李浩祥博士

香港大學
李嘉誠醫學院
護理學院

醫院遊戲
對減輕兒童在住院其間的
焦慮和負面情緒
的成效研究

兒童留院治療的經驗

留院治療對兒童而言可會是一個既緊張又害怕的經歷。

陌生的環境和各樣的醫療程序均會令他們變得焦慮、無助， 以致產生負面的情緒。

兒童留院治療的經驗

這些不愉快的經歷，會對孩子的心理造成損害…

- 對留院治療感到懼怕
- 抗拒醫療程序
- 對疾病產生誤解
- 害怕與醫護人員接觸

醫院遊戲

能有助減輕兒童的焦慮

和負面的情緒

醫院遊戲

通過遊戲，孩子不但能變得愉快，更能適應緊張的情況。

另一方面，他們亦有機會去學習控制自我情緒和環境，了解不同的醫療程序及表達內心感受。

醫院遊戲

大部份香港家長及醫護人員均忽略遊戲對住院孩子的重要性。

他們通常會鼓勵住院孩子多加休息及減少任何體力消耗較大的活動，如遊戲。

遊戲的本質

遊戲出自於本能和自發

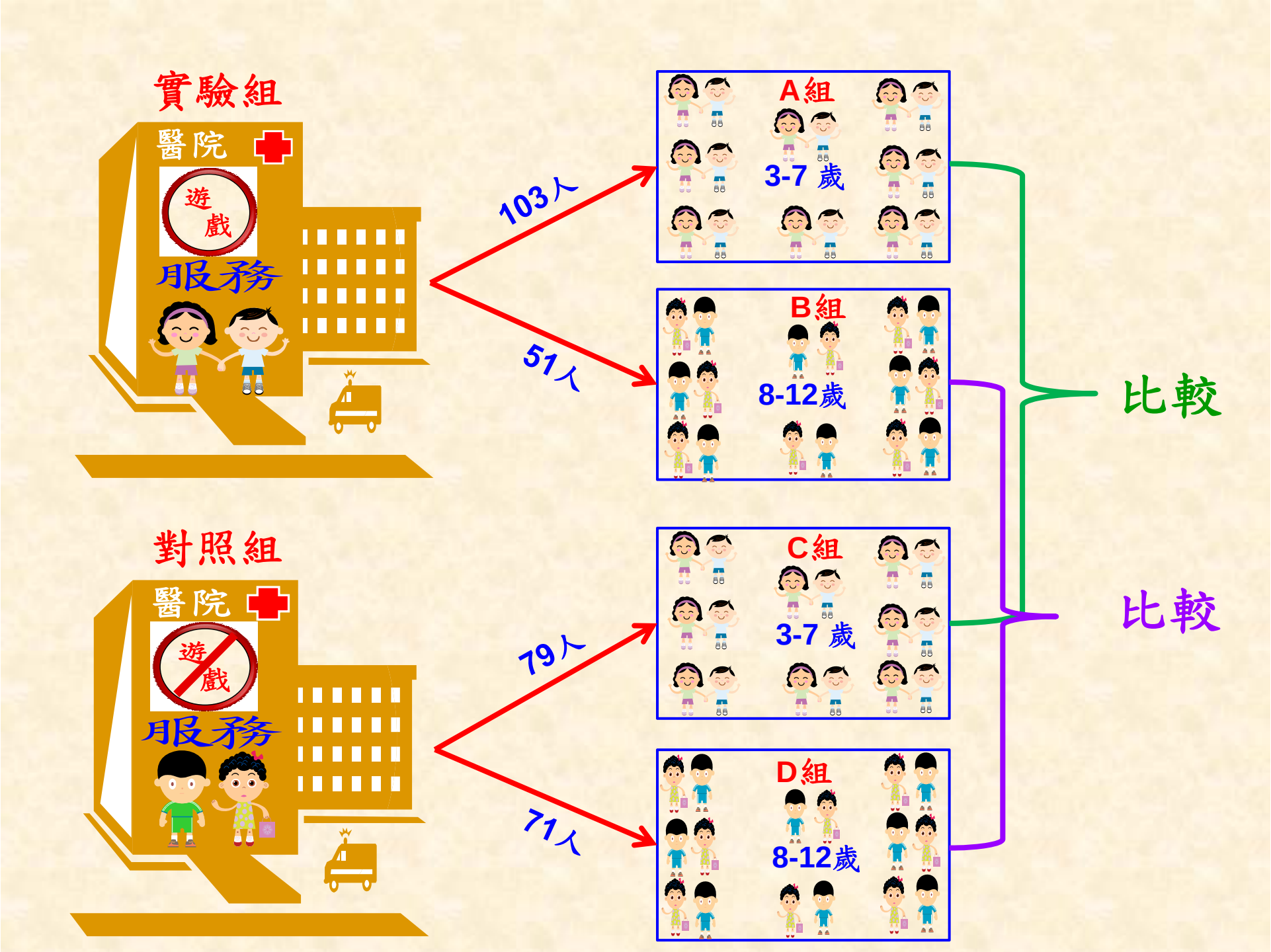
“鳥飛, 魚游, 兒童遊戲”

