



Pesquisa com Usuário: Pesquisa Qualitativa com consumidores de *Cozy Games*

MVP apresentado ao primeiro módulo do curso de Pós-graduação em UX Experiência
do Usuário e Interação Humano-Computador

Mariana Leite Motta Lopes

Maio de 2023

1. Pesquisa preliminar sobre o domínio

1.1. O que são *cozy games*?

Em meio ao caos e estresse do mundo moderno, as pessoas estão cada vez mais recorrendo aos jogos como uma forma de descontrair e relaxar. Embora os gêneros mais comumente associados ao imaginário coletivo de “jogos” sejam aqueles de ação e aventura, com ritmo intenso e jogabilidade desafiadora, em anos recentes muitas pessoas têm se voltado para uma nova tendência conhecida como *cozy games*, ou “jogos aconchegantes”, em que os jogadores buscam experiências mais relaxantes e reconfortantes.

Vimos um exemplo disso durante a pandemia de COVID-19 com o sucesso de vendas de *Animal Crossing: New Horizons*, um jogo que permite aos jogadores criarem sua própria ilha paradisíaca coabitada por animais fofos. Tendo um guaxinim amigável como guia, os jogadores podem explorar sua ilha e realizar diversas atividades como pescar, colecionar insetos, decorar sua casa, interagir com os outros habitantes daquele mundo ou até mesmo visitar a ilha de outros jogadores. Com uma estética encantadora e uma jogabilidade simples e acessível, *Animal Crossing: New Horizons* se tornou uma válvula de escape para milhões de pessoas fugirem do estresse da pandemia e acharem novas maneiras de se conectar com as outras.

Figura 1 – *Animal Crossing: New Horizons*.



Fonte: Nintendo Store (2023)

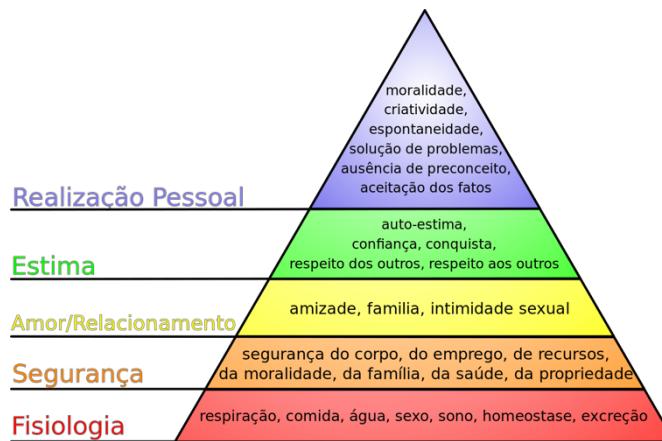
Por de tratar de um termo guarda-chuva, é difícil chegar a uma definição única do que são *cozy games*. No entanto, algumas características parecem ser frequentemente mencionadas por diferentes autores.

Gupta (2023) define *cozy games* como sendo "um tipo de jogo que enfatiza o relaxamento, o conforto e o autocuidado". Com um ritmo mais desacelerado, esses jogos frequentemente estão acompanhados de uma trilha sonora relaxante e mecânicas de jogo suaves, que não apresentam muita dificuldade para os jogadores. A autora ressalta que, por oferecerem uma experiência de jogo mais descontraída, esses jogos também são inclusivos para jogadores de todas as idades e capacidades. Jogadores iniciantes, que podem sentir-se intimados por mecânicas de jogo mais complexas, poder ser especialmente atraídos por essa facilidade de acesso. Com temas relacionados à natureza, exploração e relaxamento, os *cozy games* são projetados para auxiliar os jogadores a relaxarem e aliviarem o estresse.

Para Campbell (2018), a principal premissa dos *cozy games* é a de ajudar outras pessoas por meios não-violentos, frequentemente através de atos de cuidado e generosidade. Esses jogos geralmente são protagonizados por personagens fofos (comumente animais antropomórficos ou humanos com características infantis), que se envolvem em atividades como agricultura, coleta, e cultivo, com um vago objetivo de personalização criativa e socialização no jogo. O autor comenta que a socialização se dá de maneira amigável e não-confrontadora - seja com personagens não-jogáveis ou com outros jogadores. A estética desse tipo de jogo geralmente inclui cenários coloridos ou em tons pastéis, e é frequentemente acompanhada de uma trilha sonora alegre e suave.

Em seu artigo "*Cozy Games*", Cook (2018) aponta que *cozy games* são constituídos de três componentes principais: segurança, abundância e suavidade. Segurança diz respeito à ausência de risco e de perigo, permitindo que os jogadores participem nas atividades de acordo com a sua própria vontade e sem ameaças de coerção. Além disso, a familiaridade, a confiabilidade e a possibilidade de um jogador ser vulnerável e expressivo sem sofrer consequências negativas contribuem para essa sensação de segurança dentro do jogo. Ao explicar o conceito de abundância, Cook faz referência à Hierarquia de Necessidades de Maslow. Em sua teoria, o psicólogo Abraham H. Maslow estabeleceu as condições necessárias para que cada indivíduo alcance a satisfação pessoal e profissional, e dividiu estas necessidades em cinco níveis hierárquicos.

Figura 2 – Hierarquia de Necessidades de Maslow.



Fonte: Significados (2023)

Com as necessidades de nível mais baixo da pirâmide (comida, abrigo) devidamente atendidas, os *cozy games* oferecem espaço para os jogadores trabalharem nas suas necessidades mais elevadas (relações profundas, apreciação da beleza, realização pessoal, auto-estima, pertencimento, etc), e assim lhes fornecem um senso de abundância. Neste cenário, nada é urgente ou iminente. Por fim, Cook aponta que a suavidade é alcançada nos *cozy games* através de uma estética suave e acolhedora, que cria um ambiente de baixo stress, abundante e seguro. Trata-se de estímulos suaves e reconfortantes, que deixam os jogadores em um estado de excitação mais baixo, porém altamente engajados e presentes naquele mundo.

Embora ainda não existam dados concretos a respeito do público consumidor de *cozy games*, os desenvolvedores desse tipo de jogo geralmente concordam que, embora a audiência desses títulos tenha uma leve predominância de mulheres e meninas, não está claro como será o público futuro do gênero. Apesar de muitos homens gostarem de *cozy games* como o *Animal Crossing: New Horizons*, em que a divisão de gênero é praticamente uniforme, as comunidades de fãs on-line tendem a ser compostas principalmente por mulheres.

I. Fontes consultadas na pesquisa sobre domínio

- Cook, D. (2018) Cozy Games. LOSTGARDEN. Disponível em: <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>. Acesso em 26/04/2023.
- Campbell, C. (2022) What are cozy games, and what makes them cozy? Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/what-makes-a-cozy-game-cozy>. Acesso em 26/04/2023.

- Gupta, A. (2023) What Is Cozy Gaming and Why Is It Becoming Popular? Disponível em: <https://www.jumpstartmag.com/what-is-cozy-gaming-and-why-is-it-becoming-popular/>. Acesso em 26/04/2023.
- Wäppling, A., Walchshofer, L., & Lewin, R. (2022). What makes a cozy game?: A study of three games considered cozy. Disponível em: <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1709393&dswid=181> . Acesso em 26/04/2023.
- <https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/animal-crossing-new-horizons-switch/>
- https://pt.wikipedia.org/wiki/Hierarquia_de_necessidades_de_Maslow

1.2. Referências de Cozy Games

Abaixo estão listados exemplos de jogos considerados *cozy* e um breve apanhado sobre os títulos.

Stardew Valley: Lançado em 2016 pelo desenvolvedor *ConcernedApe*, *Stardew Valley* é um jogo de simulação sobre a vida no campo. Na história, o jogador assume o papel de um personagem que herdou a fazenda de seu avô em *Stardew Valley*. Munido apenas de algumas ferramentas de segunda mão, o jogador deverá aprender a viver da terra e transformar campos abertos de vegetação em uma fazenda próspera. O jogo inclui atividades como pesca, criação de animais, cultivo de colheitas, preparo de comidas, e uma rica interação com os outros habitantes desta comunidade rural. Os gráficos pixelados e a trilha sonora relaxante são essenciais para criar um ambiente acolhedor e amigável para os jogadores.

Figuras 3 e 4 – Stardew Valley



Fonte: Stardew Valley PressKit (2016)

Cozy Grove: *Cozy Grove* é um jogo do gênero simulador de vida desenvolvido por *SpryFox*, e lançado em 2021. O jogador deve desempenhar o papel de um escoteiro de espíritos a partir de seu acampamento em uma ilha assombrada, explorando diariamente a floresta da ilha em busca de novos segredos ocultos e ajudando a acalmar os fantasmas locais. O jogo permite a exploração da floresta e a socialização com os fantasmas locais, e contém paisagens desenhadas à mão que ganham vida à medida que o jogador progride na sua função. A trilha calma, os efeitos sonoros de natureza e o gráfico suave criam uma ambientação mística e amigável.

Figuras 5 e 6 – Cozy Grove



Fonte: *Cozy Grove* (2021)

Unpacking: Este título lançado em 2021 pelos desenvolvedores *Witch Beam* é um jogo zen sobre a experiência de desempacotar pertences de caixas e organizá-los em uma nova casa. Neste quebra cabeça relaxante, os jogadores são convidados a criarem espaços aconchegantes ao passo em que desvendam a história da vida que estão desempacotando. Os ambientes ricos em detalhes, aliados à trilha sonora relaxante e à jogabilidade sem cronômetros ou pontuação criam uma experiência quase meditativa para os jogadores.

Figuras 7 e 8 – Unpacking



Fonte: *Unpacking* (2021)

The Sims 4: *The Sims 4* é um jogo de simulação de vida desenvolvido pela *Maxis* e publicado pela *Electronic Arts* em 2014. O jogo permite que os jogadores criem e

controlem seus próprios personagens, conhecidos como Sims, em um mundo virtual no qual eles podem construir e decorar suas próprias casas, encontrar empregos, fazer amigos, ter relacionamentos e criar famílias. O jogo possui elementos de jogabilidade relaxante, como a possibilidade de construir e decorar a casa dos seus sonhos, criar personagens que se parecem com você e realizar atividades cotidianas, como cozinhar e socializar.

