



Universidade de Aveiro
2013

Departamento de Comunicação e Arte

**LILIANA FILIPA
VALE COSTA**

**OS VIDEOJOGOS EM REDE PARA O CIDADÃO
SÉNIOR**

**NETWORKED VIDEO GAMES FOR OLDER
ADULTS**



**LILIANA FILIPA
VALE COSTA**

**OS VIDEOJOGOS EM REDE PARA O CIDADÃO
SÉNIOR**

**NETWORKED VIDEO GAMES FOR OLDER
ADULTS**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica da Doutora Ana Veloso, Professora Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

Trabalho realizado no âmbito do projecto SEDUCE – Utilização da comunicação e da informação mediada tecnologicamente em ecologias *web* pelo cidadão sénior.

Apoio financeiro da FCT (PTDC/CCI-COM/111711/2009) no âmbito do III Quadro Comunitário de Apoio.

Dedico este estudo a si, leitor. Tal como eu, foi assaltado pela dúvida e por um olhar mais demorado sobre determinado fenómeno. Reportou o problema mas ninguém acreditou, renunciou contentar-se com o sossego das verdades absolutas, formulou hipóteses, envolveu-se com a audiência e consumiu grande parte do seu tempo na procura de respostas.

I dedicate this study to you, reader. Like me, you were assailed by doubt and by a longer look at a certain phenomenon. You reported the problem but nobody believed, resigned settling for the quiet of absolute truths, formulated hypotheses, became involved with the audience and consumed much of your time searching for answers.

o júri

presidente

Professor Doutor Jorge Trinidad Ferraz de Abreu
professor auxiliar da Universidade de Aveiro

Professora Doutora Lynn Rosalina Gama Alves
professora titular da Universidade do Estado da Bahia

Professora Doutora Ana Isabel Furtado Franco de Albuquerque Veloso
professora auxiliar da Universidade de Aveiro

agradecimentos

O maior agradecimento é dirigido aos meus pais que, ao longo do meu percurso, apoiaram-me incondicionalmente na escalada pela procura de respostas e mostraram-me que a vida é repleta de significados.

À professora Ana Veloso não só pela orientação e revisão decorrentes de toda a investigação, mas também pela motivação, confiança, disponibilidade e apoio demonstrado. Ao professor Óscar Mealha e à equipa do projeto SEDUCE pela boa disposição, intercâmbio de conhecimentos, sugestões e ajuda na investigação. Ao Miguel pelo *feedback* na implementação.

Ao professor Tim Oswald que, ao longo destes anos, transmitiu conhecimentos valiosos. Nunca é demais agradecer o seu apoio, as críticas construtivas e a preocupação com os alunos.

Aos investigadores do CETAC.MEDIA pela partilha das suas experiências, apoio e amizade. Aos meus *guerreiros dos computadores* da Instituição Patronato Nossa Senhora de Vilar (IPNSFV), Centro Paroquial de S.Bernardo (CPSB), aos participantes da Formação para seniores - Introdução Multimédia e aos participantes do *focus group online* que me acolheram e imprimiram neste estudo muita força de vontade e dedicação.

Ao Ben e a toda a equipa do VisionsLive, por terem-me ajudado e disponibilizado a ferramenta para o *focus group online*.

Um agradecimento especial a todos os jogadores com mais de 50 anos. Sem eles, este estudo teria sido impossível. Aos fóruns e entidades que ajudaram a divulgar a investigação, o meu sincero obrigado.

acknowledgements

My gratitude is addressed to my parents, who supported me, unconditionally, to climb in the search for answers and showed me that life is full of meanings.

To my supervisor Ana Veloso not only for guidance and review of, all the research, but also for the motivation, confidence, availability and support shown. To professor Óscar Mealha and the project team SEDUCE for their willingness, knowledge sharing, suggestions and help. To my fellow worker Miguel who gave me feedback during the implementation of the project.

To professor Tim Oswald, who shared valuable knowledge throughout many years at the University of Aveiro. It is never too much to thank professor Tim for his support, constructive criticism and concern for students.

To CETAC.MEDIA's researchers for sharing their experiences, support and friendship. To my *warriors of computers* of Instituição Patronato Nossa Senhora de Vilar (IPNSFV) and S.Bernardo (CPSB) as well as all participants of Introduction Multimedia I (Meetings with Science) and the participants of the online focus group who welcomed me and printed in this study a lot of willpower and dedication.

To Ben and VisionsLive team for having helped me and made the online focus group's tool available. I am very grateful to you.

A special thanks to all gamers aged 50 and over. Without them, I would not be able to do this research. To online forums, online communities and other entities who helped me to spread the survey, my sincerest thanks and appreciation.

palavras-chave

Cidadão sénior, videojogos, comunicação mediada por computador, ambientes virtuais com dimensão multijogador (MUDs), acessibilidade

resumo

A sociedade encontra-se, cada vez mais, envelhecida. Recentemente, tem havido um interesse crescente em estudar produtos ou serviços comercializados para o cidadão sénior. Na indústria dos videojogos, os seniores, especialmente os reformados, tendem a ser consumidores ávidos de jogos. Até ao momento, os estudos têm-se debruçado sobre o papel dos videojogos na manutenção ou melhoria das capacidades cognitivas. Porém, tem-se verificado uma ausência de informação sobre a utilização dos videojogos em rede numa idade mais avançada. A investigação tem descurado a componente social dos videojogos e o seu potencial na promoção da inclusão digital e a minimização das barreiras sociais. O objetivo desta investigação é compreender as componentes de *design* de videojogos em rede que estimulam o cidadão sénior a jogar, utilizando o método de investigação social aplicada. As motivações e rotinas dos jogadores com idade igual ou superior a 50 também são abordadas. Este estudo oferece uma nova perspectiva do perfil de jogador, ao aplicar um questionário a 245 jogadores com idade igual ou superior a 50, dois *focus group* e técnicas de análise de conteúdo. Os resultados indicam que não há diferenças significativas entre jogadores de diferentes faixas etárias relativamente às preferências de jogo. Os jogos de aventura são os preferidos. A resolução de problemas e a memória são as capacidades que gostam de praticar com o jogo. Os desafios cognitivos são valorizados e a colaboração entre jogadores deve ser enfatizada em relação à competição ou combate. A informação recolhida suporta a observação que um novo perfil de jogador emerge e que novos desafios aguardam os desenvolvedores de jogos.

keywords

Older adults, video games, computer-mediated communication, multiplayer real-time virtual worlds (MUDs), accessibility

abstract

We are witnessing an increasingly ageing society. Recently, there has been a growing interest in studying products or services marketed to older adults. In the video game industry, the elderly, especially retirees, tend to be avid consumers. Many recent studies have focused on the role of video games in maintaining and improving cognitive capacities. However, there is a lack of information about the use of networked video games in later age. No real attention has been paid to the collective component of video games and their power to promote digital inclusion and eradicate social barriers. The aim of this research is to understand the main game design components of networked video games that encourage older adults to play, using an applied social research methodology. It also addresses the main attitudes, motivations and routines relative to video gaming, when people are aged 50 and over. The study provides insight into a new video gamer profile by employing a survey questionnaire with 245 gamers aged 50 and over, two focus groups and content analysis techniques. Findings indicate that there were no significant differences between a younger age group and older adults in their choices of video games played. Adventure games are preferred and problem-solving and memory span were the skills that participants liked to practise. Cognitive challenges are valued and collaboration between players should be prioritized over competition and combat. These data support the view that a new older adult's gamer profile is emerging and it will bring new challenges for game developers.