（國際遊戲大師里蘭特）

醫院遊戲的成效研究

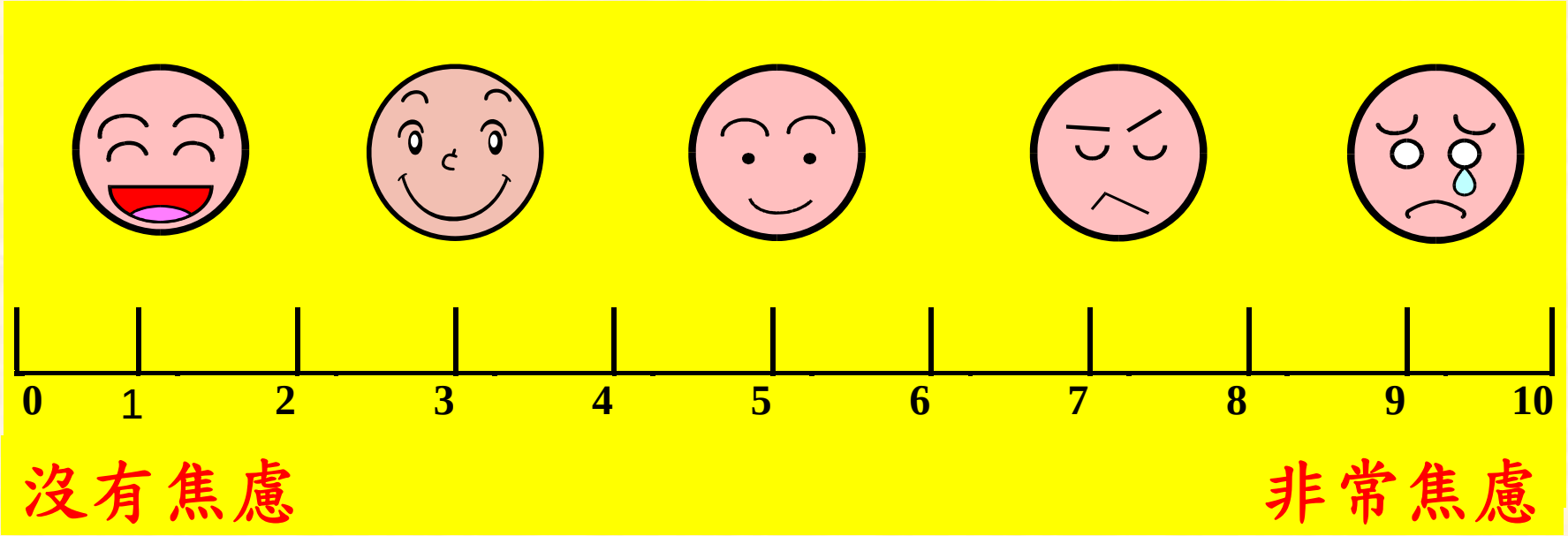
Vs

比較：焦慮及負面的情緒


實驗組
醫院
遊戲
服務
103人
51人
A組
3-7 歲
B組
8-12歲
比較
對照組
醫院
遊戲
服務
79人
71人
C組
3-7 歲
D組
8-12歲
比較

