
תקציר מאנגלית

Source: *IJOT: The Israeli Journal of Occupational Therapy* / כתב עת ישראלי לריפוי
כרך, 2012, פברואר, כעיסוק, 21, חוברת, 1 (פברואר 2012), p. H62

Published by: Israeli Society of Occupational Therapy / העמותה הישראלית לריפוי בעיסוק

Stable URL: <http://www.jstor.com/stable/23470303>

JSTOR is a not-for-profit service that helps scholars, researchers, and students discover, use, and build upon a wide range of content in a trusted digital archive. We use information technology and tools to increase productivity and facilitate new forms of scholarship. For more information about JSTOR, please contact support@jstor.org.

Your use of the JSTOR archive indicates your acceptance of the Terms & Conditions of Use, available at <https://about.jstor.org/terms>



JSTOR

is collaborating with JSTOR to digitize, preserve and extend access to *IJOT: The Israeli Journal of Occupational Therapy* / כתב עת ישראלי לריפוי בעיסוק

האם ה-Nintendo Wii מתאים לשיקום לאחר אירוע מוחי? מחקר ישימות ושימושיות חלוץ

מילות מפתח: משחקי וידאו, שיקום לאחר אירוע מוחי, גפה עליונה, מציאות מדומה.

רקע: אנשים לאחר אירוע מוחי סובלים מליקויים מוטוריים וקוגניטיביים העלולים להשפיע על תפקודם היום-יומי. קונסולת משחקי הווידאו ה-Nintendo Wii (Wii), חדשה, זולה ומופעלת על ידי תנועה אקטיבית של הגוף, ולכן יכולה להתאים לשימוש ככלי בשיקום. **מטרות המחקר:** (1) לבדוק את הישימות ואת השימושיות של Wii עם אנשים בשלב הסב-אקוטי (מאושפזים) ובשלב הכרוני לאחר אירוע מוחי, (2) לאפיין את חוויית המשחק של הנבדקים ב-Wii, (3) למדוד באופן אובייקטיבי את מידת ועוצמת התנועה המופקת בזמן המשחקים ב-Wii. **שיטות:** ארבעה-עשר נבדקים (גיל ממוצע 56 שנים; 8 נבדקים בשלב הכרוני ו-6 נבדקים בשלב הסב-אקוטי) התנסו בשלושה משחקים כשעל ידיהם מדדי תאוצה: באולינג וטניס במשחקי Wii Sports וסקי ב-Wii FIT. הנבדקים מילאו שאלונים ונתנו משוב לגבי ההתנסות, לגבי תפיסת המאמץ הפיזי ולגבי רמת השימושיות של הקונסולה. הניקוד במשחקים השונים נרשם ובנוסף נמדדה תנועתיות הגפיים העליונות בכל אחד מן המשחקים באמצעות מדדי תאוצה. **תוצאות:** נבדקים משתי הקבוצות דיווחו על התנסותם ב-Wii כחוויה חיובית ודירגו את מידת המאמץ הפיזי כנמוכה. רמת השימושיות של הקונסולה דורגה כגבוהה ללא הבדל בין הקבוצות. הנבדקים בשלב הכרוני ביצעו טוב יותר בכל המשחקים. משחק הטניס מדד יותר תנועתיות (activity kilocounts) ובעוצמה חזקה יותר מאשר משחקי הבאולינג והסקי. **מסקנות:** אפשר להשתמש ב-Wii עם נבדקים גם בשלב הסב-אקוטי וגם בשלב הכרוני לאחר אירוע מוחי. משחקים שונים מפיקים עוצמה ומידת תנועה שונה בשתי הידיים. המידע הזה יוכל לסייע למרפאים בעיסוק לקבוע מטרות טיפול בשימוש ב-Wii עם אנשים בשיקום לאחר אירוע מוחי.

Nigel Kam, MOT, Vancouver General Hospital, Vancouver. nigel.kam@vch.ca

Justyna Struzik, MOT, Back in Motion Rehab Inc., Richmond, BC.

justynas@backinmotion.com

Tal Jarus, PhD, OT, Department of Occupational Science and Occupational Therapy, University of British Columbia, Vancouver. tal.jarus@ubc.ca

Debbie Rand, PhD, OT, Department of Occupational Therapy, Sackler Faculty of Medicine, Tel-Aviv University. drand@post.tau.ac.il

כתב עת ישראלי לריפוי בעיסוק, פברואר 2012, (1)21