

遊戲力社會企業有限公司 —



功能性評估失智徵狀之 數位化桌遊系統開發計畫



台灣進入高齡社會，高齡者參與良好休閒活動能減少醫療支出。依行政院「長照十年計畫 2.0」，全國已建 4516 個社區關懷據點，樂齡活動課程與人才需求迫切。「遊戲力社會企業」整合桌遊多元服務，已辦超過 3000 場次、服務 20,000 人次。計畫開發功能性桌遊系統評估失智，並進行雲端分析。



● 從娛樂到評估：銀髮族桌遊的功能升級

以往在銀髮族之桌遊係以促進長者健康為主，並未附加相關功能；而在失智症前期評估上，仍缺乏具備可以成為初步之評估工具。本計畫主持人現正研讀博士班，綜合多重認知失智症評估量表並結合銀髮族桌遊，重新進行功能性桌遊開發，此並未在市面上有見到。此外，將此類功能性桌遊，與嘉南藥理大學合作，開發觸屏電子螢幕為基礎的互動式功能性桌遊，除可自動記錄長輩互動情形，並可內後端自動計算評估長者失智狀況。且可透過前後測設計，評估長輩失智改善情形。

● 長者桌遊的科技創新之路

此次研究與嘉南藥理大學合作，開發了一款基於觸屏電子螢幕的互動式功能性桌遊系統，旨在提升對長者認知能力的評估和改善。這款桌遊集娛樂性與互動性於一體，並具備自動記錄和評估長者認知能力的功能，實現了科技與醫療保健的創新融合。研究結果顯示，該桌遊能有效提升長者的認知功能，內置的自動記錄和評估系統能精確追蹤長者的認知能力變化，前後測設計則提供具體數據支持，反映長者即時反應及長期認知健康狀況。目前市場上針對失智症的桌遊多為傳統紙牌或實物形式，缺乏科技元素，無法實現數據記錄和即時評估，而少數電子化產品則功能單一。

相比之下，此次研發的桌遊在技術整合、互動性及綜合性評估方面具有顯著優勢。其技術整合觸屏電子螢幕和後端數據分析，實現自動記錄和評估，提供準確數據支持；設計豐富的互動場景，增加遊戲趣味性，吸引長者積極參與；前後測設計全方位評估長者認知狀況，為醫療人員提供重要參考。這款桌遊的推廣將提升長者生活質量，增強參與感，減少失智症狀惡化，同時促進醫療研究發展，推動失智症創新療法和產品的研發。總之，此次與嘉南藥理大學合作開發的互動式功能性桌遊，不僅填補市場空白，還展現出技術應用和效益實現的巨大潛力，未來隨著產品優化和推廣，必將為長者認知健康管理帶來更多益處。

● 從優化到推廣：桌遊助力長者認知健康的未來

研究結果顯示，這款桌遊能顯著提高長者的認知功能，並提供準確的數據支持，幫助醫護人員評估和跟蹤長者的失智狀況。未來，我們將進一步優化桌遊的功能和用戶體驗，增加更多互動場景和評估項目，提升其應用價值。計畫與更多醫療機構和關懷據點與長照機構推廣這款桌遊，讓更多長者受益。同時我們將持續收集和 분석使用數據，為失智症相關研究提供支持，並探索更多創新療法和產品的研發方向。這一系列措施將促進長者認知健康管理全面提升，實現更大社會效益。