

## Representación e inclusión de personas mayores en videojuegos y experiencias lúdicas

Marta Fernández-Ruiz

Universitat Politècnica de Catalunya, Carrer de la Igualtat 33, 08222 Terrassa,  
Barcelona, España

[marta.fernandez.ruiz@citm-upc.edu](mailto:marta.fernandez.ruiz@citm-upc.edu)

**Resumen:** El presente artículo, propuesto en la modalidad de trabajo emergente, busca promover un debate en torno a los videojuegos desde una óptica intergeneracional. Con ello, se pretende explorar la representación de las personas mayores en los videojuegos, así como las distintas formas de integrarlas en la actividad lúdica, bien como jugadoras, bien como agentes en el proceso de diseño de juegos. En este sentido, surgen una serie de preguntas que merece la pena abordar y que requieren mayor investigación. ¿Qué aproximaciones al diseño de juegos pueden promover mecánicas y narrativas que favorezcan las relaciones intergeneracionales? ¿Qué beneficios puede traer incorporar a los mayores a los procesos de diseño de juegos? ¿Qué factores motivan a cada generación a consumir videojuegos? También se propone revisar el concepto de persona mayor, en tanto que si bien se suele asociar a las personas mayores con un contacto escaso con la tecnología, en los años 60 nace ya la primera generación que incorpora los videojuegos a sus actividades de ocio y consumo. Para ello se propone una conversación en torno a la representación que las personas mayores, así como el concepto de envejecimiento, han tenido hasta el momento en los videojuegos. También se abordan una serie de proyectos llevados a cabo para promover la incorporación de las personas mayores en los procesos de diseño de juegos desde la metodología de *design through research*.

**Abstract:** This article, proposed as an emerging work, seeks to promote a debate on video games from an intergenerational perspective. The aim is to explore the representation of old people in video games, as well as the different ways of integrating them into the ludic activity, either as players or as agents in the game design process. In this sense, a series of questions arise that are worth addressing and require further research. What approaches to game design can promote mechanics and narratives to enhance intergenerational relationships? What benefits can be derived from incorporating old people into game design processes? What factors motivate each generation to play? This presentation also aims at reviewing the concept of old people, inasmuch as although they are usually associated with the idea of having little contact with technology, in the 1960s the first generation to incorporate video games into their leisure and consumption activities was born. Thus, we propose a conversation around the representation that old people, as well as the concept of aging, have had so far in video games. It also addresses a series of projects

*incorporation of old people in game design processes from the design through research methodology.*

Palabras clave: juegos inclusivos, envejecimiento, personas mayores, videojuegos, investigación a través del diseño.

*Keywords: inclusive games, ageing, old people, videogames, research through design.*

## 1 Introducción

Se tiende a asociar los videojuegos con la infancia y la juventud. Sin embargo, en 2020 solo el 20% de la población de los gamers en España tiene menos de 24 años [1], y en 2015 solo el 16'8% de los adultos considera que los videojuegos son algo exclusivamente para niños y jóvenes [2]. Además, la edad de los jugadores se está alargando junto con el envejecimiento de la población de gamers nativos. La Generación X (los nacidos entre el 65 y el 76) fueron quienes experimentaron el rápido desarrollo de los videojuegos entre los años 70 y 80 [3].

Por otra parte, con el auge de la gamificación, se tiende cada vez más a incluir elementos de juegos en numerosas situaciones de la vida cotidiana y, en particular, en aplicaciones móviles de uso generalizado en la población de todas las edades.

Además, los juegos serios se están popularizando en aplicaciones como la detección de deterioro cognitivo, la rehabilitación cognitiva y funcional y la salud mental con personas mayores como principales usuarios.

Esta situación plantea una serie de preguntas sobre la adecuación de los juegos y las estrategias de gamificación a un público plurigeneracional. ¿Los factores motivacionales son los mismos a cualquier edad? ¿Son adecuadas las narrativas y las mecánicas de juego? ¿Cómo es la representación de las personas mayores y sus problemáticas, así como de las relaciones de tipo intergeneracional? ¿Se tiene en cuenta a las personas mayores en el diseño de juegos? ¿Hasta qué punto los juegos son accesibles para las personas mayores?

