

Kunnen actieve computer games ingezet worden ter preventie van overgewicht in een familie setting?

Gepubliceerd: 08-01-2010 Laatste bijgewerkt: 15-05-2024

Het evalueren van de effecten van het verschaffen van een actieve game aan een familie op tijdsbesteding aan gamen, lichamelijke activiteit en sedentair gedrag, snackgedrag, frisdrank consumptie, BMI, heup- en buikomvang, huidploidikte.

Ethische beoordeling	Goedgekeurd WMO
Status	Werving nog niet gestart
Type aandoening	Overige aandoening
Onderzoekstype	Interventie onderzoek

Samenvatting

ID

NL-OMON37314

Bron

ToetsingOnline

Verkorte titel

Actieve computer games in de strijd tegen overgewicht

Aandoening

- Overige aandoening

Synoniemen aandoening

obesitas, overgewicht

Aandoening

geen concrete aandoeningen: preventie van overgewicht

Betreft onderzoek met

Mensen

Ondersteuning

Primaire sponsor: Vrije Universiteit

Overige ondersteuning: ZonMw

Onderzoeksproduct en/of interventie

Trefwoord: Actieve computer games, adolescenten, familie setting, overgewicht

Uitkomstmaten

Primaire uitkomstmaten

Lichaamslengte

lichaamsgewicht

heupomvang

buikomvang

huidploidikte

Secundaire uitkomstmaten

gamegedrag

sedentair gedrag

beweeggedrag

voedingsgedrag

waardering, interesse, motivatie, plezier, spelniveau mbt de actieve game,

behaalde score, redenen om wel of niet te gamen

Toelichting onderzoek

Achtergrond van het onderzoek

2 - Kunnen actieve computer games ingezet worden ter preventie van overgewicht in ee ... 31-05-2025

Overgewicht en obesitas (ernstig overgewicht) nemen wereldwijd steeds grotere vormen aan onder zowel volwassenen als kinderen. Ook in Nederland neemt het aantal kinderen met overgewicht en obesitas gestaag toe. Enkele gezondheidsrisico's die samenhangen met overgewicht en obesitas zijn hart- en vaatziekten, type 2 diabetes en verschillende vormen van kanker. Voor de volksgezondheid is het daarom erg belangrijk om mensen te helpen voorkomen dat ze overgewicht krijgen.

Er is aangetoond dat zittend gedrag, zoals televisie kijken en het spelen van computer games, gerelateerd is aan overgewicht en obesitas. Het terugdringen van zittend gedrag wordt gezien als een belangrijke manier om overgewicht te voorkomen. Computergames waarbij bewogen moet worden om het spel te kunnen spelen (bijvoorbeeld Dance Dance Revolution (DDR) en Nintendo Wii) lijken een veelbelovende manier om zittend gedrag om te zetten in actief gedrag. Tijdens het spelen van actieve computer games wordt meer energie verbruikt dan tijdens het spelen van traditionele computer games. Er is echter nog niet veel onderzoek gedaan op dit gebied. Wel is bekend dat het vaak spelen van traditionele computer games samen gaat met een verhoogd risico op overgewicht. Adolescenten spelen gemiddeld meer dan een uur per dag computer games. Het spelen van computergames is dus een relevant en belangrijk aspect van zittend gedrag.

Deze deelstudie heeft als doel om de positieve en negatieve effecten te evalueren van het uitdelen van een actieve computer game aan een gezin op sedentair gedrag (bijv. traditioneel gamen), lichamelijke activiteit, snackgedrag, frisdrank consumptie, BMI, heup- en buikomvang en huidploidikte. Daarnaast willen we de waardering, interesse, motivatie om te spelen, plezier, gebruik, bedieningsgemak en behaald spelniveau voor de actieve games evalueren.

