

Transcrição de entrevista – Participante 6

Legenda:

[Pergunta da pesquisadora]

"Resposta do participante"

[Primeiro, você poderia se apresentar? Conte-me um pouco sobre como você se identifica, sua profissão, idade e de onde você é.]

“Me chamo Renata. Tenho 33 anos. Casada, gerente de produção. E acho que é isso.. ah, mãe de pet. Acho que essa é minha melhor definição. E gosto de coisas fofas, apesar de não deixar o mundo saber muito. Porque eu tenho uma imagem a zelar.”

[Me conte sobre o seu relacionamento com jogos.]

“Acho que os jogos eu conheci muito cedo por conta do Super Nintendo. Aí, desde lá sempre foram jogos muito casuais. Eu nunca gostei de jogar nada que eu tivesse que fazer por obrigação, cumprir metas diárias ou tal dia a tal hora. Então, quanto mais leve o jogo é, mais ele me pega. Sempre foi assim, desde muito nova, não só na fase adulta. Isso, aí fui descobrindo PC, outros... Como é que a gente fala? Outras plataformas. Comecei a jogar celular, iPad, essas coisas, e saí do console. Na minha infância, acho que foi o primeiro vídeo game que eu tive, acho que 10, 11 anos. Eu tive Game boy, aí eu tive Game Cube, aí que eu fui PC.”

[Eu mencionei no início da entrevista que queria saber da sua experiência com “cozy games”, ou jogos aconchegantes/reconfortantes. Qual é a definição de um “cozy game”, ou “jogo aconchegante” pra você?]

“É porque pra mim, só o fato de eu não ter obrigações, que é aquilo que eu falei antes. Tipo um jogo que acompanha o meu ritmo, se naquele dia eu quiser jogar 6 horas seguidas, eu vou conseguir jogar. Mas se durante a semana eu não tiver esse tempo todo disponível, ele vai estar lá do mesmo jeito e eu vou conseguir aproveitar 1 ou 2 horas do dia. Por exemplo assim, tem que ter uma história - não precisa ser uma história leve, mas pelo menos que ela seja enfeitada, sabe? Por exemplo, a gente vai falar sobre sentimentos ruins: tristeza, depressão, mas vamos colocar isso de uma forma lúdica e não totalmente uma pancada na tua cara, entendeu? É mais ou menos isso. É.. o visual fofinho, me pega muito, e também trilha sonora. Porque se a trilha sonora, por exemplo, não bater com o ritmo do jogo, eu muto tudo do jogo, e eu boto na playlist. E com isso

eu acho que eu perco a experiência total do jogo. É, se eles se eles casam tudinho, está tudo no mesmo ritmo, eu não boto a minha própria trilha sonora, e eu fico focada no jogo. É isso.”

[Você falou sobre histórias com temas pesados sendo apresentada de maneira lúdica. Pode dar um exemplo de jogo que você jogou desse tipo?]

“Tem o GRIS, mas eu não consegui jogar. Eu só vi sobre. É, conheci mais ou menos como que é, assisti sobre o jogo, mas ainda não parei para jogar ele, mas só pelo que eu vejo outras pessoas falando ele me pega por esse ponto, coisas sérias, mas vamos botar um pouco aqui do lúdico para falar sobre isso.”

[Quais são as suas motivações e objetivos pra jogar cozy games?]

“Basicamente, eu tenho uma rotina muito puxada, e eu sou muito ansiosa porque eu tenho muitas tarefas no dia. Então eu tenho um momento que eu posso “meu Deus, olha que fazendinha fofa”, ou então “Nossa, eu tenho que cuidar do meu café”, é quando eu dou uma desligada e geralmente eu jogo antes de dormir, que é quando eu vou desacelerando para falar “ei, tá tudo bem aqui, tu tá no teu lugar confortável, tá com as tuas coisas no teu lugar, fazendo o que tu quer, e daqui a gente vai dormir pra amanhã começar tudo de novo” é mais ou menos isso. Porque assim eu faço tarefas o dia inteiro. A minha vida inteira é num caderno, então se a noite eu ainda tiver um jogo que me obriga tarefas em vez de me propor coisas legais, não tem como.”

[Pra você, quais são os elementos de um bom “cozy game”?]

“História. Acho que a jogabilidade leve. E eu me importo muito com trilha sonora. Porque ou ela faz eu fixar mais no jogo, ou ela faz eu simplesmente mutar o jogo todo e não ouvir nada do jogo. É isso, eu não tenho o meio termo de “ah, eu vou tirar música, mas eu vou deixar efeitos sonoros” não, eu tiro tudo. Já me irritou, eu tiro tudo.”

[Pode dar exemplos de jogos que você ouve com a trilha ligada e desligada?]