Por otra parte, para 2050, una de cada cuatro personas que viven en Europa y América del Norte podría tener 65 años o más [4]. Las políticas en torno a las ciudades inteligentes se centran en la mejora de las infraestructuras y la movilidad, si bien no son del todo acordes al deterioro físico y cognitivo de las personas mayores. A ello se añade el aislamiento social al que este colectivo se ve sometido, lo que favorece el surgimiento de enfermedades y dolencias como la demencia y la depresión [5].

El contacto intergeneracional puede contribuir significativamente a disminuir el aislamiento social y sus efectos, si bien este debe ser estimulado [6]. En este sentido, diferentes iniciativas se han llevado a cabo para diseñar instalaciones públicas que fomenten el juego intergeneracional, así como para incorporar a las personas mayores en procesos de *storytelling* y diseño de juegos.

Este trabajo parte de un concepto amplio de juego intergeneracional con el fin de abordar diferentes aspectos del mismo que puedan ser objeto de estudio por parte de la comunidad académica en el área de los *Game Studies*. En este sentido, bajo este término, y teniendo en cuenta los propósitos de este artículo (generar debate), se aborda, por una parte, la cuestión de la representación que hasta el momento se ha hecho de las personas mayores y el proceso de envejecimiento en los videojuegos, así como de relaciones de tipo intergeneracional (bajo la perspectiva de que el juego, si bien puede ser un medio de evasión, también es una potente herramienta para acercar a los jugadores a determinadas realidades). Por otra parte, se promueve una reflexión en torno a la manera en que los juegos (en sentido amplio) y los videojuegos o juegos mediados tecnológicamente (en sentido más particular), pueden fomentar el contacto intergeneracional y el entendimiento y convivencia entre colectivos de diferentes edades. También sobre cómo el videojuego puede promover el bienestar de la población

más mayor, tendente al deterioro y al aislamiento social. Asimismo, el artículo propone extender la conversación a aspectos como qué metodologías de investigación son las más adecuadas para abordar estas cuestiones.

## 2 Representación de personas mayores y relaciones intergeneracionales

Hasta hace poco los *Game Studies* se habían centrado en aspectos formales como la narratología vs la ludología o la retórica procedural, en estructuras de *engagement* afectivo, y en el neoformalismo de los *code*, *software* y *platform studies*. El estudio de la representación, en cambio, parece haber permanecido relegado a un segundo plano, si bien se considera que es un aspecto relevante que puede marcar el desarrollo de videojuegos en los próximos años por su relación directa con el factor de inclusividad y con el empoderamiento y visibilización de diferentes colectivos sociales [7]. La representación, de hecho, no está separada ni es independiente de los elementos centrales de los juegos; no solo ésta es producto del lenguaje y la capa audiovisual y narrativa, sino que depende también de elementos menos visibles y notables, como el código y la forma en que los juegos están programados, o las acciones que puede realizar el jugador (tanto desde el punto de vista de las mecánicas disponibles y las habilitaciones y restricciones que establecen las reglas, como desde la perspectiva de las posibilidades que ofrecen distintos tipos de *hardware*).

Que los *Game Studies* no atiendan de manera significativa a la representación puede suponer un peligro, en tanto que ésta no solamente se considera un vehículo de expresión, sino que también contribuye a la construcción de identidades e ideologías [7]. Sucesos acontecidos en los últimos años como el #Gamergate y el #BlackLivesMatter, así como campañas de fans creadas como #INeed-DiverseGames, hacen que en este momento una de las claves de los *Game Studies* sea desarrollar más análisis basados en la representación, la identidad y la relación entrecruzada entre videojuegos y cultura de juego.

Además, si bien el juego tiene algo en común con el humor, lo inútil y lo festivo, y crea mundos de ficción a través de los cuales es posible evadirse de los problemas del día a día, también permite un acercamiento a dimensiones sociopolíticas de la realidad. Más allá del entretenimiento, los mundos de ficción construidos a través del juego pueden representar, metaforizar e incluso transformar el mundo real, visibilizando estructuras ocultas, mostrando sistemas ideológicos y concienciando sobre determinados valores. En otras palabras, los juegos son sistemas diseñados en los que valores sociales, culturales y políticos se transmiten a partir de elementos de diseño de juegos [8].