測量工具

1. Visual Analogue Scale for Anxiety



測量工具

兒童焦慮指數表

1.	我感到……	十分愉快	愉快	不愉快
2.	我感到……	十分不安	不安	無不安
3.	我感到……	十分緊張	緊張	不緊張
4.	我感到……	十分平靜	平靜	不平靜
5.	我感到……	十分輕鬆	輕鬆	不輕鬆
6.	我感到……	十分擔心	擔心	不擔心
7.	我感到……	十分害怕	害怕	不害怕
8.	我感到……	十分快樂	快樂	不快樂
9.	我感到……	十分煩惱	煩惱	不煩惱
10.	我感到……	十分開心	開心	不開心

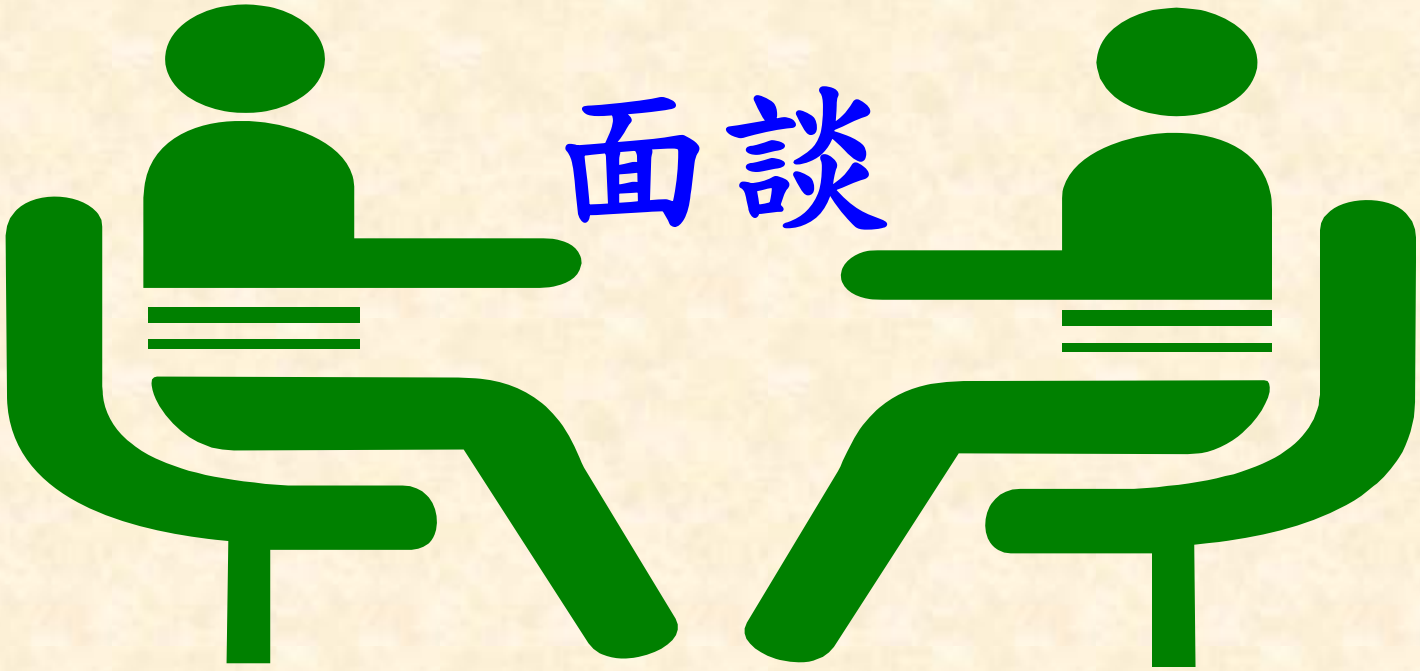
測量工具

兒童情緒顯露指數表

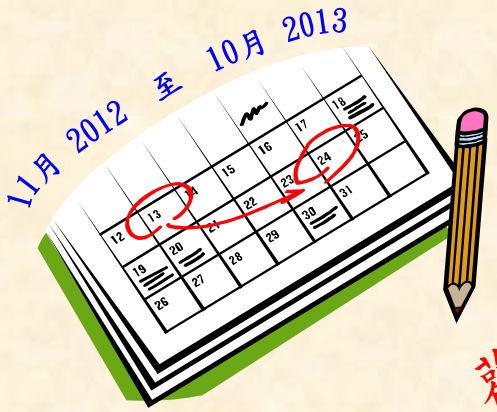
	1	2	3	4	5	得分
面部的表情						
聲音的表達	沒有哭泣	水汪汪的眼睛	抽噎地哭泣	放聲哭泣	不停哭泣/放聲大哭	
活動的表現	平靜	懊惱	煩躁	不安	顫動	
相交	有口頭的相交	非口頭的相交	回避口頭的相交	溫和的口頭抗議	劇烈的口頭抗議	
合作的程度	活躍地參與	被動地參與	拒絕參與	極力抵抗	破壞性的行為	

測量工具

半結構式訪談



數據收集



觀測兒童情緒

醫院遊戲

D1

基線數據評估:

