

腦中風治療新趨勢～雙和醫院推動體感復健，透過互動式遊戲提升治療效果

雙和醫院復健醫學部已開始導入體感遊戲復健治療，以互動式的體感遊戲改善腦中風病人復健過程的單調問題，遊戲會依據動作的正確度適當的給予回饋鼓勵，進而提高病人在家自我復健的意願。



「體感」是身體感應的簡稱，也就是藉由感應器及電腦程式計算，將身體的動作數位化，再透過影像模擬呈現。治療師可利用系統的電腦程式，了解腦中風病人的動作訓練結果，改變體感遊戲的動作參數，以配合病人的治療進度，希望能藉此提昇復健治療的效果及品質，造福更多的腦中風病人。

腦中風近年來一直是我國 10 大死因的前 3 名，也是造成中老年人失能及殘障的主要原因。腦中風所造成的後遺症包括肢體偏癱、感覺損傷、語言障礙、吞嚥困難、大小便失禁等；腦中風復健的目標即在於透過各種功能訓練來克服上述後遺症，提昇日常生活活動的獨立性。【左圖：饒紀倫醫師指導病人進行體感復健】

腦中風後 1 個月是功能恢復進展最快速的時期，之後恢復的速度逐漸變慢，直到 6 個月後達到平原期，因此有「黃金治療期」之稱。越早期接受復健，越能夠塑造接近正常人表現的復原模式。在功能的恢復上，上肢運動功能的恢復情形，最令病人失望及不滿意。

研究指出，只有 20% 的腦中風病人接受復健治療後，可以完全恢復上肢的運動功能。為了克服此一難題，近年來新發展的動作復健治療，包括任務導向訓練（Task-Orientated Training）、侷限誘發療法

（Constraint-Induced Therapy）、重覆訓練個別動作（Repetitive training of Isolated Movements）、雙手訓練（Bilateral Arm Training）、鏡像治療（Mirror Therapy）、

機械協助訓練（Robot-Assisted Therapy）、重覆經顱磁刺激（Repetitive Transcranial Magnetic Stimulation, rTMS）、虛擬實境（Virtual Reality）等。這些療法經由大腦的可塑性研究，已有廣泛的臨床實證，帶領神經復健領域的快速發展。上述療法中，搭配體感偵測技術的虛擬實境訓練最被醫療業界所看好。【右圖：藉由感應器及電腦程式計算將身體的動作數位化】



（文/饒紀倫，雙和醫院復健醫學部醫師）