Figuras 9 e 10 – The Sims 4



Fonte: The Sims 4 (2014)

I. Fontes consultadas na pesquisa sobre referências

- <https://www.stardewvalley.net/>
- <https://cozygrovegame.com/>
- <https://www.unpackinggame.com/>
- <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4>

2. Pesquisa com usuários – Preparação para a Entrevista

2.1. Objetivos e PÚblico-Alvo

I. Objetivos gerais da pesquisa:

1. Conhecer os usuários de cozy games para melhor compreender seus objetivos, motivações, expectativas, valores, preferências, frustrações e necessidades em relação a este tipo de jogo.
2. Entender o contexto de uso desses jogos e aprender como eles se encaixam no cotidiano de seus usuários.

II. PÚblico-alvo:

O público-alvo desta pesquisa é composto por pessoas consumidoras de *cozy games*, independente do seu nível de experiência como jogadores (iniciantes, casuais

ou mais avançados). Para recrutar os participantes, foram enviados convites em comunidades online de *Cozy Games* nas redes sociais (Discord e Reddit), além do contato direto com indivíduos que atendessem ao perfil selecionado. A fim de garantir uma amostra representativa e diversificada de participantes, 9 pessoas de dois países diferentes foram entrevistadas, sendo 6 entrevistados do Brasil e os outros 3 dos Estados Unidos.

2.2. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Para esta pesquisa, foram preparadas duas versões do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (uma em português e outra inglês). O termo foi enviado para os participantes por e-mail através da ferramenta *Adobe Acrobat Sign* para ser assinado digitalmente, de modo que as duas partes recebam uma cópia do documento final. As duas versões do TCLE podem ser conferidas em arquivos separados, em anexo a este relatório.

Arquivos correspondentes:

- *Termo de Consentimento Livre Esclarecido.pdf*
- *Consent Form.pdf*

2.3. Roteiro preliminar de entrevista

Durante a elaboração do roteiro de entrevista, foram tomados diversos cuidados para garantir que o processo de coleta de dados fosse o mais confiável e imparcial possível.

Foi dada grande importância à criação de um ambiente acolhedor para os participantes, de modo que eles se sentissem à vontade para compartilhar seus pensamentos e experiências livremente. A linguagem utilizada no roteiro é casual e amigável, buscando também estabelecer uma conexão com a temática dos *cozy games*.

Inicialmente, foram identificados os principais tópicos a serem abordados durante a sessão de entrevista. Em seguida, foram selecionadas perguntas que se relacionassem de forma coerente entre si, evitando saltos bruscos entre tópicos ou perguntas sem relação com o tema principal. Desta forma, a entrevista poderia fluir de forma natural, favorecendo a expressão genuína de experiências dos participantes.

A fim de evitar vieses cognitivos e respostas tendenciosas, evitou-se perguntas fechadas que pudessem restringir o pensamento dos entrevistados e levar a respostas rasas do tipo "sim" ou "não". Para tal, foram utilizadas perguntas abertas, que dão liberdade aos participantes para elaborarem seu raciocínio detalhadamente, da maneira que acharem melhor.

Além das perguntas principais, também foram elaboradas algumas perguntas adicionais e exemplos práticos como alternativa para situações específicas em que o participante não seja muito responsivo, ou tenha dificuldade em expressar seu ponto de vista. Estas perguntas estão identificadas no roteiro entre parênteses.

Por fim, evitou-se o uso de jargões técnicos e termos muito específicos do domínio durante a entrevista. Essa medida foi tomada para facilitar a identificação dos participantes com conhecimentos avançados na área, e ao mesmo tempo, evitar constrangimentos para usuários iniciantes ou que não possuam um vocabulário técnico muito desenvolvido. Como mencionado anteriormente, o objetivo foi garantir que todas as pessoas entrevistadas se sentissem confortáveis e capazes de se expressar de forma clara e precisa, sem a necessidade de utilizar termos complexos ou desconhecidos.

2.3.1. Roteiro preliminar de entrevista

Legenda:

X. Tópico

1. Pergunta principal
 - Pergunta secundária
 - *(Pergunta ou exemplo adicional, para casos não-responsivos)*

I. Apresentação e consentimento:

1. Oi, eu me chamo Mariana Lopes! Estou conduzindo esse estudo para entender melhor o público de *cozy games*, portanto eu agradeço você ter aceitado participar dessa conversa! Antes de a gente começar, queria dar alguns esclarecimentos: Como informado no termo de consentimento, todas as informações discutidas aqui serão utilizadas unicamente para fins desse estudo. Queria saber se você estaria confortável em essa sessão ser gravada. A gravação será vista somente por mim, caso eu perca alguma coisa durante o nosso papo. Você está de acordo?
2. Eu vou te fazer algumas perguntas sobre a sua relação com jogos, especificamente em relação à sua experiência com *Cozy Games*. Se por acaso você não estiver confortável em responder alguma pergunta, é só me avisar que a gente pula para a próxima sem problema algum. OK?
3. Você tem alguma pergunta antes de começarmos?

II. Perfil do participante:

4. Primeiramente, você poderia se apresentar?
 - Fale um pouco sobre a sua ocupação, a sua idade, e de onde você é.

5. Conte-me um pouco sobre a sua relação com jogos.
 - (*Quando começou a jogar?*)
 - (*Que tipo de jogo você costuma jogar?*)

III. Relação com *Cozy Games*:

6. 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* para você?
7. O que atrai você nos *cozy games*?
8. Quais são os gêneros de *cozy game* que você mais gosta?
9. Você pode citar alguns seus *cozy games* favoritos?

IV. Contexto de uso:

10. Como os *cozy games* se encaixam na sua rotina?
 - Quando joga?
 - Com que frequência joga?
 - Quanto tempo duram as sessões?
 - Que plataformas utiliza para jogar?
 - Que dispositivos utiliza para jogar?
 - i. (*Mouse, controle, teclado*)

V. Pontos positivos:

11. O que você mais gosta nesse tipo de jogo?

VI. Pontos negativos:

12. Que obstáculos ou frustrações você costuma enfrentar ao jogar esse tipo de jogo?

2.4. Justificativas para cada pergunta

I. Apresentação e consentimento:

1. Momento inicial para apresentar a pesquisadora, e garantir o consentimento do participante para a gravação da sessão e utilização dos dados coletados durante a entrevista.
2. Tem o propósito de estabelecer um ambiente respeitoso entre pesquisador e participante, e assegurá-lo de que seus limites serão respeitados.
3. Esclarecer eventuais dúvidas do participante.

II. Perfil do participante:

4. Caracterizar o perfil demográfico do participante.
5. Descobrir o perfil de jogador do participante, além de instigá-lo a adotar a mentalidade adequada em preparo para a próxima pergunta.

III. Relação com *Cozy Games*:

6. Entender o ponto de vista do participante em relação ao tema principal da pesquisa, para então se aprofundar no assunto.
7. Descobrir as motivações e objetivos dos participantes ao procurarem esse tipo de jogo, e entender quais são suas expectativas em termos de elementos de jogabilidade, gráficos, funcionalidades, entre outros
8. Adquirir conhecimento afim de traçar um perfil mais aprofundado do participante quanto às suas preferências em jogos.
9. Conhecer os títulos preferidos do participante, e assim ganhar espaço para descobrir que elementos os tornam interessantes.

IV. Contexto de uso:

10. Entender o contexto de uso desses jogos para o participante e aprender como eles se encaixam no seu cotidiano, além de mapear as plataformas mais utilizadas e sua frequência de uso.

V. Pontos positivos:

11. Aprender quais são os elementos e funcionalidades preferidas dos participantes para evitar o risco de não atender às suas expectativas.

VI. Pontos negativos:

12. Compreender as principais dores e frustrações do participante com relação aos *cozy games*.

2.5. Entrevista-piloto

I. Condução da entrevista-piloto

O arquivo TCLE encontra-se em um arquivo anexo a este relatório.

Arquivo correspondente:

- *Entrevista_P00_TCLE.pdf*

II. Transcrição da entrevista-piloto

Na entrevista a seguir, a pesquisadora entrevistou o participante Sidney Junior.

2.5.1. Transcrição da entrevista-piloto

Legenda:

[Pergunta da pesquisadora]

"Resposta do participante"

[*Oi, eu me chamo Mariana Lopes! Estou conduzindo esse estudo para entender melhor o público de cozy games, portanto eu agradeço você ter aceitado participar dessa conversa. Antes de a gente começar, queria dar alguns esclarecimentos: Todas as informações discutidas aqui serão utilizadas unicamente para fins desse estudo. Queria saber se você estaria confortável em essa sessão ser gravada. A gravação será vista somente por mim, caso eu perca alguma coisa durante o nosso bate papo. Você está de acordo?*]

"Sim, sem problemas."

[*Eu vou te fazer algumas perguntas sobre a sua relação com jogos, especificamente em relação à sua experiência com Cozy Games. Se por acaso você não estiver confortável em responder alguma pergunta, é só me avisar que a gente pula para a próxima sem problema algum. OK?*]

"Tudo bem."

[**Você tem alguma pergunta antes de começarmos?**]

"Acho que não."

[**Primeiramente, você poderia se apresentar?**]

"Oi, sou Junior, tenho 31 anos. Autônomo. Sou de Manaus, Amazonas e eu acho que é isso."

[**Me fala um pouquinho sobre a sua relação com jogos.**]

"Eu jogo desde que eu era pequeno, desde que era criança. E sempre gostei de jogar desde então. Me traz felicidade, motivação para fazer algumas coisas. Eu gosto de jogar bastante."

[**Você diz que joga desde pequeno, né? Desde quando mais ou menos?**]

“Olha, minha mãe mostrou uma foto que eu tinha 2 anos jogando joguinho, então era bem pequenininho mesmo, eu acho.”

[E que tipo de jogos você costumava jogar naquela época?]

“Era mais jogo de plataforma tipo Alex Kid, Mario, Donkey Kong. Essas coisas.

[E isso foi perdurando durante a vida?]

“Foi, mas quando eu fui ficando mais velho, eu comecei a jogar outros tipos de jogos. Me apresentaram o computador, e eu comecei a jogar alguns jogos online, tipo Gunbound, Ragnarok Online, Counter-Strike, Dota... Vários tipos de jogos.”

