



醫院遊戲服務通訊

7300日

數字背後

智樂相信，任何一位孩子都需要遊戲，就算患病住院，也要玩遊戲。不過，這份信念對不少人來說，卻屬空中樓閣、不切實際：「病了，首要治療、要休息！」病童的遊戲因而飽受忽略，既不入議程，也缺乏資源推動。

為了證明病童需要遊戲，為了說明遊戲對治療的幫助，智樂 20 年來進行了多項研究調查，並因應所得結果調整服務發展策略，期待步步推進提升，讓家長、業界、社區以至政府，可由忽視，轉而

醫院遊戲初探

1992 年，即 22 年前，智樂有志於本港開拓醫院遊戲服務，不過，「醫院遊戲服務」這六個字對港人來說，仍是一個外星名詞，智樂就以一項名為「醫院遊戲服務之昨日今日明日」的研究項目作探子探路。

這項研究為期一年，向本地志願團體、大專高等院校、醫護界發出問卷，也進行相關的遊戲實驗。結果發現各界普遍對醫院遊戲認知不足，雖有志願團體提供類似的玩具支援服務，但環節零碎，未及穩定，本地化的專業培訓也有所欠奉。至於遊戲實驗方面，研究對象（即病童）在參與遊戲後，卧床時間大幅減少及活躍程



認識、理解、認同，接納，甚至支持醫院遊戲服務，最終讓病床上的病童得益。

早期至最近的研究項目（上圖），均以病童的福祉為中心，希望號召各界「支持病童，支持醫院遊戲」。

度增加 15%；並與別人（例如其他小朋友及醫護人員）的互動更相應改善，九成家長及病童也支持病房遊戲的構想。

研究印證醫院遊戲的需要，而面對當時的散亂狀況，智樂決心提供系統化、專業化醫院遊戲服務的目標自此確立，包括尋求善款資助的連串工作緊接進行，1994 年得以派遣同工遠赴美國及英國接受專業培訓，同年更於伊利沙伯醫院及瑪麗醫院開展首項醫院遊戲先導項目，而與香港大學專業進修學院 (HKU SPACE) 合辦的本港首個醫院遊戲師培訓證書課程，亦於 1995 年登場。



