *youtubers* ou *streamers* de *Minecraft*, o que mostra que a experiência do jogo não se limita ao espaço virtual, sendo continuamente prolongada e transformada através dos conteúdos produzidos por estas figuras mediáticas.

Aliás, este envolvimento com criadores de conteúdo pode também estimular a vontade de alguns jogadores em produzir os seus próprios materiais sobre o jogo. Quando questionados sobre essa possibilidade (Anexo P), por exemplo, através de vídeos, tutoriais ou partilhas de ideias, 42,5% dos participantes afirmaram já ter considerado fazê-lo, embora ainda não o tenham concretizado. Outros 23,9% indicaram que efetivamente já criaram algum tipo de conteúdo, enquanto 33,6% nunca manifestaram interesse nesse sentido.

Para além de acompanharem *youtubers* e *streamers*, uma parte significativa dos jovens também recorre a fóruns e comunidades online dedicadas ao jogo. Questionados sobre se costumam participar em fóruns ou comunidades online sobre *Minecraft*, cerca de 23,9% afirmam participar ativamente nos mesmos, onde colocam ou respondem a perguntas, enquanto 38,1% referem adotar uma postura mais passiva, limitando-se a ler o que outros publicam. Já 32,7% indicam não frequentar estes espaços e 5,3% afirmam desconhecer os mesmos. Estes dados sugerem que, embora nem todos participem ativamente, as comunidades online representam um recurso importante de apoio, troca de informação e ligação entre jogadores.

Estes dados vão ao encontro da segunda pergunta de partida, que procurava compreender o papel do *Minecraft* na socialização dos jovens e as formas de interação e comunidade. Confirma-se que o jogo funciona como ecossistema social complexo, onde a convivência é moldada por dinâmicas internas (jogadores, servidores, práticas) e externas (conteúdos, criadores e fóruns), com particular impacto em grupos como os inquiridos do sexo feminino ou os utilizadores mais ativos em plataformas paralelas.

3.5. Síntese interpretativa: perfis-tipo e hipóteses explicativas

A análise dos dados recolhidos permite identificar um conjunto de padrões recorrentes na forma como os jovens interagem com o *Minecraft*, não só enquanto jogo, mas enquanto ecossistema cultural e social. Esta secção procura, por um lado, apresentar perfis-tipo de jogadores que surgem da articulação entre as dimensões da identidade, criatividade e socialização, e, por outro lado, formular hipóteses explicativas que poderão ser exploradas em estudos futuros.

Para os perfis-tipo de jogadores, com base na diversidade de respostas recolhidas, é possível delinear alguns perfis representativos entre os jovens participantes, sendo o primeiro, “o criador individual”: Trata-se de um jogador que valoriza sobretudo a dimensão estética e criativa do *Minecraft* e que joga maioritariamente a solo. Costuma construir com frequência, explora os seus gostos através da arquitetura e do design, e vê no jogo uma forma de expressão pessoal. Este perfil destaca-se pelo investimento emocional que coloca nas suas criações e pela apropriação identitária do espaço virtual. O segundo é “o socializador casual”, ou seja, este jogador tende a jogar com amigos ou em servidores, interage com regularidade, mas sem aprofundar laços de amizade novos no jogo. Valoriza o *Minecraft* como espaço de convívio com pessoas que já conhece, sendo a socialização um complemento à experiência de jogo, e não o foco principal. O terceiro é o “o utilizador envolvido com comunidades externas”, pois este tipo de jogador acompanha criadores de conteúdo, participa em fóruns, utiliza e, por vezes, cria *mods*. Demonstra um envolvimento mais profundo com o universo do *Minecraft*, que ultrapassa o jogo em si e acaba por estender-se ao consumo e produção de media relacionados. Está mais presente nas práticas de cultura participativa e tende a adotar uma postura de aprendiz ou mentor no seio da comunidade. O quarto e último perfil-tipo é “o jogador invisível”, isto é, àquele que esconde ou limita a expressão da sua identidade por sentir que o ambiente nem sempre é seguro ou acolhedor. Este perfil surge sobretudo em jogadoras do género feminino ou participantes LGBTQ+, que relatam usar skins neutras ou evitar interações para impedir

situações de toxicidade. Ainda assim, encontram no jogo um espaço pessoal de criatividade e tranquilidade.

Para tornar mais clara a tipologia identificada, os perfis-tipo foram sistematizados no Anexo Q, num quadro comparativo que resume as principais características (idade média, práticas dominantes, grau de envolvimento social, grau de expressão identitária e grau de criatividade).

Esta tipologia permite uma interpretação mais rica dos dados e sustenta algumas das hipóteses formuladas. Por exemplo, jogadores do tipo “Criador Individual” tendem a valorizar a personalização estética e a construção a solo, o que confirma a ligação entre identidade e criatividade. Já os “Socializadores Casuais” e o “Utilizador envolvidos com comunidades externas” revelam maior envolvimento coletivo, de acordo com a lógica a cultura participativa (Jenkins, 2006, p.20). Por outro lado, o perfil do “Jogador Invisível” demonstra como fatores de género ou pertença a minorias influenciam a forma como a identidade é expressa e percebida no jogo, com impacto direto nas dinâmicas de socialização. Assim, confirma-se que o Minecraft não constitui um espaço homogêneo, mas sim um ecossistema com diferentes usos que reflete tensões entre individualidade e pertença, liberdade e reconhecimento, criação estética e desafio técnico.

Estes perfis não são categorias fechadas, mas construções analíticas que ajudam a compreender os modos de envolvimento mais recorrentes na amostra. Em muitos casos, os jovens variam entre diferentes posições conforme o contexto, o servidor ou a fase da sua vida.

Além dos perfis-tipo, a partir das evidências empíricas obtidas, é possível propor algumas hipóteses exploratórias que relacionam as práticas de jogo com os fatores sociodemográficos e os objetivos do estudo. Estas hipóteses não pretendem ser conclusivas, mas sim abrir caminhos para uma compreensão mais aprofundada dos fenómenos observados e podem ser validadas ou desenvolvidas em investigações futuras.

A primeira hipótese é que a personalização do avatar está relacionada de forma positiva com a perceção da expressão da identidade no jogo. Isto porque, os dados sugerem que os participantes que personalizam frequentemente o seu avatar e as construções são também aqueles que se sentem mais representados no ambiente virtual. Esta relação entre estética e identidade confirma a relevância da “identidade projetiva” (Gee, 2003, p.56).

Outra hipótese que emerge é que a criatividade no *Minecraft* expressa-se tanto de forma individual como colaborativa, sendo estas dimensões complementares. Ou seja, ainda que a maioria dos jogadores construa sozinho, uma parte significativa participa também em projetos coletivos, o que evidencia uma valorização da partilha, da colaboração e da criação conjunta.

A presença simultânea de práticas solitárias e colaborativas revela a flexibilidade do jogo como ambiente de criação e sugere que os jogadores tendem a intercalar momentos de expressão solitária e experiências coletivas, consoante o contexto e os objetivos de jogo.

A análise dos dados aponta ainda para a hipótese onde jogadores mais envolvidos com comunidades externas tendem a desenvolver formas mais profundas de socialização e aprendizagem. Portanto, aqueles que participam em fóruns ou acompanham criadores de conteúdo demonstram um maior interesse em partilhar, aprender e expandir a sua experiência de jogo para além da plataforma. Isto confirma o papel do *Minecraft* enquanto ecossistema que vai além do jogo em si.