：個人資料數據

：焦慮程度

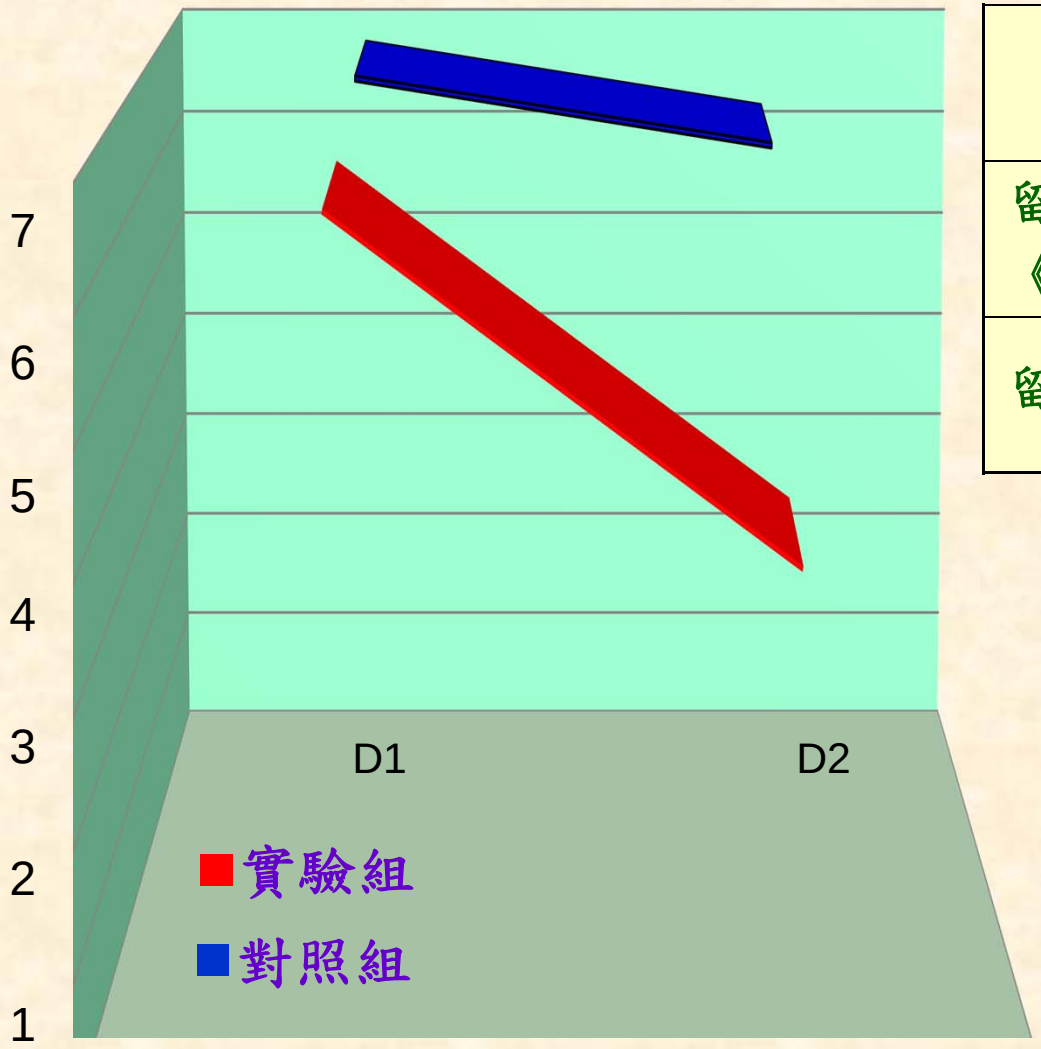
D2

：焦慮程度

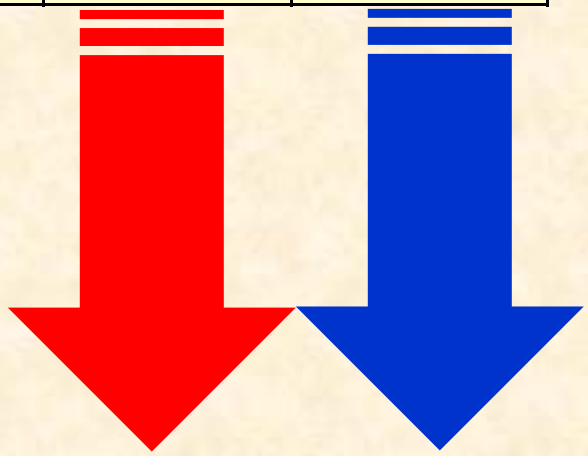
：兒童情緒顯露

：面談

研究結果：焦慮指數

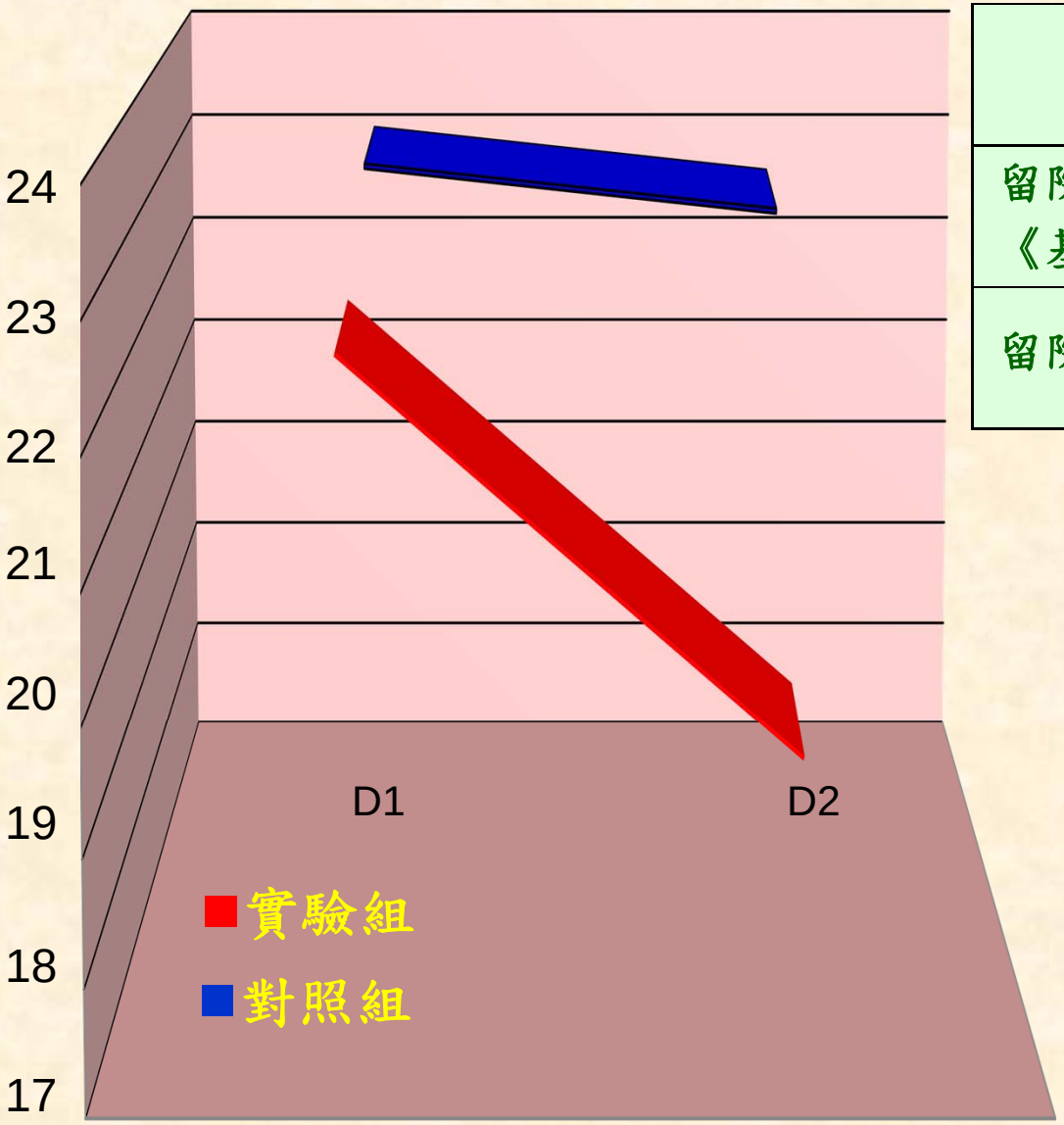


	實驗組（3-7 歲）	對照組（3-7 歲）
留院第一天《基線數據》	6.7	6.9
留院第二天	3.9	6.3