Doel van het onderzoek

Het evalueren van de effecten van het verschaffen van een actieve game aan een familie op tijdsbesteding aan gamen, lichamelijke activiteit en sedentair gedrag, snackgedrag, frisdrank consumptie, BMI, heup- en buikomvang, huidploidikte.

Onderzoeksopzet

Het is een gerandomiseerd controle onderzoek. De deelnemers worden op familie niveau gerandomiseerd over een controlegroep en een interventiegroep, waarbij gestratificeerd wordt voor SES. Families in de controlegroep krijgen een traditionele game tot hun beschikking gedurende een jaar en families in de interventiegroep een actieve game. Deze games worden uitgedeeld tijdens een huisbezoek waarbij ook gelijk de baselinemetingen zullen worden uitgevoerd. De metingen vinden plaats na 1 maand, na 6 maanden en na 12 maanden.

Onderzoeksproduct en/of interventie

Families in de interventie groep krijgen een Dance Dance Revolution spel tot hun beschikking. Families in de controlegroep krijgen een traditionele (sedentaire) game to hun beschikking. Zowel bij de interventiegroep als controlegroep wordt geen gedrag opgelegd. Beide groepen zijn vrij in het gebruik van de game.

Inschatting van belasting en risico

Er zijn geen risico's verbonden aan deelname aan het onderzoek en de belasting is laag. Het gaat om onderzoek naar gedrag. Alleen families die al een console tot hun beschikking hebben mogen mee doen aan het onderzoek. De deelnemers krijgen of een traditionele game (controlegroep) of een actieve game (interventiegroep) tot hun beschikking en mogen zelf weten hoe vaak ze deze gebruiken. De deelnemers worden gevraagd om op 4 momenten een vragenlijst in te vullen en antropometrische metingen (lengte, gewicht, heup- en buikomvang, huidplooiemetingen) te ondergaan. Deze metingen worden bij een huisbezoek uitgevoerd wat leidt tot een zo laag mogelijke belasting voor de deelnemers.

Contactpersonen

Publiek

Vrije Universiteit

De Boelelaan 1085
1081 HV Amsterdam
NL

Wetenschappelijk

Vrije Universiteit

De Boelelaan 1085
1081 HV Amsterdam
NL

Locaties

Landen waar het onderzoek wordt uitgevoerd

Netherlands

Deelname eisen

Leeftijd

Adolescenten (12-15 jaar)

Adolescenten (16-17 jaar)

Volwassenen (18-64 jaar)

65 jaar en ouder

Belangrijkste voorwaarden om deel te mogen nemen (Inclusiecriteria)

Families met kinderen in de leeftijd 12 t/m 16 jaar oud

Thuis toegang tot een console

Spelen van traditionele (inactieve) computer games

Belangrijkste redenen om niet deel te kunnen nemen (Exclusiecriteria)

Geen kennis van de Nederlandse taal

Toegang tot actieve computer game

Onderzoeksopzet

Opzet

Type:	Interventie onderzoek
Onderzoeksmodel:	Parallel
Toewijzing:	Gerandomiseerd
Blindering:	Open / niet geblindeerd
Controle:	Actieve controle groep
Doel:	Preventie

Deelname

Nederland

Status: Werving nog niet gestart

(Verwachte) startdatum: 01-09-2011

Aantal proefpersonen: 642
Type: Verwachte startdatum

Ethische beoordeling

Goedgekeurd WMO
Datum: 08-01-2010
Soort: Eerste indiening
Toetsingscommissie: METC Amsterdam UMC

Goedgekeurd WMO
Datum: 07-06-2011
Soort: Amendement
Toetsingscommissie: METC Amsterdam UMC

Registraties

Opgevolgd door onderstaande (mogelijk meer actuele) registratie

Geen registraties gevonden.

Andere (mogelijk minder actuele) registraties in dit register

ID: 26580
Bron: Nationaal Trial Register
Titel:

In overige registers

Register	ID
CCMO	NL26745.029.09
OMON	NL-OMON26580