[É, eu falei no início da entrevista que eu estou interessada em saber sua experiência com cozy games. Então eu queria saber para começar, qual que é a sua definição de um cozy game?]

“Cozy game para mim é um joguinho que te deixa confortável. Um jogo que você não precisa estar super atento para jogar ele, você pode pausar a qualquer momento. Tem uma atmosfera bonita, essas coisas. Bem calmante.”

[O que você chama dessa atmosfera calmante? O que que te traz essa atmosfera?]

“Um, eu acho que é algo que não como eu disse que não precisa de muita atenção sua. Você não precisa estar 100% atento ao que você está fazendo. Você pode ficar tranquilo, e às vezes jogar até pensando em outras coisas. Ou então está com o jogo aberto, escutando música, conversando com alguém. Talvez vendo algum vídeo de background fazendo alguma outra coisinha também.”

[E que elementos do jogo criam essa atmosfera pra você?]

“Acho que os gráficos e a música. Um gráfico assim mais bonitinho, com personagens legais, e uma músiquinha calma.”

[Entendi. E o que que te atrai nos cozy games?]

“Eu acho que a história. Uma atmosfera que costuma ser mais calminha, bonitinha. Relaxante. Acho que é isso. Quando eu quero relaxar, vejo alguma cozy game, talvez.”

[Uhum. Mas em termos assim, de que que te leva a querer jogar? Para início de conversa, o que te faz pensar, putz, agora era um bom momento para eu jogar? Qualquer tua motivação para querer jogar?]

“Talvez quando eu queira passar um tempo, me divertir sem pensar em muita coisa. Sei lá, só jogar. Só ficar fazendo alguma coisa tranquilamente, sem ter que me preocupar muito em saber se eu estou fazendo algo certo, algo eficiente. Sem ter que ouvir nada extra e sem ter que procurar nada extra além do que tá na tela do jogo e tal. Só realmente sentar no computador e jogar.”

[E tem algum momento em específico em que tu procura esse tipo de jogo? Alguma relação com algo que esteja acontecendo na sua vida que te dê vontade de procurar esse tipo de jogo?]

“Eu acho que não necessariamente, só se tiver vontade e eu estiver sem mais nada para jogar. Aí, dá vontade de jogar um joguinho assim.”

[E em relação à história, você disse que é uma coisa que te atrai, né? Que aspectos assim da história, que tipo de história?]

“Sei lá, uma história interessante? Eu gosto de qualquer tipo de história, basicamente. Mas algo com que eu consiga me relacionar, talvez seja mais interessante? Ou algo que tem algum quê de mistério e tal que me dê vontade de saber o que acontece depois. Acho que é basicamente isso.”

[É, e quais são os gêneros de cozy games que você mais gosta?]

“Eu gosto mais de puzzle. E de jogos de história, que não necessariamente tem um muito gameplay. Tipo, algum point-and-click, sabe, que seja mais focado na história e tal. Não muito gameplay. Mas eu gosto de puzzle também. Que tenha uma história, né? Tipo, você faz um puzzle pra desbloquear alguma coisa que consegue continuar a história.

[Você pode citar alguns dos seus cozy games favoritos?]

*“Não sei se *What Remains of Edith Finch* conta como cozy game. Tem o *Jenny Le Clue*, também. *Stardew Valley* é legal também. Dependendo de como você joga, o *Minecraft* pode ser um cozy game. *Animal Crossing*, apesar de eu não jogar muito, parece ser um cozy game legal também.*

[É agora passando mais pro seu contexto de uso. Como é que esses games se encaixam na sua rotina?]

“Não se encaixam muito. Mas de vez em quando eu vou procurar um cozy game pra jogar.”

[Mas em termos de assim, momentos do dia em que você procura esse tipo de jogo. Quanto tempo dura as sessões, esse tipo de coisa?]

“E eu acho que depende. Normalmente um momento quando eu quero relaxar, eu acho no final do dia. E a sessão depende se o jogo ele é singleplayer, se ele é multiplayer. Se eu tiver jogando com alguns amigos, normalmente duram menos. Se eu estiver jogando sozinho, normalmente duram mais.”

[Em média, quantas horas, quanto tempo?]

“Umas 3 horas, por aí.”

[É, e com que frequência você joga esse tipo de jogo?]

“É baixa, né? Poucas vezes, assim. Mas eu acho que depende muito da época, tipo, tem época que eu não quero jogar cozy games, quero jogar outras coisas. Mas tem épocas que eu quero jogar cozy games, então... Sei lá, cada 2 meses eu jogo, todo dia algum.”

[Acho que não entendi. O que você quer dizer com “A cada 2 meses, todo dia algum”?]

“Tipo assim, a cada 2 meses eu quero jogar algum cozy game, e aí quando eu jogo o cozy game, eu jogo ele todo dia, até ou cansar, ou zerar.”

[Hã, entendi, entendi. Independente do tempo que leve?]

“É, independente, do tempo que leve.”

[E normalmente, jogos que você escolhe duram muito tempo para zerar?]

“Não muito, não muito. Acho que umas 20 horas de gameplay.”

[É, e que plataformas tu usa pra jogar?]

“PC.”

[Só computador?]

“Só computador.”

[Você usa celular, Switch, nada desse tipo?]

“Não, eu não. Pra cozy games, não gosto muito de consoles, nem de nada mobile, assim. Acho que é porque eu nunca tive muita console. Eu sempre tive mais computador, então eu sempre joguei mais no computador, né?”

[E em termos de dispositivos, que dispositivos que utiliza para jogar?]

“Dispositivos tipo, PC e tal? Ou periféricos?”

[Periféricos.]

“Ah tá, então eu sou mouse, teclado, fone.. Mic, se precisar se comunicar. Acho que é isso.”

[É, e o que que você... acha que já passamos um pouco sobre isso, mas o que que você mais gosta nesse tipo de jogo?]

“Eu já falei, né? Atmosfera, história...”

[É, acho que já cobrimos isso. Vou passar para a próxima pergunta. Que obstáculos ou frustrações você costuma enfrentar ao jogar esse tipo de jogo?]

“Talvez algum bug, porque eu não consigo prosseguir na história, Mas, normalmente eu consigo relevar muita coisa de algum jogo. As vezes, sei lá, alguma coisa está meio estranha, deu algum bug visual, mas isso não afeta minha experiência, não costuma afetar minha experiência no jogo.”

III. Análise da entrevista-piloto

De uma maneira geral, avaliou-se que o roteiro preliminar elaborado gerou ótimos insumos para a pesquisa. A sequência de perguntas seguiu uma ordem lógica de modo que a entrevista pudesse fluir de maneira mais natural, como uma conversa. O tempo de duração da sessão foi adequado, e a pesquisadora conseguiu aproveitar algumas oportunidades para se aprofundar nos pensamentos do participante em momentos estratégicos. Grande parte das perguntas eram abertas o suficiente para que o participante pudesse elaborar uma resposta detalhada baseada em suas experiências. Entretanto, o texto introdutório falhou em abordar alguns aspectos importantes da pesquisa para o participante. Além disso, uma pergunta acabou

ficando aberta demais a ponto de confundir o participante em sua resposta, e precisou ser alterada. Também se observou que uma das perguntas finais da entrevista acabou ficando redundante, pois ela acabou sendo respondida naturalmente em resposta à outra pergunta. Por fim, adicionou-se uma porção final de desaquecimento na entrevista na qual o participante tem a chance de adicionar algum comentário. O roteiro revisado está apresentado abaixo, e as alterações são discutidas a seguir.

2.5.2. Roteiro de entrevista revisado (Português)

Legenda:

1. Pergunta mantida
2. ***Pergunta alterada***
3. Pergunta adicionada
4. Pergunta removida

I. Apresentação e consentimento:

1. ***Oi, eu me chamo Mariana Lopes. Estou conduzindo esse estudo como parte dos meus estudos na pós-graduação de Experiência do Usuário e Interação Humano-Computador na PUC-Rio para entender melhor o público de *cozy games*, portanto eu agradeço você ter aceitado participar dessa conversa! A entrevista terá entre 20 e 45 minutos de duração, e durante esse tempo eu vou lhe fazer perguntas sobre as suas experiências, motivações, preferências e frustrações como alguém que joga *cozy games*. Queria saber se você estaria confortável em gravar o áudio dessa sessão, para que eu possa consultar posteriormente caso eu deixe alguma coisa passar. Você está de acordo?***
2. ***Antes de a gente começar, queria dar alguns esclarecimentos: Todas as informações discutidas aqui serão utilizadas unicamente para fins desse estudo. Seus comentários e observações coletados durante a entrevista poderão ser utilizados para a elaboração de relatórios ou apresentações sobre a pesquisa. Mas se isso acontecer, isso será feito de maneira anônima, de modo que você não possa ser identificado. Se por acaso você precisar dar uma pausa, ou não estiver confortável em responder alguma pergunta, é só me avisar que a gente pula para a próxima sem problema algum. OK?***
3. Você tem alguma pergunta antes de começarmos?

II. Perfil do participante:

4. Primeiramente, você poderia se apresentar?

- Fale um pouco sobre a sua ocupação, a sua idade, e de onde você é.
5. Conte-me um pouco sobre a sua relação com jogos.
- (*Quando começou a jogar?*)
 - (*Que tipo de jogo você costuma jogar?*)

III. Relação com Cozy Games:

6. 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* para você?
- ~~7. O que atrai você nos *cozy games*?~~
7. Quais são as suas motivações e objetivos para jogar *cozy games*?
8. Pra você, quais são os elementos de um bom “*cozy game*”?
- (*Funcionalidades, elementos visuais, elementos de gameplay*)
9. Quais são os gêneros de *cozy game* que você mais gosta?
10. Você pode citar alguns seus *cozy games* favoritos?

IV. Contexto de uso:

11. Como os *cozy games* se encaixam na sua rotina?
- Quando joga?
 - Com que frequência joga?
 - Quanto tempo duram as sessões?
 - Que plataformas utiliza para jogar?
 - ***Que acessórios periféricos utiliza para jogar?***
 - i (*Mouse, controle, teclado*)

IV. Pontos positivos:

- ~~12. O que você mais gosta nesse tipo de jogo?~~

V. Pontos negativos:

12. ***Além dos desafios do jogo em si, existem coisas que te frustrem ou que não correspondam às suas expectativas enquanto joga esse tipo de jogo?***

VI. Fechamento:

13. Tem mais alguma coisa sobre o assunto que você gostaria de comentar e sobre o que não conversamos?
14. Muito obrigada por participar da pesquisa!

