

現場直擊

照顧心情的醫院遊戲

檔案速遞

醫院遊戲與時並進

電子科技融入服務

醫院遊戲 服務通訊



合作無間的專業伙伴

小朋友自小便學習「幫助我們的人」，當中必不可少的是醫護人員，即醫生和護士，其實在醫院幫助患病兒童的，還包括醫院遊戲師。

各司其職



為妥善照顧患病病人，醫院各設不同職能的工作人員，當中的醫生護士專責治療、醫療檢查及護理照顧。在西方的兒科病房，更設醫院遊戲師，肩負起關顧病童身心層面，讓病童獲得適切的全人照顧。

醫院遊戲師在駐院的兒科病房以兒童友善方法評估病童的心理及生理需要，繼而與醫護人員溝通，藉醫院遊戲介入，幫助病童理解醫療程序及安撫情緒，以減輕住院不安與焦慮，也令治療過程更暢順有效。由此可見，醫院遊戲師和醫護人員是合作伙伴，為病童福祉攜手合力，提供完善照顧。

現時，我們的醫院遊戲師獲名譽員工的身份，以自行籌集資金的方式維持在明愛醫院、瑪嘉烈醫院、威爾斯親王醫院的駐院服務及仁濟醫院的線上服務；而在香港兒童醫院，則與其他社福機構一樣，以義務模式運作。





在服務過程中，醫院遊戲師會先與醫護人員溝通，了解病童的醫療程序及身心狀況，在制定度身訂造的醫院遊戲方案後，醫院遊戲師會以遊戲接觸病童及初步建立關係，繼而以遊戲方式協助病童認識醫療程序和排解不安情緒，當中包括醫療程序模擬遊戲、專注力轉移遊戲、醫療遊戲等……期間，醫院遊戲師會不斷與醫護人員交流，以便跟進病童的最新狀況，同時討論及調整下一步的醫院遊戲方案。

1



與醫護人員溝通，了解病童的身心狀況

2



接觸病童，初步認識

3



審視、分析及評估病童的需要（包括遊戲需要），繼而制定醫院遊戲方案

4



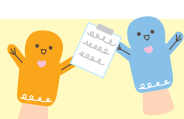
執行方案，以醫院遊戲介入

5



配合醫護人員，支援病童完成醫療程序

6



與醫護人員跟進、整合及評估病童最新情況



醫護人員和醫院遊戲師都是專業人員，各有各的專業知識和既定崗位。要建立信任及達到暢順的合作，需要互相了解彼此的工作性質、工作流程和目的，才能同心協力地為病童提供全人全面的醫療照顧。

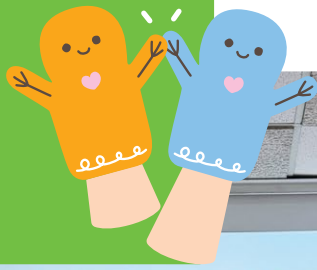
每當開設新服務時，醫院遊戲師會與相關病類/部門的醫護人員開會，討論合作的目標及預計果效，更會仔細研究工作流程，務求在互不干擾的情況下，讓病童得到適切的醫院遊戲服務，繼而確保治療暢順完成，病童的情緒同時也得到照顧。

到服務啟動前，醫院遊戲師會向各醫護人員作前期簡介，讓每位合作伙伴都認識醫院遊戲及其工作要旨；當然，醫院遊戲師也需要認識相關病類的基本醫療資訊，醫護人員亦會提供教學及指導。當投入服務後，醫院遊戲師也會定期檢討與醫護的合作模式和工作流程，並會改動調整以配合需要。

透過與醫院遊戲師的合作，也提升了醫護人員對醫院遊戲的認識，明白對小朋友的重要性。醫護會主動邀請醫院遊戲師分享與病童相處的技巧和秘訣，反過來，醫院遊戲師也會積極地向醫護人員請教醫療知識，讓醫療遊戲更準確無誤、完善到位。醫護人員和醫院遊戲師持續互相學習，為病童的整體福祉砥礪前行，成為合作無間的伙伴拍檔。



