



Andrea Rosales

Investigadora de l'Internet Interdisciplinary Institute de la Universitat Oberta de Catalunya

“Els videojocs són una manera de connectar amb els fills i els nets”

● Una part de la gent gran utilitza el mòbil per jugar als mateixos videojocs que la resta dels adults i es comunica per WhatsApp, la porta d'entrada al món digital per a moltes àvies i avis



Andrea Rosales investiga la relació de la gent gran amb la tecnologia digital ■ JOSEP LOSADA

Toni Dalmau
BARCELONA

La gent gran també utilitza els mòbils per jugar? Segons els estudis que hem fet en el grup Xarxes de Comunicació i Canvi Social de la UOC, entre un 17 i un 19% dels adults majors de 55 anys de l'Estat espanyol juguen a videojocs amb el mòbil. Això contradiu una idea força generalitzada segons la qual a la gent gran no li interessen les tecnologies digitals. Això sí, és un percentatge inferior al del conjunt de la població adulta, en el qual els jugadors són un 30 per cent.

Quin tipus d'estudis han portat a terme?

N'hem fet dos. Un amb una mostra de 150 persones d'entre 55 i 79 anys que van respondre a un qüestionari i a qui els van fer un seguiment, mitjançant una aplicació, de totes les activitats al mòbil. I l'altre l'hem portat a terme, el 2016 i el 2018, amb una mostra més àmplia de 1.200 persones majors de 55 anys i representativa de la po-

blació resident a l'Estat espanyol. Els resultats obtinguts són molt similars en els dos estudis, que formen part d'uns projectes d'investigació internacionals.

Crida l'atenció que en aquests estudis el concepte “gent gran” suposi a partir de 55 anys.

Nosaltres ho justifiquem perquè és l'etapa de transició cap a la jubilació i ens serveix per poder saber si les persones més joves dins d'aquest rang d'edats es comporten de la mateixa manera en l'ús del mòbil que les d'edat més avançada. En aquest sentit hem comprovat que no hi ha diferències significatives en l'ús de videojocs entre la gent de 55 anys i la de 79.

Quins jocs per a mòbil triomfen en aquesta franja d'edats?

Al capdavant de la llista hi ha l'Apalabrados, seguit de Criminal Case, en el qual el jugador fa de detectiu resolent enigmes, i Pokémon GO, que utilitza la realitat augmentada per interaccionar amb l'entorn. A continuació es situen els solitaris i també els jocs de puzzles, com

Toon Blast i Candy Crush Saga.

Aquesta tria de jocs què indica?

Demostra que la gent gran juga amb el mòbil a les mateixes coses que la resta de la població adulta. Són *casual games*, jocs per passar una estona. La diferència és que els joves, a més d'utilitzar el telèfon intel·ligent per jugar, ho fan també amb les videoconsols amb jocs que requereixen més pràctica i temps.

Quines motivacions té la gent gran per jugar a videojocs amb el mòbil?

A part de la qüestió lúdica, els videojocs són en molts casos una manera de connectar amb fills i nets, d'alimentar una relació. També ajuden la gent gran a desenvolupar habilitats digitals. Aprenen a descarregar un joc nou, a trobar una solució quan s'omple la memòria del mòbil, guanyen confiança i s'atreveixen a utilitzar el mòbil per a altres coses diferents que jugar. S'apropen a la tecnologia com una manera de sentir-se part de la societat i quan desco-

breixen que són capaços de resoldre, amb l'ajut o no dels nets, algun problema, això els dona un toc d'optimisme que influeix en el seu benestar general.

Només juguen amb el mòbil o ho fan també amb l'ordinador o amb la tauleta?

L'ús de tauletes és més habitual entre les persones grans que entre les joves. Crec que és degut a qüestions ergonòmiques: les pantalles més grans de les tauletes els permeten veure millor les coses que les dels mòbils. En canvi l'ordinador és per a ells un estri per al treball d'oficina.

Quina actitud té la indústria del videojoc amb la gent gran?

La majoria de les empreses no els tenen en compte en el disseny de videojocs. La població de referència per al sector és la gent jove i la molt jove i ha deixat sense explorar la possibilitat d'inspirar-se en les idees i demandes de la gent gran per fer jocs i aplicacions que puguin ser interessants per a tota la població. Alguna empresa ha creat mòbils o jocs per a avis, oblidant

que els que tenen telèfon intel·ligent el que volen és emprar les mateixes tecnologies que els seus fills i els seus nets.

Vostè també ha estudiat la relació entre les persones grans i el WhatsApp.

Aquesta aplicació, que és l'eina més utilitzada en els mòbils a l'Estat espanyol, ha estat la porta d'entrada al món digital per a molta gent gran. A l'àmbit familiar hi ha molta pressió social perquè l'avi o l'àvia tingui un mòbil i utilitzi WhatsApp per comunicar-se amb la família. El fan servir com una eina de microcoordinació, per a coses específiques, però no pas per a converses llargues com fan els joves. Per això s'estimen més trucar. I a l'hora d'escriure al mòbil, procuren, com tots els adults, fer-ho el més correctament possible, cosa que als joves els sembla molt malament perquè consideren que els avis i els pares triguen massa a escriure un missatge. Per als joves, el paradigma és escriure ràpid i fer-ho malament per escriure encara més ràpid. ■