Durante a entrevista-piloto, percebeu-se que o texto introdutório pensado inicialmente deixou de fora informações importantes que poderiam reiterar os termos da pesquisa para o participante, caso este não tenha tipo tempo de visualizar o termo

de consentimento antes do início da sessão. Desta forma, no roteiro revisado de entrevista essas informações foram incluídas (finalidade da pesquisa, duração da sessão, informações a respeito do tratamento de dados coletados).

- 7. O que atrai você nos *cozy games*?

A antiga pergunta 7 acabou se provando um pouco ambiciosa demais, e consequentemente confusa para o participante. Tratava-se de uma pergunta composta, que tinha como objetivo identificar tanto as motivações e objetivos do participante em jogar *cozy games*, como também entender quais elementos ele espera encontrar nesse tipo de jogo. Entretanto, durante a entrevista-piloto o participante acabou relatando apenas suas expectativas, sendo necessário que a pesquisadora interviesse para indagar a respeito de suas motivações para jogar. Portanto, optou-se por separar esta pergunta em outras 2:

- 7. Quais são as suas motivações e objetivos para jogar *cozy games*?
- 8. Pra você, quais são os elementos de um bom “*cozy game*”?
 - (*Funcionalidades, elementos visuais, elementos de gameplay*)

Desta maneira, o participante pode se concentrar em responder apenas uma pergunta de cada vez, e se aprofundar nos assuntos de maneira distinta.

- ***Que acessórios periféricos utiliza para jogar?***

O termo utilizado na pergunta anterior ("Que dispositivo utiliza para jogar?") acabou deixando o participante em dúvida, pois ele não sabia a que tipo de dispositivo a pesquisadora estava se referindo. Para facilitar o entendimento dos entrevistados, foi trocado o termo "dispositivo" por "acessórios periféricos", que é mais comum no meio de pessoas que jogam videogames.

- 12. O que você mais gosta nesse tipo de jogo?

Essa pergunta acabou sendo respondida naturalmente durante porção inicial entrevista, em que o participante relatou suas preferências relacionadas aos *cozy games*. Por causa disso, ela acabou se tornando redundante e interrompendo um pouco o fluxo da entrevista ao final. Optou-se por excluí-la.

- 12. ***Além dos desafios do jogo em si, existem coisas que te frustrem ou que não correspondam às suas expectativas enquanto joga esse tipo de jogo?***

Foi feita uma pequena modificação no início da pergunta para deixar claro que ela se trata das dores e frustrações do participante enquanto usuário, e não dos desafios intrínsecos do jogo.

- 13. Tem mais alguma coisa sobre o assunto que você gostaria de comentar e sobre o que não conversamos?
- 14. Muito obrigada por participar da pesquisa!

Considerou-se importante incluir uma pergunta final que pudesse funcionar como um espaço para que os participantes pudessem compartilhar livremente qualquer outra informação relevante, que não tenha sido abordada pelas perguntas anteriores. Além disso, adicionou-se um lembrete para agradecer o participante por ter participado da entrevista.

Após realizadas as alterações discutidas acima, o roteiro revisado foi traduzido para inglês.

2.5.3. Roteiro de entrevista revisado (Inglês)

I. Introduction and consent:

1. Hi, my name is Mariana Lopes. I am conducting this study as part of my studies in the graduate program in User Experience and Human-Computer Interaction at PUC-Rio university to better understand the cozy games audience, so I appreciate your participation in this conversation! The interview will last between 20 and 45 minutes, and during this time, I will ask you questions about your experiences, motivations, preferences, and frustrations as someone who plays "cozy" games. I want to know if you would be comfortable with me recording the audio of this session so that I can refer to it later if I miss anything. Would that be OK with you?
2. Before we begin, I would like to clarify some points: All information discussed here will be used solely for the purposes of this study. Your comments and observations collected during the interview may be used to produce reports or presentations about the research. But if this happens, it will be done anonymously, so that you cannot be identified. If by any chance you need to take a break, or you are not comfortable answering any

questions, just let me know and we can skip to the next one without any problems. OK?

3. Do you have any questions before we start?

II. Participant's profile:

4. First, could you introduce yourself?
 - a. Tell me a little about how you identify yourself, your occupation, age, and where you are from.
5. Tell me about your relationship with games.
 - a. (*When did you start playing?*)
 - b. (*What type of games do you usually play?*)

III. Relationship with *Cozy Games*:

6. I mentioned at the beginning of the interview that I wanted to know about your experience with "cozy games," or comforting games. What is the definition of a "cozy game" for you?
7. What are your motivations and goals for playing cozy games?
8. For you, what makes a good "cozy game"?
 - a. (*Features, visual elements, gameplay elements*)
9. Which genres of cozy games you like the most?
10. Can you mention some of your favorite cozy games?

IV. Context of use:

11. How do cozy games fit into your routine?
 - a. When do you play?
 - b. How often do you play?
 - c. How long do sessions last?
 - d. What platforms do you use to play?
 - e. What peripheral accessories do you use to play?
 - i. (*Mouse, controller, keyboard*)

V. Negative points:

12. Besides the challenges of the game itself, are there things that frustrate you or don't meet your expectations when playing this type of game?

VI. Closure:

13. Is there anything that we didn't mention that you'd like to add?
14. Thank you so much for taking part in this study!

3. Pesquisa com usuários – Execução das Entrevistas

3.1. Condução das Entrevistas

As entrevistas foram conduzidas em duas modalidades: remota e presencial. Para a condução das entrevistas remotas, foi utilizada a ferramenta Google Meet para realizar videoconferências, enquanto que para as entrevistas presenciais, locais reservados foram escolhidos de acordo com a disponibilidade dos participantes. Antes das entrevistas, os participantes receberam os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para leitura e assinatura. O áudio de ambas as modalidades foi gravado de acordo com o consentimento dos participantes, e posteriormente transcritos para o formato textual. Os termos de consentimento e as transcrições podem ser encontradas nos seguintes arquivos:

Arquivos de TCLE:

- *Entrevista_P01_TCLE.pdf*
- *Entrevista_P02_TCLE.pdf*
- *Entrevista_P03_TCLE.pdf*
- *Entrevista_P04_TCLE.pdf*
- *Entrevista_P05_TCLE.pdf*
- *Entrevista_P06_TCLE.pdf*
- *Entrevista_P07_TCLE.pdf*
- *Entrevista_P08_TCLE.pdf*
- *Entrevista_P09_TCLE.pdf*

Arquivos de Transcrição:

- *Entrevista_P01_Transcricao.pdf*
- *Entrevista_P02_Transcricao.pdf*
- *Entrevista_P04_Transcricao.pdf*
- *Entrevista_P05_Transcricao.pdf*
- *Entrevista_P06_Transcricao.pdf*
- *Entrevista_P07_Transcricao.pdf*
- *Entrevista_P08_Transcricao.pdf*
- *Entrevista_P09_Transcricao.pdf*

4. Pesquisa com usuários – Análise das Entrevistas

4.1. Análise individual das entrevistas

I. Participante 1

A entrevista aconteceu de forma remota através da ferramenta Google Meet, e teve duração aproximada de 25 minutos.

A participante se identifica como mulher, é casada, mora no leste da Pennsylvania (EUA), e tem mais de 35 anos. Seu perfil é de alguém que não jogou jogos durante a infância, e que se encontrou no mundo dos *cozy games* somente após os 30 anos de idade por influência de seu marido. Após o primeiro contato com *cozy games*, especificamente com o jogo *Stardew Valley*, percebeu que gostava desse tipo de jogo, e começou a procurar outros títulos para jogar através de redes sociais como Instagram e Reddit.

Um ponto relevante apresentado logo no início da entrevista é que a participante é neurodivergente, e por causa disso sempre enfrentou dificuldades ao jogar jogos com ritmo acelerado. Ela relata: "*Sou neurodivergente, então eu posso enfrentar sobrecarga sensorial com facilidade, seja por causa de muito barulho ou luzes muito brilhantes. E alguns dos videogames que jogávamos tinham um ritmo tão acelerado que, se eu não estivesse com a cabeça no lugar, cometia erros bobos e morria várias vezes, o que não era nada divertido.*"

Para a participante, um dos pontos positivos dos *cozy games* é a liberdade que eles lhe dão para jogar pelo tempo que ela quiser, de acordo com sua disposição naquele dia. Ela gosta de não se sentir obrigada a continuar jogando caso ela esteja em um dia ruim. Ela também aponta a estética e a trilha sonora divertidas como fatores importantes para sua experiência.

Em um momento sensível da entrevista, a participante afirmou preferir jogos felizes e divertidos, e afirmou não gostar daqueles com temas mais emotivos. Quando indagada a respeito do motivo disso, ela relatou ter gatilhos emocionais relacionados a luto por causa de questões familiares. Por esse motivo, ela prefere ficar longe de jogos com essa temática.

A participante afirma jogar *cozy games* com o objetivo de relaxar. Para ela, esse tipo de jogo serve como uma válvula de escape para o estresse e também como um escape emocional. Ela diz: "[...] se eu estiver tendo um dia muito ruim, tipo, se eu estiver muito sobre carregada e precisar desligar meu cérebro, posso entrar em um *cozy game*." Ela também diz que os *cozy games* lhes dão a sensação de realização e felicidade depois que os termina.

A participante elencou dois fatores principais como elementos importantes de um bom cozy game: a socialização e o enredo. Como exemplos do primeiro aspecto, ela cita jogos de simulação de vida nos quais ela tem liberdade para conhecer as pessoas locais, fazer amizades e até mesmo criar relacionamentos e famílias com os personagens do jogo. Já a respeito do enredo, ela afirma prezar por jogos com histórias fantasiosas e bobas, pois essa roupagem de fantasia a protege de problemas do mundo real. Sobre isso, ela explica: “[...] *Quanto mais bobo, mais eu gosto. [...] mesmo que haja drama entre dois ursos, eu não o absorvo e não o sinto. Mas se há duas pessoas que são muito realistas e estão enfrentando um drama, isso me deixa desconfortável.*”

Sobre o contexto de uso, a participante afirmou jogar cozy games diariamente em seu Nintendo Switch por aproximadamente 30 minutos enquanto toma seu chá da manhã. Para ela, esta é uma alternativa suave para começar seu dia, ao invés de ser bombardeada por estímulos de redes sociais. Dependendo de sua rotina, ela também joga à tarde ou à noite ocasionalmente.