Por fim, os testemunhos de algumas participantes revelam que experiência de jogo pode ser condicionada por fatores de género, o que influencia o tipo de interação e a visibilidade da identidade. Basicamente, os relatos de jogadoras que optam por esconder a sua identidade de género ou que adotam estratégias de proteção, como o uso de skins neutras, mostram que, apesar da abertura e liberdade que existe no *Minecraft*, persistem dinâmicas de exclusão ou discriminação. Assim, é possível avançar a hipótese de que o género constitui um fator relevante na forma como os jogadores experienciam a sociabilidade e a visibilidade no jogo, sendo este um aspeto que merece particular atenção em futuras investigações sobre desigualdades nos espaços virtuais.

Esta síntese interpretativa permite responder diretamente às três perguntas de partida e verificar o cumprimento dos objetivos propostos. Sendo assim, a primeira pergunta (sobre identidade digital) foi explorada nos perfis dos criadores e dos jogadores que usam a estética para expressarem-se, bem como nos relatos de identidade projetiva. Em relação a segunda pergunta (sobre socialização e comunidades), esta encontra resposta nos dados sobre interações no jogo, no reforço das amizades, na participação em fóruns e no consumo de conteúdo mediático. Já a terceira pergunta (sobre criatividade) é respondida pelas práticas de construção individual e coletiva, pelo uso e criação de *mods* e pela valorização atribuída a esta forma de expressão. Da mesma forma, os três objetivos principais foram cumpridos, ao revelar como a identidade, a criatividade e a socialização acabam por entrelaçar-se nas práticas destes jovens jogadores, o que confirma que o *Minecraft* é um espaço versátil, que combina expressão pessoal, interação social e cultura participativa.

Conclusões e Recomendações

Esta dissertação analisou o papel do *Minecraft* na identidade digital, socialização e criatividade dos jovens e mostrou como o jogo tornou-se num espaço de interação e de expressão cultural. Através de uma abordagem quantitativa com elementos qualitativos, compreendeu-se como jovens de 16 a 21 anos utilizam o jogo para de forma a expressarem-se, criarem comunidades e desenvolverem práticas criativas.

Os resultados obtidos confirmam a relevância das questões de partida formuladas. Relativamente à identidade digital, verificou-se que os participantes recorrem a práticas de personalização, como a criação de skins ou a construção de mundos que refletem os seus gostos pessoais. Estas formas de expressão permitem aos jovens construir a sua identidade virtual e destacar-se entre outros jogadores, o que confirma a pertinência das reflexões de Gee (2003, p.56) sobre a “identidade projetiva” e do “efeito Proteus” descrito por Yee e Bailenson (2007, p.274).

No que diz respeito à socialização, os dados mostraram que o *Minecraft* é um espaço de criação e manutenção de laços sociais significativos. Muitos dos participantes destacam a importância dos servidores, o que demonstra que são como “espaços de afinidade” (Pellicone e Ahn, 2014, p.4). A interação dentro do jogo não se limita à comunicação verbal, mas inclui também práticas de colaboração, partilha de projetos e resolução de problemas em grupo. Estas dinâmicas refletem a lógica da cultura participativa descrita por Jenkins (2006, p.290), onde os jovens não são apenas consumidores de conteúdos, mas também produtores ativos de experiências coletivas.

A criatividade revelou-se transversal e profundamente enraizada na experiência de jogo. A maioria dos participantes afirmou ter criado algo de que se orgulha, fosse na personalização de avatares, em construções originais ou em projetos individuais ou coletivos que exigem trabalho em equipa. O uso de *mods* destacou-se como prática avançada de autoria digital, o que confirma o potencial do jogo como ambiente de experimentação técnica e estética.

Teoricamente, este estudo evidencia que identidade, socialização e criatividade são dimensões interligadas: a identidade influencia o envolvimento social e criativo; a socialização fortalece identidades; e a criatividade amplia a expressão pessoal e a coesão comunitária. Já do ponto de vista metodológico, os questionários online mostraram-se úteis para captar uma amostra internacional, ainda que maioritariamente masculina e europeia. As questões abertas enriqueceram a análise, confirmando a relevância das abordagens mistas.

Ainda assim, é importante reconhecer as limitações do estudo. A amostra, de natureza não probabilística, não permite generalizar os resultados a todos os jogadores de *Minecraft*. O facto de a recolha ter sido feita principalmente através de plataformas como Discord e Reddit poderá ter favorecido a participação de perfis mais ativos em comunidades digitais, o que deixa de fora jogadores que experienciam o jogo de forma mais isolada ou exclusivamente offline. Além disso, a ausência de métodos qualitativos mais aprofundados, como entrevistas ou observação etnográfica, limitou a compreensão de dinâmicas mais complexas de interação e identidade.

Apesar destas limitações, os contributos do estudo são relevantes. Este analisa de forma integrada as dimensões identitárias, sociais e criativas do *Minecraft*, indo além da visão comum que se foca apenas no seu uso educativo, e mostra o potencial dos videojogos como espaços de socialização, criatividade e desenvolvimento de competências digitais e sociais. Neste sentido, o estudo tem também implicações para a educação digital, ao evidenciar como o jogo pode ser usado como ferramenta pedagógica que estimula a criatividade e a colaboração; para as políticas de literacia digital, ao sublinhar a importância de integrar os videojogos nas estratégias de cidadania digital; e para o design de jogos, ao reforçar a necessidade de criar ambientes inclusivos que conciliem liberdade criativa com mecanismos de proteção contra práticas tóxicas.

Em investigações futuras, sugere-se a realização de estudos qualitativos aprofundados que explorem com maior detalhe os processos identitários e criativos no *Minecraft*, bem como a análise comparativa com outros videojogos de mundo aberto. Seria também pertinente investigar de que forma variáveis como género, nível de literacia digital ou pertença cultural influenciam as formas de envolvimento no jogo. Por outro lado, a evolução constante do ecossistema do *Minecraft*, com novas atualizações e práticas comunitárias, justifica a continuidade da investigação, de forma a acompanhar as transformações culturais que nele ocorrem. Para além dos estudos qualitativos já sugeridos, destaca-se a pertinência de abordagens longitudinais e observacionais, que permitam acompanhar a evolução das práticas identitárias, sociais e criativas ao longo do tempo, bem como os efeitos de atualizações e mudanças culturais na comunidade do *Minecraft*.

Em suma, esta dissertação demonstrou que o *Minecraft* é mais do que um simples jogo de blocos: é um espaço cultural e social onde os jovens experimentam identidades, constroem comunidades e desenvolvem práticas criativas. Ao evidenciar a interligação entre identidade digital, socialização e criatividade, este estudo confirma que compreender os jogos digitais é também compreender a cultura juvenil contemporânea, marcada pela partilha, pela interatividade e pela constante reinvenção em ambientes digitais.