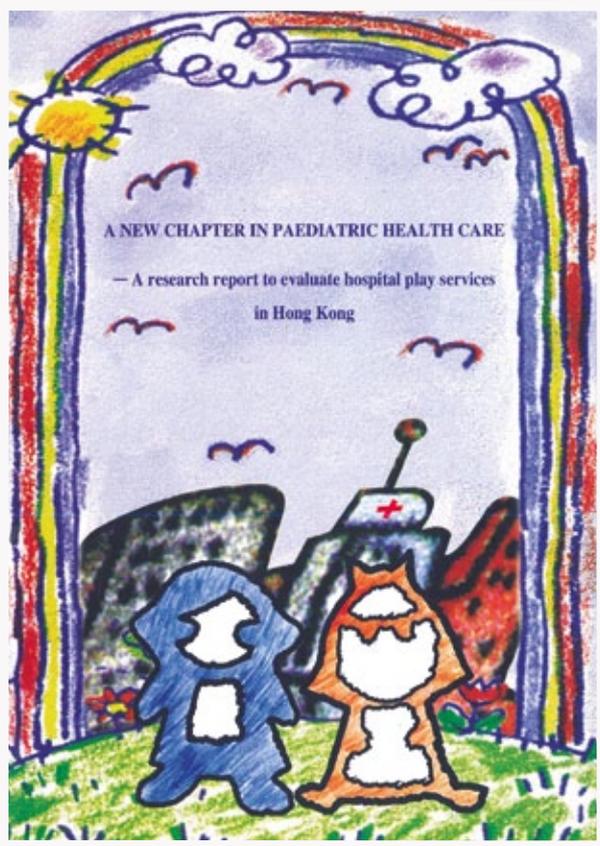
智樂首個研究調查開先導之河，為往後醫院遊戲的發展制定重要方向。

檢視先導模式

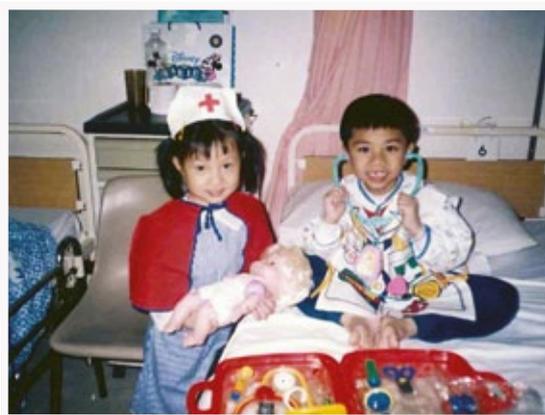
先導項目啓動了醫院遊戲服務，運作一年後，智樂旋即進行另一項研究調查，以收集各方意見，期求儘快將雛型服務完善化。



為發佈研究結果而舉行的新聞發佈會上，開業功臣傾巢盡出。



緊接進行的研究，以服務對象及醫護人員為焦點。



研究顯示，住院病童對醫院遊戲大表歡迎。



在醫院遊戲師細心安排下，就算孩子卧病床上，也有遊戲相伴。

為期一年的研究項目名為「兒科護理新篇章」，內容包括對照實驗、觀察研究、簡約訪談、問卷收集及調查統計，對象包括接受了醫院遊戲服務的病童、沒有接受醫院遊戲服務的病童、病童家長、兒科病房的醫護同工及公立醫院不同部門的負責人。

研究結果為智樂同人帶來不少鼓舞，接受了服務的病童，憂慮恐懼明顯減少，與醫護人員表現合

作，正面行為也較常見。家長方面，不安擔心也少見了，就算需要暫時離開卧床的孩子，也不再顯得憂心忡忡；爸媽與孩子的互動遊戲時刻，表現亦較自然投入，對穩定病童的心理狀態大有幫助。至於醫護層面，多達七成部門負責人認知醫院遊戲服務的存在，而病房醫護人員方面，一樣感受到病童的合作態度，也認同醫療程序因而得以加快，與病童的相

互關係更獲得改善。

各方的正面反應強化了智樂的心志，縱使資金緊絀、營運艱難，智樂也決定將服務繼續推展，要在更多醫院開辦服務，要舉辦更多工作坊和研討會，讓更多醫護人員認識，要讓更多公眾人士了解病房病童的遊戲需要……醫院遊戲服務就此落地生根，積極發展。

進軍醫護界別

醫院遊戲服務在病房提供，而病房就與醫護人員不可分割，所以，智樂於 2007 年的研究焦點，正是醫護界的拍檔。這項名為「醫護界之迴響」的研究項目主要以問卷形式進行，目標群組是 11 間醫院的兒科醫護人員。

當中發現接近九成的受訪者認知醫院遊戲服務，數字令人滿意；大部份也認同醫院遊戲在紓緩病童情緒的重要價值，超過七成認為醫院遊戲為病房帶來正面影響，有助營造輕鬆氣氛、與病童發展融洽關係；接近九成五更願意支持在醫院設立相關服務。至於防礙醫院遊戲服務發展的因素則包括未有足夠人手安排和協調、未有足夠資源、醫院管理局沒有配合或支持的策略等。

從業界的迴響引發，智樂的醫院遊戲服務在基礎發展上，新增了一個重點，目標就是有力左右政策的人士。一連串工作因而構思推行，致力向醫院管理局高層、香港兒科醫學會的代表、醫學界各個組別、護理界的領導等，陳述展示醫院遊戲服務的功效作用等。期間，適逢兒科醫院正開展籌劃，智樂即把握機會，就硬件的規劃及軟件的設立提交具體建議。

切入病童需要

向上尋求支持，智樂不忘內望，

究竟病童在入院期間面對甚麼？這就成了 2012 年研究項目的命題。圍繞幫助病童的範疇，智樂與研究夥伴香港大學李嘉誠醫學院護理學院縮窄範圍，聚焦於病童的焦慮反應及負面情緒上，透過實驗對比接受了與沒有接受醫院遊戲服務的分別。

