

Reflexão sobre os Videojogos em Rede para o Cidadão Sénior

Liliana Costa e Ana Veloso^a

Universidade de Aveiro

^a E-mails: lilianavale@ua.pt, aiv@ua.pt

Resumo

Atualmente, assiste-se a uma sociedade cada vez mais envelhecida. Para além dos fatores biológicos e psicológicos inerentes ao envelhecimento, acrescem-se, por vezes, obstáculos sociais que levam ao isolamento do cidadão sénior. Os videojogos com dinâmicas colaborativas apresentam-se como sendo promotores da inclusão digital. O objetivo deste estudo é refletir sobre o potencial dos videojogos multi-jogador direcionados a este público-alvo. Os resultados revelam que os videojogos não devem estar apenas orientados para a concretização de tarefas, mas também devem possuir mecanismos de sociabilidade, ajudar a construir uma comunidade e transmitir conhecimentos. A preferência dos seniores recai para videojogos com cenários históricos, regras claramente definidas, jogos casuais e de tabuleiro.

Palavras-chave: Seniores, Videojogos em Rede, Comunicação Mediada por Computador (CMC), Comunidade, MUDs.

Abstract. We are witnessing an increasingly aging society. In addition to the biological and psychological factors associated with the aging, sometimes there are social barriers that lead to the isolation of senior citizens. Video games with a collaborative dynamic are presented as digital inclusion's promoters. The aim of this study is to analyze the potential of multi-player video games targeted to this audience. The results show that video games should not only be geared towards the tasks achievement, but also allow

mechanisms of sociability, build community and transmit knowledge. Seniors prefer video games with historical settings, well-defined rules, casual and board games.

Keywords: Seniors, Network Video games, Computer Mediated Communication (CMC), Community, MUDs.