

- ceive palliative care[J]. *Pediatr Blood Cancer*, 2018, 65(4):10.
- [25] Fu K X, Chiong Y K, Ngiam N. End-of-life decision making in critical illness: perspectives of Asian parents [J]. *Palliat Support Care*, 2022, 20(2):233-242.
- [26] Shear M K, Muldberg S, Periyakoil V. Supporting patients who are bereaved[J]. *BMJ*, 2017, 358:j2854.
- [27] Silloway C J, Glover T L, Coleman B J, et al. Filling the void: hospital palliative care and community hospice: a collaborative approach to providing hospital bereavement support[J]. *J Soc Work End Life Palliat Care*, 2018, 14(2-3):153-161.
- [28] 潘琪妮, 黄惠桥, 陶品月, 等. 安宁疗护从业人员安宁疗护知信行现状及影响因素分析[J]. *护理学杂志*, 2021, 36(15):20-22, 26.
- [29] 王文超, 胡静, 顾莺, 等. 儿科重症监护室医护人员临终关怀自我评估及认知水平现状调查[J]. *齐鲁护理杂志*, 2019, 25(6):49-52.
- [30] Hendricks-Ferguson V, Newman A R, Brock K E, et al. COMPLETE (Communication Plan Early Through End of Life): development of a research program to diminish suffering for children at end of life[J]. *J Pediatr Nurs*, 2021, 61:454-456.
- [31] McGlinchey T, Mason S R, Smeding R, et al. Developing international consensus for a European Core Curriculum for hospital end-of-life-care volunteer services, to train volunteers to support patients in the last weeks of life: a Delphi study[J]. *Palliat Med*, 2022, 8(4):652-670.

(本文编辑 赵梅珍)

纸牌游戏用于预立医疗照护计划的范围综述

马晓萌¹, 张学靓¹, 张馨², 张秋悦², 宋雪青¹, 许翠萍³

Application of card game in advance care planning: a scoping review Ma Xiaomeng, Zhang Xueliang, Zhang Xin, Zhang Qiuyue, Song Xueqing, Xu Cuiping

摘要:目的 系统分析纸牌游戏在预立医疗照护计划中的应用研究,旨在为相关研究及其临床推广应用提供参考。方法 按照范围综述的研究方法,计算机检索中国知网、万方数据库、中国生物医学文献数据库、Cochrane Library、Embase、Medline、Web of Science、PubMed,检索时限为建库至2021年10月2日。收集纸牌游戏应用于预立医疗照护计划中的相关研究。结果 共纳入11篇文献,包括4种纸牌游戏,即 My gift of grace 纸牌游戏、Heart to Heart 纸牌游戏、The Life Unlocking 纸牌游戏和 Go Wish 纸牌游戏。其在促进临终讨论、确定临终偏好、提高预立医疗照护计划相关行为的参与度等方面显示出积极作用。结论 纸牌游戏在预立医疗照护计划中显示出积极的应用效果和可行性,今后还需要多中心、大样本、高质量研究进一步明确其在我国的适用性及应用效果,规范游戏实施的具体流程。

关键词:预立医疗照护计划; 临终关怀; 缓和医疗; 生前预嘱; 纸牌游戏; 范围综述; 综述文献

中图分类号:R47 **文献标识码:**A **DOI:**10.3870/j.issn.1001-4152.2022.22.106

预立医疗照护计划(Advance Care Planning, ACP)是指患者在意识清楚且具有决策行为能力时,凭借个人生活经验及价值观,预先表达自己将来进入临终状态时的治疗护理意愿,并与医护人员及家属沟通其意愿的过程^[1]。ACP能够确保患者在失去决策或沟通能力后接受到符合其目标与偏好的医疗护理措施,从而保障患者的自主权,并提高其临终生活质量^[2-3]。然而,鉴于我国缓和医疗发展滞后及传统文化中忌讳谈论死亡等原因,导致医务人员在与患者及家属谈论ACP相关事宜时仍面临巨大挑战^[4-5],现有的如结构化干预^[6]、辅助决策^[7]等ACP干预措施因