一拍即合



透過醫院遊戲，病童得以認識所需治療，並能信心滿滿地完成治療，都令醫院遊戲師滿懷安慰。為配合各種疾病和治療，醫院遊戲師會花盡心思製作模擬醫療工具和兒童友善的資訊。

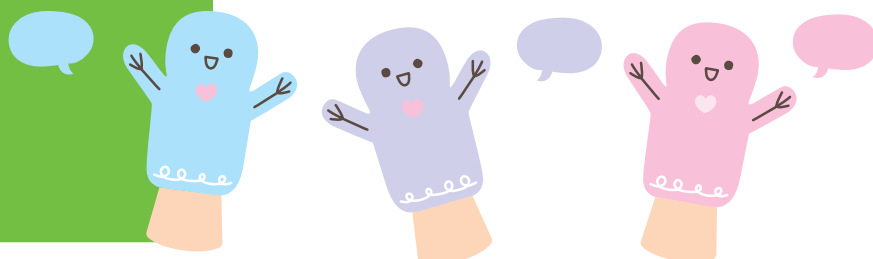
近年，在我們的不斷努力下，醫護人員對兒童友善的認知度大大提升，甚至主動邀請我們製作兒童版本的醫療單張，除了參與內容構想外，更會一起設計遊戲，甚至為醫療程序加入手繪童心插畫。完成作品後，醫護人員也會聽取病童的意見再作修改。這種尊重和互動，充份彰顯醫護人員的專業精神和兒童為本的全人關懷。

在治療和照顧外，醫護人員在可行的情況下，更會積極參與各種活動，不只是一位位身穿醫護制服的專業人士，更是表演者、遊戲帶領者和愛心玩伴，為病童創造一個輕鬆愉快的環境。

患病不能控制，過程艱難也困苦，但一個良好環境，可營造正面積極的氣氛。醫護人員和醫院遊戲師攜手合作，在堅守各自的專業的同時，彼此合作，化身為「好玩醫護」，以遊戲與病童溝通和互動，讓病童在「好玩病房」和「好玩醫院」裏，面帶笑容、勇敢面對患病和住院。



惺惺相惜



智樂的醫院遊戲服務團隊充滿活力、富同理心且具創新精神，是我們磁力共振室的緊密合作伙伴。這項服務可帶動孩子與家長積極參與、加深了解檢查流程、提升自主感並減少焦慮。醫院遊戲師運用玩具模型、桌遊及各種工具解說磁力共振掃描的細節，也引領孩子學習閉氣等技巧，在注射顯影劑的靜脈導管裝置過程中給予支持，並在掃描室陪伴孩子，提供陪伴和安慰，帶來安心。



簡以靈醫生
香港兒童醫院
放射科部門主管

醫院遊戲師總是為接受抽血等醫療程序的小病人提供支援，打造安全、溫暖的環境，即使孩子難以用言語清楚說明，也能透過遊戲表達情緒、恐懼與擔憂，協助處理與疾病、治療或住院相關的感受。



陳玉明女士
香港兒科護士學會前會長

醫院遊戲師充滿熱誠，這項服務更十分有意義，希望可普及化，讓更多病童得到幫助，令小朋友有開心童年。



醫護人員

小朋友住院的日子無聊苦悶，可幸有醫院遊戲改善病房的壓抑氣氛，減低小朋友的不安情緒，令病童在遊戲中得到安全感，變得開心！



醫護人員

分享專業知識和經驗



封面專題



想將醫院提升為兒童友善，並不是一朝一夕的事，除了環境的調整，病房的文化氣氛及工作人員的態度更為重要，在醫院及兒科病房建立兒童友善環境亦是醫院遊戲師一直以來的目標。

全靠院方各合作部門的安排，醫院遊戲師能定期為新入職或實習的醫護人員舉行醫院遊戲工作坊，帶領這班新鮮人認識與病童友善溝通的方法、明白病童的身心狀況、並理解與醫院遊戲師合作的必要，才能互利互惠，為病童提供兒童友善及全人的醫療服務。



多得醫護人員的穿針引線，醫院遊戲師能往前一步，邁進大專院校向一眾護理學生講解醫院遊戲服務，除有助提升服務的認知，也讓護理生認識病童的需要，吸引學生鎖定服務兒科的意向。



除了合作無間的醫護人員，我們更期望讓未認識醫院遊戲的人士洞悉醫院遊戲的重要性，當中包括與醫療及兒科相關的專業人士。醫院遊戲師因而會積極參與各專科組織的活動，主動向各專業人士分享醫院遊戲服務的成效，以提升兒童友善醫療的終極目標。醫院遊戲師相信每個專業崗位的一小步改變，對病童及其家庭將會帶來大大效益。



照顧心情的醫院遊戲

患病了，人所共知的金科玉律是服藥休息，才能康復。對病了的兒童來說，還要有醫院遊戲，才能為抗病的日子帶來笑意、為不適的身體添上力量；智樂的醫院遊戲師完全認同，更天天在病房為病童費盡心思，只因照顧了病童的心情，自然有助處理治療的事情。

