

# 国大研究所设计数码游戏 助年长者锻炼脑力防退化

王康威 报道  
hengkw@sph.com.sg

记忆力和认知力不如从前的年长者，日后可在附近的乐龄活动中心，通过大学研究所设计的数码游戏锻炼脑力，及早诊断认知退化。

这让年长者能在社区内诊断和管理病情，在保持健康和生活质量的同时，也减少对医疗体系的负担。

马西岭居民李景伟（70岁）在退休后发现记忆力和认知力逐渐衰退，再加上接受了第三期肺癌治疗后，大脑更不如以前活跃，令他感到担忧。他参与新加坡国立大学杨潞龄医学院数码医疗研究所（WisDM）和日爱（Sunlove）马西岭乐龄活动中心的合作计划，试玩研究所推出的具数字疗法功能的数码游戏。

他说：“我每周一两次到中心运动，除了身体状况，我也很担心头脑转得比较慢，希望通过

游戏，让头脑保持活跃，预防患上失智症等疾病。”

这款多属性任务平台（Multi-Attribute Task Battery）游戏，需要玩家动脑筋留意不同按键的变化，并完成相应的任务。游戏也能追踪年长者的表现，更早诊断出他们认知能力的下降。

## 游戏让年长者 远程参与多任务训练

数码医疗研究所转化研究项目主任何鼎教授介绍，游戏让年长者能远程参与多任务训练，并根据表现制定独特的治疗方案，让年长者在社区内也能获得护理。

医疗研究所目前与日爱马西岭乐龄活动中心合作，让10名60岁以上年长者率先试玩游戏，预计之后将计划扩展到75人，并通过他们的反馈来改进游戏的设计。

何鼎教授说：“我们与行为



马西岭居民李景伟（右）是参与试验计划的年长者之一，他在国大医学院数码医疗研究所转化研究项目主任何鼎教授的指导下，试玩研究所推出的游戏，以锻炼头脑。（唐家鸿摄）

科学家合作，对用户体验和界面进行研究，确保年长者愿意持续使用这项科技。”

马西岭一油池集选区议员、国家发展部兼人力部政务部长扎吉哈昨早走访活动中心，在了解了游戏的功能后，他强调学界和社区携手应对老龄化的重要。

他说：“通过让居民参与这

项合作，能确保研究项目应用到社区。我们也能通过研究居民如何使用这些工具以及如何与它互动，进一步协力研发。这将让工具更本土化，在新加坡的情境更好发挥作用。研究员也能通过年长者的反馈，进一步改进程序，提高参与者的积极性。”

（林慧敏支援报道）