

Uma reflexão sobre a "Avó de Animal Crossing"

Adriana Carajoinas Pinto



Em plena pandemia, imagine receber o convite com a oportunidade de se mudar para uma ilha paradisíaca, com inúmeros recursos naturais para construir sua moradia e desfrutar sua vida em uma comunidade solidária onde, independente da distância e das limitações físicas, você pode ver o pôr do sol na praia junto com pessoas que ama. Nessa ilha paradisíaca você também pode cultivar flores e vegetais, decorar sua casa com itens personalizados, visitar seus vizinhos (que são animais antropomorfizados), acompanhar a sazonalidade das estações bem como pode andar livremente sem se preocupar com situações de violência.

É a partir desse convite, que nos parece utópico na nossa realidade social compartilhada, que a série de jogos digitais *Animal Crossing* baseia sua jogabilidade, propondo na realidade digital a oportunidade de simular situações do cotidiano em uma ilha virtual. Durante o primeiro semestre de 2020, quando a pandemia de Covid-19 atingiu seu pico mais letal sem nenhum conhecimento científico comprovado sobre como combatê-la, o novo jogo *Animal Crossing: New Horizons* bateu recorde de vendas, sendo o jogo mais bem avaliado da franquia.

A série de jogos *Animal Crossing* foi lançada em 2001 pela desenvolvedora Nintendo e conta com oito jogos desde então, todos com a mesma premissa de simular a vida, fazendo com que os jogadores definam seus próprios objetivos dentro do jogo a partir das metas que esse vai construindo para si, bem como ele pode escolher quais habilidades desenvolver em sua estadia. Nessa ilha que você constrói a partir de seus gostos, você poderá dividir sua casa com outros jogadores ou também pode convidar seus vizinhos para morarem com você, bem como receber visitas em sua ilha e presentear os convidados com itens personalizados.

Outro ponto interessante explorado pela franquia de jogos é a simulação da passagem do tempo, baseando-se nas horas e nas festividades da vida real, com um cronômetro que acompanha as 24 horas do dia. Assim, o jogador pode estar no final da tarde fisicamente em sua casa em pleno centro urbano e no console pode estar aproveitando o pôr do sol em uma horta de beterrabas à beira-mar.

Essas possibilidades abertas dentro do ambiente virtual e a própria dinâmica de jogabilidade abriram diversas possibilidades de socialização no momento da pandemia, como por exemplo encontros virtuais de sites de relacionamentos, como tinder¹, e também como jogadores que foram impossibilitados de se despedir de seus

¹<https://www.polygon.com/2020/4/15/21220911/animal-crossing-date-tinder-dating-app-trend-coronavirus>

entes queridos durante a pandemia, criaram memoriais dentro do jogo para lidar com o luto das perdas.²

É a partir dessas qualidades do jogo que o renomado jornal norte-americano NY Times fez uma reportagem constatando que Animal Crossing era o jogo ideal para o momento da pandemia.³ Um ponto interessante abordado na reportagem é o fato que apesar da estética do jogo parecer ser algo destinado apenas ao público infantil, ele faz um grande sucesso entre os ditos millennials (geração que nasceu entre 1981 e 1995) que cresceram acompanhando os outros jogos da franquia, bem como está sendo o primeiro contato das gerações mais novas com o jogo digital. Porém, nas redes sociais uma fã específica do jogo ganhou reconhecimento pela comunidade de jogadores não apenas por sua devoção ao jogo, mas também por sua idade: 87 anos.

No dia primeiro de janeiro de 2019, o designer de jogos Paul Hubans fez uma publicação na rede social twitter⁴, mostrando o registro de horas jogadas em Animal Crossing: New Leaf (anterior ao New Horizons) por sua avó de 87 anos, Audrey, onde ela jogou em sua ilha virtual aproximadamente uma hora e meia por dia, todos os dias, nos últimos 4 anos, totalizando 3580:04 horas no total. Apesar de Paul conversar com sua avó pelo telefone e ela contar sobre suas aventuras na ilha, ele só se deu conta do tempo e dedicação que Audrey dedicou ao jogo quando seu o console onde ela jogava quebrou e ele teve que transferir os dados do jogo para o novo console 3DS que presenteou sua avó.

Foi a partir disso que Audrey ganhou a fama de "Animal Crossing Grandma", que pode ser traduzido como a avó de Animal Crossing, e Paul decidiu gravar um vídeo⁵ com sua avó para mostrar para seus fãs a sua ilha no jogo, o que logo se tornou uma espécie de "série" onde acompanhamos Audrey mostrando sua ilha para seu neto, bem como para seus fãs na internet.