Por fim, como pontos de dor e frustração a participante aponta pequenas falhas técnicas (bugs) em alguns jogos específicos, e a falta de *cozy games* para consoles. Por causa disso, ela decidiu comprar um computador para ter acesso a mais jogos.

II. Participante 2

A entrevista ocorreu de forma presencial, e teve duração de 30 minutos.

A participante se identifica como mulher cis, é casada, brasileira, tem 31 anos, e trabalha como Game Designer em um instituto de pesquisa e tecnologia. Jogadora desde a infância, passou por plataformas como Nintendo 64, PlayStation 2 e eventualmente se acomodou no computador. Segundo a participante, desde criança os jogos estiveram muito presentes em sua socialização. Ela afirma ter feito muitos amigos online, e até mesmo ter aprendido inglês jogando.

Na visão da participante, *cozy games* são jogos com temáticas leves, e que oferecem atividades passivas e tranquilas nas quais ela consegue se concentrar até alcançar um estado de “zen confortável”. A participante também preza muito pela forma como o jogo constrói a narrativa do seu mundo. Ela diz preferir um tipo de narrativa mais implícita, que se apresenta passivamente na estética do jogo, na forma em que os personagens interagem com o jogador e nos detalhes do cenário, mas que não impede os jogadores de progredirem no jogo sem preferirem não interagir com tudo isso. A participante resume seu pensamento: “*Eu sou muito da narrativa, mas eu gosto é da atividade que tu tá fazendo. Mais do que a narrativa. A narrativa, ela adiciona muito. [...] 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 .*”

A motivação da participante para jogar *cozy games* é relaxar. Ela diz ser uma forma de se desligar de preocupações ou desconfortos da vida real, e credita esse sentimento à previsibilidade que os *cozy games* oferecem: “*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.*”

Para a participante, muitos *cozy games* tem jogabilidade parecidas, especialmente os que se passam em uma temática de fazenda. Portanto, um bom *cozy game* para ela precisa se destacar dos outros através de sua ambientação narrativa e estética, de modo a oferecer uma interação significativa com o jogador. Além disso, ela também comenta que *cozy games* são jogos individuais, mas que estimulam um comportamento social de compartilhar os aprendizados adquiridos no jogo. Ela comenta: “*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.*”

A participante joga *cozy games* diariamente durante a semana, no sofá, à noite, após o trabalho. Ela comumente joga enquanto assiste outra coisa ao mesmo tempo. Ela se refere a esse cenário como sendo seu momento de relaxamento, algo que ela faz para si mesma. Ela normalmente joga no Nintendo Switch, por ser mais confortável. Mas se o jogo requerer uma maior complexidade de precisão e controle, ela prefere utilizar o computador. Suas sessões duram entre 1 e 4 horas.

O maior ponto de dor relatado pela participante é quando um jogo não oferece liberdade de escolha, e força o jogador a realizar determinadas ações contra a sua vontade. Ela diz se sentir presa, e elabora: “[...] tu passa a fazer as atividades do jogo de forma mecânica, ao invés de com intenção, sabe. [...] Então, isso me incomoda”.

III. Participante 3

A entrevista aconteceu de forma remota através da ferramenta Google Meet, e teve duração aproximada de 25 minutos. Apesar de a entrevistada ter cedido permissão para que a sessão fosse gravada, o software de gravação utilizado durante a entrevista não foi apropriadamente configurado pela pesquisadora. Portanto, esta entrevista não foi gravada, e seu registro é baseado somente nas anotações feitas pela pesquisadora no decorrer da sessão.

A participante tem 27 anos, é mulher, brasileira, casada, trabalha como designer UI/UX remotamente, e tem um filho de quase 2 anos. Começou a jogar quando criança na casa de parentes, mas nunca teve console próprio. Quando adolescente, jogava ocasionalmente jogos online no computador de casa, e desenvolveu um apreço maior por jogos como jovem adulta.

A participante relata procurar atualmente nos *cozy games* a sensação de familiaridade, tranquilidade, e calmaria que tinha ao brincar de montar casinhas na infância. Como tem uma rotina muito ocupada, e com horário muito regrados por conta de seu filho, ela tem como objetivo escapar da realidade ao jogar *cozy games*. Gosta de jogar para ficar relaxada. “*Pra mim esses jogos são um escape da vida real, um lugar aonde eu posso ter meu próprio tempo pra fazer as coisas. É um passatempo devagar, sem pressa. É muito de sentimento. A música, o visual, tudo traz uma vibe de relaxamento.*”

Para a participante, alguns elementos importantes em um *cozy game* incluem a estética “fofa”, a jogabilidade simples (montar coisas, construir coisas, pegar recursos, e montar casas), e o fato de não existir um componente de tempo causando pressão no jogador. Seu gênero preferido é o de aventura, e ela adora poder explorar o mundo do jogo livremente. Alguns de seus títulos favoritos incluem *Stardew Valley*, *Animal Crossing*, *Spiritfarer* e *Tsuki Odyssey*.

Por ter um cotidiano muito corrido, a participante precisa ter uma grande flexibilidade na escolha de plataforma para jogar de acordo com a sua rotina. Após a rotina matinal de arrumar o filho e deixá-lo na creche, ela tem uma breve janela na qual passa cerca de 15-20 minutos jogando no celular enquanto faz outras atividades. No intervalo de almoço aproveita para descobrir jogos novos no celular, ocasionalmente optando por jogar no seu Nintendo Switch em sua forma portátil. Todas as noites, após colocar o filho para dormir, ela tem uma rotina de jogar por 1 a 2 horas antes de dormir, e nesse momento opta por jogar no Nintendo Switch acoplado à TV. A participante cita que jogar no notebook é seu último recurso, visto que ele requer uma configuração mais custosa e demorada. Entretanto, quando utiliza este dispositivo as sessões de jogo são mais longas, e podem durar de 2 até 3 horas.

Como pontos de dor, a participante aponta o excesso de telas de carregamento, que interrompem o fluxo da experiência; mecânicas de jogabilidade muito repetitivas; jogos muito difíceis; mundos limitados, que não permitem a exploração; e o desbalanceamento de moeda no jogo. Para ilustrar este último ponto, ela cita um jogo específico no qual mesmo ela se esforçando muito e realizando todas as missões oferecidas pelo jogo, ela não conseguia juntar moedas suficientes para desbloquear melhorias.

IV. Participante 4

A entrevista ocorreu de forma presencial, e teve duração de 20 minutos.

A participante tem 27 anos, é mulher, brasileira e trabalha como modeladora 3D em uma empresa de tecnologia. Ocasionalmente, também trabalha com ilustração editorial. Tem contato com jogos desde adolescente, quando jogava em consoles de amigos ou no computador de casa. Afirma gostar muito de jogos, mas não ter muito tempo para jogar atualmente.

Define *cozy games* como jogos tranquilos, que não sejam muito desafiadores e que não causem ansiedade no jogador. Quando perguntada a respeito desta “ansiedade”, ela explica que se refere a jogos muito difíceis, e a elementos que lhe causem medo ou que a assustem. Ela responde: “*Quando está muito difícil para mim, que começo a ter [...] ansiedade para terminar logo aquela parte. E quando eu sinto medo [...], tô fugindo de alguma coisa, ou chega um monstro e me assusta. E tipo, nada daquilo, não me dá medo, mas me estressa, entendeu?*”

Para a participante, o tema e a estética do jogo são importantes. Personagens fofos e cores pastéis são atrativos. Outro elemento essencial é a habilidade de poder criar coisas dentro do jogo, o que também é conhecido como “craftar” (do inglês *craft*). Ela diz gostar de poder cozinar, plantar e fabricar coisas. Por fim, a modificação e personalização do ambiente também foram apontados como funcionalidades preferidas da participante. Seu gênero preferido é o de simulação de vida, no qual ela explora aspectos de sua vida que gostaria de ter na vida real.

Em relação ao seu contexto de uso, a participante afirma não ter muito tempo para jogar devido às atividades do dia a dia. Normalmente, joga em média 2 vezes na semana depois que chega do trabalho no computador, no PlayStation 4 ou no tablet. No entanto, por ter Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), ela não consegue passar muito tempo jogando sem perder a concentração. Por isso, suas sessões de jogo duram no máximo 40 minutos. A participante relata: “*Como eu tenho TDAH, é muito difícil para mim ficar muito tempo jogando, entendeu? [...] como eu tenho essa dificuldade pra ficar na mesma coisa por muito tempo, então eu acho que no máximo eu fico 40 minutos.*”

A participante aponta diálogos extensos como seu principal ponto de dor, por causa de sua condição (TDAH). Em situações em que os diálogos se estendem demais, ela apenas vai passando para evitar ter que ler tudo. Em suas palavras: “*Mas isso é por causa do meu TDAH, entendeu? Então, tipo, eu não tenho muita paciência para diálogos no jogo. Por mais que o jogo tenha uma história boa, etc., diálogos para mim me matam em qualquer jogo.*”

V. Participante 5

A entrevista aconteceu de forma remota através da ferramenta Google Meet, e teve duração aproximada de 20 minutos.

A participante é uma mulher americana de 35 anos, mãe de uma criança pequena. Atualmente fica em casa cuidado de sua filha, mas antes era conselheira de carreira. Em sua infância, os videogames eram uma atividade realizada em família junto de seus parentes. Desde então, os jogos sempre estiveram presente em algum momento de sua vida, especialmente em tempos mais recentes.

Na visão da participante, *cozy games* não devem causar muito estresse ou pressão nos jogadores, e, portanto, não possuem um fator de tempo muito rígido. Ela não gosta de se sentir pressionada a finalizar uma atividade em uma janela específica de tempo. Para ela, os desafios propostos pelo jogo não devem ser insuperáveis, ou pelo menos devem oferecer um modo de dificuldade mais fácil para os jogadores. Seu objetivo ao jogar *cozy games* é obter um entretenimento que envolva uma história envolvente, ou um quebra cabeça com um nível de desafio adequado.