對樂樂（化名）而言，看似單純的手工遊戲，卻為病榻抗病的光境賦予不一樣的特殊意義，就如止痛良藥。

確診為鼻病毒感染而住院的樂樂，因發燒、上呼吸道不適、鼻涕直流、頭痛等諸多不妥，令她整天沒精

打采，不想說話。醫院遊戲眼見樂樂情緒低落，便持續陪伴，慢慢累積信任。面對醫院遊戲師的關懷，樂樂卻不知如何表達；醫院遊戲師即遞上紙筆，引導樂樂繪畫人形公仔，並逐一點出痛處，原來樂樂不但頭痛、心口痛、還有胃痛、腳痛以及膀胱痛。



感受到醫院遊戲師的關心後，樂樂更願意細訴經歷，包括早前不小心橫過馬路被撞倒而骨折入院的不幸事件，如像在死亡邊緣擦身而過，既痛苦又驚恐；而在成人病房安排打石膏的日子，天天苦悶孤單，更感度日如年。相比之下，在兒童病房竟然遇上醫院遊戲師，有玩伴一起玩撲克釣魚、魔術遊戲，跟骨科病房有天淵之別。



專注忘我的手工遊戲

為樂樂評估後，醫院遊戲師了解病童需要的是關懷陪伴、分散注意力和表達感受，便安排了一系列的手工遊戲，相信病童可從中獲取自我掌控的能力感，建立自信心。樂樂雖然身體仍在疼痛，卻理解醫院遊戲師的心思，堅持一起參與遊戲。

醫院遊戲師預備了彩色水筆，配合水滴，即可在畫紙上滲染。不同顏色在紙上慢慢向四周擴散，顯示深淺不一的層次感，樂樂為親手創造了千變萬「花」而大感驚喜，那如夢幻的色彩渲染更充滿療癒感，讓樂樂專注忘我，暫時忘卻身體的不適，畫藝遊戲也引導樂樂發現生活中的美好，珍惜所有。



第一次手工遊戲的成功，印證了醫院遊戲師的準確評估，便再接再厲，預備了彩色絨毛條手工遊戲。雖然肚痛不適，樂樂依舊投入構思和製作花束，心情更由沉鬱慢慢變為開朗，並主動娓娓道來父母百忙中的探訪、與哥哥的談天說地，樂樂更表示生命中有家人是最大的支持和安慰。

樂樂以正面情緒製成的絨毛花束充滿生命力，更自豪地向醫院遊戲師展示，臉上的笑容也自信滿足。理解病童在疼痛不適仍堅持不屈地玩手工遊戲，以意志抗衡痛楚，醫院遊戲師感受到病童的堅強與勇氣，令人感到驕傲，因而送上透明的水樽花瓶，鼓勵病童繼續以手工遊戲表達自我及獲取心靈力量。



熟悉的遊戲 無形的力量

一個多月後，樂樂又再肚痛而入院，時值臨近聖誕，醫院遊戲師為病童在不同日子分別安排了手工天使遊戲、泥膠聖誕樹遊戲和刮刮卡遊戲。當樂樂專心地使用七彩顏料為天使上色，每一筆都顯得細心而富有創意；過程中，樂樂更熱衷與友好病童分享上色的技巧，有說有笑地交流互動，好像忘記肚子痛呢！



泥膠遊戲是常見的觸感遊戲，在配色、揉搓、混色、塑形的過程中，感官刺激能讓大腦專注於當下，排解焦慮與紓緩壓力，同時，創作需要一定的專注度，能讓人暫時遠離負面情緒，獲得心理上的放鬆。樂樂在玩泥膠時，也一樣全神貫注，肚痛的程度竟由8級大減至4級，暫時忘卻身體的痛楚。完成泥膠浮雕七色聖誕樹時，樂樂感到無比滿足，可見進一步提升自我價值。





刮刮卡則是醫院遊戲師精心為樂樂預備的另一種手工類遊戲，只須刮去黑卡上的表面塗層，就可自創自家畫作。這個遊戲的執筆手法如同塗顏色，成果卻又在隱隱約約中出現，令人充滿好奇和期待。樂樂的終極傑作由馴鹿、聖誕樹、鳥兒、雪花所組成，十分漂亮；當 Merry X'Mas 祝福語刮出來時，病童更面露笑容，恍如為世人送上祝福，一臉欣喜。



