

摘要

中風是導致死亡的前五大死因之一，更是造成殘障與長期失能的主要原因，這會對患者的家庭以及整個社會造成極大的衝擊。中風後，反覆且長時間的訓練往往會使患者產生枯燥、乏味、無聊感，除常規復健外，本研究認為可利用遊戲方式達到復健效果的娛樂治療，並藉由此提升復健動機。

本研究目的於中風病患的常規復健療程中合併採用互動式體感裝置(Switch)為患者提供多元化的復健訓練選擇，幫助延續復能效果。本研究於中部某區域教學醫院進行，招募上肢功能為布朗斯壯等級(Brunnstrom stage)第四級以上之中風個案共計 16 名參與並分為實驗組和對照組，以實地實驗法評估互動式體感裝置融入常規治療之適用性與成效，成效評估由職能治療師協助並採用職能表現量表(Motor Activity Log)和傅格梅爾評估量表(Fugl-Meyer Assessment)；另外，透過結構化問卷，由認知、態度、行為意圖面向與生活品質量表來增加參與者對 Switch 介入常規復健治療的感受與看法；此外，採用實地觀察法收集質性資料，增加對參與者的了解，以豐富樣本特徵和增加研究的深度和廣度。最後，根據研究結果，推導概念化研究架構與提出命題，並提出研究建議與未來研究方向。

研究結果顯示，實驗組經 12 週互動式體感裝置介入常規治療訓練下前、後測分數，在職能表現量表的使用量($p=.012$)及使用品質($p=.027$)均達正向顯著差異；在傅格梅爾評估量表分數中顯示前後測達正向顯著差異($p=.012$)；在簡明版生活品質量表分數中顯示前後測達正向顯著差異($p=.017$)；在經過十二週訓練後個案的使用意圖有明顯提升 ($p=.036$)。此外，實驗組與控制組之差異分析，在職能表現量表的成長幅度使用量($p=.002$)及使用品質($p=.009$)均達正向顯著差異；在傅格梅爾評估量表的成長幅度達正向顯著差異($p=.002$)；在台灣簡明版世界衛生組織生活品質測量表的成長幅度達正向顯著差異($p=.017$)。從持續使用意圖問卷與個案觀察得知，個案認為互動式體感裝置融入傳統復健是非常有趣的方式，但個案會受到家人、朋友

或醫生看法的影響，若能夠讓其家屬陪同一起體驗訓練，讓他們能夠認同這樣的訓練方式，這將會有助於提升個案的持續使用意圖。再者，因互動式體感裝置訓練與過去傳統復健治療非常不同，若能夠讓個案熟悉操作並且訓練他們能夠獨立的使用互動式體感裝置，這也會大幅提升個案的持續使用意圖。綜合上述，本研究證實其訓練教材與課程內容適合布朗斯壯等級第四級以上之個案進行輔助訓練，在上肢動作功能、日常生活功能與生活品質均有所提升，並且個案擁有持續使用之意圖有助於延續復能效果，期望該研究結果能夠讓個案透過更多元化且有趣味性的復健方式達到訓練的效果，且藉此增強個案復健動機達到恢復日常生活基本功能的目标。最後，透過概念化研究架構與研究命題的提出指引未來研究方向，未來研究者可擴大研究實施的範疇與增加收案數，驗證模式與假說，增進對相關研究的完整性。

關鍵字：上肢動作控制、復能效果、娛樂治療、互動式體感裝置