A participante prioriza experiências que lhe dão liberdade para fazer atividades diversas, porém não ao ponto de se sentir perdida por ter tantas possibilidades de coisas a realizar. Como exemplo, ela cita sua experiência negativa com o jogo Stardew Valley: “Eu não sabia para onde direcionar meu tempo e meus dias, por isso me estressava, porque eles acabavam e eu não sentia que havia feito nada porque havia muito a ser feito.” Outro elemento importante para ela é a narrativa, especialmente se ela tiver algum poder de decisão na história. Ela também gosta de quebra-cabeças e não se importa em realizar atividades consideradas “monótonas” na vida real. Seus gêneros favoritos incluem quebra cabeças e simuladores de vida real.

Como sua rotina atual orbita ao redor de sua filha, ela precisa que os jogos sejam curtos e fáceis de “digerir”, e que levem no máximo entre 8-15 horas para zerar. Deste modo, ela sente que consegue terminá-los aos poucos, e ter a sensação de que completou alguma coisa. Outra necessidade importante é poder pausar ou até encerrar sua sessão de jogo sem ser penalizada por isso, visto que sua filha pode necessitar de sua atenção a qualquer momento. A participante joga sessões de 1 hora aproximadamente 3 vezes por semana, totalizando uma média de 3-4 horas por semana. Tem preferência pelo Nintendo Switch pela portabilidade, e também pela possibilidade de jogar enquanto faz outras coisas

Como pontos de dor, a participante aponta: a falta de clareza de um jogo em comunicar quais são os objetivos do jogador, o que geralmente a deixa perdida e frustrada por não saber qual deve ser o seu próximo passo (“*Em vários jogos, acho que não foi bem comunicado para onde devo ir em seguida ou o que eles querem que eu faça.*”); jogos muito desafiadores; violência extrema; e jogos que impõem um tempo limite para realizar atividades, o que pode gerar estresse.

VI. Participante 6

A seguinte entrevista aconteceu de forma remota através da ferramenta Google Meet, e teve duração aproximada de 25 minutos.

A participante tem 33 anos, é brasileira, casada, e atua como gerente de produção. Começou a jogar quando criança através do Super Nintendo, e desde então sempre gostou de jogar jogos leves e casuais. Quando adulta passou para outras plataformas, como computador, celular e tablet.

A motivação da entrevistada para jogar cozy games é relaxar e desestressar, para conseguir desacelerar após uma rotina muito atarefada. Ela vê os cozy games como jogo que acompanham o seu ritmo, de acordo com a sua disposição no momento em que está jogando. Ela diz: “*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.*” Ela também cita a história engajante, o visual “fofinho” e a trilha sonora como elementos importantes.

Em especial, ela ressalta a importância da trilha sonora como ambientação do jogo. Caso a jogabilidade envolva alguma atividade frenética, como gerenciar um restaurante, uma trilha sonora mais agitada pode aumentar sua imersão e ajudá-la a entrar no ritmo do jogo. Já para um jogo com proposta mais relaxante, como por exemplo cuidar de animais em uma fazenda, músicas mais calmas com ritmos suaves sejam mais apropriadas para estimularem esses sentimentos nela também. A participante diz ficar muito incomodada quando a jogabilidade e a trilha sonora não combinam, e mandam mensagens conflitantes. Nesses casos, ela prefere silenciar todos os sons do jogo. Porém, ao fazê-lo, sente que perde uma parte importante da experiência. “*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*”.

No seu cotidiano, ela joga cozy games em momentos distintos. Quando está trabalhando, utiliza seu tablet para acessar jogos em momentos pontuais durante o trabalho. Suas sessões mais longas acontecem à noite, diariamente, como parte da sua rotina. Após chegar do trabalho, ela joga cerca de 2-3 horas projetando a tela de seu tablet na televisão.

A participante aponta como pontos negativos: jogos que pressionam o jogador, e o obrigam a realizar muitas tarefas (“*[...] 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.*”); trilha sonora conflitante com a jogabilidade (“*Eu quero estar mais relaxada. Então, em vez, em vez dele (o jogo) me acalmar, ele me deixa em excitação por conta do ritmo.*”); e o jogo querer forçar compras e ofertas para o jogador.

VII. Participante 7

A entrevista ocorreu de forma presencial, e durou aproximadamente 15 minutos.

A participante tem 26 anos, é brasileira, e tem uma rotina bem corrida trabalhando como médica. Ela vê os jogos como um meio de relaxar, fugindo do estresse da rotina; e de socializar, interagindo com a comunidade. Ela diz: “*Geralmente eu uso bastante cozy games principalmente para relaxar. Quando é um dia corrido e tal,*

e aí, tipo, a musiquinha no fundo, e um joguinho legal assim, só pra não estressar cabeça.”

Ela define cozy games como jogos que não exigem muito pensamento e raciocínio lógico. Para ela, eles são um bom passatempo que não geram estresse nos jogadores. São jogos que qualquer pessoa, independente do seu nível de experiência, conseguem jogar e se divertir. Como elementos importantes para um bom cozy game, a participante aponta trilhas sonoras instrumentais, visuais bonitos, e uma jogabilidade interessante que não torne repetitiva. Para ela, o jogo deve sempre oferecer novidades para dar ao jogador uma sensação de progressão. Como exemplo, ela cita o jogo Cozy Grove, que oferece novas funcionalidades em conjunto com novos personagens: “*Tem um jogo que eu baixei um tempo desse, que é o Cozy Grove, que você vai desbloqueando personagens novos. E os personagens novos, [...] eles são bonitinhos, e eles desbloqueiam decoração novas.*” Seus gêneros de jogos favoritos são os de decoração, RPG e aventura.

Para a participante, a narrativa não é um fator muito relevante em um jogo. Por causa disso, ela gosta quando a história não exige muito do jogador para que ele entenda, e a progressão do jogo em si acompanha a progressão da história.

Com relação ao contexto de uso, a participante utiliza o celular diariamente para jogar jogos mais casuais durante o dia, intercalando entre tarefas do dia a dia e os jogos. 2 vezes na semana, ela tem sessões de jogo mais demoradas (2-3 horas) de noite, após chegar em casa do trabalho, utilizando seu computador ou Nintendo Switch.

Os pontos negativos indicados pela participante são a estética não convidativa; trilhas sonoras repetitivas; e a falta de progressão e novidades no jogo (“*[...] não ter essa sensação de progressão, porque daí eu paro de jogar muito rápido. O jogo não dá essa sensação de que eu estou fazendo nenhum progresso.*”).

VIII. Participante 8

A seguinte entrevista aconteceu de forma remota através da ferramenta Google Meet, e teve duração aproximada de 30 minutos.

A participante tem 25 anos, é mulher, brasileira, trabalha como Product Designer num banco e faz faculdade à noite. Teve o primeiro contato com jogos na infância jogando The Sims no computador de seu pai. Durante a adolescência e início da vida adulta, transicionou para jogar no PlayStation e em seu computador pessoal. Nessa época, passou a jogar diariamente com amigos, principalmente jogos online competitivos. Quando começou a trabalhar, não teve muito mais tempo para jogar, e hoje em dia joga mais pontualmente.

Para a entrevistada, cozy games são o “puro suco do entretenimento”. Segundo ela, se trata de jogos que não exigem muitos recursos cognitivos do jogador, e que

podem ser levados de maneira leve. Atualmente, ela joga por entretenimento, para passar o tempo de uma maneira relaxante. Gosta quando o jogo não tem um fim propriamente dito, e está sempre aberto para receber o jogador. Ela também preza pela liberdade de poder parar de jogar a hora que quiser, sem que o jogo a deixe presa. “*Eu posso passar 20 minutos jogando, 2 horas jogando, ou o dia inteiro jogando, sabe? Mas também parar a hora que eu quiser.*”. Seus gêneros favoritos são jogos de simulação e construção, e ela cita The Sims como seu jogo preferido.

Nos jogos, ela gosta de realizar atividades simples que passem o tempo, como dirigir, construir ou coletar recursos. Ela também prezar por jogos que possuam algum elemento de passagem de tempo, como ciclos de dia/noite ou estações do ano. Ela diz: “*No GTA também, o que eu achava legal era pôr do sol. Eu saía de manhã e tal, e dirigia justamente pra ver o pôr do sol no jogo. Entendeu? Então eu gosto desse passar do tempo dentro do jogo*”.

Atualmente, por conta de sua rotina muito atarefada, a participante joga ocasionalmente aos finais de semana, especialmente quando há alguma atualização em seu jogo favorito. Quando acontecem, as sessões são em seu notebook, e duram no máximo 5 horas. Para ela, é importante utilizar fones com isolamento para criar uma experiência mais imersiva.

A participante cita como pontos de dor jogos com elementos de batalha, e jogos com dificuldade elevada.

IX. Participante 9

A entrevista a seguir se deu em formato textual, através de e-mail. Portanto, a pesquisadora não teve oportunidades de se aprofundar em pontos específicos da visão da entrevistada.

A participante se identifica como uma mulher caucasiana, americana, de 28 anos, casada, que trabalha como criadora de conteúdo para o YouTube. Ela cita que os jogos tiveram um papel importante durante sua infância como uma atividade compartilhada com seus parentes, o que auxiliou no reforço de vínculos familiares. Ela continuou jogando durante sua adolescência e vida adulta, e hoje atua compartilhando jogos com outras pessoas, ajudando-as a achar formas de conforto e meios de lidar com o estresse.

Para ela, vários jogos podem ser considerados “cozy” de acordo com a experiência que cada pessoa tem com eles. Para ela *cozy games* são aqueles que possuem uma música relaxante, a habilidade de explorar e controlar a própria experiência, e poder personalizar sua aventura. Independente de elementos de jogabilidade ou aspectos visuais, a participante relata gostar de jogos com histórias engajantes que a fazem querer voltar, além de jogos nos quais ela tem muitas escolhas. Seus gêneros favoritos incluem aventura, simuladores de fazenda, e simuladores de vida.

A entrevistada joga todos os dias no computador ou Nintendo Switch, em horários variados, e suas sessões duram entre 1-3 horas.

O principal ponto negativo indicado pela participante é a falta de funções de acessibilidade nos jogos, como a habilidade de desativar o desfoque de movimento, desativar a vibração da tela, alterar o tamanho da fonte ou reduzir flashes.

