

Transcrição de entrevista – Participante 2

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.]

"Eu sou a Mariana, eu sou uma mulher cis - eu não sei se está coletando isso, mas sou treinada a me identificar que eu acho que faz diferença. Eu trabalho como Game Designer, então eu trabalho com os jogos, e os jogos que eu desenvolvo não são necessariamente os jogos que eu gosto de jogar. Eu tenho 31 anos."

[Me conte sobre o seu relacionamento com jogos.]

"Eu já joguei muito mais do que eu jogo hoje. Eu acho que hoje eu acabo focando muito mais uma coisa que eu gosto do que jogar o jogo que está acontecendo, o que todo mundo está jogando. Então eu acabo não tão atualizada nas coisas que estão lançando. Eu sei que está lançando, mas eu não tô jogando. Eu jogo um jogo e fico nele até cansar. Nesses últimos meses, eu tenho jogado muito no Switch, porque é mais confortável do que jogar no computador, né? Que eu posso jogar no sofá, posso jogar em outros cômodos da casa. Em questão de gêneros eu tenho, tenho uma dubiedade assim, porque eu gosto muito de Dark Souls, especificamente, que não é um jogo confortável, né? Ele é um jogo muito complicado, mas como eu sou muito ligada nessa parada de narrativa, narrativamente, ele me prende muito. Mas no geral, eu jogo para para distrair e para relaxar, então são coisas que consigo concentrar. Mas que ao mesmo tempo, se eu voltar a qualquer momento, eu consigo acompanhar ele de novo. Então coisas que eu consigo concentrar, mas que a complexidade não é absurda assim, sabe? Eu não vou me perder."

[Você joga desde quando?]

"Jogo desde criança. Eu não sei quantos anos eu tinha, talvez uns 6, 7 que a minha mãe comprou um super Nintendo para gente, para mim, para o meu irmão e a gente jogava com os primos e tal, aquela coisa. Então, desde criança ela ajudava a gente com algumas coisas que a gente não entendia também. Assim, ela não é de jogar, mas não sei... acho que viu algum valor naquilo ali pra ocupar, né? Ocupa essa criança,

né? E aí a gente vendeu o Super Nintendo para comprar um Nintendo 64 eventualmente, quando ele saiu. E foi isso aí, ficou nele para sempre, até o PlayStation 2. Então eu jogo desde criança, o que aparecia na locadora, não tinha muita opção. Quando a gente foi ter computador melhorzinho, eu passei a jogar no computador, né, que foi uma época de todo mundo estava jogando algum MMO, então eu passei do console pro MMOs e aí passei a fazer muitos amigos online. Por conta disso, então os jogos eles sempre estiveram muito presentes na minha socialização mesmo, sabe? Apreendi inglês jogando, que eu acho que é uma coisa muito desse recorte específico dessa geração ali. Eu jogava com o dicionáriozinho do lado. Eventualmente, não precisava mais o dicionário. Entendia algumas coisas e aí só foi assim. Então, assim dessa época, o jogo foi mudando para o tipo de coisa que eu não precisava dedicar tanto tempo, como é MMO, que tem que te dedicar, porque se não nada acontece. Mas segue.”

[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?]

“São jogos que não são muito pesados em relação a temática ou relação à estética, né? Então são coisas que são agradáveis de estar presente naquele mundo. E que tem atividades que eu consigo me concentrar, preciso me dedicar para aquilo ali, de certa forma, então eles não são necessariamente hiper casuais, que tu joga rapidinho. Hã, mas que são atividades que passam certa tranquilidade, tipo jogo de fazenda. Eu tô jogando um jogo de pesca agora aqui. E que por mais que ele tenha uma história, uma linha que tu tem que seguir, tenha começo meio fim, né? Tu podes te concentrar só naquilo ali. Então o jogo cozy, ele te traz uma atividade que tu foca e te dedica. Tipo “Ah, que legal, pesquei 3 peixinhos. Muito bom.”. Pra mim é isso.”

[Você mencionou a questão da narrativa anteriormente. Pode elaborar um pouco mais sobre isso?]

