

[No. 1]

善用 VR 模擬 預防精神科暴力

Make Good Use of VR Simulation to Prevent Psychiatric Violence

■ 文 | 柯怡安、楊悅絹、游雅柔 台北慈濟醫院身心醫學科病房職能治療師
廖金蓮 台北慈濟醫院身心醫學科病房護理長

精神科病房被視為醫療暴力行為的高風險地點之一，精神科住院病人在病房的暴力行為通常源於多種原因。首先，精神科病人可能失去對外界刺激的自我控制及反應能力，特別是當他們感受到負面評價或外部刺激時，導致忍受度降低，相對增加暴力事件的風險。此外，未滿足的需求也是導致患者暴力行為的原因之一，包括生理需求（如飲水、食物）和心理需求（如被尊重和被接受）。

萬一出現危急暴力事件，可能傷及醫護人員，因此如何有效預防暴力行為，非常重要。尤其暴力行為如果突然發生，新進人員或學員很容易因為缺乏經驗、受到驚嚇而無法迅速做出有效的反應，從而使暴力事件加劇。如果能夠透過 VR 虛擬實境環境，為學員提供模擬和身臨其境的學習體驗，有助於提高應變能力和安全意識，以應對精神科暴力事件，並減少同仁受傷風險。

精神科在臨床發生暴力事件的情境眾多，而精神科職能治療團體也是其中之一。我們必須了解精神科病人因其敏感、多疑、妄想等相關症狀而對他人表現出暴力行為，但在團體活動中發生暴力事件，不只增加臨床工作者的風險，也會影響其他病人的安全。

因此，提供沉浸式的 VR 暴力情境教育變得至關重要。這種方式允許精神科新進人員親身體驗和模擬真實暴力情境，瞭解在暴力事件發生時的震撼感，以及應該採取的緊急行動。相較於僅透過口頭講解，這種實際體驗更有臨場感，能夠有效提高臨床工作人員的應對能力，降低暴力事件的發生率，同時減少工

作同仁受傷的風險。這樣的 VR 教育課程將有助於培養專業技能，確保精神科工作人員能夠有效處理和預防患者的暴力行為。

設想情境與處置加上編劇及演出 5 分鐘 VR 體驗

在籌備過程中，我們以臨床上真實發生的暴力事件為基礎，將其改編成 VR 虛擬實境教案，著重預防精神科暴力。我們選擇了職能治療團體手工藝活動作為情境，並編寫了三個階段的活動中的暴力事件情節。

在編寫 VR 教案的劇情大綱時，我們納入了多方面因素，如事件發生的原因、個案的疾病和性格特徵、暴力行為的種類和嚴重程度，以及事件發生後的處理方式。為了更好地組織這些複雜且相關聯的元素，我們首先使用心智圖作為起點，以制定 VR 教案的劇情結構。

在眾多診斷類型中，我們特別選擇了酒精成癮患者和雙極性情感障礙患者，將他們設定為主要的衝突角色。這是基於臨床經驗，我們發現這兩類患者在急



性病房中更容易出現衝動、滿足需求的延遲，以及人際互動調適困難，進而引發與他人的人際衝突，可能導致暴力事件的爆發。

然而，在這個虛擬情境中，我們也特別考慮了其他參與者，尤其是精神病患者仍處於症狀不穩定的急性期時，容易受到他人的暴力行為和情緒高張的影響，進而觸發自己的妄想或情緒波動。因此，在劇本中，我們特別關注了治療師應該如何處理和安撫不同成員，以確保團體中的每個人都能得到適當的照顧。

我們在處理暴力行為情境方面考慮了多種方式，包括迅速應對和後續關注個案的作法，以提供適當的安撫和安全規範。初稿完成後，我們經過多次討論和修改，選擇了最適合放入 VR 劇情的段落，並整理成最終版本。在實際排演和拍攝影片期間，我們根據第三次微調了劇情和應對方式，包括治療師的指導語、身體姿勢以及個案之間的互動細節。

這個 VR 製作過程有些耗時，我們的目標是將最真實的情境呈現在約 5 分鐘的 VR 體驗中，以提供實習生或 PGY 學員深刻且實用的學習機會，並希望他們能在短時間內學會處理精神科病房中重要的暴力事件安全方法，以預防可能發生的傷害事件。

教案推展運用 學員滿意

使用虛擬實境（VR）來預防精神科暴力的教學推展計畫已經初步展現出令人鼓舞的成效。這項計畫旨在提供臨床工作學生（包含實習生和 PGY 學員）實際情境下的暴力事件模擬，以幫助他們更好地應對潛在的威脅，提高其對患者安全的警覺性，以下是我們的成效概述：

滿意度：根據我們的調查，參與學員的滿意度普遍很高。近 95% 的受訪者表示對 VR 教學感到非常滿意，並認為這對他們未來執業即將面臨的安全問題非常重要。此外，約 95% 的受訪者表示他們感到更自信和準備應對潛在的危險情況。這些結果明確顯示，VR 教學在醫護人員中獲得了高度的接受和滿意度。

教學意見回饋方面，參與者提供了寶貴的觀察。他們普遍認為這種互動式學習環境比起傳統課程能夠更好地理解精神科暴力的可能性，並提供了應對策略



的實際經驗。許多受訪者強調，這種虛擬實境經驗讓他們能夠在安全的環境中錯誤並學習，而不會帶來真實的風險。

VR 教學有助於與團隊成員合作

此外，參與者也提到了 VR 教學對團隊協作和溝通的積極影響。他們認為，這種經驗有助於改進他們與同事之間的協作，提高了團隊應對危機情況的效率，而他們也期待將 VR 用在其他相關主題上。

我們也將此 VR 推展於身心科病房護理職類，回饋經由此 VR 可以了解病人參與活動可能發生的衝突，及治療者可採取的因應措施，有助於提升臨床應變能力，特別針對 NPGY 學員，可能尚未實際面對或解決衝突事件，藉由情境模擬教學，可做為未來事件發生時，參考的依據。

總之，這個教學推展計畫的成效表現出色，不僅提高了醫護人員的滿意度，還有助於提高他們的應對能力，增進了病人和工作場所的安全。我們將繼續收集回饋，以不斷改進和擴大這項計畫，提升教學效果，預防醫療暴力行為。