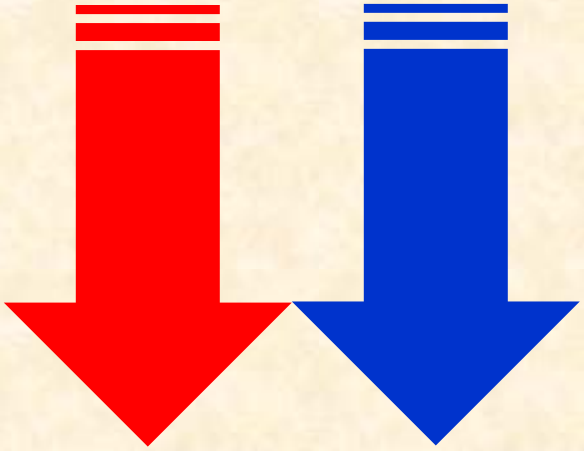


41.2%　8.7%

研究結果：焦慮指數

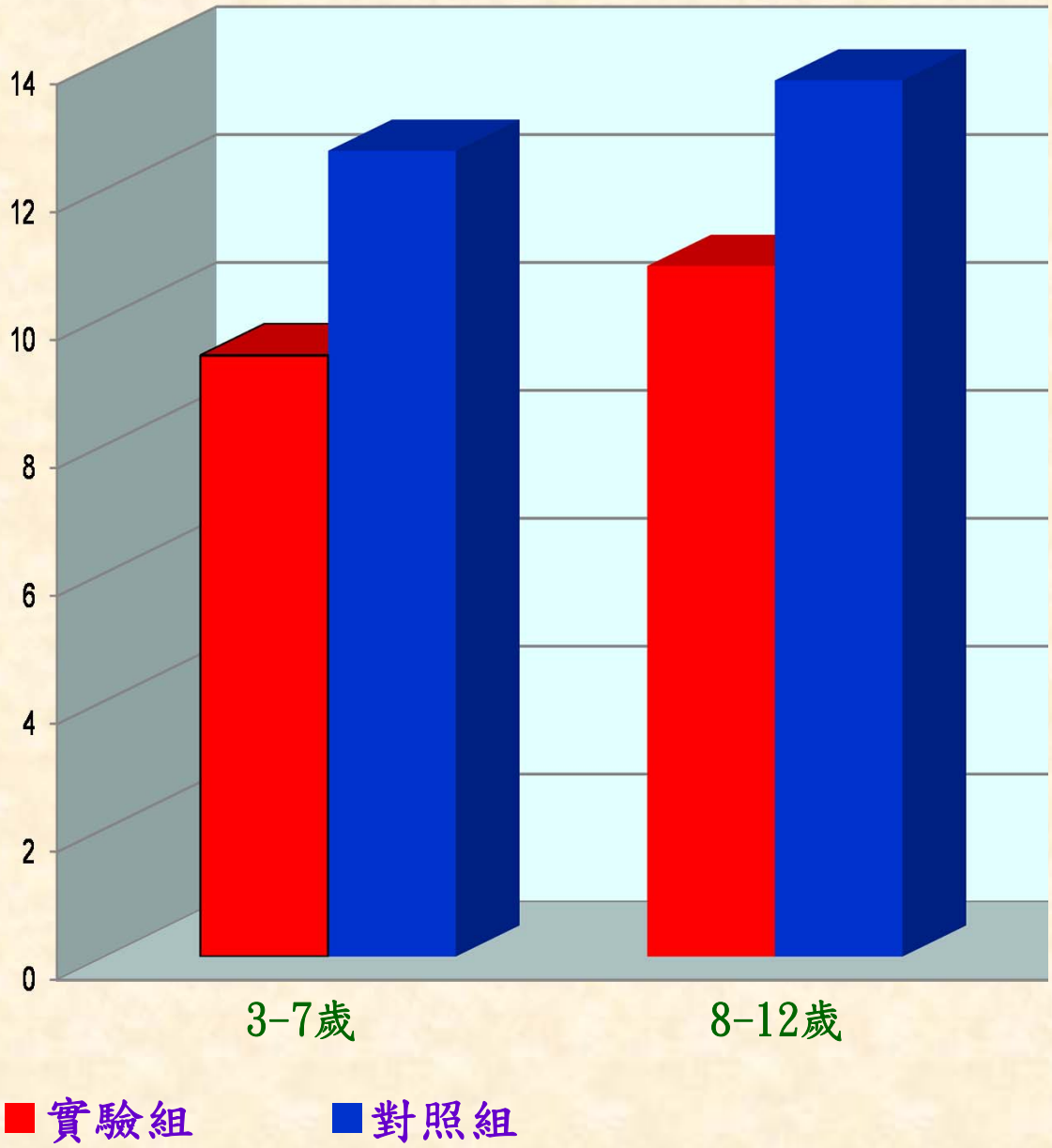


	實驗組（8-12 歲）	對照組（8-12 歲）
留院第一天《基線數據》	22.5	23.1
留院第二天	19.3	22.7



14.2% **1.7%**

研究結果：兒童負面情緒



	3-7 歲	8-12 歲