Teniendo en cuenta estas consideraciones, y desde el punto de vista de la representación de las personas mayores en los videojuegos, surgen cuestiones en torno a cómo son los videojuegos con personajes, espacios, temporalidades, historias y sistemas de juego asociados a la idea de envejecimiento. También sobre qué otros temas se abordan. Especialmente oportuna es la pregunta sobre qué enfoques en el diseño de juegos permiten visibilizar y empatizar con la gente mayor, así como con sus vivencias y problemáticas. Con estas preguntas se ha procedido a jugar a tres videojuegos que están protagonizados por personas mayores y que abordan la temática del envejecimiento: *Heal* [9], *Arise. A Simple Story* [10] y *Old Man's Journey* [11].

En *Heal* el objetivo es guiar a un anciano que lucha por recordar a su pareja fallecida, para lo cual deberá resolver diferentes puzzles. En el juego no existen diálogos, si bien la historia se transmite a partir del diseño de niveles, cada uno de los cuales aborda un estado de ánimo. Ejemplos de ello son los títulos de estos niveles (*Desolado*, *La Lucha*, *Lo que permanece*) y su atmósfera claramente oscura (de colores apagados y sonidos tenebrosos), que dan cuenta de un cuidado uso de la retórica verbal (en el caso del título de los niveles) y audiovisual (en lo referente a la atmósfera que recrea el juego). Es principalmente esta retórica desde la que se transmite el aislamiento

social y sus efectos negativos, con un fuerte énfasis en la soledad, la depresión, la demencia y la desorientación, en una lucha por mantener vivo el recuerdo de un ser querido.

En *Arise. A Simple Story*, el jugador toma el control de un anciano cuyo funeral presencia, y es que el juego parte de la muerte del anciano y propone visitar la vida de este a través de niveles representativos de los diferentes momentos vitales del personaje, como el enamoramiento o el envejecimiento. Los espacios simbolizan estos momentos vitales, de modo que aspectos como el baile con el viento se asocia al enamoramiento, y la evolución de los paisajes (de florecidos a nevados y estériles) se asocia al proceso de envejecimiento. El juego invita a revivir recuerdos significativos del anciano, sin juzgar si las decisiones tomadas fueron correctas o erróneas. El tiempo se convierte en un elemento jugable al permitir que, avanzando hacia delante o retrocediendo hacia atrás, se muevan objetos o se modifiquen determinadas condiciones (como las estaciones del año) para resolver los diferentes puzzles que presenta el juego. Además, el juego contiene coleccionables que permiten obtener más detalles de la historia del personaje.

En *Old Man's Journey* el jugador debe ponerse en la piel de un anciano que recibe una carta y emprende un viaje cuyo destino solo se conoce una vez superados todos los obstáculos. La principal mecánica del juego es la de alinear, a modo de puzzle, los diferentes elementos del espacio (consistente principalmente en coloridos pueblos y entornos naturales) para poder trazar sendas que permitan al anciano avanzar en su travesía. El juego también promueve mecánicas de *slow gaming* [12] como sentarse, esperar o contemplar, que ofrecen un espacio para la reflexión en torno al paso del tiempo y las consecuencias de las decisiones tomadas a lo largo de la vida (principalmente no haber pasado el suficiente tiempo con su pareja y su hija). Estos momentos van acompañados de una serie de imágenes que se muestran en pantalla y que permiten al jugador obtener más detalles del pasado de su personaje.

En los tres videojuegos se aborda el sentimiento de pérdida y nostalgia que genera el paso del tiempo y el fallecimiento de una compañera sentimental. Asimismo, los tres se caracterizan por el empleo de mecánicas de recolección y resolución de *puzzles* que son recompensadas, con una intención claramente metafórica, con la posibilidad de mantener viva la memoria. Esta metáfora se puede vincular a la posibilidad de empatizar con el deterioro cognitivo que sufren las personas mayores, pero también para transmitir la importancia de valorar el tiempo y los diferentes momentos que ofrece la vida.