O carinho da comunidade crescia a cada visualização e logo que foi anunciado pela Nintendo que um novo jogo da série iria ser lançado, iniciaram uma campanha de vaquinha virtual para presentear a com uma versão especial temática do jogo, tão querido por Audrey, do novo console Nintendo Switch, obviamente com o novo jogo da franquia já incluso. Em um novo vídeo⁶, Audrey recebe o console de presente, bem como outros itens que mandaram para ela em admiração, respondendo perguntas que seu neto recebeu no youtube, diz que não acredita em todo o sucesso que ela fez na internet e começa a jogar a nova versão de Animal Crossing.

Porém, a história de Audrey com jogos digitais não começou com Animal Crossing, e em um vídeo publicado em março de 2021, seu neto Paul conta a caminhada que culminou no amor compartilhado que ambos nutrem pelos jogos digitais.

²<https://www.polygon.com/2020/7/1/21309893/animal-crossing-new-horizons-memorials-nintendo-grief>

³<https://www.nytimes.com/2020/04/07/arts/animal-crossing-covid-coronavirus-popularity-millennials.html>

⁴ <https://twitter.com/phubans/status/1080226927355592704>

⁵ [87-Year-Old Grandma Shows Her 3500+ Hour Animal Crossing Town](https://www.youtube.com/watch?v=L_JYZbrXGco)

⁶ https://www.youtube.com/watch?v=L_JYZbrXGco

Essa história começou no final dos anos 80, quando Paul estava jogando um videogame chamado "Shadow Game" no console Nintendo Entertainment System, um jogo que envolvia resolver enigmas e era um grande desafio para ele enquanto criança, ainda aprendendo a ler. Em um dos desafios do jogo, ele conta que ao ficar preso em uma fase do videogame a primeira pessoa que ele pensou em pedir ajuda foi a sua avó, que o ajudou a passar de fase e começou a olhar com alegria e curiosidade os videogames.

Ele passou muito tempo da sua infância com Audrey, sua mãe ainda estava na universidade e trabalhava em período integral, e muito de sua criação foi feita por sua avó. Se o mundo de uma criança norte-americana no final dos anos 80 envolvia passar tempo jogando videogames, andando de bicicleta pelo bairro com seus amigos e assistindo desenhos animados, ele identifica que esse mundo nada se aproximava do mundo de sua avó: ela passava os dias costurando, assistindo novelas na televisão e resolvendo caça-palavras. Dessa maneira, não existia nenhuma intersecção entre seus universos até os jogos virtuais. Porém, tudo mudou após esse pedido de ajuda.

Desde então, ela começou a se interessar pelos jogos que seu neto jogava, principalmente aqueles que envolviam enigmas e quebra cabeças, não se interessando muito pelos jogos de ação que requeriam uma agilidade motora mais refinada.

O lançamento do jogo Tetris, um marco na história dos video games, também foi importante nessa história pessoal. O tio de Paul, e filho de sua avó, vive com uma deficiência e Audrey passou grande parte da sua vida, 65 anos, como principal cuidadora dele. Quando ela notou o interesse de seu filho pelo console digital portátil onde seu neto jogava Tetris, ela resolveu comprar um para seu filho, mas no final quem jogou Tetris foi ela.

Em fevereiro de 1996 um jogo novo foi lançado: Pokémon. Nessa época, ele conta que estava muito empolgado com o conceito do jogo, mas como era um adolescente, não combinava muito com o mundo dos seus colegas e poderia ser visto como um interesse muito infantil entre adolescentes. Mas ele conhecia alguém que tinha um console gameboy e se interessaria por isso: sua avó Audrey. Assim, quando ele presenteou sua avó o novo jogo, ela ficou relutante e falando que talvez não fosse gostar (como fez com todos os outros videogames que ele apresentou para ela durante a vida, antes dela passar horas jogando por vontade própria.) Após esse primeiro contato, eles jogaram diversos jogos da franquia Pokémon juntos.

Com Paul na universidade e morando longe de sua avó, apesar de ela amar jogos virtuais, ele conta que ela não conseguia sozinha ter acesso a encontrar novos jogos que ela teria interesse, sendo assim ele era sua principal fonte de acesso às novidades do mundo dos games. Ela prefere os jogos portáteis, consoles como Gameboy, Nintendo 2DS, Nintendo 3DS e recentemente o Nintendo Switch.

