

GRY KOMPUTEROWE I ICH ZNACZENIE W PROFILAKTYCE UPADKÓW OSÓB STARSZYCH – PRZEGLĄD PIŚMIENICTWA

V Środkowo Europejski Kongres Osteoporozy i Osteoartrozy oraz XVII Zjazd Polskiego Towarzystwa Osteoartrologii i Polskiej Fundacji Osteoporozy, Kraków 20-21.09.2013

Streszczenia:

Ortopedia Traumatologia Rehabilitacja 2013, vol 15 (Suppl. 2).str 113-114

P15

GRY KOMPUTEROWE I ICH ZNACZENIE W PROFILAKTYCE UPADKÓW OSÓB STARSZYCH – PRZEGLĄD PIŚMIENICTWA

**Żak M., Krupnik S., Czesak J., Puzio G., Staszczak-Gawełda I.,
Braś K.**

Katedra Rehabilitacji Klinicznej, Akademia Wychowania Fizycznego w Krakowie

Słowa kluczowe: upadki, rehabilitacja, gry komputerowe, osoby starsze

Wstęp. Rozwój technologii wyznacza nowe trendy w profilaktyce upadków oraz rehabilitacji osób starszych. Konsole do gier komputerowych *Nintendo Wii*, *Sony Playstation*, *Xbox Kinect* są coraz częściej wykorzystywane w postępowaniu fizjoterapeutycznym u osób starszych. Łatwość obsługi, niski koszt oraz przyjazny interfejs stanowią niewątpliwą zaletę

tego sprzętu.

Cel. Przegląd piśmiennictwa dotyczący stosowania gier komputerowych z wykorzystaniem konsoli *Nintendo Wii*, *Xbox Kinect*, *Sony Playstation* w profilaktyce upadków osób po 70. roku życia.

Materiał i metody. Analizie poddano prace opublikowane w bazach danych PubMed i Ebsco. Znaleziono blisko 200 artykułów dotyczących tej problematyki, z dalszej analizy wykluczono prace kazuistyczne oraz badania niezawierające grupy kontrolnej, do dalszej analizy zakwalifikowano 30 prac.

Wyniki. Z analizy materiału wynika że *Nintendo Wii* znalazło zastosowanie w profilaktyce przeciw upadkom i rehabilitacji osób starszych po 70. roku życia. Najczęściej używanymi grami dla tej konsoli były *Wii Sports*, *Wii Fit Plus* oraz *DDR Dance*. Brak wyników wyszukiwania odnośnie *Xbox Kinect* oraz *Playstation 2*.

Wnioski. Wszystkie dostępne źródła zawierały badania prowadzone na małych grupach (od 20 do 40 osób). Brak danych wyszukiwania o osobach z zespołem słabości oraz z powtarzającymi się upadkami, które mogą być największymi beneficjentami tego typu postępowania terapeutycznego.

P15

COMPUTER GAMES AND THEIR SIGNIFICANCE IN THE FALL PREVENTION STRATEGIES APPLIED IN THE ELDERLY – REVIEW OF CURRENT LITERATURE ON THE SUBJECT

Żak M., Krupnik S., Czesak J., Puzio G., Staszczak-Gawełda I., Braś K.

Katedra Rehabilitacji Klinicznej, Akademia Wychowania Fizycznego w Krakowie

Keywords: falls, physical rehabilitation, computer games, elderly

Objectives. Technological progress sets the new trends in the fall prevention and physical rehabilitation. Game consoles such as Nintendo Wii, Sony PlayStation or Xbox Kinect are nowadays more often implemented in physiotherapeutic interventions. Ease of use, low costs and user-friendly interface are the main advantages of that kind of devices.

Aim. To establish whether the game consoles like Nintendo Wii, Xbox Kinect or Sony PlayStation might be of some specific use in the fall prevention programme in the elderly aged over 70.

Materials and methods. The present review was based on PubMed and Ebsco databases. Out of 200 articles the present authors excluded all case studies and any non-controlled trials, effectively leaving 30 articles as fully eligible for the review.

Results. Only Nintendo Wii was used in the fall prevention programmes and the physiotherapeutic procedures applied in the elderly aged over 70. The games favoured in the programmes comprised Wii Sports, Wii Fit Plus, and DDR Dance. There are no search results available for Xbox Kinect or PlayStation 2.

Conclusions. All the papers under review dealt with rather small study groups (20 – 40 subjects only). There is no data available on any subjects suffering from the frailty syndrome who actually seem to be by far the largest beneficiaries of this novel approach.