

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.

Introdução

O envelhecimento demográfico é um dos fenómenos mais omnipresentes na sociedade da informação e comunicação. Considerando a diminuição das taxas de natalidade e o aumento da esperança média de vida no ocidente, os indicadores demográficos preveem o incremento exponencial da população sénior. As projeções da população residente em Portugal indicam que o número de seniores por cada 100 jovens excederá o dobro, em 50 anos (INE, 2004). O processo de envelhecimento abrange um conjunto de mudanças físicas, mentais, comunicacionais e sociais. Segundo a Organização Mundial de Saúde (Ribeiro e Paúl, 2011: 2), é possível ter um envelhecimento ativo, com a “otimização das oportunidades para a saúde, participação e segurança, de modo a melhorar a qualidade de vida das pessoas que envelhecem”. Face a esta realidade, torna-se necessário delinear estratégias interventivas do papel do cidadão sénior na sociedade pelo que a utilização dos videojogos produz efeitos benéficos a nível cognitivo e de manutenção do auto-conceito e qualidade de vida (Pires, 2008). O presente estudo tem como principal objetivo analisar o potencial dos videojogos multi-jogador direcionados ao público sénior e compreender as suas motivações.

1. Aspetos gerais do envelhecimento

Em plena evolução da sociedade pós-industrial, tem-se verificado um aumento da esperança média de vida no Ocidente e, conseqüentemente, o envelhecimento da população. Em Portugal e para efeitos legais, um cidadão sénior é um indivíduo cuja idade é superior ou igual a 65 anos. Porém, o envelhecimento não é apenas resultado de um avanço cronológico, sendo também um conjunto de fatores biológicos/ fisiológicos, psicossociais e socioeconómicos. Muitos dos dispositivos tecnológicos, interfaces e convenções não se mostram adequadas às suas limitações físicas e cognitivas pelo que o *designer* de videojogos para este público-alvo deverá ter em atenção algumas das suas vulnerabilidades, entre as quais o endurecimento do cristalino que gera dificuldade em focar pequenos objetos; minimização da acuidade auditiva e da capacidade de executar tarefas em simultâneo e deterioração da memória a curto prazo. A estimulação intelectual e relações sociais gratificantes podem exercer um benefício real no combate aos sintomas biológicos e psicológicos do envelhecimento (Aiken, 1995). Na utilização das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação), este público-alvo mostra-se, de um modo geral, recetivo, apesar do processo de aprendizagem ser mais longo do que o dos jovens e exigir mais treino ou assistência. Deste modo, uma comunicação mediada

tecnologicamente apresenta um enorme potencial na aproximação dos seniores e combate do isolamento social através de um *design* inclusivo. A Internet é o meio para ultrapassar barreiras físicas, sociais, atenuar preconceitos em relação à utilização da tecnologia por parte do cidadão sénior e confrontar a imagem transmitida pelos media que pulverizam o sentimento de abandono e solidão.

2. Os videojogos com dimensão multi-jogador (MUDs)¹

Os MUDs são ambientes virtuais e sociais que se baseiam em texto, elementos gráficos e nos quais múltiplos utilizadores se encontram ligados em rede (ex.: Internet) e criam os seus próprios personagens (Utz, 2000). A sua envolvência insere-se na categoria de fantasia interativa e as motivações para jogar MUDs são: i) concretizar desafios; ii) derrotar inimigos; iii) obter pontuação; e iv) fortalecer o carácter da sua personagem (Lee, 2000). Na década de 70, os jogos de aventura que exploravam os processos de decisão do jogador em rotas labirínticas tornaram-se populares pelo que, a evolução dos videojogos passou por integrar ferramentas de comunicação síncrona (ex.: *chats*) e, deste modo, resultaram os MUDs. Estes caracterizam-se, pela realização/ação em contexto de jogo em que os jogadores são orientados para o cumprimento de objetivos e o seu desempenho traduz-se na acumulação de tesouros/objetos de coleção, subida de nível ou pontuação; exploração do jogo e do mundo virtual; a socialização em que os jogadores utilizam as ferramentas de comunicação e, por último, a reputação através de ferramentas de distração/ ajuda sobre outros jogadores (Bartle, 1990). O aspeto preferido de jogo é a interação social e esta é a chave que permite a absorção no jogo com multi-jogadores (Griffiths *et al.*, 2004). Deste modo, ao conceber videojogos com esta dimensão, deve-se ter em atenção elementos fundamentais como a forma de progresso, interação social, cultura de jogo imersivo, arquitetura de sistema, personalização da personagem e os jogadores.