Em 2005, ele se mudou para a Califórnia e viu em um ponto de ônibus uma propaganda de um jogo chamado "Professor Layton and the Curious Village", onde combinado com um design charmoso era um jogo de resolver quebra-cabeças e enigmas, lembrando direto de sua querida avó e realmente, ela jogou toda a série de

jogos dessa franquia em seu console 3DS. Depois de jogar todos esses jogos, eles tentaram outros que seguiam o mesmo estilo de jogabilidade, mas nenhum deles a empolgou tanto. Em 2014, Paul pensou em um jogo que não envolvia resolver mistérios ou quebra-cabeças que talvez sua avó gostaria: Animal Crossing.

Essa história, um pequeno conto que podemos encontrar nos cantos da Internet, nos convida a refletir sobre o afeto que pode permear as relações intergeracionais no lugar de uma disputa ou indiferenças entre as pessoas de diferentes gerações e idades. Ferrigno (2009) nos conta que uma das condições facilitadoras para trocas afetivas entre gerações, e talvez a mais básica e importante delas, é a presença de um interesse comum. Nesse caso, podemos observar que o interesse comum não era algo que Paul identificava que teria uma conexão com o universo de sua avó, mas aconteceu uma aposta que ela poderia ajudá-lo e isso mudou tudo.

Interessante pensar que essa história poderia ter tido os mais diferentes desfechos ou nem ao mesmo se tornar uma história, afinal, Audrey poderia ter simplesmente ignorado os jogos digitais e seguido sem se interessar por eles. Mas, nesse caso, a abertura para o novo se conjugou com uma pessoa (no caso, seu neto) que apostou que uma pessoa de idade e geração tão diferente poderia se interessar por uma atividade diferente daquela que ele considerava ser do "mundo das avós". E, no lugar de oferecer atividades desconexas para apenas "ocupar tempo no envelhecimento" houve uma genuína busca e parceria para possibilitar que ela tivesse acesso a atividades que realmente a deixavam feliz.

Ainda, por ser uma atividade lúdica podemos entender como lazer pode contribuir ricamente para que exista uma força social aproximando as gerações (Claudine Attias-Donfut, 1980, p.9-28) e promover um bem-estar entre todos envolvidos.

Se Audrey fez sucesso na internet e sua idade foi um fator importante para viralizar e ser coroada, ainda que nunca confirmado oficialmente pela desenvolvedora Nintendo, mas tomado quase que como verdade pela comunidade de jogadores, com uma personagem da série Animal Crossing nomeada a partir de seu nome⁷, podemos refletir que os jogos digitais vieram para ficar e as gerações atuais, e as gerações por vir, vão envelhecer com os vídeo games, cada um com sua preferência de jogabilidade.

No futuro, quantas "avós de Animal Crossing" existirão? Será que ainda serão chamadas de avó ou será algo tão normalizado nesta experiência de envelhecimento que poderá ir além do reconhecimento pelo papel de avó?

Também, pensando em um mundo globalizado e profundamente desigual, como está sendo e como será o acesso aos jogos digitais para as gerações brasileiras? Qual o perfil de gamers no Brasil⁸ atualmente e como será no futuro? Como isso pode ser aliado a uma vida boa e um envelhecer bem?

⁷<https://www.eurogamer.net/articles/2020-04-03-animal-crossing-grandma-reacts-to-character-named-after-her-in-new-horizons>

⁸ https://cultura.uol.com.br/noticias/42506_perfil-de-gamers-no-brasil-e-de-mulher-periferica-negra-e-jogadora-de-mobile-aponta-pesquisa.html

Audrey segue jogando Animal Crossing e Paul já anunciou que um novo vídeo que mostra a ilha desenvolvida por sua avó será publicado em breve. Nos comentários das redes sociais, além de mensagens em admiração a Audrey, podemos observar comentários de pessoas falando de suas experiências com videogames com seus parentes mais velhos, ou ainda, refletindo sobre seu próprio envelhecer ao lado dos games.

Referências

ATTIAS-DONFUT, Claudine. Loisir et formation des générations. Paris, *Gerontologie et société*, n. 15, 1980.

FERRIGNO, José Carlos. **O conflito de gerações**: atividades culturais e de lazer como estratégia de superação com vistas à construção de uma cultura intergeracional solidária. 2010. Tese (Doutorado em Psicologia Social) - Instituto de Psicologia, University of São Paulo, São Paulo, 2010. doi:10.11606/T.47.2010.tde-15042010-154726.

Data de recebimento: 30/11/2021; Data de aceite: 15/01/2022

Adriana Carajoinas Pinto - Graduada em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Texto escrito no curso "Fragilidades na Velhice: gerontologia social e atendimento", da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, no segundo semestre de 2021. E-mail: adrianacarajoinas@gmail.com