在实施过程中存在患者参与不足、沟通体验欠佳等问题,致使其干预效果难以得到保障^[8]。纸牌游戏是一种新兴的ACP干预方式,旨在以游戏方式营造一种轻松的氛围,并通过ACP纸牌,引导参与者思考临终相关问题并提高其对ACP的接受度,由于其简单易行且效果良好,现已成为ACP干预的重要工具之一^[9]。但目前国内关于将纸牌游戏应用于ACP领域的研究较少,有必要对国内外该领域相关文献进行汇总分析。本研究通过范围综述对纸牌游戏在ACP领域中应用的相关研究进行剖析,进一步明确纸牌游戏实施的步骤流程及评价指标等内容,以期为临床实践提供参考。

1 资料与方法

1.1 检索策略 计算机检索中国知网、万方数据库、中国生物医学文献数据库、Cochrane Library、Embase、Medline、Web of Science以及PubMed,检索时限均为建库至2021年10月2日。中文检索词:卡片、纸牌、游戏,预立医疗照护计划、预先指示、临终。

作者单位:1. 山东大学护理与康复学院(山东 济南, 250012); 2. 山东第一医科大学护理学院; 3. 山东大学附属千佛山医院护理部

马晓萌:女,硕士在读,护士

科研项目:山东省自然科学基金面上项目(ZR202102280528); 济南市科技计划项目(202019199); 中华护理学会2020年度立项科研课题(ZH-KY202029)

收稿:2022-05-13; 修回:2022-07-28

英文检索词: card, game; advance care planning (ACP)、advance directives (ADs)、end of life。

1.2 文献纳入及排除标准 纳入标准:①研究对象年龄≥18 岁;②采用纸牌游戏的方式干预,需要有游戏内容的详细描述;③文献类型包括文献综述、证据总结、随机对照试验、队列研究、类实验性研究、横断面研究、质性研究、混合性研究等;④以中英文发表。排除标准:①无法获取全文;②重复发表。

1.3 文献筛选与资料提取 将检索到的文献导入 NoteExpress 软件,筛查并删除重复文献。由 2 名研究者独立依次阅读文题及摘要进行初步筛选,再阅读全文进行二次筛选。筛选过程中若遇分歧,则进行讨论或由第 3 名研究者协助判断,最终确定符合标准的

文献。对纳入的文献进行信息提取,提取内容包括:文献作者、发表时间、国家地区、研究类型、研究对象、样本量、干预措施、干预时长、结局指标、理论框架等,并进行汇总分析。

2 结果

2.1 文献筛选结果 初步检索获得相关文献 3 212 篇,利用 NoteExpress 软件去除重复文献后剩余 2 350 篇。经阅读文题及摘要进行初步筛选后,排除 2 245 篇,剩余 105 篇。阅读全文后,排除无法获取全文或信息不完整或与研究主题不符的文献 94 篇,最终纳入文献 11 篇^[10-20]。