Referências Bibliográficas

- Aguiar, B., Correia, W., e Campos, F. (2011). Uso da escala Likert na análise de jogos. *SBC - Proceedings of SBGames 2011 Arts & Design Track - Short Papers*. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://e.itg.be/MTM/qmm/2.pdf>
- Alawajee, O., e Delafield-Butt, J. (2021). Minecraft in Education Benefits Learning and Social Engagement. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 11(4), 19-56. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <http://doi.org/10.4018/IJGBL.2021100102>
- Albers, P., Pace, C., e Odo, D. (2016). From Affinity and Beyond: A Study of Online Literacy Conversations and Communities. *Journal of Literacy Research*, 48(2), 221-250. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.1177/1086296X16659069>
- Anderson, E., Walker, J., Kafai, Y., e Lui, D. (2017). The gender and race of pixels: An exploration of intersectional identity representation and construction within *Minecraft* and its community. *FDG '17: Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 17, 1–10. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.1145/3102071.3102094>
- Andrade, L., e Souza, D. (2024). Manual do Metaverso: Como usar Minecraft Education Edition na formação docente. *Revista Educação*, 7(2), 1-24. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.34627/redvol7iss2e202435>
- Araújo, W., Aranha, E., e Madeira, C. (2018, outubro 29). *Geração procedural de conteúdo aplicada a jogos digitais educacionais*. [Sessão de conferência] VII Jornada de Atualização em Informática na Educação - VII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2018 – JAIE 2018). 1-20. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.5753/sbc.11262.5.1>
- Aresta, M. (2013). *A construção da identidade em ambientes digitais: estudo de caso sobre a construção da identidade online no Sapo Campus e em ambientes informais*. [Tese de Doutorado]. Departamento de Educação. Universidade de Aveiro. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://ria.ua.pt/handle/10773/10441>
- Brito, C., e Ramos, D. (2024). Comunidades de jogos digitais: formas de habitar e aprender. *Revista e-Curriculum*, 22, 1–25. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.23925/1809-3876.2024v22e61666>
- Cardoso, R., e Pozzebon, E. (2016). Minecraft: Um jogo? Um mundo? Uma estratégia de ensino? *ConferenceXV SBGames*. 1157-1160. Consultado a 16 de setembro de 2025, em:

https://www.researchgate.net/publication/331357276_Minecraft_um_jogo_Um_mundo_Uma_estrategia_de_ensino

- Castronova, E. (2001). Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the Cyberian frontier. *CESif Working Paper*, 618, 1-40. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.294828>
- Cayturo-Silva, N., Maraza-Quispe B., Mamani-Nina, L., Mamani-Sucasaca, E., Aguilar-Gonzales, J., Urdy-Cuadro, J., e Vivanco-Chavez, C. (2024). The Impact of Minecraft on the Development of Prosocial Behaviors in Regular Basic Education Students. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologias del Aprendizaje*, 19, 90-99. Consultado a 8 de setembro de 2024, em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/10445296>
- Consalvo, M. (2012). Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 1(10). Consultado a 3 de julho de 2025, em: <https://hdl.handle.net/1794/26289>
- Corrêa, F. (2017). *Ponto de equilíbrio entre a nova teoria da comunicação, o vídeo game e o minecraft*. [Tese de Doutorado]. Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.11606/T.27.2018.tde-17042018-143348>
- Coutinho, P. (2014). *Metodologia de investigação em Ciências Sociais e Humanas: teoria e prática*. Coimbra: Editora Almedina, 2ª edição.
- Dalfovo, M., Lama, R., e Silveira, A. (2008). Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico. *Revista Interdisciplinar Científica Aplicada, Blumenau*, 2(4), 1-13. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/rica/article/view/17591>
- Ekaputra, G., Lim, C., e Eng, K. (2013). Minecraft: A Game As An Education And Scientific Learning Tool. [Sessão de conferência] *Information Systems International Conference - ISICO*. 2013, 237–242. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1219/Minecraft-A-Game-as-anEducation-and-Scientific-Learning-Tool>
- Esteban-Ramiro, B., Fernández de Castro, P., & Díaz-García, O. (2025). Androcentrism and violence in online video games: Perpetuation of gender inequality. *Social Inclusion*, 13(9425), 1-22. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.17645/si.9425>
- Fu, Y., Schwamm, S., Baughan, A., Powell, N., Kronberg, Z., Owens, A., Izenman, E., Alsabeh, D., Hunt, E., Rich, M., Bickham, D., Radesky, J., e Hiniker, A. (2025). Understanding

- children's avatar making in social online games. *CHI '25: Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 136, 1–16. Consultado a 16 de setembro de 2025, em <https://doi.org/10.1145/3706598.3713262>
- Gabbiadini, A., Bushman, B., Riva, P., Andrighetto, L., e Volpato, C. (2017). Grand Theft Auto is a "sandbox" game, but there are weapons, criminals, and prostitutes in the sandbox: Response to Ferguson and Donnellan (2017). *Journal of Youth and Adolescence*, 46, 2460–2466. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.1007/s10964-017-0731-3>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy?*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Jaccard, J., e Jacoby, J. (2010). *Theory construction and model-building skills: A practical guide for social scientists*. New York: The Guilford Press, 1ª edição.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: University Press, 1ª edição.
- Junior, G. (2013). Jogando na Era da Convergência: Notas sobre a Produção Cultural Eletrolúdica no Ciberespaço. *LICERE - Revista Do Programa De Pósgraduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*, 16(4), 1-25. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2013.669>
- Knittel, T., Santana, L., Pereira, M., e Menuzzi, M. (2017). Minecraft: Experiências de sucesso dentro e fora da sala de aula. *Anais do XVI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital – SBGames 2017*, 789–795. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175083.pdf>
- Liu, Q. (2025). Minecraft's implementation and impact on education. *ITM Web of Conferences*, 73(02005), 1-8. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.1051/itmconf/20257302005>
- Lousã, F. (2000). Identidade social e auto-categorização. *Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa. Relatório Institucional*. 271-282. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <http://hdl.handle.net/10284/11306>
- MacQueen, K., McLellan, E., Metzger, D., Kegeles, S., Strauss, R., Scotti, R., Blanchard, L., e Trotter II, R. (2001). What is community? An evidence-based definition for participatory public health. *American journal of public health*, 91(12), 1929–1938. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.2105/ajph.91.12.1929>

- Mehta, V. e Bosson, J. K. (2010). Third places and the social life of streets. *Environment and Behavior*, 42(6), 779–805. Consultado a 3 de julho de 2025, em: <https://doi.org/10.1177/0013916509344677>
- Microsoft Corporation. (2025). *Microsoft Excel* (versão 2506) [Software de análise de dados]. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://www.microsoft.com>
- Miles, M., Huberman, A., e Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Londres: SAGE Publications, 3ª edição.
- Pacheco, J., Silva, E., e Oliveira, F. (2023). Toxicidade Em Jogos Digitais, Causas E Tratamentos Através De Uma Aplicação Web. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, 9(9), 232–242. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.51891/rease.v9i9.11032>
- Pellicone, A., e Ahn, J. (2014). Construction and community: Investigating interaction in a *Minecraft* affinity space. In *Proceedings of the Tenth Conference for Games + Learning + Society - GLS 2014*. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://ahnjune.com/wp-content/uploads/2014/05/Pellicone-Ahn-GLS-Final.pdf>
- Pereira, J., Parente, L., Bastos, P. e Silva, H. (2024). Como utilizar o jogo *Minecraft* como ferramenta didático pedagógica para compreensão do conceito de espaço geográfico? *Observatório de la Economía Latinoamericana*, 22(3). Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.55905/oelv22n3-032>
- Pereira, L., Linden, J., e Bernardes, M. (2018). Game mods: novas perspectivas no cenário de jogos eletrônicos. *Design em Pesquisa*, 2, 379-394. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/178760>
- Piscatella, M. (n.d.). *Top 10 Video Games*. Circana. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://www.circana.com/post/top-10-video-games>
- Pusey, M., Pusey, G. (2015). Using *Minecraft* in the science classroom. *International Journal of Innovation in Science and Mathematics Education*, 23(3), 22-34. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://core.ac.uk/download/pdf/229409043.pdf>
- Qualtrics. (2025). *Qualtrics Survey Software* [Software de construção de questionários]. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://www.qualtrics.com/>
- Remmerswaal, R., e Dykes, R. (2022). Self-access learning and *Minecraft*: Observations and student perceptions. *Selected papers from the JALTCALL 2022 Conference*, 43–67. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.37546/JALTSIG.CALL.PCP2022-03>

