

Del 2 Öppna delen

§ 33 Aktiverande tv- och dataspel för äldre

- Inkommen skrivelse från Alliansen (Moderaterna och Folkpartiet)

Yrkande: Ordföranden Jan Jönsson (FP) anmäler för Alliansen (Moderaterna och Folkpartiet) ett förslag till beslut enligt bilaga 1. Vice ordföranden Birgitte Isberg (S) anmäler för Socialdemokraterna att Socialdemokraterna ansluter till Alliansens (Moderaterna och Folkpartiet) förslag till beslut enligt bilaga 1. Ledamoten Anders Lindell (MP) anmäler för Miljöpartiet att Miljöpartiet ansluter till Alliansens (Moderaterna och Folkpartiet) förslag till beslut enligt bilaga 1. Ledamoten Rudy Espinoza (V) anmäler för Vänsterpartiet att Vänsterpartiet ansluter till Alliansens (Moderaterna och Folkpartiet) förslag till beslut enligt bilaga 1.

Ordföranden Jan Jönsson (FP) hör att det finns ett förslag till beslut och hör enhälligt bifall därtill.

Beslut: Skärholmens stadsdelsnämnd beslutar att:

1. Ge stadsdelsförvaltningen i uppdrag att utreda möjligheterna för aktiverande tv- och dataspel i våra boenden och öppna verksamheter för äldre
2. Därutöver anföra

Ny forskning från bland annat USA och Japan visar att äldres kognitiva förmåga och minnesfunktion kan förbättras väsentligt om de spelar vissa typer av tv- och dataspel. Hjärnscanning visar också på ökat blodflöde i viktiga delar av hjärnan då äldre spelar.

I Tokyo finns särskilda kliniker som personer 80 år och äldre kan gå till för spelterapi, eller hjärnjympa om man så vill. Då flera av spelen är rörelsestyrda innebär de också att de äldre är tvungna att röra på sig. Spelen piggar upp och är roliga.

Forskare vid University of California i San Francisco använde sig av ett specialkonstruerat spel kallat Neuroracer. Spelaren kör en bil längs en vindlande bana samtidigt som det gäller att hålla utkik efter en speciell trafikskylt. När skylten upptäcks ska man trycka på en knapp. Förmågan att göra två sådana här saker samtidigt brukar försämrats ju äldre en människa blir.

Del 2 Öppna delen

Men efter en kortare träningsperiod förbättrades kapaciteten successivt hos ett antal försökspersoner i åldrarna 60 till 85 år. Till slut var de bättre än 20-åringar som spelade spelet för första gången. Deras minne klarnade och uppfattningsförmågan fick ett klart uppsving.

Forskarna i San Francisco tror att dataspelsträning kan ge många äldre mycket av deras mentala förmåga tillbaka och förespråkar att liknande spel används medvetet inom äldre vården. I svensk äldreomsorg används tv- och dataspel i ganska liten utsträckning.

Vi tror att många äldre kan få en roligare tillvaro och få behålla sina kognitiva förmågor längre genom aktiverande tv- och dataspel. Stadsdelsförvaltningen ges därför i uppdrag utreda möjligheterna för aktiverande tv- och dataspel i våra boenden och öppna verksamheter för äldre. Förvaltningen bör undersöka vilket spelutbud för äldre som finns på marknaden idag liksom om det finns någon forskare som skulle vara intresserad av ett samarbetsprojekt med stadsdelen.

Bilaga 1: Förslag till beslut, Alliansen (Moderaterna och Folkpartiet) med stöd av Socialdemokraterna, Miljöpartiet och Vänsterpartiet

Bilaga 1: Förslag till beslut, Alliansen, Moderaterna och Folkpartiet med stöd av Socialdemokraterna, Miljöpartiet och Vänsterpartiet

Skrivelse:

Aktiverande tv- och dataspel för äldre

Jan Jönsson, ordförande, m.fl. (FP)

Andreas Lundin, m.fl. (M)

Förslag till beslut:

1. Att stadsdelsnämnden ger stadsdelsförvaltningen i uppdrag att utreda möjligheterna för aktiverande tv- och dataspel i våra boenden och öppna verksamheter för äldre
2. Att därutöver anföra

Ny forskning från bland annat USA och Japan visar att äldres kognitiva förmåga och minnesfunktion kan förbättras väsentligt om de spelar vissa typer av tv- och dataspel. Hjärnscanning visar också på ökat blodflöde i viktiga delar av hjärnan då äldre spelar.

I Tokyo finns särskilda kliniker som personer 80 år och äldre kan gå till för spelterapi, eller hjärnjympa om man så vill. Då flera av spelen är rörelsestyrda innebär de också att de äldre är tvungna att röra på sig. Spelen piggar upp och är roliga.

Forskare vid University of California i San Francisco använde sig av ett specialkonstruerat spel kallat Neuroracer. Spelaren kör en bil längs en vindlande bana samtidigt som det gäller att hålla utkik efter en speciell trafikskylt. När skylten upptäcks ska man trycka på en knapp. Förmågan att göra två sådana här saker samtidigt brukar försämrats ju äldre en människa blir. Men efter en kortare träningsperiod förbättrades kapaciteten successivt hos ett antal försökspersoner i åldrarna 60 till 85 år. Till slut var de bättre än 20-åringar som spelade spelet för första gången. Deras minne klarnade och uppfattningsförmågan fick ett klart uppsving.

Forskarna i San Francisco tror att dataspelsträning kan ge många äldre mycket av deras mentala förmåga tillbaka och förespråkar att liknande spel används medvetet inom äldre vården. I svensk äldreomsorg används tv- och dataspel i ganska liten utsträckning.

Vi tror att många äldre kan få en roligare tillvaro och få behålla sina kognitiva förmågor längre genom aktiverande tv- och dataspel. Stadsdelsförvaltningen ges därför i uppdrag utreda möjligheterna för aktiverande tv- och dataspel i våra boenden och öppna verksamheter för äldre. Förvaltningen bör undersöka vilket spelutbud för äldre som finns på marknaden idag liksom om det finns någon forskare som skulle vara intresserad av ett samarbetsprojekt med stadsdelen.