2.2 纳入文献的基本情况 见表 1。

表 1 纳入文献的基本情况

| 作者 | 年份 | 国家 | 研究类型 | 研究对象 | 样本量 | 纸牌游戏 | 干预时长 | 结局指标/访谈主题 | 理论框架 |
|----------------------------------|------|----|--------|------------|-----|------------------------------|---------|--|--------------|
| Van Scoy 等 ^[10] | 2017 | 美国 | 类实验性研究 | 社区成年志愿者 | 70 | My gift of grace | — | 生前预嘱签署意愿、是否指定替代决策者、参与临终讨论的意愿 | 行为转变理论模型 |
| Li 等 ^[11] | 2021 | 中国 | 类实验性研究 | 成年肿瘤患者 | 40 | Heart to Heart Card Game | — | 生前预嘱签署意愿、是否确定患者临终偏好 | — |
| Van Scoy 等 ^[12] | 2016 | 美国 | 混合性研究 | 成年志愿者 | 70 | My gift of grace | 2 h | 临终沟通满意度、临终沟通质量 | — |
| Radhakrishnan 等 ^[13] | 2019 | 美国 | 类实验性研究 | 社区成年志愿者 | 47 | My gift of grace | 2.5 h | ACP 知识、ACP 自我效能、ACP 准备度、临终沟通满意度、临终沟通质量 | 跨理论模型、社会认知理论 |
| Van Scoy 等 ^[14] | 2017 | 美国 | 混合性研究 | 慢性病患者及其照顾者 | 93 | My gift of grace | 1.5 h | 临终沟通满意度、临终沟通质量、ACP 行为意向 | — |
| Phenwan 等 ^[15] | 2018 | 泰国 | 类实验性研究 | 医学生 | 48 | The Life Unlocking Card Game | 1.5~2 h | 死亡态度、预立医疗照护计划态度 | 跨理论模型 |
| Van Scoy 等 ^[16] | 2016 | 美国 | 混合性研究 | 成年志愿者 | 68 | My gift of grace | 2~3 h | 促进临终沟通、帮助个体确定临终偏好 | — |
| Delgado-Guay 等 ^[17] | 2016 | 美国 | 随机对照试验 | 成年癌症患者 | 100 | Go Wish | 4 h | 是否确定患者的临终偏好、状态-特质焦虑评分 | — |
| Möller 等 ^[18] | 2020 | 瑞典 | 质性研究 | 疾病终末期患者 | 40 | Go Wish | — | 促进临终沟通、帮助患者表达感情及临终愿望 | — |
| Lankarani-Fard 等 ^[19] | 2010 | 美国 | 类实验性研究 | 住院患者 | 33 | Go Wish | — | 是否确定患者的临终偏好 | — |
| Lee 等 ^[20] | 2018 | 美国 | 质性研究 | 社区成年志愿者 | 60 | Go Wish | 2 h | 帮助个体确定临终偏好及愿望 | — |

2.3 纸牌游戏的具体内容 在纳入的研究中,共涉及 4 种纸牌游戏。① My gift of grace 纸牌游戏^[10,12-14,16]:该游戏由美国 Common Practice 公司的游戏设计师开发形成。游戏包括 47 张与临终、死亡及 ACP 相关问题的纸牌,参与者通过轮流抽取纸牌来回回答问题。在回答问题过程中,参与者可以与他人分享自己的观点,若遇到不愿回答的问题也可以选择跳过或不与他人分享而单独通过该问题。当所有问题完成或游戏时间达 2 h 后,则可结束游戏。游戏开始前,玩家会分得一定数量的游戏筹码,用于奖励每轮自己最赞成或从中受益最大的发言,在游戏开始时以抛硬币的方式确定筹码数量多或少为游戏获胜规则,最终结果在游戏结束时公布。② Heart to Heart 纸牌游戏^[11]:又称为安心卡纸牌游戏,安心卡是由美华慈心联盟设计的一种特殊扑克牌^[21],可以协助发起或引导参与者对生命终末期相关问题的思考及讨论。安心卡共计 54 张,分为黑桃、红桃、梅花、方块各 13 张及大小王 2 张。其中黑桃代表生理需求,红桃代表心理需求,

梅花代表人际需求,方块代表经济需求,2 张大小王代表特别愿望卡。参与者首先从 4 种花色的扑克牌中各抽出 3 张(共 12 张)自己认为重要的牌,再从 12 张牌中挑选出最重要的 3 张并进行排序。接下来在相关人员引导下邀请参与者分享所选愿望卡的内容及原因,分享结束后请参与者谈论参加本次游戏的感受。③ The Life Unlocking 纸牌游戏^[15]:是由泰国学者将美国版的 My gift of grace 纸牌游戏进行翻译和改编后形成。改编后的游戏包括情感喘息、临终及死亡问题、预立医疗照护计划 3 个主题,共计 45 张纸牌。游戏方式及其他内容与 My gift of grace 纸牌游戏相同。④ Go Wish 纸牌游戏^[17-20]:该游戏旨在以一种渐进、温和的方式促进临终讨论,引发并促使个体思考当生命处于终末期时的相关问题。游戏共包括 36 张纸牌,每张纸牌都与临终或死亡问题密切相关,涵盖生理、心理、社会、灵性等多个方面。参与者需要对每一张纸牌的重要性进行排序,直至决定对自己最重要的纸牌,选择完成后与其他参与者进行讨论分享。