結果發現，3-7 歲的實驗組與同齡的對照組比較，負面情緒減少達 25%，8-12 歲則減少 21%。而焦慮反應方面，接受醫院遊戲服務的 3 至 7 歲病童，則大幅下降 42%，8 至 12 歲住院病童的焦慮反應亦減少近一成半。研究進一步證實醫院遊戲對病童的幫助，不但讓病童了解醫療程序、更可藉此紓緩壓力、平伏患病的負面情緒，對康復起著一個積極正面的作用。

孩子為本

20 年服務和 4 項研究，時刻相互影響，有時，研究結果引領發展方向，反過來，病房服務又會孕育新的研究主題；而研究所得的數字或百分比，不獨是用來說服各界的具體證據，最重要的是，背後還承載著一張張破涕為笑的童臉，由遊戲而來的一份安慰、肯定和安全感。



在最新研究的新聞發佈會中，醫院管理局兒科中央統籌委員會主席李志光醫生為兒童醫院的遊戲服務開啓綠燈。



研究獲業界大力支持，當中不少醫護人員更親臨新聞發佈會，以實際行動支持。



醫院有遊戲，是眾多病童的心願，更符合現實的治療需要。

感謝支持各研究項目的善長人翁及愛心機構

年份	研究項目	善心機構
1992 年	醫院遊戲服務之昨日今日明日	Mr. John Marden 及 Duty Free Shoppers Hong Kong
1995 年	兒科護理新篇章	香港賽馬會慈善信託基金
2007 年	醫護界之迴響	--
2014 年	對病童的幫助	香港迪士尼樂園度假區

心悅的患病經歷

過山車般的震驚



病魔來襲也改不了孩子愛玩的天性。

2012年10月，心悅證實患上末期腎衰竭，之後開始在家中天天洗肚，至2013年5月於換腎名

單中落選，到6月成功換腎，才短短九個月光景，過程驚心動魄，大人們也承受不了，何況當時小

健康變末期

兩年前的10月1日，是令陳媽媽震驚的一日——心悅因嚴重氣喘而被送入急症室，最後竟然確診患上末期腎衰竭。本來活潑的健康女孩，自此開始了進進出出醫院的日子。

末期腎衰竭的病人均需接受腎臟替代治療，心悅被安排的是腹膜透析，而為預備洗肚所需的導管植入手術，心悅在醫院住了3星期，小朋友自然喊悶，醫院遊戲師就帶來各種遊戲，讓心悅選擇，女孩原來最愛小手工。

日復一日，醫院遊戲師與病童建立關係後，即把握機會，將植入洗肚喉的手術、洗肚機的運作、

洗肚的原因和步驟等，逐一透過各種醫院遊戲，讓心悅認識，玩



每位病童的喜好各有不同，心悅的選擇是小手工。

資訊站

神奇的腎

腎臟是人體的重要器官之一，一般人約有兩個腎，一左一右，位於腰部兩側、靠近背部的腹腔內。

腎臟像一個過濾器，將新陳代謝所產生的代謝廢物過濾，並協助排出體外；當中，血液會經過腎臟的腎小球及腎小管淨化，再經靜脈流回心臟，而多餘的水份及廢物則會濃縮並送往輸尿管，形成尿液並排出體外。

女孩只有8歲。不過，當問及患病感受，斯文溫婉的心悅卻說：「最怕捱肚餓！」深究箇中因由，陳媽媽說：「醫院有遊戲玩，甚麼也忘記了！」

過的遊戲計有洗肚寶寶、醫療手工、小組遊戲及情緒表達遊戲等。當洗肚喉手術完成後，心悅就在家中晚晚洗肚，也要嚴格調整飲食習慣，藉此控制病情。



就是這套醫療遊戲，為年紀小小的心悅解開了洗肚之謎。

希望變落寞

末期腎衰竭的病患者都在等待一個換腎的機會，心悅也不例外。2013年5月，女孩接獲通知電話，滿心歡喜地趕到醫院，一見醫院遊戲師更興奮地說：「換腎後就可以食壽司、食漢堡包、食雪糕！」

心悅為手術空著肚子，等了足足16小時，最後發現名單上另有更適合的人選，希望頓成失望，心悅大惑不解：「為何不是我？我都很想換腎！」情緒更當下崩潰，放聲大哭不止。熟悉心悅的醫院遊戲師立即陪伴在側，細語安慰，