- Ribeiro, E. (2012). Gauntlett, D. (2011) *Making is Connecting: The Social Meaning of Creativity, from DIY and Knitting to Youtube and Web 2.0*. *Comunicação e Sociedade*, 22, 206-210. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: [https://doi.org/10.17231/comsoc.22\(2012\).1282](https://doi.org/10.17231/comsoc.22(2012).1282)
- Saldanha, L., Silva, L., e Ferreira, P. (2023). “Community” in Video Game Communities. *SageJournals*, 18(8), 1004-1022. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.1177/15554120221150058>
- Samper-Márquez, J., e Oropesa-Ruiz, N. (2025). Scoping Review on Digital Creativity: Definition, Approaches, and Current Trends. *Education Sciences*, 15(2), 1-30. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.3390/educsci15020202>
- Santos, J., e Henriques, S. (2021). Inquérito por Questionário: Contributos de conceção e Utilização em Contextos educativos. *Universidade Aberta. Serviço de Produção Digital*. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <http://hdl.handle.net/10400.2/10696>
- Silva-Jerez, N. (2021). *Comportamento Informacional De Jogadores De Video Games* [Tese de Doutoramento]. Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <http://hdl.handle.net/11449/215284>
- Steinkuehler, C. e Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places.” *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885–909. Consultado a 3 de julho de 2025, em: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>
- Stuedahl, D. (2013). David Gauntlett: Making is connecting. The social meaning of creativity, from DIY and knitting to YouTube and Web 2.0. Cambridge: Polity. 2011. *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research*, 29(54), 203–205. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v29i54.6749>
- Sun, X., Yu, V., e Chen, V. (2024). Toxic behavior in multiplayer online games: the role of witnessed verbal aggression, game engagement intensity, and social self-efficacy. *Chinese Journal of Communication*, 1–19. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.1080/17544750.2024.2425662>
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books, 1ª edição.
- VERBI Software. (2025). *MAXQDA 2025* [Software de análise de dados qualitativos]. VERBI. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://www.maxqda.com>
- Yee, N., e Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271–290. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>

- Yoon, E., Andersen, E., Hariharan, B., e Knepper, R. (2018). Design Mining for Minecraft Architecture. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*, 14(1), 250-256. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.1609/aiide.v14i1.13045>
- Yuan, J. e Bowen, R. (2018). Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity Through Projects, Passion, Peers, and Play. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(2), 1-4. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1797>
- Zanella, L. (2011). *Metodologia de Pesquisa*. Florianópolis, Brasil: Departamento de Ciências da Administração/UFSC. Consultado a 16 de setembro de 2025, em: <https://www.atfcursosjuridicos.com.br/repositorio/material/3-leitura-extra-02.pdf>

Anexos

Anexo A - Quadro comparativo das identidades

Tipo de Identidade	Autores	Definição / Ideia Principal	Contexto
Identidade Pessoal/Social	Boyd (2002), Greenhow e Robelia (2009), Zhao, Grasmuck e Martin (2008), Peachey e Childs (2011), Costa e Torres (2011), Giddens (1991) e Buckingham (2008) citados por Aresta (2013)	Características únicas de cada pessoa + ligação a grupos.	Construção contínua, influências sociais e culturais.
Identidade Social	Boyd (2002), Goffman (1959) citados por Aresta (2013), de Tajfel (1982) e Turner (1979; 1986) citados por Lousã (2000)	Construída na interação com os outros, negociação de percepções, pertença a grupos.	Favorecimento do endogrupo e da autoestima.
Identidade Digital/Online	Warburton et al. (2010), Boyd (2002), Clement (2002) e McAlpine (2005), Coiro et al. (2008), Zhao et al. (2008), Greenhow e Robelia (2009), Greenhow et al. (2009), Costa e Torres (2011), Boyd (2008), Fraser (2008), Buckingham (2008), Childs (2011) e Warburton (2008) todos citados por Aresta (2013)	Extensão da identidade pessoal no espaço digital; presença reconhecível na Internet.	Criada em perfis, redes sociais, partilha de conteúdos.
Identidade no Jogo	Gee (2003)	Identidade real, virtual e projetiva.	Relaciona jogador, avatar e projeção.
Efeito Proteus	Yee e Bailenson (2007)	Influência da aparência digital na autoimagem e comportamento offline	Identidade do jogo e identidade social fora do jogo.

Anexo B - Quadro comparativo das identidades

Dimensão	Exemplo no Minecraft	Características
Individual – Estética	Criação de mundos imaginários, personalização de skins	Autoexpressão visual, identidade digital
Individual – Técnica	Desenvolvimento de mods	Aprendizagem técnica, design e resolução de problemas
Coletiva – Estética	Construção colaborativa de cidades ou monumentos	Coordenação, negociação, reconhecimento partilhado
Coletiva – Técnica	Projetos em servidores, desenvolvimento conjunto de funcionalidades	Inovação colaborativa, aprendizagem entre pares

Anexo C – Questionário aplicado aos jovens

Início do bloco: Bloco 1 - Início

Comunidades Online e Criatividade no Minecraft

As perguntas a seguir dizem respeito ao jogo Minecraft e à forma como este pode influenciar a socialização, a expressão da identidade e a criatividade dos jovens em ambientes virtuais.

Fim do bloco: Bloco 1 - Início

Início do bloco: Bloco 2 - Descrição

Antes de começares... O meu nome é **André Cavaco** e sou estudante do **Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação no ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa**. Estou atualmente no último ano do curso e este questionário faz parte da minha dissertação de mestrado, com o título: **“Comunidades Online e Criatividade no Minecraft: Uma Análise do Papel do Jogo na Socialização e Identidade dos Jovens”**. O principal objetivo desta investigação é perceber melhor como o *Minecraft* influencia a forma como os **jovens se expressam, socializam e são criativos no ambiente digital**. Quero conhecer as experiências, hábitos e opiniões dos jogadores e dar voz à forma como vivem o jogo e se ligam aos outros através dele. O questionário é **anónimo, confidencial e a participação é totalmente voluntária**. Podes parar de responder a qualquer momento.