2.4 纸牌游戏的结局指标 纳入的 11 项研究中,纸牌游戏的结局指标可分为 2 类。其中,9 篇量性研究^[10-17,19]的结局指标包括:生前预嘱签署意愿、参与临终讨论的意愿、是否确定患者临终偏好、是否指定替代决策者、临终沟通满意度、临终沟通质量、ACP 知识、ACP 自我效能、ACP 准备度、预立医疗照护计划态度与行为意向、死亡态度、状态-特质焦虑评分等。2 篇质性研究^[18,20]出现的访谈主题包括:纸牌游戏能够促进临终沟通;帮助患者表达感情、确定临终偏好及愿望等。

2.5 纸牌游戏用于 ACP 的作用 研究表明,将游戏化的干预方案应用于医疗健康领域显示出良好的效果^[22]。游戏化即是将游戏的机制融入到非游戏情境中,参与者通过游戏化的体验改变其自身的动机及行为^[23-24]。目前,将纸牌游戏用于 ACP,主要是借助其游戏化的情境及相关的游戏设计元素去克服并消除在谈论死亡时个体内心产生的不愉快情绪及负面想法^[25],从而帮助医护人员与患者或健康的个体在较为轻松的环境下开展关于临终、死亡、ACP 等相关问题的讨论,减轻人们的思想及心理负担^[26],帮助其正视并接受死亡,然后打开心扉、畅所欲言,在与他人沟通分享的过程中,促进参与者之间的交流学习及情感互动。进而在医护人员引导下,提高个体对预立医疗照护相关问题的认知,转变“重生忌死”的传统思想,帮助个体建立正确的临终观及死亡观。综上,纸牌游戏是一种切实可行的干预方式,将其应用于 ACP 中具有一定的理论及实践意义。

3 讨论

3.1 纸牌游戏在 ACP 中的应用研究较少,且分布不均衡 纳入的 11 篇文献在时间、地区、文献类型上分布不均衡。文献数量从 2016~2021 年逐年增多,其中美国发表数量最多,中国、瑞典、泰国各 1 篇;文献类型以类实验性研究和混合性研究为主。将纸牌游戏用于 ACP 领域的研究表明,以游戏的形式进行 ACP 干预具有良好的应用效果^[22],但目前仍缺乏关于游戏时间、游戏步骤及流程的标准化体系。此外,由于纳入的研究多数源自美国,且研究类型多为类实验性研究和混合性研究,存在样本量小、缺乏对照组等问题。因此,未来研究应在进一步细化纸牌游戏参与流程的基础上,在我国开展大样本的随机对照试验来验证纸牌游戏的适用性及其应用效果。

3.2 纸牌游戏在 ACP 中的应用效果 由于纸牌游戏简单易行,且在 ACP 中显示出积极的应用效果和可行性^[27],目前已得到参与者的广泛认可和接纳^[22]。首先,纸牌游戏创造了一个安全、舒适的环境,以一种轻松有趣的戏方式克服谈论死亡时可能出现的恐惧、焦虑等不愉快情绪,引发参与者对生命问题的思考并激发其沟通和表达欲望,促进临终讨论。在 Van Scoy 等^[12]的研究中,多数参与者表明 My gift of grace 纸