4.2. Compilação das Entrevistas

Com base nas análises das entrevistas individuais, pôde-se observar similaridades entre participantes distintos, e gerar um apanhado geral de insights relacionados a seu perfil, suas motivações, preferências, expectativas e dores.

I. Perfil

O perfil dominante dos participantes é de mulheres com faixa etária entre 25 e 35 anos, que se encontram em um relacionamento (casadas ou namorando). Dentre els, pôde-se observar alguns grupos com características em comum:

Neurodivergentes: Pessoas consideradas neurodivergentes podem apresentar diferentes níveis de variações cognitivas, que podem incluir a forma como a pessoa percebe e processa informações sensoriais, sua comunicação e relacionamentos sociais, e a maneira de pensar, aprender e resolver problemas. Algumas condições neurodivergentes comuns são o transtorno de déficit de atenção com hiperatividade (TDAH), o transtorno do espectro autista (TEA), dislexia e disgraxia. Durante as entrevistas, os participantes neurodivergentes relataram ter dificuldade para se concentrar no jogo por longos períodos de tempo, e também maior propensão à sobrecarga cognitiva quando expostos a estímulos visuais sensoriais intensos.

Mães de crianças pequenas: A rotina deste grupo de participantes é adaptada ao redor das necessidades de seus filhos. Para elas, seu contato com jogos precisa ser extremamente flexível, e eles não querem ser penalizados caso precisem pausar ou encerrar sua sessão de jogo a qualquer momento caso seus filhos necessitem de sua atenção. Outra necessidade identificada foi a de que os jogos sejam curtos, de modo que eles consigam ter a sensação de que completaram alguma coisa mesmo tendo sessões de jogo curtas e esparsas.

Familiarizados com jogos: Esse grupo de participantes já tem contato com outros tipos de jogos desde sua infância e/ou adolescência, mas passaram a jogar *cozy games* depois que iniciaram a vida adulta. Os jogos foram um pilar importante na sua interação familiar e reforçou laços com parentes.

Novatos em jogos: Esse grupo teve seu primeiro contato significativo com jogos já na vida adulta, e os *cozy games* foram sua porta de entrada para a comunidade gamer.

II. Motivações

Alívio de estresse: Os entrevistados deste grupo têm uma rotina muito atarefada, que ocasiona o acúmulo de estresse ao longo do dia. Eles procuram nos *cozy games* um meio de desestressar, relaxar, e se tranquilizar. Para eles, os jogos são um escape da vida real.

Entretenimento: Esses participantes enxergam os *cozy games* como uma forma de entretenimento, um passatempo divertido.

Socialização: O aspecto social associado aos *cozy games* é importante para este grupo. Mesmo que o jogo seja individual, para eles é significativo pertencer a uma comunidade de *gamers*, e compartilhar seus conhecimentos e experiências relacionados a esses jogos. Aqui também se encaixam pessoas que trabalham como criadoras de conteúdo de *cozy games*.

III. Preferências e expectativas

Baixa demanda cognitiva: Essas pessoas relataram preferir jogos que não exijam uma alta demanda de recursos cognitivos, como raciocínio lógico, memória ou atenção.

Dificuldade baixa: Este grupo prefere jogos que não sejam muito desafiadores e que não requeiram muita habilidade. Em caso de jogos que foram projetados para serem muito desafiadores, eles esperam poder escolher níveis de dificuldade mais fáceis para jogar.

Liberdade de uso: Essas pessoas querem que os jogos acompanhem seu ritmo de jogo, de modo que duração de suas sessões possam variar de acordo com sua disposição. Eles também esperam que eles tenham liberdade para pausar ou encerrar a sessão de jogo a hora que quiserem, sem serem punidos por causa disso.

Temáticas alegres: Esses entrevistados não querem ser expostos a temas sensíveis ou “pesados” de maneira direta nos jogos. Eles esperam que essas temáticas sejam abordadas de maneira lúdica e fantasiosa pelos *cozy games*, para não se desgastarem emocionalmente.

Personalização: Os participantes têm preferência por mecânicas de jogo que permitam a personalização e decoração do ambiente.

Ambientação narrativa e estética: Esse grupo de participantes gosta de jogos com apelo estético visual e sonoro e que possuam uma narrativa envolvente

IV. Contexto de uso

Rotina diária: Muitos entrevistados incorporaram sessões de *cozy games* em sua rotina diária, frequentemente no período da noite, após retornarem para casa depois do trabalho. Em alguns casos, a preferência é pelo período da manhã.

Frequência semanal: A maioria dos entrevistados relatou jogar *cozy games* com uma frequência de 2 a 3 vezes por semana.

Uma vez ou outra: Esse grupo de participantes joga *cozy games* ocasionalmente, sem uma frequência definida, mais comumente aos finais de semana.

Nintendo Switch: Esta é a plataforma mais utilizada entre os entrevistados, sendo frequentemente utilizado no sofá de maneira confortável. A duração das sessões varia entre 1 e 3 horas.

Dispositivos móveis: Este grupo de participantes utiliza dispositivos móveis (smartphones, tablets) para realizar sessões rápidas de jogo intercaladas com atividades do seu dia a dia, em momentos pontuais.

Computador: As sessões de jogo no computador são mais raras entre os participantes, porém quando ocorrem tendem a ser mais demoradas do que as realizadas em outras plataformas (duração média de 3 horas).

V. Dores

Dificuldade muito alta: Esses entrevistados sentem ansiedade ao jogarem jogos muito difíceis, e ficam frustrados se não conseguirem passar dos níveis do jogo. Eles não gostam de jogos muito desafiadores.

Falta de liberdade: Este grupo de participantes se sentem desmotivados jogos que não ofereçam liberdade para os jogadores, e que lhes impõem tarefas contra a sua vontade.

Limite de tempo: Este grupo de participantes se sente pressionado quando os jogos impõem um tempo limite para realizar uma ação

Trilha sonora distrativa: Trilhas sonoras que não alinhadas com a proposta de jogabilidade do jogo são uma distração para os jogadores, assim como músicas muito repetitivas.

Muitos diálogos: Essas pessoas não gostam de jogos com muito diálogos, e normalmente buscam uma opção para pular o texto. Eles se sentem entediados e impacientes quando são obrigados a ler muitos diálogos.

Falta de recursos de acessibilidade: Esses jogadores se frustram com a falta de recursos de acessibilidade, como a habilidade de desativar o desfoque de movimento, desativar a vibração da tela, alterar o tamanho da fonte ou reduzir flashes.

Falta de novidades: Os participantes deste grupo ficam entediados ao jogarem jogos com uma jogabilidade muito repetitiva, que não oferece nenhuma novidade para o jogador.

5. Personas

A partir das pesquisas sobre o domínio e análises das entrevistas realizadas, criou-se uma protopersona, e duas personas que representam grupos de consumidores de *cozy games*.

5.1. Protopersona

Figura 11 – Protopersona



Laura Souza, 25

⌚ Jogadora casual
💻 Designer visual
💬 Solteira

"É legal jogar um *cozy game* fofo de vez em quando pra relaxar!"

OBJETIVOS

- ✓ Relaxar
- ✓ Se divertir

FRUSTRACÕES

- ✗ Jogos muito difíceis
- ✗ Jogos muito longos
- ✗ Jogos que requeiram muito poder de processamento do computador

PREFERÊNCIAS

- ✓ Jogabilidade simples, estética fofa, trilha sonora calma
- ✓ Jogos curtos que não levem muito tempo para serem zerados
- ✓ Temas com questões sociais e ambientais

Fonte: A autora (2023)

- Perfil: **Familiarizados com jogos**
- Motivações: **Entretenimento | Socialização**
- Preferências: **Dificuldade baixa | Ambientação narrativa e estética**
- Contexto de uso: **Uma vez ou outra | Computador**
- Dores: **Dificuldade muito alta**

5.2. Personas

I. Persona 1: Flávia Gomes

Figura 12 – Persona: Flávia



Flávia Gomes, 28

Perfil: Neurodivergente | Médica | Namorada

"Eu gosto de jogar cozy games pra me distrair e relaxar, sem ficar sobrecarregada."

OBJETIVOS

- ✓ Passar o tempo de maneira tranquila e relaxada
- ✓ Se divertir

FRUSTRACÕES

- ✗ Tem sobrecarga sensorial ao jogar jogos com ritmo muito acelerado
- ✗ Se frustra com jogos que não oferecem recursos de acessibilidade
- ✗ Se sente pressionada com limites de tempo

PREFERÊNCIAS

- ✓ Jogos que demandem baixo esforço cognitivo que ajudem a relaxar
- ✓ Jogos com ambientação imersiva
- ✓ Atividades tranquilas nas quais ela pode se concentrar e passar o tempo

Fonte: A autora (2023)

- Perfil: Neurodivergente | Novato em jogos
- Motivações: Entretenimento | Alívio de estresse
- Preferências: Baixa demanda cognitiva | Dificuldade baixa
- Contexto de uso: Frequência semanal | Nintendo Switch
- Dores: Dificuldade muito alta | Falta de recursos de acessibilidade | Limite de tempo

II. Justificativas

Objetivo de relaxar e desestressar:

- “Cara, geralmente como a minha rotina é muito corrida e estressante, então o cozy game ele é real, um método para mim de relaxar. Geralmente quando o meu dia está muito corrido, eu gosto bastante de fazer coisas que me passem uma sensação de paz” (Participante 7)

Baixa demanda cognitiva:

- “Eu gosto muito de jogar, tipo assim, pra relaxar. Não me estressar nem nada, só pra ficar de boa. Acho que pra mim, nada que precisa de muita carga cognitiva, sabe?” (Participante 8)
- “[...] geralmente são os jogos que não exigem muito pensamento, raciocínio lógico, etc.” (Participante 7)

Atividades tranquilas para se concentrar:

- “Mas no geral, eu jogo para para distrair e para relaxar, então são coisas que consigo concentrar” (Participante 2)
- “Então o jogo cozy, ele te traz uma atividade que tu foca e te dedica. Tipo “Ah, que legal, pesquei 3 peixinhos. Muito bom” (Participante 2)

Necessidades de pessoas neurodivergentes:

- "Sou neurodivergente, então eu posso enfrentar sobrecarga sensorial com facilidade, seja por causa de muito barulho ou luzes muito brilhantes. E alguns dos videogames que jogávamos tinham um ritmo tão acelerado que, se eu não estivesse com a cabeça no lugar, cometia erros bobos e morria várias vezes, o que não era nada divertido." (Participante 1)

Falta de recursos de acessibilidade:

- "A falta de funções de acessibilidade nos jogos, como a habilidade de desativar o desfoque de movimento, desativar a vibração da tela, alterar o tamanho da fonte ou reduzir flashes." (Participante 9)

III. Persona 2: Flávia Gomes

Figura 13 – Persona: Flávia

Julia Raposo, 31

Mãe de criança pequena
Consultora de Marketing
Casada

"Meu filho determina os meus horários disponíveis para jogar cozy games."