並帶來女孩最愛的手工來紓緩負面情緒，待她安定後更慢慢解釋，鼓勵心悅：「希望尚在人間，一起等待下一次機會。」

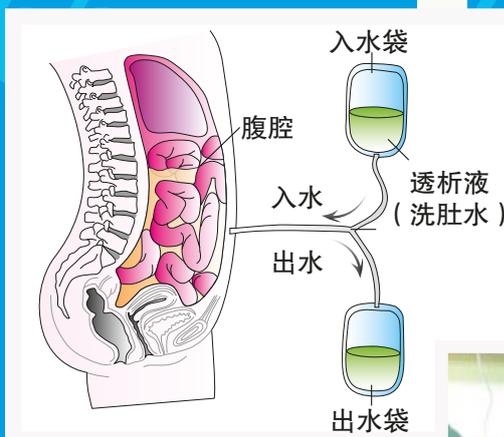
在漫長的留院日子中，心悅與其他病童一樣，均發出「我想玩」的心聲。

資訊站 腎病了

常見的腎病有腎小球炎及腎病症候群，一般可透過藥物及飲食控制以作治療。

不過，當腎病持續惡化而令腎功能少於10-15%時，則被視為末期腎衰竭，只可透過腎臟替代治療或腎臟移植以維持生命，否則可引致死亡。

腎臟替代治療有腹膜透析治療或血液透析治療兩種。腹膜透析治俗稱洗肚，即以手術於腹腔植入導管，以便透過導管將透析液（洗肚水）引入腹腔，把體內多餘的水份和廢物由腹膜滲透到透析液中，再經導管排出體外，過程需時8-10小時，患者必需每晚於家中接受治療。



腹膜透析是末期腎衰竭病人的一種治療方案

血液透析治療俗稱洗血，透過血液透析機（洗腎機），將患者的血液透過導管經洗腎機透析過濾，清除代謝廢物、毒素、多餘水份及電解質，再由另一條導管經靜脈輸回體內，病人每周需要入院或在透析中心接受2至3次治療，每次約4至5小時。

腎臟移植是外科手術，將捐贈者的腎臟移植到患者體內，可分屍腎及活腎移植。成功移植後，患者可回復正常生活，但需長期服用抗排斥藥物，並必需定期覆診以監察腎功能。



真實的腹膜透析機

“真的換腎了！”

不消一個月，機會果真降臨！累積了上一次的經驗，心悅這次少了興奮，顯得小心翼翼。對年紀小小的病童來說，換腎可不是一個小手術，醫院遊戲師明白心悅的擔心和憂慮，因而細心安排多項醫療程序遊戲，以形象化方法詳細講解，當中的腎兒寶寶及手術室玩具，讓女孩得悉腎臟位置、腎臟功能及換腎過程，為歷時 8 小時、全身麻醉的大手術做好了心理準備，有效減低了由無限想像而衍生的恐懼和不安。

完成手術後，心悅需要留在深切

治療部接受觀察。面對陌生的環境，加上手術後的疼痛不適，女孩的情緒變得不穩。幸得醫院遊戲師定時探望，又帶來可在臥床狀態下參與的多款手工及各種紓緩情緒遊戲，病童的注意力得以轉移，漸漸適應環境，心情也與身體一樣，慢慢轉好。緊接在隔離病房的 3 星期休養，心悅康復進度良好，每天就是靜待醫院遊戲師的出現，玩個不停，直至出院的一天。

為了監察換腎後的身體狀況和腎臟功能，心悅需要定期覆診。每次再踏進醫院，女孩臉上都是笑

意盈盈，從未表現抗拒；每次再見醫院師，都抱著熱切的眼神，發出「有甚麼可玩」的提問；在醫院遊戲師安排的各種活動中重遇病房的小病友，都是喋喋不休、暢「玩」甚歡。

對於別人問及住院的種種，心悅不會否認抽血打豆的疼痛，卻欣然接受因治療而來的程序；最怕的不是做手術，而是手術前餓著肚子；腦裏最深刻的不是肚皮上 7 吋的疤痕，而是病房遊戲時的開心片段，可見患病雖苦，經歷卻正面積極。