Este questionário destina-se apenas a **jovens entre os 16 e os 21 anos que jogam ou já jogaram Minecraft**. **Não há respostas certas nem erradas**, o importante é que sejas **sincero/a**. Leva cerca de 6 minutos a completar. Se começares a responder ao questionário, estarás a confirmar que leste e compreendeste os objetivos deste estudo. Desta forma, **aceitas participar de forma voluntária e autorizas o uso das tuas respostas** para os fins referidos nesta investigação. Poderás, ainda assim, desistir a qualquer momento.

Muito obrigado pelo teu tempo e contributo. A tua participação é essencial para o sucesso desta investigação e para perceber melhor como os jovens vivem os espaços digitais.

Para iniciar o questionário, pressiona o botão azul.

Fim do bloco: Bloco 2 - Descrição

Início do bloco: Bloco 3 - Perfil do Participante

Q1 Idade:

- ☐ 16
 - ☐ 17
 - ☐ 18
 - ☐ 19
 - ☐ 20
 - ☐ 21
-

Q2 Género:

- ☐ Masculino
 - ☐ Feminino
 - ☐ Outro
 - ☐ Prefiro não dizer
-

Q3 Em que país resides atualmente?

Quebra de
página

Q4 Com que frequência jogas Minecraft?

- ☐ Todos os dias
- ☐ Várias vezes por semana
- ☐ Uma vez por semana
- ☐ Menos de uma vez por semana
- ☐ Já não jogo, mas jogava de vez em quando

Fim do bloco: Bloco 3 - Perfil do Participante

Início do bloco: Bloco 4 - Identidade Digital

Q5 No Minecraft, consigo expressar os meus...

	Discordo totalmente	Discordo	Nem concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Gostos pessoais	☐	☐	☐	☐	☐
Interesses específicos (ex: temas que gosto, hobbies)	☐	☐	☐	☐	☐
Valores ou crenças	☐	☐	☐	☐	☐
Personalidade	☐	☐	☐	☐	☐
Estilo próprio ou criatividade	☐	☐	☐	☐	☐

Q6 Personalizas o teu avatar (skin) ou as tuas construções de forma a refletir a tua identidade?

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Às vezes
-

Q7 A aparência do teu avatar é importante para ti?

- ☐ Sim
- ☐ Não
-

Q8 (**Questão opcional**) De que forma o teu estilo no jogo (avatar, construções, forma de jogar) representa quem és?

Fim do bloco: Bloco 4 - Identidade Digital

Início do bloco: Bloco 5 - Interação e Socialização

Q9 Com que frequência interages com outros jogadores no Minecraft (jogos online, servidores, etc.)?

- ☐ Sempre
 - ☐ Muitas vezes
 - ☐ Às vezes
 - ☐ Quase nunca
 - ☐ Nunca
-

Q10 Costumas jogar em servidores com amigos ou desconhecidos?

- ☐ Apenas com amigos
 - ☐ Apenas com desconhecidos
 - ☐ Ambos
 - ☐ Não costumo jogar em servidores
-

Q11 Sentes que fizeste amizades através do Minecraft?

- ☐ Sim, amizades duradouras
 - ☐ Sim, mas apenas dentro do jogo
 - ☐ Não
 - ☐ Prefiro não responder
-

Apresentar esta pergunta:

If Q9 = Sempre

Or Q9 = Muitas vezes

Or Q9 = Às vezes

Or Q9 = Quase nunca

Or Q10 = Apenas com amigos

Or Q10 = Apenas com desconhecidos

Or Q10 = Ambos

Q12 (Questão opcional) Como descreverias as tuas interações sociais dentro do Minecraft?

Quebra de
página

Q13 Costumas participar em fóruns ou comunidades online sobre Minecraft?

- ☐ Sim, faço perguntas e/ou respondo
 - ☐ Sim, mas apenas leio
 - ☐ Não costumo frequentar
 - ☐ Não conheço fóruns/comunidades
-

Q14 Já pensaste em criar conteúdo sobre Minecraft (vídeos, tutoriais, partilhas)?

- ☐ Sim, já criei
 - ☐ Sim, mas ainda não o fiz
 - ☐ Não, nunca pensei nisso
-

Q15 Costumas acompanhar criadores de conteúdo como youtubers ou streamers de Minecraft?

- ☐ Sim
- ☐ Não

Fim do bloco: Bloco 5 - Interação e Socialização

Início do bloco: Bloco 6 - Criatividade

Q16 Indica o teu grau de concordância com as seguintes afirmações sobre a tua criatividade no Minecraft:

	Discordo totalmente	Discordo	Nem concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Costumo criar construções ou projetos próprios no Minecraft	☐	☐	☐	☐	☐
O Minecraft estimula a minha criatividade	☐	☐	☐	☐	☐
Gosto de experimentar ideias novas quando jogo Minecraft	☐	☐	☐	☐	☐
No Minecraft, sinto-me livre para criar o que quiser	☐	☐	☐	☐	☐
Já criei algo no Minecraft de que me orgulho	☐	☐	☐	☐	☐

Q17 Consideras que editar a tua skin também é uma forma de criatividade?

☐ Sim

☐ Não

Q18 Já participaste em projetos colaborativos no jogo (ex: construções em grupo, servidores com objetivos comuns)?

☐ Sim

☐ Não

Apresentar esta pergunta:

If Q18 = Sim

Q19 (Questão opcional) Descreve brevemente um desses projetos:

Quebra de
página

Q20 Costumas construir sozinho (quer seja no modo multijogador ou no modo solo)?

☐ Sim

☐ Não

Apresentar esta pergunta:

If Q20 = Sim

Q21 (**Questão opcional**) Descreve algo que já tenhas construído sozinho que consideres relevante:

Quebra de
página

Q22 Costumas usar mods (modificações do jogo criadas outros jogadores/fãs) no Minecraft?

☐ Sim

☐ Não

Apresentar esta pergunta:

If Q22 = Sim

Q23 Indica o teu grau de concordância com as seguintes afirmações sobre os mods:

	Discordo totalmente	Discordo	Nem concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
Os mods ajudam-me a ser mais criativo no jogo	☐	☐	☐	☐	☐
Gosto de experimentar mods diferentes	☐	☐	☐	☐	☐
Gosto de experimentar ideias novas quando jogo Minecraft	☐	☐	☐	☐	☐
Os mods permitem-me personalizar ainda mais o jogo	☐	☐	☐	☐	☐

Q24 Já criaste algum mod?