往後，樂樂仍然需要不斷覆診，更主動與醫院遊戲師分享現況。雖然身體狀況時好時壞，卻比以前更精神煥發，抗病態度更顯正面和積極，並表達希望再玩手工遊戲呢！醫院遊戲師便邀請樂樂與家人一起參加工作坊。樂樂應約之餘，更表現投入，完成作品的那一刻，臉上洋溢著滿足與喜悅的笑容，顯示出樂樂對個人努力的驕傲。這次活動不僅讓樂樂享受創作的樂趣，也加強了病童與家人的聯繫。

手工遊戲雖然看似簡單，只要運用得當，卻可拉近距離、建立能力感、改變觀念、成就正面的抗病體驗，見證病童的康復和成長。



醫院遊戲與時並進 電子科技融入服務

科技日新月異，各項專業都必需配合而更新改進；醫療範疇上，善用科技可令治療方案更精準完善，醫院遊戲服務也隨著科技發展而不斷調整升級。



電子遊戲 治療的動力



醫院遊戲師陪伴病童，玩一場電子遊戲。

電子遊戲的聲畫刺激和過關升級設計，盡得兒童歡心，病童也不例外。早期的醫院遊戲服務已增設電子遊戲機，可讓病童暫時忘卻因治療引起的不適，更可帶動病童之間的互動，建立同伴友誼，甚至創造醫護和病童間破冰的契機，令雙方的關係倍添融洽和諧。

因應病童的個別身體狀況，醫院遊戲師會設定電子遊戲的參與時間和遊戲種類，例如針對部份病童的癲癇情況，就要避免過多閃爍和過度刺激的遊戲，時間也需要調節。設限而寶貴的電子遊戲就變成一種推動和鼓勵，引領病童好好完成治療，便可好好享受遊戲。

動感遊戲 動起來的誘因

芸芸電子遊戲中，運動類型如跑步、競技、球類、舞蹈等，只要配合控制器和配件，就可突破環境限制，隨時隨地投入體能運動。為照顧術後或病榻病童活動身軀四肢的需要，醫院遊戲師會與醫護人員合作，透過動感電子遊戲，鼓勵病童動起來，如坐直、踢腳或伸手等，將沉悶重複的治療變得更富趣味，有助身體康復。

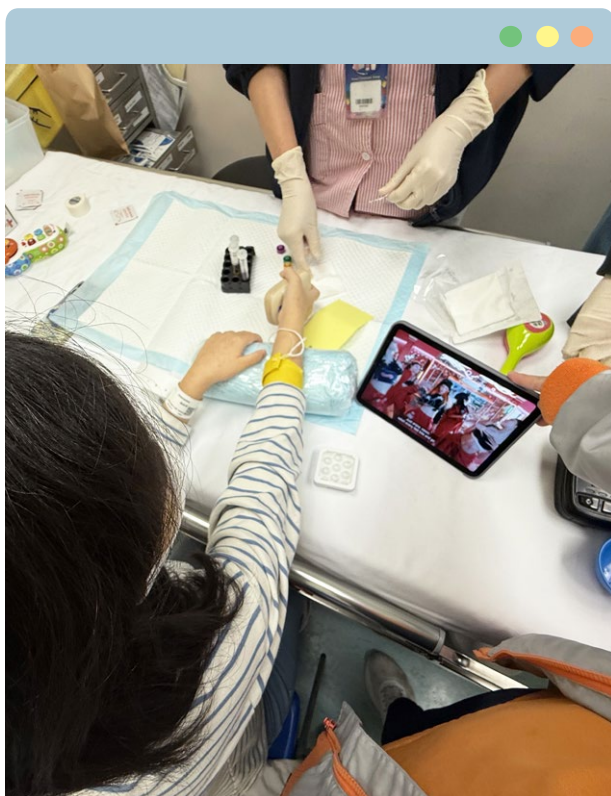


手提裝置 令服務更靈活

隨著電子產品日趨輕便及普及化，在醫院遊戲服務的使用度也日益提升，西方Child Life Specialist* (兒童醫療輔導師) 的隨身工具中，更備平板電腦。除內置遊戲可作注意力轉移遊戲外，另可播放用作呼吸及放鬆練習的音樂，兼可上載醫療程序遊戲短片，成為提供治療性遊戲的高效百寶箱。

經海外考察的歷練，智樂的醫院遊戲師銳意強化服務，開始審視電子服務的整體配套，除增設平板電腦外，更將紙本工具和實體服務電子化、與醫護人員合力拍攝醫療程序短片、於治療室加設相關配件、至創作適合香港病童的本地化音樂等。