實驗組	9.4	10.8
對照組	12.6	13.7

實驗組 25.4%

實驗組 26.8%

負面情緒

焦慮指數

“我以前好驚打針。但自從姐姐(醫院遊戲師)同我玩完打針遊戲之後，我就無咁驚呢。原來支針係好幼，只要我唔郁，打針時就無咁痛！”

“我而家再唔驚見到醫生同護士呢！因為遊戲姐姐(醫院遊戲師)教識我點同佢地溝通。我仲可以向佢地發問題和表達感受。”

“我從來無見過我個仔咁勇敢。甚致面對D醫療程序都唔驚。我真係好想多謝嗰 D醫院遊戲師。”

“係接受醫院遊戲服務之後，
我個仔嘅情緒平伏咗好多。
佢同D姐姐(醫院遊戲師)玩
完之後開心好多！

“我睇到小朋友係參加完醫院遊戲之後，明顯地少咗負面情緒。最重要既係，我見到佢地表現較冷靜，甚致係接受醫療程序既時候，都表現得較合作，實在難以置信。”

總結

是次研究結果証明醫院遊戲能減輕住院孩子的心理負擔，強調加入它對全人及優質護理的重要。此外，研究結果亦使家長及醫護人員意識到遊戲是孩子生活中非常重要的一環。縱然在生病期間，遊戲對他們來說亦是不可或缺的。