☐ Sim

☐ Não

Fim do bloco: Bloco 6 - Criatividade

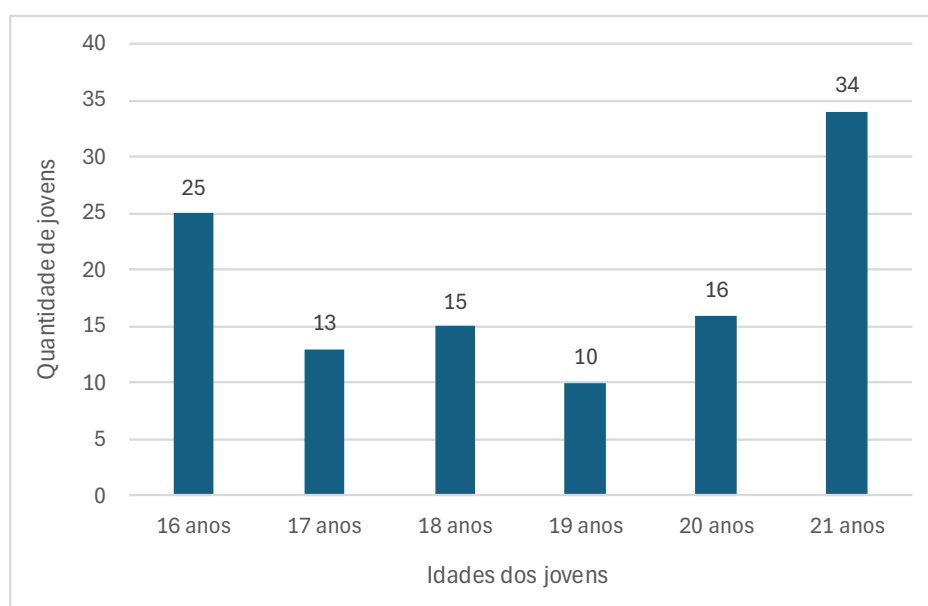
Início do bloco: Bloco 7 - Considerações Finais

Q25 (Questão opcional) Quais os aspetos que mais valorizas na tua experiência com Minecraft?

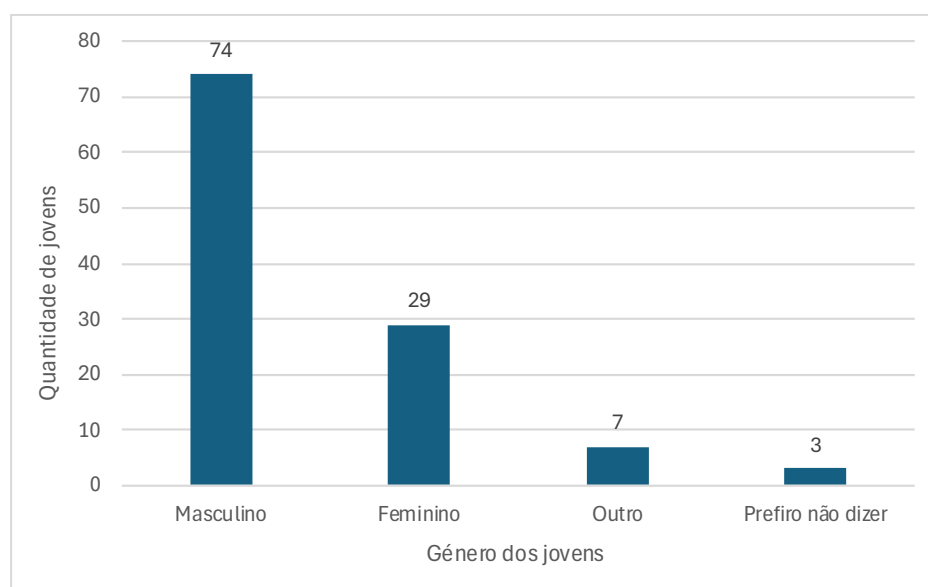
Q26 (Questão opcional) Gostarias de acrescentar algo sobre a forma como o jogo influencia a tua identidade ou relações sociais?

Fim do bloco: Bloco 7 - Considerações Finais

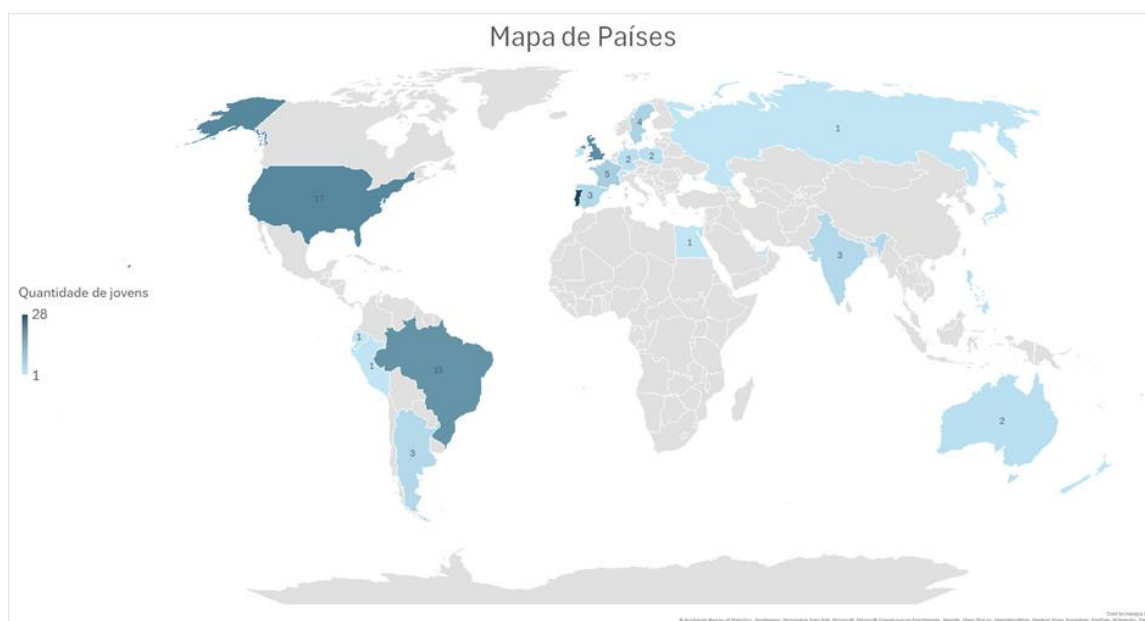
Anexo D - Distribuição da amostra por idade



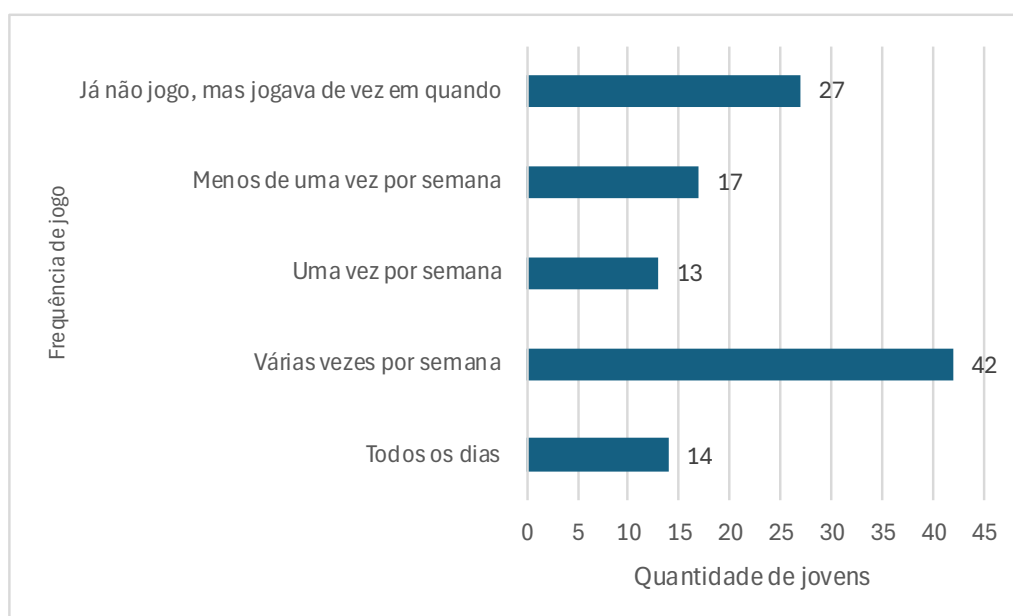
Anexo E - Distribuição da amostra por género



