

摘要

背景與目的：中風是種常見的腦血管疾病，中風腦部受損常伴隨上肢動作失能影響日常生活功能。近年來互動式體感遊戲應用於復健領域，提高患者復健動機，同時能夠改善中風患者動作功能表現。新一代的互動式體感科技 SWITCH 興起，目前應用於中風復健的相關研究仍相當短缺。本研究於傳統物理治療中融入高互動性的 SWITCH 體感科技，建立模組化訓練應用於中風患者的上肢復健，進一步探討採用以 SWITCH 互動式體感遊戲為核心的多元復健措施對中風患者上肢功能恢復的可行性與影響。

材料與方法：本研究與國內某腦中風主責暨承作醫院且區域級教學醫院合作，共納入 17 位診斷為布朗斯壯等級(Brunnstrom stage)四級以上的中風患者，採實地實驗法單一實驗組前後測設計，每位受試者每次 50 分鐘每週 2 次的體感遊戲訓練，搭配 60 分鐘的物理及職能訓練，持續 8 週。兩款 SWITCH 體感遊戲共計 6 個項目對應上肢動作訓練目標被篩選採用。受試者於訓練前後採用臨床常見的傅格梅爾上肢評估量表(FMA-UE)、改良式巴氏量表(MBI)量測上肢恢復狀況與日常生活自理能力的表現，使用內在動機問卷、使用者滿意度問卷及健康調查量表(SF-36)了解患者的想法及身心健康狀態，並測量受試者的握力。

結論：多元復健措施有效增進腦中風患者上肢動作恢復狀況，提升復健治療的有趣性。本研究所提出的多元復健模組使患者在採用體感遊戲作為訓練輔助時有依循的參照。綜合評估量工具分析結果及觀察個案狀況，當腦中風患者能力在布朗斯壯等級五以上，具有相對好的程度時，可透過客製化的多元復健措施來達到復健的目標。

關鍵字：互動式體感科技、中風、上肢復健、任天堂 SWITCH、傅格梅爾上肢、改良式巴氏量表