3. Os videojogos em rede e o cidadão sénior

Os videojogos funcionam como um estímulo à concentração, autonomia, memória e atenção, pelo que o *edutainment* (entretimento educacional) acaba por ser o meio predileto para promover a info-inclusão e erradicar o isolamento social. Não obstante a este facto, os videojogos deverão proporcionar dinâmicas colaborativas e a ligação entre jogadores, sendo que o *chat* por voz facilita o relacionamento entre participantes, tornando-os mais próximos (Xie, 2008). Os jogos digitais apresentam um grande

potencial dado que podem ser utilizados para fins educativos, de treino e contribuir para um envelhecimento ativo ao estimular as capacidades cognitivas e motoras dos seniores. Segundo De Schutter e Abeele (2008), o público sénior valoriza videojogos que tenham um propósito/valores, que apresentem benefícios culturais ou educacionais, promovam o crescimento pessoal e contribuam para a sociedade. Os jogos casuais, como os jogos de palavras e de memória, *puzzles*, *quizes* culturais, jogos de tabuleiro e de cartas são os mais populares. Os videojogos não devem ser focalizados na concretização de tarefas e devem permitir a conexão entre jogadores, de modo a cultivar o crescimento pessoal e adicionar um contributo social. A BBC concretizou um estudo que mostra que os jogadores cuja faixa etária se situa entre os 51-65 anos preferem *puzzles*, jogos de tabuleiro e *quizes*. Acresce-se o facto, de que a maior parte dos participantes gosta de jogos que remetem para o seu passado/vivências (Nap *et al.*, 2009). Os jogos digitais podem ser a solução para diminuir o fosso digital existente entre gerações e alguns jogos tradicionais apresentam benefícios para a saúde, pelo que poderão ser adaptados e transitar esses benefícios em contexto de videojogo. Por exemplo, o jogo dos dardos é o que apresenta melhorias ao nível da rapidez e processamento de informação - qualidade do tempo de resposta e adaptação ao ambiente (Broniskowska *et al.*, 2011). Se o investimento dos seniores em jogar um jogo digital (ex.: comandos complexos) for superior ao retorno (ex.: divertimento), a utilidade do jogo digital será nula (Bouwhuis, 2000). As motivações dos seniores em jogar prendem-se com o facto de passar o tempo, incrementar as habilidades de jogo, obter pontuação máxima, avançar para o nível seguinte, manter contacto com a sociedade e avaliar o seu progresso. Ao nível dos conteúdos, dever-se-á optar por jogos digitais que tenham uma narrativa histórica das suas vidas ou que possam preencher alguns dos seus sonhos de infância (Nap *et al.*, 2009). As dificuldades prendem-se com a velocidade, legibilidade, manipulação e percepção. O tamanho do ecrã e dos objetos de jogo devem ter um tamanho considerável de modo a serem facilmente visualizados e não exigirem movimentos complexos/precisos (Torres e Zagalo, 2008). Na conceção de videojogos em rede para seniores, há que considerar que o avanço de nível não será muito relevante, dado que o enfoque deverá ser no estímulo ao trabalho em equipa, interações sociais e campeonatos/torneios de competição. Alguns autores referem que há um receio em falhar nos videojogos inter-geracionais pelos seniores, uma vez que as novas gerações tendem a dominar a tecnologia – constituindo uma vantagem competitiva (Nap *et al.*, 2009). Assim, dever-se-á privilegiar dinâmicas colaborativas ao invés da competição. O

exercício individual, também, é importante a fim de treinar e conhecer as habilidades de cada sénior.

Investigação em desenvolvimento

A filosofia dos videojogos em rede assenta num conjunto de valores como o sentimento de pertença, relações profundas com o outro, preenchimento pessoal, ser respeitado, divertimento e respeito mútuo (Lin, 2011) pelo que os MUDs poderão ser adaptados para a comunidade sénior, promovendo a info-inclusão e erradicando o isolamento social. Este estudo insere-se no âmbito do projeto SEDUCE² e encontra-se em desenvolvimento na dissertação de Mestrado “Os videojogos em rede para o cidadão sénior”, tendo como finalidade a resposta às questões de investigação: i) “Como podem os MUDs estimular o cidadão sénior a jogar com regularidade?”; ii) “Como podem os videojogos em rede erradicar o isolamento social?”; e iii) “Quais as recomendações para conceber MUDs adaptados ao cidadão sénior?”. O objetivo deste estudo é analisar o potencial dos videojogos multi-jogador direcionados a este público alvo através da participação ativa dos seniores que integrarão o *focus group*³ e o desenvolvimento de um protótipo de um MUD adaptado para seniores, articulado com métodos como a revisão da literatura, inquéritos, testes de usabilidade e observação direta. O estudo apresenta um enquadramento teórico que abrange os aspetos gerais do envelhecimento, a utilização das TIC pelos seniores, os jogos *multiplayer*, MUDs, avatares, ambientes virtuais e um estudo empírico, resultado do desenvolvimento do protótipo e análise dos resultados.