Aparte de videojuegos protagonizados por personas mayores y/o que exploren la temática del envejecimiento, puede resultar interesante abordar el juego intergeneracional desde otros enfoques. Por ejemplo, es pertinente tener en cuenta los videojuegos que tratan con mayor o menor intensidad las relaciones intergeneracionales. Ejemplos de ello son *Open Roads* [13], juego que está desarrollando Annapurna Interactive y que recrea un *road trip* llevado a cabo por una adolescente y su madre; o *Horizon Zero Dawn* [14], donde en un contexto post-apocalíptico dos personajes desarrollan un vínculo padre-hija a pesar de no ser familia biológica.

El desarrollo y consumo de estos juegos genera cierta motivación por explorar, por una parte, nuevas vías desde las que abordar una representación más completa y libre de estereotipos de las personas mayores y, por otra parte, la cuestión acerca de qué enfoques de diseño de juegos son los más apropiados para promover discursos que fomenten el entendimiento entre distintas generaciones, que disminuyan los estereotipos negativos y reduccionistas, y que resulten de interés para el colectivo de las personas mayores. Más allá de la representación de las personas mayores, o de la idea de envejecimiento, es interesante explorar las formas de representar o promover un discurso acerca de las interacciones intergeneracionales y la diversidad.

Uno de estos enfoques es la retórica procedural, entendida como el uso del sistema de reglas y mecánicas del juego de manera persuasiva para guiar a los jugadores a distintos escenarios de reflexión [15]. Ejemplo de ello es el caso de *Soundplay* [16], una instalación de sonido sensible a la presencia y movimiento de personas en un espacio,

diseñada para promover el contacto intergeneracional en entornos urbanos.

El sistema produce variaciones de sonido en base a la interpretación que hace este de la altura y la proximidad de los participantes. Cuanto mayores son las diferencias de altura entre las personas que interactúan entre ellas, más agradable, complejo y armónico es el sonido generado por el sistema. Con ello se busca que los participantes se inviten entre ellos a unirse y a explorar el sistema de interacción (saltar, ponerse de rodillas) para producir los sonidos más interesantes. También que se comuniquen entre ellos para ver cómo combinarse y cambiar de sitio (escondarse del sensor, salir corriendo y volver a entrar en la instalación) para obtener mejores sonidos.

A través de la retórica procedural *Soundplay* asocia la soledad a un sonido discordante y desagradable. La soledad no se presenta como un estado de paz, sino como un estado de confusión.

### 3 Juego intergeneracional y personas mayores como activos en los procesos de co-diseño

Atendiendo a la afirmación de que el contacto intergeneracional puede tener efectos beneficiosos a la hora de atenuar el aislamiento social, una forma de estimularlo puede ser desde el empoderamiento. Proyectos como el de *Historytelling* [17] buscan proporcionar herramientas digitales e interactivas para conectar historias de vida de personas mayores con eventos históricos que permitan poner en valor el potencial de la experiencia de los mayores, y conectar a distintas generaciones a través de estas historias.

Asimismo, *Historytelling* promueve que las personas mayores cuenten sus historias de manera multimodal, que se involucren en el proceso de diseño de recursos digitales y que se consideren determinadas directrices de diseño en términos de accesibilidad y usabilidad. A partir de este proyecto se ha constatado que conectar historias de vida con eventos históricos permite visibilizar el potencial de las personas mayores, así como recrear la historia de un país, región o comunidad con experiencias subjetivas, desde distintas perspectivas, de modo que otras generaciones lo encuentren interesante.

En el ámbito específico del videojuego las personas mayores también pueden suponer un activo en la actividad de diseño [18]. Teniendo en cuenta su disponibilidad y las experiencias que solo una vida larga puede generar, los activos en el co-diseño de juegos digitales donde participan las personas mayores son múltiples. Por una parte, la jubilación aporta tiempo libre para actividades como el diseño de juegos. Por otra, las personas mayores pueden enriquecer el contenido para el diseño de juegos: una vida larga produce narrativas, historias de vida y experiencias que pueden utilizarse como recursos en el diseño de contenidos. Asimismo, se considera que las personas mayores diseñan priorizando el criterio de utilidad: esperan que el juego aporte una experiencia significativa. Finalmente, las personas mayores, por lo general, se atreven a ser honestas y a comentar su opinión hacia el juego durante las distintas fases del diseño.