*美國、加拿大、澳洲等地區對醫院遊戲師的稱謂



醫院遊戲師提供平板電腦以分散病童的注意力，相中可見病童一邊欣賞影片，一邊安定地接受靜脈注射。



心臟超聲波檢查室增設投影至天花板的固定裝置，讓病童在檢查期間，也可安躺享受聲畫俱備的影片、醫院遊戲師更可解放雙手安撫病童、醫護人員則全情貫注於檢查程序中。



突破界限 令病童得益



長期住院病童與醫院遊戲師連線，投入參與醫院遊戲。

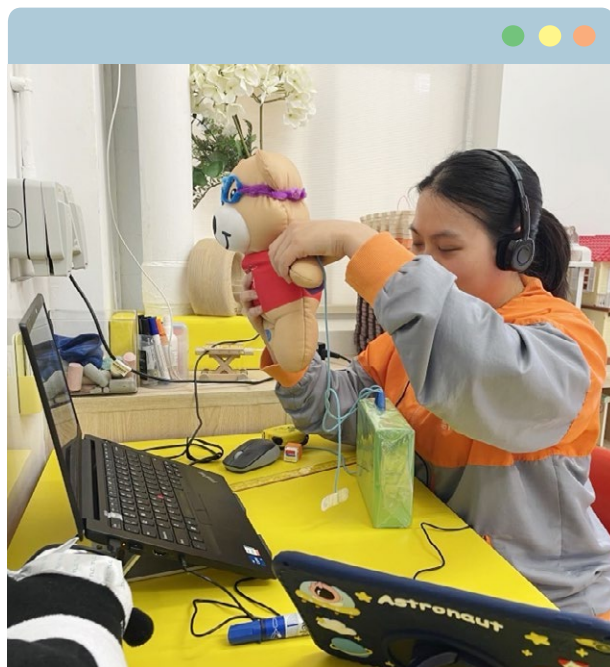
新冠疫情時嚴格執行防疫管制，令醫院遊戲的電子遙距服務加速發展，其後更惠及更多病童，包括長期住院的病童及預約檢查的兒童。

長期住院的病童甚少接觸外界，更遑論社交聯繫；由電子科技衍生的視像互動環節，令病童就算受身體所限，也能與醫院遊戲師連線和參與醫院遊戲，更有機會與醫院外的小朋友交流溝通。

為回應預約檢查兒童的需要，醫院遊戲師會提早為對方安排視像遊戲，讓小朋友及其家長安坐家中，就可輕鬆方便地與醫院遊戲師互動，透過視像醫療模擬遊戲，好好消化各種醫療程序的資訊，並在充裕的時間內做好心理準備，比過往身處醫院檢查前的急忙支援，更為見效有用。



病童留院期間，參與醫院遊戲師安排的線上實時遊戲。



醫院遊戲師與小朋友連線，預早提供醫療模擬遊戲，讓小朋友儘早消化，有助日後檢查。



虛擬實境體驗 全方位預備

電子遊戲由平面演變為虛擬實境 (Virtual Reality)，醫院遊戲也配合變化而推陳出新。獲香港兒童醫院麻醉及全期手術醫學科顧問醫生郭蕙漩醫生的邀請，我們參與了香港兒童醫院、香港理工大學電子計算學系及香港城市大學電腦科學系攜手合作的應用虛擬實境對減低兒童手術全期焦慮 (Perioperative Anxiety) 研究，專責為虛擬實境設計兒童友善的內容。

對象 接受非緊急手術的病童

場地 香港兒童醫院

目的 減低兒童手術全期焦慮

工具 虛擬實境體驗眼罩

流程 病童戴上眼罩，360度全方位體驗手術室的真實場景，預演準備手術的過程

特色

- 醫療團隊和醫院遊戲師聲音導航
- 讓病童探索手術室的環境，如手術床、手術燈等
- 讓病童體驗準備手術的程序，包括選擇加入麻醉面罩的香味、以吹漲氣球遊戲來練習深呼吸等
- 醫院遊戲師即時提問，了解病童的理解程度和情緒反應

應用虛擬實境體驗的對象為兒童，所以，整個體驗都以兒童的視點和角度出發，一貫熟悉病童的醫院遊戲師當然參與體驗情節的設計中，善用病房的實務經驗和對病童的了解認識，將病童關注的範疇和環節逐一呈現。