“O Cozy Grove eu jogo ligado. O Hayday não tem condições, que é o que eu mais jogo. Eu não tenho condições de ouvir isso. Porque assim, apesar dele ser um jogo de fazendinha, tu imagina: tu tá lá colhendo ovinhos e tal, e tem uma música muito de fazenda Americana tocando no fundo, e não bate. Não é a proposta que eu quero, eu não quero estar batendo o meu pé e jogando o jogo, sabe? Eu quero estar mais relaxada. Então, em vez, em vez dele me acalmar, ele me deixa em excitação por conta do ritmo.”

[E o Cozy Grove?]

“Ele trás a chuvinha, ele traz os teus passinhos, é muito mais.. tu no jogo, sabe? Tem barulhinho de vento, é umas coisinhas mais leves. Assim, até a música é bem baixinho.”

[O quão importante essa questão é pra você? Seria algo que te faria abandonar um jogo?]

“Pra mim é muito. Eu não sei o quanto é no geral, mas assim, pra mim é uma coisa muito importante. Por exemplo, o outro que eu jogo da pizza. O da pizza tu tá lá envolvida com a história, tem que distribuir ingredientes e tudo mais, então tu não te importa de a música estar naquele ritmo, porque tu também está naquele ritmo. Aí, por exemplo, tem o do celular, que é de chá. Poxa, tu tá lá atendendo, está lá jogando coisinhas para fazer, está jogando, distribuindo bebidas e pedidos também está no mesmo ritmo. É só porque.. eu não sei qual o ritmo que as outras pessoas jogam Hayday, mas pra mim ele é muito leve. Então ele não encaixa com a trilha sonora. Todos os outros jogos que eu jogo encaixa, e ele é o único que eu vejo que não encaixa de jeito nenhum. Imagina uma trilha sonora de um filme de ação e tu está lá assistindo um, sei lá, um beijo de um casal de drama. É isso. Então aí o que que eu faço? Eu tiro tudo, aí eu perco a parte legal no jogo, que pode ser outros efeitos sonoros, sem ser a música, que muitas pessoas pensaram em fazer isso, e eu simplesmente cancelo tudo.”

[Você também falou que a história era importante pra você. Pode explicar um pouco melhor o que você quis dizer com isso?]

“Por exemplo. Tem gente que só skipa tudo. Ele quer os “finalmente”, ele quer saber o que que ele tem que fazer, onde ele tem que entregar, e ponto. Eu não, eu leio tudo, se eu estou jogando, por exemplo, o da pizza, eu vou lá, eu vou ver “ah, essa pessoa, ela geralmente pede isso”, então eu meio que me familiarizo melhor com os personagens. Eu conheço os personagens. Eu não vou skipando tudo só pra fazer a parte final do jogo. O que faz parte do relaxar para mim. É porque eu acho que isso te dá a sensação de imersão, sabe? Eu acho que a conversa com os personagens e tu saber quem eles são é bacana. Por exemplo, Stardew Valley, então, todo mundo fala, nossa, que saco, eu tenho que sair falando com todo mundo, e eu tenho que fazer amizade e tudo mais. E pra mim é interessante, porque tu fica “olha a fofqueira que quer saber da vida de todo mundo, eu vou lá com ela”, entendeu? Eu então isso eu acho que faz parte do “te desligar” da tua rotina e ter a tua rotina lá no jogo. E eu não sou uma pessoa, por exemplo, assim eu tenho poucos amigos, mas eu não sou uma amiga ativa, eu não vou estar com contato todo dia. Então, durante a maioria do tempo eu estou sozinha. Eu gosto de jogar jogos sozinha. Então esse tipo de jogo, ele me pega por isso, de eu não

precisar de ninguém para jogar, de jogar no meu tempo, o tempo que eu quiser, essas coisas. E ele cria esse vínculo, tu com os personagens.”

[Você também mencionou sobre a questão da jogabilidade leve. O que quer dizer com isso?]

“Aham. Eu digo assim no sentido de, por exemplo... um outro jogo de outro estilo... Tá, vou jogar WoW. É um jogo que ele te bota uma pressão leve, mas ele te bota uma pressão, tu tem lá todas as partes que tu tem que fazer. E se tu for uma pessoa que vive de traçar tarefas, tu fica louca. Porque como é que tu vai relaxar no jogo que todo o tempo está te cobrando? “Ei, vai pegar 6 folhas, hein? Ei, falta 2 hein?”. Essa pressão eu acho que é o que não combina com o estilo de jogo que eu gosto. Por exemplo, eu posso passar o dia inteiro fazendo pizza. Quando eu não quiser mais, acabou. Fechou, é outro dia. Quando eu lembrar desse jogo, eu vou lá e jogo de novo. Entendeu? Quando eu falo que é casual, é casual, total. Assim, se for um jogo que eu posso jogar uma vez por dia, também tô tranquila. Mas a partir do momento que ele me dá metas para fazer no dia, aí que é uma obrigação, ele deixa de ser divertido. Ele pode, por exemplo, propor. “Olha, a gente está com um evento, tu não quer participar?” Do que uma outra abordagem de “Olha, o evento acaba em 3 dias!! Ou tu entrega isso em 3 dias, ou tu não vai ter recompensa.”