“Eu me apego muito ao mundo em si. Eu acho que a construção do mundo ela é muito importante, e a forma como isso é exposto dentro do jogo. Então pensando em Stardew Valley, por exemplo, acho que é uma referência boa. Ele se passa no mundo que não é o nosso, mas tu só entende isso se tu vai pescando algumas coisas a partir do que os personagens estão te contando, a partir do nome de algumas cidades. Então, se tu te dedica pra esse tipo de coisa, se é uma coisa que tu gosta, tu vai explorar aquilo ali. Então eu acho que eu gosto da narrativa quando ela é mais implícita e ela não impede as pessoas de gostarem do jogo e não terem que ler absolutamente nada. Se tu não quiser saber, tu joga da mesma forma, mas tá ali para quem quer saber. Então pensando nos personagens de Stardew Valley, por exemplo, todos eles têm uma história, eles são personagens que são mais complexos e tu pode te relacionar com eles, pode casar e tal.

Mas mesmo os personagens com quem tu não pode montar um relacionamento, eles têm histórias complexas também que tu pode ir acompanhando e eles vão se desenvolvendo. Mas no geral eles vão crescendo conforme tu tá crescendo como jogador também, e fazendo parte daquele mundo, sabe? Então esse é o é o valor desse tipo de narrativa para mim."

[Além da narrativa, existe mais algum elemento que você aprecie?]

"Eu sou muito narrativa, mas eu gosto é da atividade que tu tá fazendo. Mais do que a narrativa. A narrativa, ela adiciona muito. Jogos que não me permitem criar uma história, ou que não tem personagens que conversam comigo e eu entendo o que que é aquilo ali. Nem necessariamente o que é o mundo, mas o que é aquele personagem específico, eu fico meio "hum.." Mas isso tem que casar com uma atividade que tu entra meio no zen assim, sabe? É isso, cozy game pra mim é isso, entrar nesse zen confortável. Né? Mas confortável no sentido de tipo "ai que legal, fiz isso aqui". Mas não é um "ai que legal fiz isso aqui de atirei e várias pessoas". É mais do tipo "fiz essa coisinha aqui, aí eu coletei a minha cenoura". Nesse sentido, atividades bem passivas, bem tranquilas e que se for me trazer um personagem que é legal, eu gosto."

[Só para ver se eu entendi teu ponto. A atividade em si, ela é mais importante. E se tiver uma narrativa que case com isso e amarre isso tudo de uma maneira bem elaborada, é melhor ainda, mas assim, não é o foco principal.]

"Não é o foco, mas eu acho que se tu não tem essa roupagem, por exemplo... é um jogo de fazendinha aonde tu planta coisas e colhe coisas. Esse é o jogo. Mas esteticamente, ele é muito bonitinho. Tu pode fazer várias escolhas em relação a decoração, então tem uma questão de expressão também. E os personagens que existem ali, eles te fazem pertencer àquele mundo. Meu, porque se não, é só um jogo de número. No fim das contas, você tem que coletar 10 cenouras para conseguir 100 moedas para comprar... e aí vira jogo de planilha. Então tu precisa ter essa ambientação e essa narrativa mais rica pra ti não ver que é um jogo de número."

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

"O acho que vem muito disso de relaxar. É um momento de, hã, me desligar de outras coisas que me preocupam ou que me deixam desconfortável de alguma forma. "Tô cansada, tô estressada, faz uma semana que eu não abro Animal Crossing, vamos ver o que que tá acontecendo", sabe? E é algo que te engaja dessa forma. Tem algo de de exploração, de saber o que que está acontecendo ali, mas também de fazer uma atividade que tu sabe qual vai ser o resultado. Tem uma previsibilidade muito

grande. É então eu gosto muito de explorar o que esses jogos tem a oferecer, do tipo... falando de Fazendinha, “Tu começa com essa semente, mas tu pode ter outras 20. Beleza, quais são essas outras 20? Como que tu investe nisso aqui? Como que eu vou escolher a que eu gosto mais para plantar só isso aqui”, e no momento que tu explora isso é previsível tudo o que vai acontecer. Então, eu acho que no cozy game, tu tem muito controle. É um ambiente fechadinho e querido, e que tu sabe o que vai acontecer, tu sabe que daqui a 6 dias uma ação que tu fez vai ter um resultado X, exatamente esse resultado. Isso me relaxa, ter essa essa previsibilidade das coisas.”

