

Handläggare
Martin Larsson
Telefon: 08-508 24 839**Till**
Skärholmens stadsdelsnämnd
(öppna delen 2014-10-23)

Aktiverande tv- och dataspel för äldre

Förvaltningens förslag till beslut

Stadsdelsnämnden godkänner förvaltningens svar på skrivelse gällande användandet av aktiverande tv- och dataspel i äldreomsorgens verksamheter.

Kerstin Sandström
StadsdelsdirektörAndreas Thorstensson
Avdelningschef

Sammanfattning

Forskningsresultat visar att äldres kognitiva förmåga, minnesfunktion och hälsa påverkas positivt av aktiverande tv- och dataspel. Stadsdelsnämnden har i en skrivelse gett förvaltningen i uppdrag att utreda möjligheterna för aktiverande tv- och dataspel i stadsdelens vård- och omsorgsboenden samt öppna verksamheter för äldre.

Förvaltningen ser nytta med tv-spel och kommer undersöka möjligheterna för att införa aktiviteten på öppna verksamheten Eken under 2015. Vidare kommer förvaltningen föra frågan vidare till Äldreförvaltningen om det finns intresse för större projekt som möjliggör forskning.

Bakgrund

Stadsdelsnämnden har i en skrivelse gett stadsdelsförvaltningen i uppdrag utreda möjligheterna för aktiverande tv- och dataspel i de vård- och omsorgsboenden samt öppna verksamheter som drivs av förvaltningen. Förvaltningen bör även undersöka vilket spelutbud för äldre som finns idag och om någon forskare är intresserad av ett samarbetsprojekt med stadsdelen.

Ny forskning inom området visar att äldres kognitiva förmåga och minnesfunktion kan förbättras om de spelar vissa typer av tv- och dataspel. Forskare vid University of California i San Francisco använde ett specialkonstruerat spel, Neuroracer, som de äldre spelade. Spelet testade förmågan att göra två saker samtidigt, en förmåga som försämras med åldern. Efter kortare träningsperiod förbättrades kapaciteten hos försökspersonerna (åldrarna 60-85). Till slut var de bättre än 20-åringarna som spelade spelet för första gången.

Ärendet

Utredningen visar att det finns möjligheter att införa aktiverande tv-spel i stadsdelens vård- och omsorgsboenden samt öppna verksamheter.

Forskningsresultat visar att äldre kan träna sin kapacitet att göra två saker samtidigt med spelet Neuroracer. Spelet är gjort för ett specifikt forskningsprojekt och finns därför inte att köpa på marknaden. Vidare finns forskning som visar att aktiverande tv-spel ökar den fysiska aktiviteten hos äldre och att deras sociala kontakter ökar.

Förvaltningens undersökning av spelutbudet till aktiverande tv-spel visar att det inte finns ett spelutbud med äldre som specifik målgrupp på marknaden idag.

Förvaltningen har inte haft kontakt direkt med forskare men med Open Lab Stockholm. Open Lab, som samarbetar med Stockholm Stad, Stockholms län, Kungliga Tekniska Högskolan och Karolinska Institutet, har tidigare drivit tekniska projekt tillsammans med Stockholm Stad inom äldreomsorgen. De anser sig kunna hjälpa till med forskarkontakter.

Ärendets beredning

Ärendet har beretts av avdelningen för äldre, personer med funktionsnedsättning och socialpsykiatri.

Förvaltningens synpunkter och förslag

Förvaltningen ser nytta med aktiverande tv-spel och kommer undersöka möjligheterna att införa aktiviteten på Ekens öppna verksamhet under 2015. Förvaltningen ser syftet främst att skapa ytterligare en social aktivitet i det utbud som redan finns i

verksamheten. Aktiviteten ger ytterligare möjligheter att träffa nya vänner och må bättre

Utredningen visar att de tv-spel som idag finns på marknaden inte har personer över 65 år som specifik målgrupp. Förvaltningen är av uppfattningen att de flesta spel riktar sig till alla åldrar.

Förvaltningen anser, utifrån mötet med Open Lab, att det för forskning är nödvändigt med fler testmiljöer än vad förvaltningen kan erbjuda. Förvaltningen kommer ta frågan vidare till Äldreförvaltningen för att se om det där finns intresse för ett större projekt som skulle möjliggöra forskning.