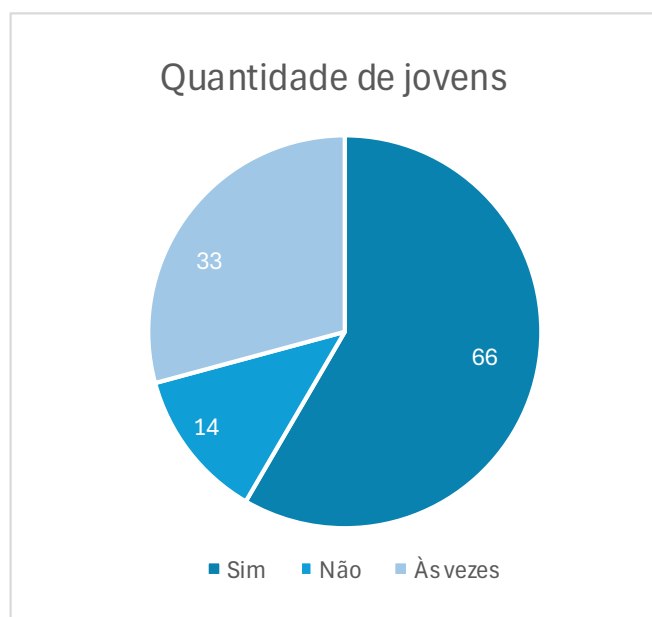
Anexo F - Distribuição da amostra por país



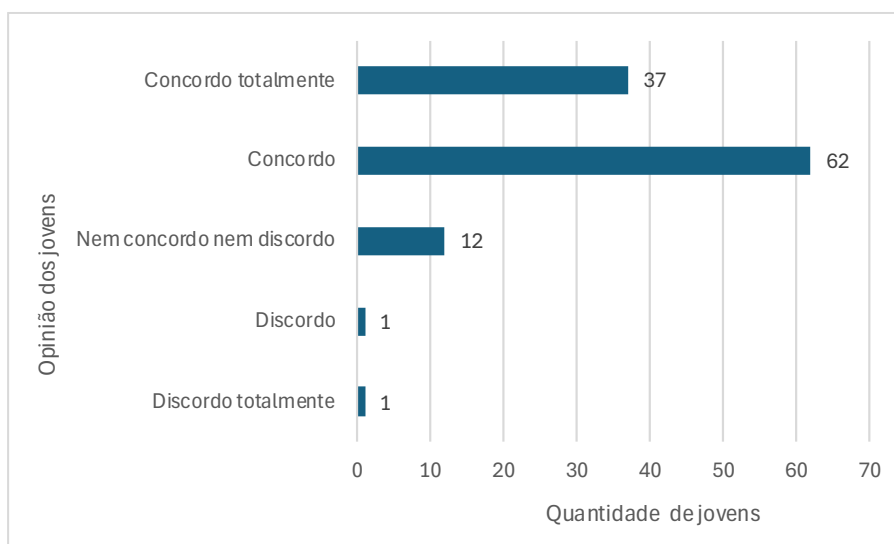
Anexo G - Resposta a pergunta “Com que frequência jogas Minecraft?”



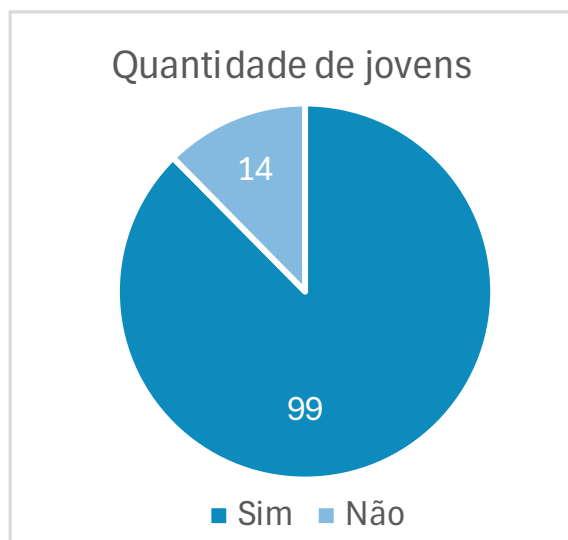
Anexo H - Resposta a pergunta “Personalizas o teu avatar (skin) ou as tuas construções de forma a refletir a tua identidade?”



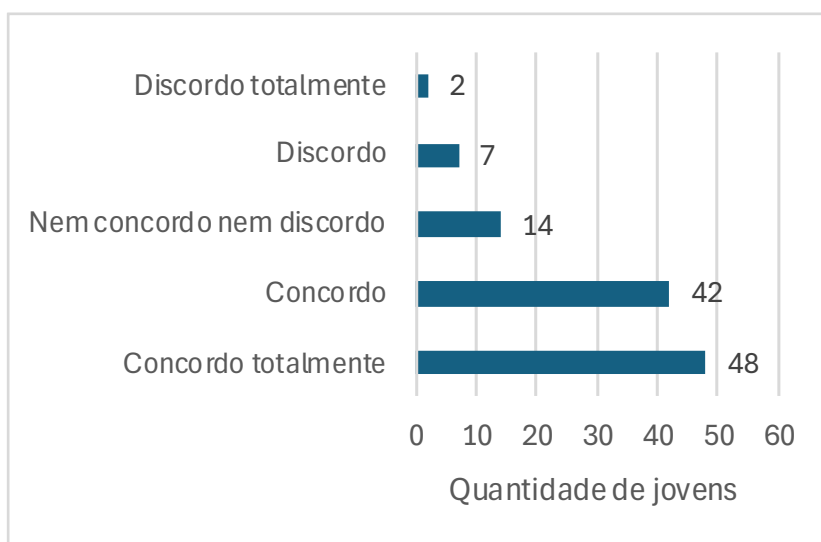
Anexo I - Grau de concordância com a afirmação: “No Minecraft, consigo expressar os meus gostos pessoais”



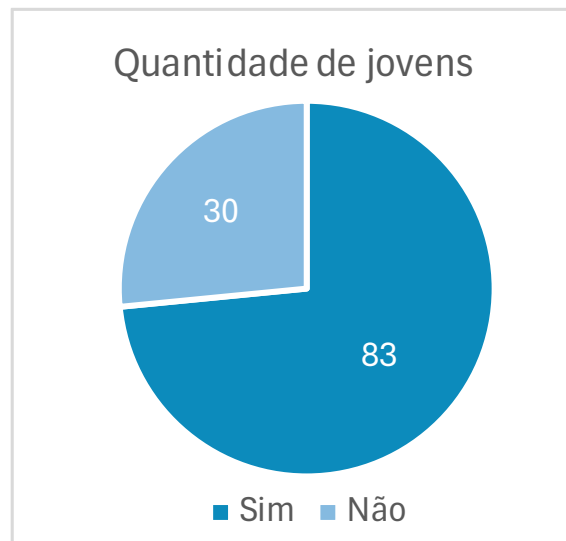
Anexo J - Resposta a pergunta “Costumas construir sozinho (quer seja no modo multijogador ou no modo solo)?”