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

“Ele tem que... por que mecanicamente - e aí eu acabo caindo nos papos de Game Design, desculpa - é que mecanicamente eles acabam sendo muito parecidos. Principalmente quanto tu vai falar de jogo de fazendinha, eles são todos iguais, não tem como fugir. Ele precisa ter algo que diferencie ele de todos os outros que são iguais, objetivamente iguais, né? Tipo, teu objetivo é ter uma fazenda, casar, então ele tem que ter alguma coisa diferente. E essa diferença geralmente vai estar a nas pequenas escolhas que tu tem dentro desse desse rolezão grande que é igual. Mas as coisinhas pequenas são diferentes. Pode ter galinhas de cores diferentes, ovos de cores diferentes, pode personalizar as tuas construções. Isso é uma coisa que eu acho que enriquece muito o jogo, e faz eu querer estar mais próxima dele. E também essa ambientação narrativa e estética, né, que para mim são duas coisas que são casadas. Então, mostrar a personalidade desse jogo, e desse mundo, e dos personagens que tu tá conhecendo de uma forma interessante. De uma forma que tu precisa engajar com aquilo ali um pouquinho pelo menos, e que ele engaja contigo de volta. Eu acho que é o jogo quando ele tem essas coisas, ele acaba se destacando mais para mim do que um Farmville da vida, que é um jogo de número.”

[O que que tu que tu pensa quanto diz que o jogo “engaja de volta”?]

“Quando tu dá um presente para o teu villager no Animal Crossing, e tu meio que sabe que ele gosta daquilo ali, e aí ele fica feliz, ele te agradece, e ele te dá um presente de volta. É como se ele tivesse conversando contigo realmente, entendeu? Animal crossing é um caso muito engraçado nisso, porque tu tem 4 personalidades, 4 ou 5. Então os personagens, eles são todos iguais, na verdade, mas eu não sei porque a gente tende a gostar muito mais de um do que do outro. Eu não sei. Porque eu não sei se é uma questão de estética do que é o personagem e tal, mas ele interage contigo de uma forma que parece que só ele faz. E é isso entendeu, é o computador respondendo de volta. Assim, “pô, que legal. Gosto desse aqui. Esse aqui é meu amigo. Esse não. Esse aqui é meu amigo”, sabe? E da mesma forma, quando ele te dá uma negativa é bom também, porque tu sabe que ele pode te negar uma coisa. “Não gostei disso aqui. Vou te dar uma

lixreira.” Aí tu ganha uma lixeira. Então, essas interações, que são quase humanas te dão um feedbackzinho ali e tu quer continuar fazendo? Sabe, tu quer fazer parte daquilo ali que o bonequinho gosta de ti. Ou que ele te odeie, né?”

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

“Fazendinha.”

[Você pode citar alguns seus cozy games favoritos?]