No obstante, las actividades de co-diseño con personas mayores también plantean desafíos y retos como la accesibilidad, la alfabetización tecnológica, y aspectos relacionados con la salud y la logística.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación a través del diseño (*research through design*), consistente en la implementación de juegos, por parte de investigadores, con el objetivo de cubrir un objetivo de investigación específico [19], es la que se ha interpuesto como forma de incorporar a las personas mayores en el mismo proceso de investigación y diseño, si bien nuevas perspectivas y enfoques pueden enriquecer estos procesos de investigación.

En este campo los investigadores diseñan e implementan juegos con el fin de cubrir un objetivo de investigación específico, como desarrollar principios y *guidelines* de diseño o *frameworks* conceptuales, validar aproximaciones de diseño o entender el *game design* como actividad. En el ámbito específico del juego intergeneracional, se han llevado a cabo entrevistas semi-estructuradas a personas mayores y jóvenes que han permitido capturar múltiples perspectivas de las barreras que existen en las

interacciones entre personas de diferentes generaciones, así como generar ideas y prototipar diferentes experiencias de juego. Se trata de una práctica participativa para acercar posturas y capturar la sensibilidad de jugadores y diseñadores, así como para desarrollar mecánicas de juego, dinámicas y estéticas.

## 4 Conclusiones

El presente trabajo realiza un recorrido por el estado de la cuestión en torno a la perspectiva intergeneracional en el videojuego y propone una discusión con relación a las oportunidades y retos que plantea la investigación centrada en esta problemática. Con ello se busca iniciar un proceso que permita mejorar las relaciones intergeneracionales, empoderar a los mayores en el disfrute de la actividad lúdica y en el uso de la tecnología, y proporcionar información a los estudios y desarrolladores de videojuegos sobre formas de trabajar de manera más inclusiva, o sobre qué mecánicas y narrativas pueden ser desarrolladas para este colectivo (cada vez más numeroso). Para ello se aborda el concepto de juego intergeneracional desde una perspectiva amplia, entendiéndolo desde el punto de vista de la representación y desde la inclusión de las personas mayores como jugadoras y como agentes activos en el proceso de co-diseño de juegos.

Hasta el momento las narrativas y mecánicas imperantes en los videojuegos protagonizados por personas mayores se caracterizan por la visibilización de aspectos como los sentimientos de pérdida y de soledad, así como de estados como la demencia. También por el uso de mecánicas consistentes en la recolección de recuerdos como forma de mejorar el estado del protagonista del juego. Se considera que es posible ampliar el espectro de problemáticas y situaciones a mostrar en los videojuegos con relación a las personas mayores y las interacciones de tipo intergeneracional. Por ejemplo, propuestas más innovadoras, como las de *Playsound*, muestran que es posible promover nuevos mensajes e incorporar a las personas mayores como jugadoras.

Asimismo, nuevas aproximaciones al diseño de juegos, como incorporar a personas mayores en el mismo proceso de co-diseño, puede arrojar luz sobre factores que motiven a este colectivo a jugar, así como a promover las mecánicas y narrativas que expresen en mayor profundidad su realidad y sus intereses.

En lo referente a las metodologías de investigación apropiadas para abordar estas cuestiones, se ha hecho especial énfasis en la investigación a través del diseño (con métodos como la observación participante y la realización de entrevistas y cuestionarios) como forma co-crear juegos cuya ideación, testeo y disfrute involucre a gente mayor y jóvenes. Asimismo, se busca promover una conversación en torno a la investigación aplicada, con el fin de obtener directrices de diseño, prototipos, instalaciones o experiencias que permitan hacer del juego intergeneracional una realidad.