Anexo K - Grau de concordância com a afirmação “Já criei algo no Minecraft de que me orgulho”



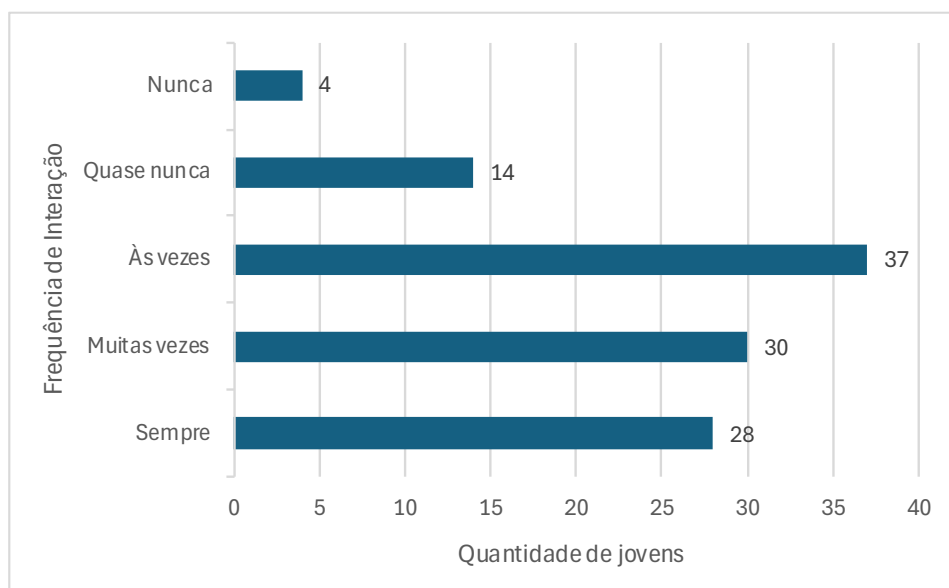
Anexo L - Resposta a pergunta “Costumas usar mods (modificações do jogo criadas outros jogadores/fãs) no Minecraft?”



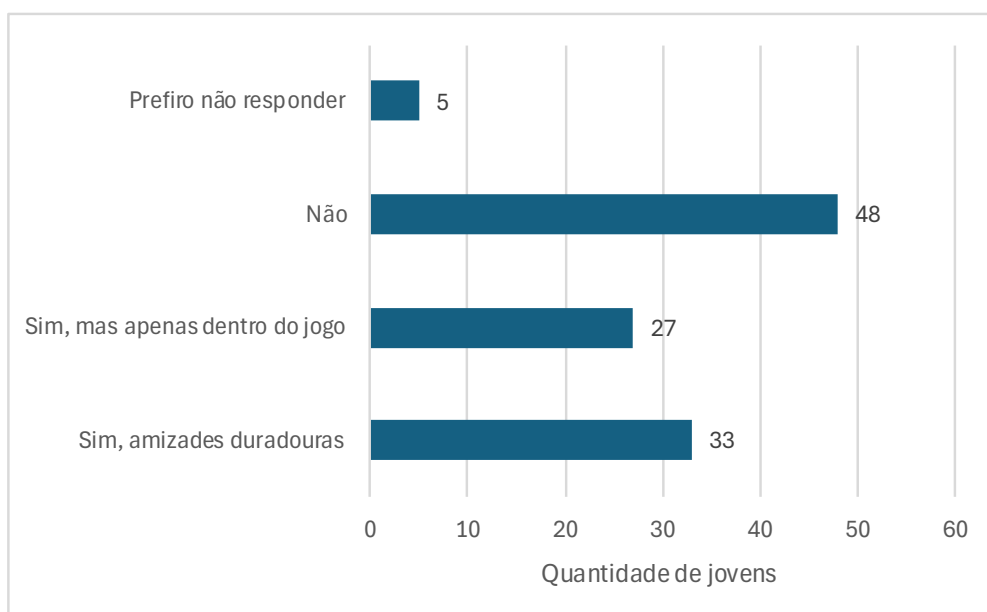
Anexo M - Nuvem de palavras construída no MAXQDA a partir das respostas abertas dos participantes sobre projetos colaborativos no Minecraft (o tamanho das palavras reflete a frequência com que foram mencionadas).



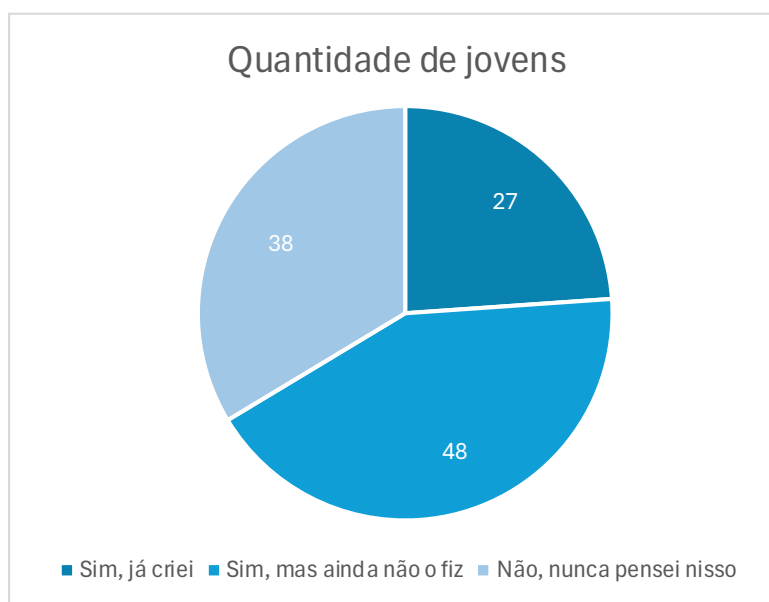
Anexo N - Resposta a pergunta “Com que frequência interages com outros jogadores no Minecraft (jogos online, servidores, etc.)?”



Anexo O - Resposta a pergunta “Sentes que fizeste amigos através do Minecraft?”



Anexo P - Resposta a pergunta “Já pensaste em criar conteúdo sobre Minecraft (vídeos, tutoriais, partilhas)?”



Anexo Q - Quadro tipológico de perfis-tipo dos jogadores de Minecraft

Perfil-Tipo	Idade Média	Práticas Dominantes	Grau de Envolvimento Social	Grau de Expressão Identitária	Grau de Criatividade
Criador Individual	17-18 anos	Construção estética e arquitetónica a solo; exploração de gostos pessoais	Baixo	Médio-Alto	Muito Alto
Socializador Casual	18 anos	Jogar com amigos próximos; interação regular em servidores; convívio sem novos laços	Médio	Médio	Médio
Utilizador Envolvido com Comunidades Externas	19 anos	Participação em fóruns; seguir criadores de conteúdo; uso e criação de mods e skins	Alto	Médio	Alto
Jogador Invisível	18 anos	Joga de modo discreto; evita expor identidade (uso de skins neutras, baixa interação)	Baixo	Baixo	Médio