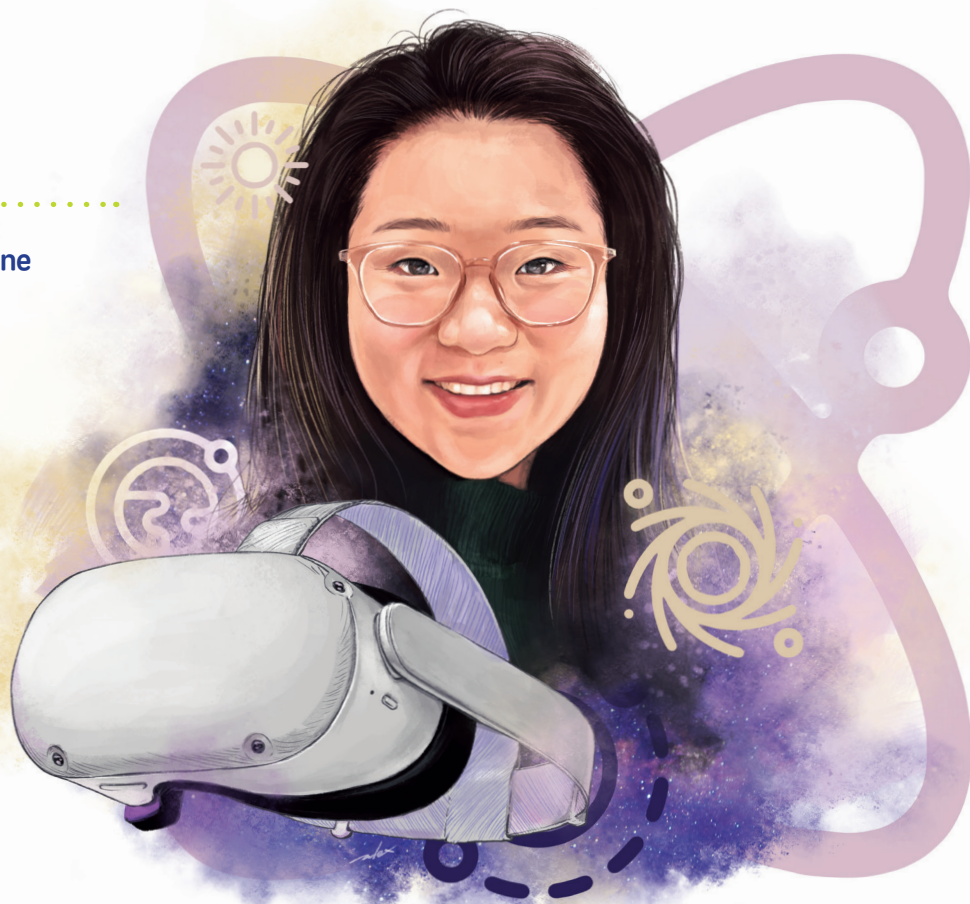




「醫康元」： 在港推動虛擬醫療需要教育， 以 VR 重塑舊香港場景， 助長者接受物理治療

葉智稀 Anne



「如果虛擬醫療有報告分析，也有網上醫療人員提供支援，其實可以變成正統的醫療輔助方案，特別是與認知和大腦相關的，成效更為顯著。」

自從有元宇宙，人類的生活體驗似乎轉變了，其中因為元宇宙而延伸的沉浸式體驗相信大家並不陌生。小至佩戴虛擬實境眼鏡 (VR 眼鏡)，大至步入充滿投射機器的沉浸式體驗空間，都不時出現在社區之中。不過要把元宇宙和醫療服務結連，對香港而言尚且是非常新穎的概念。「醫康元」團隊的成員 Anne 之前在美國生活，在疫情期間留意到虛擬醫療的興起，讓大量長者毋須外出，也可在家中接受治療，而政府也關注虛擬醫療的成效，甚至張開雙臂、提供資助。「沒人知道何時會再爆發大規模的疫情，那為甚麼不試試虛擬醫療作為準備？我一直在想，為何醫療費用要那麼貴呢？如果虛擬醫療有報告分析，也有網上醫療人員提供支援，其實可以變成正統的醫療輔助方案，特別是與認知和大腦相關的，成效更為顯著。」

這次，團隊聚焦於六十五歲以下、患上輕微認知障礙症或輕微中風的長者，在佩戴虛擬實境眼鏡後，長者就會看到古色古香的舊香港景象，在舊式茶樓裡，低頭還能閱讀餐牌的內容。在地道的虛擬實境設計中，使用者會遇上一個又一個的小挑戰，例如顏色配對，甚至在研究打麻雀的情節時，團隊會收集口腔、手部動作和聲音速度的數據，繼而分析認知障礙症的病情。對於患有認知障礙症的長者而言，對比注視電腦螢幕畫面，沉浸式的視覺衝擊能帶來更大成效。「如果場景是當下的香港，對長者來說未必熟悉的環境不一定能引起共鳴，要看到以前的茶樓才會記得以前的事，看到以前的餐牌才能引起參與的興趣，故此那些畫面都必須由香港人設計。」



在邀請長者試用時，團隊發現數項預期以外的困難。首先，六十五歲以上的長者在佩戴虛擬實境眼鏡後容易頭暈，而肌肉能力也難以改善，於是團隊認為六十歲以下為最佳試驗年齡；其次，虛擬實境體驗對長者來說，普遍是新式的科技，於是在開始體驗時，很容易把大部分練習都做錯。俗語說「老人如細蚊仔」，長者個性有時像小孩，過程裡會產生好勝心，也會因為無法達到目標而失落，於是要有耐性地哄長者，提醒他們不一定要勝出。項目的成果超出團隊預期，包括參與的人數，加上因為儀器有租借服務，受歡迎的程度比想像中高。「其實家中長者患腦退化，照顧者也同樣吃力。要帶長者去物理治療中心，做簡單練習，但練習完了也不確定有沒有成果，這樣令照顧者心理壓力很大。如果在家可以做有效的治療，這就是雙重體貼。」

虛擬醫療在美國、加拿大，甚至新加坡也開始崛起。能否在香港成功推廣，

對團隊而言還是未知之數。幸好 Good Seed 的支持讓遙距醫療康復的新科技，可以從外國帶到香港，讓普羅大眾都可以不受地域限制，及用可負擔的金額去接受康復醫療。資助期間，「醫康元」團隊亦穩定發展，令超過 200 人體驗到虛擬醫療技術。而團隊曾和加拿大政府醫療部門聯絡，因為當地華人長者的數量開始增多，復康需求也急升，當地政府均表示支持和有興趣，連醫生也覺得可以一試。「我們的項目都很創新、很前，有時我們會反思，要持份者接受新科技是否需要較長時間。以初創公司以言，面對這種大機構看待新科技的文化，總是慢幾拍，隔好一段時間才驚覺要追上，但到了那個時候，還有多少初創公司手上仍有資源可用呢？」當外國已經在討論擴展現實醫療(XR Health)之際，似乎本港醫療機構真的要加把勁了。在 Good Seed 的支持下，「醫康元」團隊可以踏出第一步，他們期待能繼續走下去。