

# Sjukhusgamer skapar bättre vård för unga patienter

På Royal Hospital for Children i Glasgow bryts sjukhusets allvar av skratt och segervrål. Anledningen? Steven Mair, Storbritanniens första "gamer in residence", som med tv-och datorspel skapar glädje och gemenskap för sjukhusets unga patienter.

Avdelningarna på ett barnsjukhus brukar inte direkt sjuda av skratt och glädje. Föräldrarnas spända nervositet blandat med barnen och ungdomarnas uttråkade uppgivenhet skapar, till en fond av lägets allvar, ofta en allt annat än munter miljö. Därför förväntar jag mig en tyst och allvarlig atmosfär när jag stiger in på en av avdelningarna på Royal Hospital for Children i Glasgow i Skottland. Istället hörs ett barns segervrål och ett "*där fick du!*" följt av en vuxen mans spelade förtvivlan: "*åh, inte igen. Du börjar blir för bra.*"

**Den sista rösten tillhör** 26-åriga **Steven Mair**, Storbritanniens första "gamer in residence", det vill säga en person som är anställd för att spela dator- och tv-spel med patienterna. Han förekommer min första fråga om det inte är dåligt att barnen spelar tv-spel då debatten i samhället främst går ut på att få barn att spela mindre ofta.



Royal Hospital for Children i Glasgow är det största barnsjukhuset i Skottland och behandlar över 500 barn från hela landet varje dag. Här jobbar 26-åriga Steven Mair, Storbritanniens första "gamer in residence", anställd för att spela dator- och tv-spel med patienterna.

– Det är sant att vi alla borde spendera mindre tid framför skärmen, men om det är någonstans gaming är viktigt så är det på ett barnsjukhus. Det är här det kan användas för att göra gott. Många barn som kommer hit är duktiga atleter och när de blir inlagda är det så mycket som tas ifrån dem. De missar skolan, har inte kontakt med sina kompisar och kan inte gå på aktiviteter. Gaming låter dem hålla fast vid livet utanför.

**Steven Mairs vardag ser ut som så** att han tar hissen till någon av avdelningarna med ett nintendo switch under armen. Just idag besöker han cancer- och onkologiavdelningen. I ett av rummen ligger ett barn med kallt huvud och ljusblå pyjamas som först verkar hyfsat ointresserad av vem som kommer, men när hon ser att det är Steven Mair skiner hon upp som en sol.

– Vad ska vi spela idag? Mario Kart som senast eller Minecraft kanske?, frågar Steven.

**Den 9-åriga flickan, som heter Stella,** väljer Minecraft och hon och Steven Mair bestämmer att de ska bygga statyer av varandra. Flickans mamma **Catherine** sitter bredvid sängen och ser lättad ut.

– Det är en så bra service och ett bra sätt för barnen att slappna av. Det distraherar dem från allt det tråkiga som de måste vara med om, säger hon.



De mest populära spelen är fotbollspel som Sports FC 25, Mario Kart och Minecraft.

– Vi hinner bara spela med ett par barn per dag. Men många barn föredrar att hålla på med pyssel så inte alla vill spela,

säger Steven Mair.

– Föräldrarna uppskattar det minst lika mycket som barnen. När jag kommer in i rummet ser jag föräldrarnas lättnad. De vet att barnet kommer att vara upptaget ett tag och då kan de passa på att ta en kaffe, en tupplur eller göra något ärende, säger Steven Mair på sin breda skotska dialekt som stundtals är svår att förstå.

**Under tiden de bygger varandra** med hjälp av kvadratiska stenar, träbitar och metaller berättar han att idén till projektet föddes när han arbetade på sjukhusets välgörenhetsorganisation. Sjukhusets tv- och dataspelssamling var gammal och eftersatt, men det saknades pengar att uppdatera den. De startade därför insamlingen "Games for the wean" (wean är Glasgowslang för barn) och valde att rikta in sig på den brittiska spelindustrin. Förhoppningen var att samla in några tusenlappar. Det blev mer än så.

– Gensvaret var enormt och vi fick in tusentals pund. Spelsektorn är en stor industri i Skottland och vi har många lokala bolag och engagerade universitetssällskap. Även skolor hjälpte till och samlade in pengar.

**Steven Mair frågade sig hur** pengarna kunde användas för att så många som möjligt skulle få glädje av dem. En studie som publicerades ungefär samtidigt visade ett samband hos inlagda patienter mellan att spela tv-spel och minskad ångest.

– Studien rekommenderar att använda tv-spel för att minska oro och ångest hos barnen. Det kan vara väldigt stressande för dem att vara här, men gaming är en del av deras liv utanför sjukhuset och något de kan känna trygghet i, säger han.

**Forskning om gamingens negativa** effekter på barn och unga har fått mycket uppmärksamhet i media och **Sabina Kapetanovic**, universitetslektor i psykologi vid Högskolan Väst, förstår att gaming på sjukhus kan upplevas som problematiskt. Men, menar hon, det finns även studier som visar på gamingens positiva

effekter.



Sabina Kapetanovic forskar på sambandet mellan gaming och psykisk hälsa.

– Barn som är inlagda på sjukhus kan uppleva känslor av ensamhet, ångest och oro. De här upplevelserna kan lindras med hjälp av interaktiva spel där barn i viss mån kan fokusera på annat än sin nuvarande situation. De kanske till och med kan känna att de är en del av en gemenskap, säger hon.

[Sabina Kapetanovic forskar på sambandet mellan gaming och psykisk hälsa](#) och har sett att spelande kan ha positiva effekter på de kognitiva förmågorna, inklusive arbetsminnet och bidra till ett högre psykologiskt och socialt välbefinnande. Dock varierar effekten beroende på vilken typ av spel som spelas.

– **Det verkar som att vissa speltyper**, så som tävlingsspel där man riskerar att förlora förmåner om man inte spelar tillräckligt ofta, i högre grad är relaterat till problematiskt spelande. Men det är sällan sådana spel förekommer inom vården. Snarare handlar det om mer lättsamma spel som man inte behöver fundera kring så mycket senare, när spelet är slut.

Eftersom sjukhuset i Glasgow behandlar upp till 500 barn per

dag hinner inte Steven Mair spela med alla själv utan får hjälp av fyra volontärer. De schemaläggs på olika avdelningar där de spelar med de barn som är intresserade. Volontärerna anpassar sig alltid efter barnens schema för att inte konkurrera med behandlingar och skola.

– **Jag tycker att det skapar ett mer** sunt förhållande till gaming. En annan fördel är att vi lättar bördan på vårt lekteam. Ingen av dem var gamers och när barnen ville spela visste de inte hur de skulle göra. Nu finns vi som avlastar dem.

*Text och foto: Izabella Rosengren*

### **Läs mer:**

Enligt studien ["Interactive video games to reduce paediatric procedural pain and anxiety: a systematic review and meta-analysis"](#) kan interaktiva tv- och datorspel minska smärta och ångest hos barn vid medicinska ingrepp. Forskarna analyserade 36 artiklar med totalt 3 406 barn och kom fram till att tv- och datorspel minskade både barnets och vårdnadshavarens ångest och oro. Det spelade ingen roll vilken typ av tv-spel som spelades utan alla hade samma effekt. Forskarna menar att tv-spel därför är en kostnadseffektiv och enkel metod för att minska både barns och föräldrars ångest vid medicinska ingrepp.