在換腎手術後的家中療養期間，醫院遊戲師登門造訪，送上關懷和遊戲。



有腎病病友結伴齊玩，心悅的患病光景滿載支持和笑聲。

專業團隊

醫院遊戲服務的特色是以人為本，受惠的人是病童，至於提供服務的則是智樂的專業團隊。一行 14 人的團隊包括服務經理，高級醫院遊戲師、醫院遊戲師及遊戲助理，位位各司其職，在各個範疇為醫院遊戲服務出一份力。相互更通力合作、發揮更強效果。

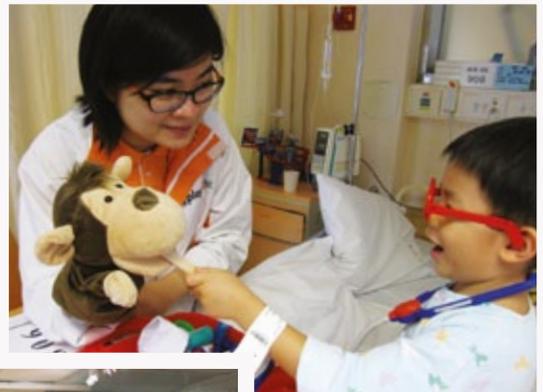
有關服務發展策劃、倡導推廣及業界培訓的工作，主要由服務經

理擔任；高級醫院遊戲師則負責督導同工、輔助遊戲項目發展及前線工作；至於，其他醫院遊戲師均駐守所屬醫院之兒科病房及部門，與前線醫務人員緊密合作，為有需要的病童提供各種適切的醫院遊戲，以幫助病童面對治療過程；而遊戲助理則協助醫院遊戲師推行服務及協調義工項目。

團隊成員各有不同專業背景，計有護理、學前教育、社會工作、心理學及音樂治療，在此基礎上，團隊成員並獲安排接受與醫院遊戲服務有關的在職臨床培訓及專修課程，認識兒童成長發展、病童心理需要、醫療知識及遊戲介入的概念與技巧等。



醫院遊戲服務經理肩負起培訓及推動工作，以加強各界的認識。



醫院遊戲師評估不同病童的遊戲需要，再作適切的遊戲安排。



服務團隊中有成員駐守總部，有成員分派不同醫院，各有職分，卻不約而同，心繫病童。



高級醫院遊戲師與醫護界人員交流溝通，以促進雙方合作關係。



醫院遊戲師是前線同工，走入病房為病童講解入院種種。

- 書伴我行 (香港) 基金會向東區尤德夫人那打素醫院及明愛醫院的兒科部捐贈書櫃及故事書，讓病童得以享受閱讀的樂趣。



- 在華特迪士尼公司的持續慷慨支持下，迪士尼兒童基金捐出港幣 394,350 元，讓我們得以繼續為腎病病童及其家庭提供服務至 2015 年 12 月。

- 香港公益金之定期計劃資助港幣 2,352,535 元，支持為期三年，於 2014 年 10 月在將軍澳醫院兒童及青少年科開展的「醫院遊戲服務在將軍澳醫院」計劃。



- 感謝香港迪士尼樂園度假區捐款港幣 5,000 元，資助於 2014 年 11 月 23 日舉行之智樂醫院遊戲服務二十周年紀念暨醫院遊戲成效調查新聞發佈會。



- 源自西班牙的玩具用品品牌 Itsmagical 在 2014 年 10 月，為智樂醫院遊戲服務籌得港幣 1,400 元，品牌更向住院治療的病童捐贈優質玩具。

- 特別鳴謝 Dr. Yvonne Becher 在編輯指導上的鼎力協助。
上述鳴謝之涵蓋期由 2014 年 8 月至 11 月



「醫院遊戲服務在瑪嘉烈醫院」
此項計劃由香港公益金資助

出版：智樂兒童遊樂協會

電話：+852 2898 2922

網址：www.playright.org.hk

地址：香港柴灣樂民道3號F座18樓A室

傳真：+852 2898 4539

電郵：info@playright.org.hk

版權屬智樂兒童遊樂協會所有。歡迎轉載或分享，如欲查詢，請與本會聯絡。



Playright Children's Play Association

