

医学及护理生必修“游戏”课 戴上虚拟实境眼镜学习 八秒内应对激动病患



新加坡国立大学杨潞龄医学院四年级生以及李陈爱礼护理学中心二年级生，可透过虚拟实境游戏学习如何应对情绪激动的病患。（张荣摄）

学生戴上虚拟实境眼镜后，宛如在病房里照顾一名服药后产生幻觉和妄想症的病患，会面对各种干扰，而且在游戏中遇到突发状况时，学生须在八秒内迅速作出决定，点击选择题中的正确选项。

刘智澎 报道
zhipeng@sph.com.sg

戴上虚拟实境眼镜，一名情绪激动的病患向你逼近，身为医护人员的你，只有八秒时间决定：应该好言相劝，注射药物，或把病患约束在病床上？

这是新加坡国立大学杨潞龄医学院新推出的虚拟实境（virtual reality，简称VR）游戏教材，旨在培训医学生和护理系学生应对病患的情绪波动，同时注意自身安全并发挥同理心。

下月起，杨潞龄医学院四年级生以及李陈爱礼护理学中心二年级生，须报读这门三小时的必修课，除了10到15分钟的虚拟实境游戏，还有理论课和角色扮演。

学生戴上虚拟实境眼镜后，宛如在病房里照顾一名服药后产

生幻觉和妄想症的病患，会面对各种干扰，例如背景的电视噪音、其他护士和病患家属的各种要求，以及围观者的指指点点。

在游戏中遇到突发状况时，学生须在八秒内迅速作出决定，点击选择题中的正确选项。若选择错误，最坏的情况将会发生，病患可能变得更激动，甚至“逃离”病房。

开发这套游戏的国大杨潞龄医学院心理医疗科系助理教授何书晖指出，冠病疫情加剧了心理健康问题，一些病患在面对压力、感到焦虑或行动受约束时，可能会把负面情绪发泄在医护人员身上，例如破口大骂、向医护人员吐口水或拳打脚踢。

“医护人员受到骚扰和暴力对待的事件，近年呈上升趋势。

应对病患情绪时若处理不当，不但会影响医患关系，还可能造成双方的生理和心理创伤。”

这款虚拟实境游戏可模拟临床真实情况，让学生在安全、受控和可重复的情况下，掌握应对病患情绪的沟通技巧。

92%学生完成游戏后 更有信心应对激动病患

游戏开发团队在去年8月至今年2月间，对65名医学生和护理系学生展开测试，并根据学生和导师的反馈调整游戏。测试结果显示，92%学生在完成游戏后表示更有信心应对情绪激动的病患。

何书晖说，学生在完成游戏后，也会与导师观看回放，检讨应对方式是否有待改进。为了鼓励学生从错误中学习，导师不会为学生的表现打分。

杨潞龄医学院四年级生李根雨认为，比起理论课的技术层面，虚拟实境游戏的视觉教学更容易加深印象，使学习更有趣、更有效。

他去年底到新加坡中央医院

的精神科病房实习时发现，情绪激动的病患不一定患有精神病。一些失智的年长病患，以及因跌倒风险高而行动受约束的病患，也很容易情绪激动。

同样在去年底到心理卫生学院实习的李陈爱礼护理学中心二年级生谢勇杰观察到，精神错乱的病患不时会有暴力倾向。“虚拟实境游戏让我们有机会练习应对。如果缺乏练习，我们在面对真实病患时可能作出错误决定，到时后果将不堪设想。”

杨潞龄医学院共准备了13套游戏设备，学生可租借设备带回家练习，预计每年会有300名医学生和300名护理系学生修读这门必修课。

何书晖透露，游戏开发团队正在探讨如何让多名“玩家”在同一时间玩同一场游戏，以促进医学生与护理系学生的团队合作和交流。

这款游戏日后也可能扩大至医院、疗养院和家庭服务中心等机构，让初级医生、护士和辅导员参与。