[Quais são os gêneros de cozy game que você mais gosta?]

“Acho que todos são simulação, né? É, por exemplo, assim. Minha cabeça, tá uma bagunça, uma bagunça. Trabalhei o dia inteiro, tô zureta das ideias, aí eu vou sentar, eu vou fazer o quê? Arrumar um quarto de uma pessoa que eu nunca vi na vida. É, então assim tu tá estressada. Tua cabeça tá bagunçada, tu vai colocando em ordem junto com o que tu vai arrumando o lugar. Ai, tá, arrumou tudo “Ai, que bonitinho. Poxa, relaxei”. É isso.”

[Você pode citar alguns seus cozy games favoritos?]

“Hoje é esses 3, o Hayday, o da pizza, que eu nunca lembro dele. Good pizza, eu acho. E o Cozy Grove. Esses 3. Porque um eu consigo fazer durante o dia, que é o Hayday. O que eu mais gosto atualmente é o Cozy Grove por ele ter tudo que eu gosto. Ele é o escolhidinho assim para o momento relax da noite. E o da pizza é o meio termo.”

[O que você gosta no Cozy Grove?]

“História, trilha, jogabilidade leve. Mas ele já tem um outro ponto que eu já não gosto tanto dele, ele só dá tantas missões diárias e acabou. Ele mesmo te corta a

jogabilidade, tipo “olha, acho que por hoje tá bom. Se tu quiser volta amanhã.” É isso, tipo uma coisa que se eu quisesse jogar 6 horas, eu conseguia. Se eu quisesse jogar 1 hora antes de dormir também eu consegui do mesmo jeito. É isso, porque eu acho que a vida hoje em dia não dá para ficar sempre do mesmo jeito. Todo dia é um dia diferente, então vai que hoje eu quero 6 horas. É isso.”

[Como os cozy games se encaixam na sua rotina?]

Fora de casa eu uso o iPad, que é onde eu cuido do Hayday o dia inteiro. Então assim, eu tô no trabalho e eu tô assim, a uma pontinha de dar uma surtada.. Vou abrir meu Hayday. Aí eu abri, coletei ali alguma coisa e tal. E pronto, volto para minha rotina. É isso, então, ele e o jogo da pizza são o iPad. O Cozy Grove eu prefiro jogar em casa, porque eu jogo para TV e jogo com controle do DS, então fica muito mais confortável para mim. Aí eu deixo de jogar na tela dele. E é isso. O PC praticamente eu não uso hoje. Eu estou totalmente sem acesso. [Você usa o computador pra outras coisas em casa?] Sim, mas não pra jogar. Hoje eu jogo outras coisas, mas hoje eu não jogo nada no PC.

[Em termos de dispositivos e plataformas, você tem alguma outra além das que você já mencionou?]

“Celular, o iPad, e o Switch.”

[No Switch, você joga o que?]

“Ele eu uso só como um suporte do iPad, não uso ele em si. Tem alguns jogos que eu quero comprar dele, mas ainda não me senti tão interessado ao ponto de comprar. Entendeu? É isso.”

[Quanto tempo duram as sessões de jogo?]

“2, 3 horas.”

[Com qual frequência você joga?]

“Todo dia, todo dia. Faz parte da rotina.”

[Você joga durante o fim de semana também?]

“Porque fim de semana já intercalo com outras coisas, em assistir algo e tal. Então eu não fico tantas horas seguidas, mas se eu juntasse, por exemplo, todas as horas, aí eu fico umas 6 horas, mas não necessariamente 6 horas seguidas.”

[Além dos desafios do jogo em si, existem coisas que te frustram ou que não correspondam às suas expectativas enquanto joga esse tipo de jogo?]

“Tem uma coisa muito básica pra mim que é o jogo querer te forçar a comprar algo. Tipo assim, o jogo ter a opção de comprar algo não incomoda. Quem quer, compra. Tanto que eu compro às vezes. Mas um jogo que fica spammando, tipo, tu tá lá na tua experiência relaxadíssima, aí do nada “PÁ!” um spam na tela “Oferta de não sei o que”. Eu não gosto disso. Ou então tu tá fazendo alguma coisa no jogo que não tem a ver com o que ele tá querendo vender, mas ele spamma sobre isso. Isso é o que me frustra.”

[Tem mais alguma coisa sobre o assunto que você gostaria de comentar e sobre o que não conversamos?]

“Hum.. Acho que traço, gráfico, é uma coisa muito pessoal. Acho que essa parte não tem muito como.. porque no geral eu sou assim, se eu vejo algum traço feio, eu não jogo e eu não assisto. Eu não consigo. Porque aí eu não consigo prestar atenção mais em nada, só fico pensando “como isso é feio”, e acabou. Mas na maioria das vezes, esse estilo de jogo já te entrega um visual muito bonito. Muito agradável de consumir, então eu não tenho esse problema.”

[Obrigada por participar!]