Finalmente, cabe discutir acerca de dos cuestiones. La primera de ellas es si es necesario reformular el concepto de persona mayor, en tanto que con al auge la alfabetización mediática, digital y lúdica, y el hecho de que en los 60 ya nace la primera generación que incorpora los videojuegos a sus actividades de ocio, el perfil de este colectivo se va diversificando y alejando de la idea de persona alejada de la tecnología. La segunda, es si es necesario que el videojuego se dirija directamente a personas mayores (juegos serios orientados a paliar o tratar el deterioro físico y cognitivo), o si juegos de tipo commercial pueden involucrar valores que permitan fomentar las relaciones y el entendimiento intergeneracional.

## Referencias

1. Asociación Española de Videojuegos. La Industria del Videojuego en España (2020). Online en <http://www.aevi.org.es/web/wp->

- [content/uploads/2021/04/AEVI\\_Anuario\\_2020.pdf](#) Fecha de consulta: 29/06/2021.
2. Asociación Española de Videojuegos. Estudio “Videojuegos y Adultos” (2015). Online en [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Estudio-Videojuegos-y-adultos\\_presentaci%C3%B3n.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Estudio-Videojuegos-y-adultos_presentaci%C3%B3n.pdf) Fecha de consulta: 29/06/2021.
  3. Marston, H. y Miranda Duro, M.C. Revisiting the Twentieth Century Through the Lens of Generation X and Digital Games: A Scoping Review. *The Computer Games Journal* (2020), 9:127–161. DOI: <https://doi.org/10.1007/s40869-020-00099-0>
  4. Naciones Unidas. Perspectivas de la población mundial (2019). Online en <https://population.un.org/wpp/> Fecha de consulta: 04/12/2020
  5. Musiva, M., D’Andrea, V. y De Angeli, A. Persuasive Games for Intergenerational Social Interaction in Urban Environments. En Chisik Y., Holopainen J., Khaled R., Luis Silva J., Alexandra Silva P. (eds) *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment* (pp 96-104). INTETAIN 2017 (2017). DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-73062-2\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-319-73062-2_7)
  6. De la Hera, T., Loos, E., Simons, M. y Blom, J. Benefits and Factors Influencing the Design of Intergenerational Digital Games: A Systematic Literature Review. *Societies*, 7 (18), pp. 1-15 (2017).
  7. Malkowski, J., Russworm, T. Introduction. Identity, Representation, and Video Game Studies beyond the Politics of the Image. En Malkowski, J., Russworm, T (eds), *Gaming Representation: Race, Gender & Sexuality in Video Games* (pp. 1 – 18). Indiana University Press: Indiana (2017).
  8. Flanagan, M. y Nissembaum, H. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge: The MIT Press (2014).
  9. Makkonen, J. *Heal*. Makkonen, J. (2020).
  10. Piccolo Studio. *Arise. A Simple Story*. Piccolo Studio (2019).
  11. Broken Rules. *Old Man’s Journey*. Broken Rules (2017).
  12. Navarro, V. Introspección y calma jugables. Notas sobre el slow gaming. *Presura* (2020). Online en <http://www.presura.es/blog/2020/03/21/introspeccion-y-calma-jugables-notas-sobre-el-slow-gaming/>
  13. Fullbright. *Open Roads* (2021). Annapurna Interactive.
  14. Guerrilla Games. *Horizon Zero Dawn* (2017). Sony Interactive Entertainment.
  15. Bogost, I. *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press (2010).
  16. M. Mushiba. 2018. SoundPlay: An Interactive Installation for Playful Intergenerational Encounters in Public Areas. In *Proceedings of AFRICHI2018* conference, Windhoek, Namibia, December 2018 (AFRICHI’18), 3 pages. <https://doi.org/10.1145/3283458.3283506>
  17. Volkmann, T., Sengpiel, M. y Jochems, N. Age-Appropriate Design of an Input Component for the Historytelling Project. *Proceedings of the 20th Congress of the International Ergonomics Association (IEA 2018)*, pp.672-680 (2018).
  18. Havukainen, M., Laine, T., Martikainen, T., Sutinen, E.. A Case Study on Co-designing Digital Games with Older Adults and Children: Game Elements, Assets, and Challenges. *The Computer Games Journal*, 9, pp. 163–188 (2020).
  19. Lankoski y Holopainen. *Game Design Research: An Introduction to Theory and Practice*. ETC Press (2017).