Comentários finais

Esta reflexão apresenta o grande potencial que os videojogos em rede podem ter no combate ao isolamento social do cidadão sénior. Ao conceber este tipo de videojogos com uma dinâmica multi-jogador, importa compreender que a maior parte dos jogadores prefere competir em grupo do que individualmente, dando primazia à colaboração. Na conceção de um videojogo com um *design* inclusivo, deve-se seguir um conjunto de linhas orientadoras, entre as quais a simplicidade e naturalidade da *interface* de videojogo, de modo a que se consiga identificar e executar as tarefas solicitadas, incluir diferentes tipos de *feedback* (visual, escrito e auditivo), apresentar instruções claras e direcionadas à ação, discurso na voz ativa, redução do número de menus, focalização nas atividades de jogo, não apresentar cronómetros decrescentes e o ecrã de *ranking*

deve ser simples de modo a que hierarquia de pontuação seja perceptível. Os videojogos para o cidadão sénior não devem ser apenas orientados para a concretização de tarefas, como também devem permitir mecanismos de sociabilidade, a construção de uma comunidade e o cultivo do conhecimento dos jogadores. A preferência dos seniores recai em videojogos com cenários históricos, regras bem definidas, jogos casuais e de tabuleiro. Como desenvolvimentos futuros, importa analisar as funcionalidades de partilha do sistema de *ranking* enquanto promotores de reputação social e torneios virtuais.

Referências Bibliográficas

- Aiken, L. (1995). *Aging: An Introduction to Gerontology*. Thousands Oaks: Sage.
- Bartle, R.A. (1990). 'Interactive Multi-Player Computer Games'. Disponível em: <http://ftp.lambda.moo.mud.org/pub/MOO/papers/mudreport.txt>
- Bouwhuis D.G. (2000). 'Parts of Life: Configuring Equipment to Individual Lifestyle'. *Ergonomics*, 43: 7: 908-919.
- Bronikowska, M., M. Bronikowski e N. Schott (2011). "You Think You Are Too Old to Play?" Playing Games and Aging. *Human Movement*, 12: 1, 24-30.
- Griffiths, M.D., M.N. Davies e D. Chappell (2004). 'Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming'. *Cyberpsychology and Behavior*, 7:4, 479-487.
- INE. (2004). *Projeções de População Residente, Portugal e NUTS II 2000-2050*.
- Lee, K.M. (2000). 'MUD and Self-Efficacy'. *Educational Media International*, 37: 3, 177-183.
- Lin, Y. e H.Lin. (2011). 'A Study on the Goal Value for Massively Multiplayer Online Role-Playing Games Players'. *Journal of Computers in Human Behavior*, 27, 2153-2160.
- Nap, H.H., Y.A.W. De Kort, W.A. IJsselstein (2009). 'Senior Gamers: Preferences, Motivations and Needs'. *Gerontechnology*, 8: 4, 247-262.
- Pires, A.T. (2008). 'Efeitos dos Videojogos nas Funções Cognitivas da Pessoa Idosa'. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Medicina do Porto.
- Ribeiro, O. e C. Paúl (2011). *Manual de Envelhecimento Activo*, Lisboa: LIDEL.
- Roebuck, J. (1979). 'When Does Old Age Begin?: The Evolution of the English Definition'. *Journal of Social History*, 12: 3, 416-428.

Torres, A., e N. Zagalo (2008). ‘Videojogos: Um Novo Meio de Entretenimento’. *Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho).

Utz, S. (2000). ‘Social Information Processing in MUDs: The Development of Friendships in Virtual Worlds’. *Journal of Online Behavior*, 1: 1.

Xie, B. (2008). ‘Multimodal Computer-Mediated Communication and Social Support among Older Chinese Internet Users’. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 728-750.

Agradecimentos

Este estudo é suportado pelo projeto SEDUCE (PTDC/CCI-COM/111711/2009) – COMPETE, FEDER, FCT de Lisboa.

¹MUD – Multi-User Dungeon, Multi-User Dimension and Multi-User Domain.

²Projeto SEDUCE “ utilização da comunicação e da informação mediada tecnologicamente em ecologias web pelo cidadão sénior” PTDC/CCI-COM/111711/2009.

³O *focus group* pertence a uma das Instituições Particulares de Solidariedade Social que colabora com o projeto SEDUCE