“É, eu gosto de Stardew Valley, na verdade. E aí eu fico comparando ele com outros. Cê pensa ”esse aqui continua sendo muito superior”. Eu nunca terminei ele. Não tem como terminar, porque ele é infinito, mas ele tem, tipo, muitas coisas que tu pode descobrir e tem coisas que eu nunca descobri. E eu tenho uma tendência a ficar reiniciando os meus saves, mas isso sou eu. Depois de muito tempo, tipo há, joguei 4 meses aqui e aí fiquei outros 4 meses sem jogar. Aí eu olho e falo, pô, isso aqui eu podia ter feito diferente. E aí pra mim é mais fácil eu reiniciar do que tentar mudar aquilo . Mas isso sou eu. Eu sei que tem gente que tem, tipo, save de 1600 horas e é isso aí. Eu não tenho esse apelo. Mas é isso aí. Ele é um jogo de fazendinha, mas ele tem momentos muito completos de narrativa e de coisas que tu pode explorar. E de momentos que são muito únicos nele. Ele é quase, Stardew Valley especificamente, tu lembra quando alguém chegava pra ti e falava “tava jogando Zelda ontem e eu encontrei os 3 pedaços da trífurca não sei onde, e aí meu primo me disse que se tu subir à torre...” Stardew Valley é assim. Ele tem algumas coisas que acontecem nele, que é tipo, uma chance micro, e aí alguém comenta “ah, caiu uma nave espacial na minha fazenda!” E tu fica “Nunca aconteceu isso comigo! O que que tu tá falando?” Sabe? Então são essas coisas que para mim nele tem muito valor. Ele é contido nele. Você não precisa conversar com ninguém enquanto está jogando Stardew Valley. Mas ele é muito social entre as pessoas também. De certa forma, sabe? É um jogo que te faz compartilhar. E jogar com a wiki do lado que alguém fez e entrou. Então Stardew Valley eu acho que entra no top dos jogos para mim assim. Animal Crossing também. Esse último que saiu agora, né? O New Horizons. Eu conhecia Animal Crossing, mas eu nunca tinha jogado. E ele foi o jogo da pandemia. Então foi muito legal assim ter essa experiência com os bonequinhos e entender que eles são todos iguais, mas eles não são. E escolher quais eu gosto. É meio assustador, na verdade. Né? Porque tu faz um bullying inacreditável com os personagens. Tu fala “Esses aqui eu quero perto da minha casa. Esses. Aqui, que que eu tenho a ver? Espero que tu vá embora.” São sentimentos meio conflitantes assim. Mas tu para aí, tu faz as coisas do jeito que tu quer, com a estética que tu quer. E eu acho que o cozy game pra mim, ele tem muito essa necessidade de compartilhar o que está fazendo também com outras pessoas, sabe? Ele acaba sendo um jogo social, mesmo sendo singleplayer, porque o

animal crossing tem muito disso. Tipo, “Ah gente, fiz esse esse padrãozinho aqui, olha que que vocês acham? Decorei a minha casa. O que que vocês acham?” Aham, então são jogos que tu joga junto separado. É legal que tu expressa a tua criatividade ali e tal, também. Eu acho que são os 2 principais pra mim, né? São os que eu volta e meia eu volto, sabe? Eu tô lá de novo. E hoje eu estou jogando um jogo que chama Dredge. Que é um jogo de pesca no Switch, ele tem para o computador também, o mas eu jogo no Switch. Que narrativamente ele é meio tenso, porque ele é a história de uma pessoa que perdeu alguém e ele está juntando artefatos mágicos Lovecraft do mal para trazer essa pessoa de volta. Então narrativamente, não é isso que eu espero, é meio estranho. Porém, mecanicamente, tu é um barquinho bonitinho. Ele é lindo. Tu é um barquinho e tu sai pescando. Tu é um pescador. Então tu pesca peixes diferentes, tem várias áreas, tu tem equipamentos diferentes para pescar e tal, tem uma enciclopédia para ver se tu pegou todos os peixes, e tem essa outra coisa acontecendo. Mas tu fica ali horas de boas no teu barquinho pescando, é perfeito. Descobrindo qual é a melhor vara de pesca para aquele peixe ali que tu quer, e que nunca vem. Então ele é muito bom, e eu acho que é o tipo de jogo que eu vou passar a voltar para ele também. De tempos em tempos assim, só para pescar.”

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

“Ah, deixa eu pensar. São coisas que eu jogo, geralmente no sofá, em momentos que eu.. Não, só quero relaxar, mas é tipo, “não consigo pensar, vou fazer isso aqui.” Tanto que, muitas vezes eu estou jogando e assistindo alguma coisa ao mesmo tempo, então são 2 atividades que tu não está prestando atenção em nenhuma das 2 na verdade. Hã, e são coisas que eu faço mais durante a semana. Que é quando eu tenho um tempo, então são coisas que eu faço para mim. É um tempo meu que eu pego ali, fico jogando. Diferente de final de semana. Que é quando tem que dar atenção pra casa, pro marido, cachorro, etc. E é isso, durante a semana, no sofázinho, com café. Tendo o meu momento.”

[O que que tu assiste enquanto joga?]

