

BEAT IT! Training behavioral control in adolescents.

Gepubliceerd: 11-07-2016 Laatste bijgewerkt: 18-08-2022

1) behavioral control increases stronger in the game condition training compared to placebo and traditional training condition 2) adolescents in the game condition training will be more motivated to complete the training compared to adolescents in...

Ethische beoordeling	Positief advies
Status	Werving gestart
Type aan-doening	-
Onderzoekstype	Interventie onderzoek

Samenvatting

ID

NL-OMON28915

Bron

Nationaal Trial Register

Verkorte titel

Beat it

Aandoening

increasing behavioral control and reducing (heavy) alcohol use

keywords EN: serious gaming, behavioral control, alcohol use, adolescents, delay of gratification

keyword NL: serious gaming, gedragscontrole, alcohol gebruik, adolescenten, uitstel van beloning

Ondersteuning

Primaire sponsor: Utrecht University, Dynamics of Youth

Overige ondersteuning: Utrecht University

Onderzoeksproduct en/of interventie

Uitkomstmaten

Primaire uitkomstmaten

behavioral control at 2 and 4 weeks after training

Toelichting onderzoek

Achtergrond van het onderzoek

This study will test the effectiveness of a serious game developed to increase behavioral control and subsequently decrease heavy drinking in adolescents. Evidence based training paradigms are implemented in a serious game to increase participants' motivation to complete the training.

Doel van het onderzoek

- 1) behavioral control increases stronger in the game condition training compared to placebo and traditional training condition
- 2) adolescents in the game condition training will be more motivated to complete the training compared to adolescents in the placebo/traditional training condition
- 3) adolescents in the game condition training will drink less heavily after training compared to adolescents in the placebo/traditional training condition.

Onderzoeksopzet

- 1) pre-assessment + first training session
- 2) second training session + behavioral control assessment
- 3) third training session
- 4) fourth training session + post-assessment
- 5) brief 3 month follow-up by email

Onderzoeksproduct en/of interventie

- 1) serious game training condition
- 2) placebo game training condition

3) non-Game training condition

Contactpersonen

Publiek

Utrecht University, Interdisciplinary Social Sciences

Margot Peeters
Heidelberglaan 1, PO box 80.140,

Utrecht 3508 TC
The Netherlands
+31 (0)30 253 4522

Wetenschappelijk

Utrecht University, Interdisciplinary Social Sciences

Margot Peeters
Heidelberglaan 1, PO box 80.140,

Utrecht 3508 TC
The Netherlands
+31 (0)30 253 4522

Deelname eisen

Belangrijkste voorwaarden om deel te mogen nemen (Inclusiecriteria)

adolescents between 15-18 years mainstream and special education

Belangrijkste redenen om niet deel te kunnen nemen (Exclusiecriteria)

none

Onderzoeksopzet

Opzet

Type:	Interventie onderzoek
Onderzoeksmodel:	Factorieel
Toewijzing:	Gerandomiseerd
Blinding:	Open / niet geblindeerd
Controle:	Placebo

Deelname

Nederland	
Status:	Werving gestart
(Verwachte) startdatum:	01-09-2016
Aantal proefpersonen:	150
Type:	Verwachte startdatum

Ethische beoordeling

Positief advies	
Datum:	11-07-2016
Soort:	Eerste indiening

Registraties

Opgevolgd door onderstaande (mogelijk meer actuele) registratie

Geen registraties gevonden.

Andere (mogelijk minder actuele) registraties in dit register

Geen registraties gevonden.

In overige registers

Register	ID
NTR-new	NL5812
NTR-old	NTR5967
Ander register	facultaire ethische commissie (Universiteit Utrecht, faculteit Sociale Wetenschappen) : FETC16-064

Resultaten

Samenvatting resultaten

-