故事情節中，熊貓會陪伴病童完成「尋找睡眠波波」的任務，過程中的聲音導航更遵循有助兒童理解的語法和詞彙來表達，艱深難明的醫學名詞全數避免出現，務求保持兒童友善、減少恐懼和消除誤解。

虛擬實境雖然以故事方式表達，手術前的真實準備卻依然無一遺漏，一一向病童講解，計有駐守手術室的醫護人員、清醒時眼前的醫療儀器等，病童更可挑選手術袍的顏色及麻醉的香味，好讓病童感到好玩之餘，也理解預備手術的過程，在認知和心理層面都做好準備。

完成虛擬實境後，病童可試戴真實的麻醉面罩，醫院遊戲師亦會跟進病童的提問，醫護人員同時配合回應。有份參與的病童不約而同表示，整個過程好玩之餘，沉浸式的體驗更令人印象深刻，如同在現實世界完成了手術前的綵排，不安和緊張都一併消失。

院方、大學和醫院遊戲師的這次破天荒合作，將電子科技融入病童的照顧中，既貫徹兒童為本的宗旨，也減少了病童在手術前的不安，目標達成！院方更表示，應用虛擬實境體驗將持續提供，令更多病童受惠。



應用虛擬實境體驗引領病童理解手術的準備、手術室的場景及在場的醫護人員，以趣味方式做好心理準備。



醫護團隊與醫院遊戲師一起構想兒童角度的細節，務求以兒童友善的方向，設計沉浸式的手術前期預備。



病童、家長和醫院遊戲師同步進入虛擬實境體驗，病童更可向醫院遊戲師提問。

由衷感激



由衷感激

- ♥ 香港公益金2025/26年度資助於瑪嘉烈醫院的兒童及青少年科內推行多元化的醫院遊戲服務。
- ♥ 香港公益金社會創新基金資助醫院遊戲於2025年1月至2027年12月期間在明愛醫院推行為期3年的「護嬰港：確保嬰幼兒順利由醫院過渡到兒童住宿照顧服務」計劃。
- ♥ 善長何猷龍先生及夫人慷慨捐款，資助為期3年的「茁壯前行：轉化及拓展醫院遊戲服務」計劃，旨在為醫院遊戲服務的發展帶來效益。
- ♥ 利希慎基金及黃廷芳慈善基金於2024年10月至2027年9月期間，資助醫院遊戲服務在香港兒童醫院放射科推行為期3年的「神奇的掃描：以治療性遊戲支援病童」。
- ♥ 嘉里集團郭氏基金會資助醫院遊戲於2025年4月至2028年3月期間，於明愛醫院推行為期3年的「看見陽光之家：讓兒童發展復康部病童被看見和重視」計劃。
- ♥ Rusy and Purviz Shroff Charitable Foundation 慷慨捐款，為腎科及泌尿科病童資助一年的醫院遊戲服務。
- ♥ 在2024年11月至2026年10月為威爾斯親王醫院兒童及青少年科的病童推行「樂療路：透過醫院遊戲促進兒童身心健康」的兩年計劃，獲得以下機構支持：
 - ♥ 源始有機有限公司
 - ♥ 好禮玩具有限公司
 - ♥ Arts Plus
 - ♥ China Base Holdings Limited
 - ♥ 獲攜手扶弱基金的配對資金支持
- ♥ 在2023年9月至2025年8月為東區尤德夫人那打素醫院兒童及青少年科的病童推行「童遊330在醫院」的兩年計劃，獲得以下機構支持：
 - ♥ 勵志慈善基金有限公司
 - ♥ 獲攜手扶弱基金的配對資金支持
- ♥ 深灣遊艇俱樂部慷慨資助於2025年10月至2026年4月期間的醫院遊戲服務，為病童提供更多醫院遊戲服務。
- ♥ 參與月捐計劃之善長：
 - ♥ Ms Lo Yi-shan
 - ♥ Ms Candy Ma Pui-wan
 - ♥ Mr Wan Man-chun
 - ♥ 宏達貨櫃運輸公司

特別鳴謝Dr Yvonne Becher在編輯指導上的鼎力協助。



**「醫院遊戲服務在瑪嘉烈醫院」
此項計劃由香港公益金資助**

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。

智樂 **playright** 看重孩子 看得起遊戲
VALUE CHILDREN VALUE PLAY

香港柴灣樂民道3號F座18樓A室
電話：2898 2922 傳真：2898 4539
電郵：info@playright.org.hk 網址：www.playright.org.hk