OBJETIVOS

- ✓ Relaxar e aliviar o estresse do cotidiano
- ✓ Entretenimento

FRUSTRAÇÕES

- ✗ Se frustra quando o jogo a pune por pausar ou encerrar o jogo abruptamente
- ✗ Não gosta de jogos que exijam muitas horas de dedicação
- ✗ Não quer se sentir pressionada a realizar atividades em uma janela de tempo

PREFERÊNCIAS

- ✓ Estética agradável, trilha sonora suave, história envolvente, controles simples
- ✓ Decoração de ambientes, exploração, quebra-cabeças
- ✓ Liberdade de uso

Fonte: A autora (2023)

- Perfil: Mães de crianças pequenas | Familiarizados com jogos
- Motivações: Alívio de estresse | Entretenimento
- Preferências: Liberdade de uso | Personalização | Ambientação narrativa e estética | Dificuldade baixa
- Contexto de uso: Rotina diária | Nintendo Switch
- Dores: Dificuldade muito alta | Falta de liberdade | Limite de tempo

IV. Justificativas

Objetivo de relaxar e desestressar:

- “*Pra mim esses jogos são um escape da vida real, um lugar aonde eu posso ter meu próprio tempo pra fazer as coisas. É um passatempo devagar, sem pressa. É muito de sentimento. A música, o visual, tudo traz uma vibe de relaxamento.*” (Participante 3)

Liberdade de uso:

- “*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.*” (Participante 6)
- “*Só não quero ser penalizada por fazer o que quero e, mesmo se o que queira for bobagem e não for realmente importante, não quero que isso me impeça de ter sucesso no jogo.*” (Participante 5)
- “*Então, quer dizer, é diferente agora que sou mãe, certo? Porque agora os únicos momentos em que tenho pra jogar são quando minha filha está cochilando ou dormindo, então tem que ser... para mim, gosto que seja algo digerível, algo que eu possa pegar e largar. Não sou fã de jogos que eu tenha que fazer o personagem dormir para salvar, porque se minha filha acordar ou se eu quiser fazer alguma coisa, acho isso muito inconveniente.*” (Participante 5)

Pressão por limite de tempo:

- “*Sim, algo que não me deixe estressada, então provavelmente não tem um grande componente de tempo. Se tiver, é um componente de tempo muito frouxo, para que eu não me sinta pressionada a fazer algo em um determinado período de tempo.*” (Participante 5)

Ambientação narrativa e estética:

- “*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.*” (Participante 2)
- “*Eu acho que ele tem que ser bonito. Ele tem que ter uma boa música. Ele tem que ser interessante.*” (Participante 7)

6. Cenários de Problema

6.1. Cenário 1: Falta de recursos de acessibilidade (Flávia)

Depois de um dia estressante no trabalho, Flávia chega em casa à noite e decide jogar um cozy game para se divertir e relaxar um pouco. Ela liga seu Nintendo Switch, e vê uma recomendação na página principal da loja de um jogo de pesca com estilo visual interessante e trilha sonora suave, então decide baixá-lo. Flávia se engaja bastante com o jogo logo nos primeiros minutos da sessão, e acha muito divertidas suas mecânicas de simulação de pesca e de decoração do barco. Entretanto, após jogar por aproximadamente meia hora, Flávia começa a sentir um pouco de dor de cabeça, e sente que seus olhos estão começando a ficar doloridos. Como já está acostumada a passar por esse tipo de problema, ela identifica que pode estar no início de um episódio de sobrecarga sensorial devido ao movimento repetido de vibração da tela que acontece quando o personagem fisga um peixe no jogo. Flávia procura nas configurações do jogo pela opção de acessibilidade de desativar a vibração da câmera, mas se frustra ao descobrir que ele não oferece tal função. Flávia tenta ignorar o desconforto e continuar jogando por mais alguns minutos, mas acaba se sentindo muito indisposta para continuar a sessão, e assim abandona o jogo.

I. Justificativa

- "*Sou neurodivergente, então eu posso enfrentar sobrecarga sensorial com facilidade, seja por causa de muito barulho ou luzes muito brilhantes. E alguns dos videogames que jogávamos tinham um ritmo tão acelerado que, se eu não estivesse com a cabeça no lugar, cometia erros bobos e morria várias vezes, o que não era nada divertido.*" (Participante 1)
- "*A falta de funções de acessibilidade nos jogos, como a habilidade de desativar o desfoque de movimento, desativar a vibração da tela, alterar o tamanho da fonte ou reduzir flashes.*" (Participante 9)

6.1. Cenário 2: Impedida de prosseguir (Julia)

Num sábado à tarde, o marido de Julia leva seu filho para visitar seus avós, deixando-a sozinha em casa. Segura de que teria um momento para si mesma, Julia decide jogar um jogo que seu colega de trabalho havia recomendado para aliviar a tensão acumulada durante a semana. Inicialmente, ela fica animada ao descobrir que teria de criar e personalizar uma vila - um de seus elementos favoritos em jogos. No entanto, à medida que ela joga, os recursos necessários para continuar construindo sua vila também acabam, e para obtê-los, Julia descobre que deve ir em missões de combate.

Apesar de não ser seu estilo de jogabilidade preferido, Julia consegue realizar as primeiras missões com certa dificuldade, e coletar alguns materiais. Mas depois de algum tempo, sente que o nível de dificuldade do jogo está muito acima de suas habilidades, e fica frustrada por não conseguir mais progredir. Sentindo-se limitada por não poder fazer a atividade que mais gosta, e presa na progressão do jogo, ela acaba desistindo de jogar. Sua expectativa inicial de que o jogo proporcionaria um momento divertido de descontração e relaxamento acabou se transformando em um desafio que ela não esperava, causando uma sensação de derrota e frustração.

I. Justificativa

- *"E aí eu comecei a jogar, achei bem legal porque ele era fofo, era divertido, mas aí as fases começaram a ficar muito difíceis. Aí eu eu parei, e não joguei nunca mais. Porque eu gostava muito mais da parte de criar a minha vila, de cuidar dos meus servos, do que a parte das fases. Essa parte das fases eu achava muito chato. E aí eu ficava presa no jogo. Porque como eu não conseguia passar das fases, eu tinha que ficar jogando, jogando, porque quando eu voltasse pro meu culto, eu tinha que ter as coisas, né, comida e tal, tinha que ter materiais, essas coisas. E eu achava muito chato." (Participante 8)*

6.1. Cenário 3: Progresso perdido (Julia)

Após colocar seu filho para dormir e se certificar de que ele está aconchegado para uma boa noite de sono, Julia decide iniciar sua sessão de cozy games rotineira para relaxar um pouco antes de dormir. Ela decide retomar um jogo de aventura e exploração que tinha começado a jogar no dia anterior, e começa a sua sessão de jogo no Nintendo Switch. Entretanto, após jogar por aproximadamente 40 minutos, Julia escuta seu filho chorar, e percebe que ele acordou. Ela prontamente desliga o videogame e vai até seu quarto para acalmá-lo, e fica com ele até que ele volte a dormir. Após isso, ela retorna ao jogo, mas fica frustrada ao descobrir que não havia salvado seu progresso, já que não havia alcançado o local de salvamento mais próximo. Desmotivada a repetir todo o caminho que já havia percorrido anteriormente, Julia decide desistir de jogar por hoje. A situação deixa Julia chateada, e acaba afetando o seu humor e disposição para o resto da noite. Além disso, ela sabe que terá pouco tempo para jogar novamente nos próximos dias e pode levar mais tempo para chegar novamente no ponto onde havia parado.

I. Justificativa

- *"Então, quer dizer, é diferente agora que sou mãe, certo? Porque agora os únicos momentos em que tenho pra jogar são quando minha filha está*

cochilando ou dormindo, então tem que ser... para mim, gosto que seja algo digerível, algo que eu possa pegar e largar. Não sou fã de jogos que eu tenha que fazer o personagem dormir para salvar, porque se minha filha acordar ou se eu quiser fazer alguma coisa, acho isso muito inconveniente.”

(Participante 5)

6.2. Cenário 4: Expectativa não correspondida (Laura)

Em um domingo à tarde, Laura está entediada e liga o seu computador em busca de algo divertido para passar o tempo. Ela se lembra que há algum tempo, havia comprado um jogo de quebra-cabeças porque ficou encantada pelo seu estilo visual fofo e pelo personagem cartunesco, mas ainda não o tinha jogado. Então ela decide iniciar o jogo, na expectativa de que poderia finalizar a semana com uma experiência leve e divertida. Mas à medida que joga, Laura percebe que os desafios do jogo são mais complexos e sua duração é mais longa do que o antecipado, o que acaba tornando a sua experiência frustrante, ao invés de agradável. Ela então procura uma opção para diminuir a dificuldade nas configurações do jogo, porém fica desanimada ao não encontrar tal funcionalidade. Laura acaba abandonando o jogo e se sente decepcionada por não ter conseguido jogá-lo. Ela esperava que o jogo fosse simples e reconfortante, e uma boa opção para se entreter em um momento de tédio. Mas ele acabou sendo uma fonte de frustração e decepção para Laura.

I. Justificativa

- *“A estética pra mim sempre é muito atrativa também, [...] eu já caí muito nessa de comprar um jogo por causa da estética. Eu me lasquei porque o jogo era muito difícil. Tem um jogo que eu comprei, que é o Tunic. É muito difícil, só que ele é tão bonitinho! Aí fica parecendo para mim que é um cozy game, mas não é não, é estressante..”* (Participante 4)