“Outras pessoas jogando outras coisas no YouTube. Às vezes, séries que eu não preciso prestar muita atenção, tipo Wandinha. Assisti Wandinha todinha jogando Animal Crossing. Por que talvez, se eu fosse assistir só a série, eu ia achar pior do que... não consigo assistir. Mas às vezes eu escuto um barulho diferente e está acontecendo alguma coisa. É só olhar - é tipo, assistir novela? Sim, tu tá assistindo só que com com 25% do cérebro. Então ou pessoas jogando coisas aleatórias no YouTube ou séries que eu não tenho que prestar atenção.”

[E nesse cenário tu tá jogando com o Switch?]

“Isso, o Switch na mão.”

[Você usa algum outro dispositivo periférico?]

“Não, eu tenho um Switch Lite que é aquele que os controles são embutidos. Mas quando eu jogo no computador, eu faço a mesma coisa. Estou jogando e tenho um vídeo piquitinho do YouTube tocando lá, ou escuto o podcast. Mas é sempre 2 coisas acontecendo ao mesmo.”

[E em que cenário que tu prefere jogar no sofá e versus PC?]

“Eu acho que quando os jogos são mais simples, eu prefiro jogar no Switch.”

[Simples em termos de quê?]

“Em termos de controle. Por exemplo, não é nem do que tu tá fazendo, mas é como tu faz essas atividades. Porque, falando do console mesmo, eu acho Switch meio truncado. E no PC, como eu cresci jogando em um computador, tu te acostuma, né? Com o quadrinho de botões ali e tal, então eu prefiro jogar no computador coisas que eu tenho que controlar, muitas, muitas variáveis. Eu tenho um jogo que eu volta e meia volto para ele também, que é o Oxygen Not Included, que ele não é cozy. Só que ele é perfeito pro computador, que parece que tu tá jogando - de novo, fazendo analogia com o Excel - mas parece que tu tá jogando uma grande planilha de Excel assim, muito número aqui, um monte de número aqui, um monte de número aqui embaixo. E no Switch, eu gosto desses jogos que são mecanicamente mais simples. E que eu consigo tipo, largar qualquer momento. Salvei, desliguei, botei aqui do lado pra fazer outra coisa e depois eu volto.”

[E quando tu joga nesses cenários assim, durante a semana, naquele momento que é teu. Quanto tempo duram as sessões mais ou menos?]

“Acho que 1 hora, 1 hora e um pouquinho. Chutando um máximo umas 3 horas. Porque é sempre naquele intervalo de tipo cheguei em casa, tô cansada, daqui a pouco eu vejo uma coisa para comer e quando eu vejo já é a hora de dormir. Então dá umas 3, 4 horas. 4 horas, no máximo.”

[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?]

“Eu acho que.. eu não não me recordo o nome do jogo. Mas ele tem essa mesma estrutura de... Ele é meio misto, assim, Stardew Valley, com Rune Factory, e com outras coisas, que era tu está construindo uma cidade. E tu pode plantar algumas coisas também, mas o objetivo principal do jogo era construir a cidade e encontrar personagens específicos para chamar pra tua cidade. A esse era o jogo. Hã, e ele queria muito que tu te apegasse naqueles personagens. Mas acontecia tanta coisa ao mesmo tempo dentro do que estava rolando ali e tudo muito rápido, uma coisa seguida da outra, que tu passa a não entender o que está acontecendo. Que tu passa a fazer as atividades do jogo de forma mecânica, ao invés de com intenção, sabe, “eu quero fazer isso aqui”, não, “eu tenho que fazer isso aqui”. Então, isso me incomoda, sabe, o “Agora tu tem que fazer tal coisa. Agora tu tem que ir lá buscar o fulano.” Mas não quero, eu quero é ficar aqui de boa aí e pescar. “Não, não é agora, a atividade deste dia é essa.” Para mim, é o tipo de jogo que ele tem que te guiar, não é Minecraft das ideia que tu faz o que tu quiser. Mas ele precisa te dar liberdade para decidir como vai ser o teu dia. Então é esse misto sabe, tudo é previsível, mas tu tem que decidir dentro dessas coisas previsíveis, o que que tu que tu quer fazer. E quando ele começa a querer te prender muito, não rola.”

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

“Não, nada.”

[Obrigada por participar!]