牌游戏给他们带来一种积极体验,在感受游戏乐趣的同时增加对临终、死亡等问题的思考,并通过分享可以从其他参与者的发言中获得新的生命感悟。Delgado-Guay 等^[17]对 100 例成年癌症患者进行的随机对照试验结果显示,干预组患者在接受 Go Wish 纸牌游戏后,与家庭谈论临终相关问题的意愿显著提高,而其状态-特质焦虑评分并没有显著变化,这表明纸牌游戏是促进临终讨论安全有效的沟通工具。其次,纸牌游戏帮助参与者表达情感并确定临终偏好,从而引发其对死亡、ACP 的态度及行为转变。Möller 等^[18]对疾病终末期患者进行了质性访谈,结果显示,患者通过参加纸牌游戏确定了自己的临终治疗偏好,增加了对 ACP 的认识并对 ACP 的开展持支持态度。Van Scoy 等^[10]基于行为转变理论模型,发现在游戏结束后 3 个月内,78%的参与者完成了召开家庭会议谈论临终偏好、签署生前预嘱、设立代理决策者等 ACP 相关行为。Li 等^[11]的研究同样发现,接受纸牌游戏后的玩家其 ACP 相关行为的参与度显著提高。此外,Phenwan 等^[15]在其研究中将纸牌游戏用于医学生,结果表明参与游戏后的医学生对死亡及 ACP 的认知更为全面、深刻。综上所述,将纸牌游戏应用于 ACP 显示出了良好的干预效果及可行性,在我国有待于进一步研究推广。

3.3 纸牌游戏在 ACP 领域中应用的局限及改进之处

首先,目前的研究多为小样本探索性研究,缺乏关于纸牌游戏的高质量证据描述,建议未来开展多中心、大样本的随机对照研究以验证纸牌游戏的应用效果。其次,研究中的游戏参与者很大一部分为身体健康的年轻志愿者^[10,12-13,16,20],他们对游戏的感受及反应可能并不适用于老年、患病或处于疾病终末期的人群,因此未来研究还需要进一步纳入更广泛、多样化的参与者,来检验纸牌游戏在不同人群中促进 ACP 的效果。最后,由于纸牌游戏没有规范、具体的实施步骤及明确需要进行评估的结局指标,所以建议未来研究应进一步规范并细化纸牌游戏的参与流程,确定相应的结局指标,以使干预内容更具专业化和个性化、干预过程更加全面完善。

4 小结

本研究对纸牌游戏在 ACP 中应用的相关文献进行了范围综述,结果显示纸牌游戏在 ACP 中应用的可行性和有效性已基本得到证实,但仍需要进一步扩大人群,通过多中心、大样本、高质量的研究明确其在我国的适用性及应用效果,在此基础上进一步规范游戏实施的具体步骤并完善相关流程。以此借助纸牌游戏这一干预方法,引导人们主动思考生命的意义、讨论生命意愿、正确认识并接受死亡,从而帮助个体树立科学的生死观,并提高其对 ACP 的认知,为进一步推广并实施 ACP、制订适合我国本土文化的 ACP 实施方案提供参考。

参考文献:

- [1] Rietjens J, Sudore R L, Connolly M, et al. Definition and recommendations for advance care planning: an international consensus supported by the European Association for Palliative Care[J]. *Lancet Oncol*, 2017, 18(9): e543-e551.
- [2] Bestvina C M, Polite B N. Implementation of advance care planning in oncology: a review of the literature[J]. *J Oncol Pract*, 2017, 13(10): 657-662.
- [3] Deng R L, Duan J Z, Zhang J H, et al. Advance care planning for frail older people in China: a discussion paper [J]. *Nurs Ethics*, 2019, 26(6): 1696-1706.
- [4] 王雪芬, 胡一兰, 朱星宇. 国内预立医疗照护计划研究进展[J]. *护理学杂志*, 2018, 33(24): 14-16.
- [5] 朱懿珍, 彭康琳, 孟萌, 等. 预立医疗照护计划在阿尔茨海默病患者中的研究进展[J]. *中国护理管理*, 2021, 21(2): 298-302.
- [6] Rocque G B, Dionne-Odom J N, Sylvia Huang C H, et al. Implementation and impact of patient lay navigator-led advance care planning conversations[J]. *J Pain Symptom Manage*, 2017, 53(4): 682-692.
- [7] Jain A, Corriveau S, Quinn K, et al. Video decision aids to assist with advance care planning: a systematic review and meta-analysis[J]. *BMJ Open*, 2015, 5(6): e007491.
- [8] Bires J L, Franklin E F, Nichols H M, et al. Advance care planning communication: oncology patients and providers voice their perspectives[J]. *J Cancer Educ*, 2018, 33(5): 1140-1147.
- [9] 颜逸霞, 沈波涌, 李莎萍, 等. 游戏教育在终末期患者预立医疗照护计划中的应用进展[J]. *中华护理教育*, 2022, 19(1): 86-91.
- [10] Van Scoy L J, Green M J, Reading J M, et al. Can playing an end-of-life conversation game motivate people to engage in advance care planning? [J]. *Am J Hosp Palliat Care*, 2017, 34(8): 754-761.
- [11] Li T, Pei X, Chen X, et al. Identifying end-of-life preferences among Chinese patients with cancer using the heart to heart card game[J]. *Am J Hosp Palliat Care*, 2021, 38(1): 62-67.
- [12] Van Scoy L J, Reading J M, Scott A M, et al. Conversation game effectively engages groups of individuals in discussions about death and dying[J]. *J Palliat Med*, 2016, 19(6): 661-667.
- [13] Radhakrishnan K, Van Scoy L J, Jilapalli R, et al. Community-based game intervention to improve South Asian Indian Americans' engagement with advanced care planning[J]. *Ethn Health*, 2019, 24(6): 705-723.
- [14] Van Scoy L J, Reading J M, Hopkins M, et al. Community game day: using an end-of-life conversation game to encourage advance care planning [J]. *J Pain Symptom Manage*, 2017, 54(5): 680-691.
- [15] Phenwan T, Apichanakulchai T, Sittiwantana E. Life un-
- locking card game in death and dying classroom for medical students[J]. *Med Edu Publish*, 2018, 7(3): 1-14.
- [16] Van Scoy L J, Reading J M, Scott A M, et al. Exploring the topics discussed during a conversation card game about death and dying: a content analysis[J]. *J Pain Symptom Manage*, 2016, 52(5): 655-662.
- [17] Delgado-Guay M O, Rodriguez-Nunez A, De la Cruz V, et al. Advanced cancer patients' reported wishes at the end of life: a randomized controlled trial[J]. *Support Care Cancer*, 2016, 24(10): 4273-4281.
- [18] Möller U O, Pranter C, Hagelin C L, et al. Using cards to facilitate conversations about wishes and priorities of patients in palliative care[J]. *J Hosp Palliat Nurs*, 2020, 22(1): 33-39.
- [19] Lankarani-Fard A, Knapp H, Lorenz K A, et al. Feasibility of discussing end-of-life care goals with inpatients using a structured, conversational approach: the go wish card game[J]. *J Pain Symptom Manage*, 2010, 39(4): 637-643.
- [20] Lee M C, Hinderer K A, Alexander C S. What matters most at the end-of-life for Chinese Americans? [J]. *Gerontol Geriatr Med*, 2018, 4: 2333721418778195.
- [21] 美华慈心联盟. 安心茶话屋 [EB/OL]. (2018-10-01) [2022-01-11]. <http://www.caccc-usa.org/en/activities/heart2heart.html>.
- [22] Liu L, Zhao Y Y, Yang C, et al. Gamification for promoting advance care planning: a mixed-method systematic review and meta-analysis[J]. *Palliat Med*, 2021, 35(6): 1005-1019.
- [23] Garrett R, Young S D. Health care gamification: a study of game mechanics and elements [J]. *Technol Knowledge Learn*, 2019, 24(3): 341-353.
- [24] Deterding S, Dixon D, Khaled R, et al. Form game design elements to gamefulness: defining gamification[C]. New York: Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference; Envision Future Media Environments, 2011.
- [25] Batchelor F, Hwang K, Haralambous B, et al. Facilitators and barriers to advance care planning implementation in Australian aged care settings: a systematic review and thematic analysis[J]. *Australas J Ageing*, 2019, 38(3): 173-181.
- [26] 朱明兰, 邓仁丽, 崔伟, 等. 预立医疗照护计划对终末期恶性肿瘤患者的干预作用[J]. *中国老年学杂志*, 2019, 39(7): 1739-1741.
- [27] Van Scoy L J, Levi B H, Witt P, et al. Association of participation in an end-of-life conversation game with advance care planning behavior and perspectives among African American individuals[J]. *JAMA Netw Open*, 2020, 3(5): e204315.