

Daydream: een training in ontspanning en concentratie; een pilot studie

Gepubliceerd: 03-09-2013 Laatste bijgewerkt: 22-04-2024

Het doel van de studie is om pilotdata te verzamelen bij psychotische patiënten om daarmee uiteindelijk een grotere gecontroleerde studie vorm te geven. Er is een applied game met biofeedback ontwikkeld door een gamestudio. Deze game zal onderzocht...

Ethische beoordeling	Goedgekeurd WMO
Status	Werving gestopt
Type aandoening	Schizofrenie en andere psychotische stoornissen
Onderzoekstype	Interventie onderzoek

Samenvatting

ID

NL-OMON38846

Bron

ToetsingOnline

Verkorte titel

Daydream

Aandoening

- Schizofrenie en andere psychotische stoornissen

Synoniemen aandoening

Schizofrenie ; psychose

Betreft onderzoek met

Mensen

Ondersteuning

Primaire sponsor: Academisch Medisch Centrum

Overige ondersteuning: Ministerie van OC&W

Onderzoeksproduct en/of interventie

Trefwoord: Aandachtsgerichtheid, Applied game, Neurofeedback, Psychose

Uitkomstmaten

Primaire uitkomstmaten

Om te onderzoeken of psychotische patiënten in staat zijn om het spel te spelen, het doel te bereiken en of herhaald spelen leidt tot betere prestaties worden de gameresultaten geëvalueerd (tijd nodig om het doel-level te bereiken, vast te houden en te verbeteren gedurende de tijd).

Secundaire uitkomstmaten

Gebruikerservaring wordt geëvalueerd met korte vragenlijsten.

De feedback wordt gebruikt om de game settings waar nodig aan te passen en ook om te kijken of een van de drie condities meer/minder geschikt is voor gebruik in een vervolgstudie.

Toelichting onderzoek

Achtergrond van het onderzoek

In de medische zorg is er een grote behoefte aan kosteneffectieve therapeutische methoden. Applied (toegepaste) computerspellen lijken veelbelovende trainingsmogelijkheden te bieden aan patiënten met medische of psychiatrische ziekten (DeShazo et al., 2010; Oord, Ponsioen, Geurts, Brink, Prins, 2012). Het huidige protocol beschrijft een studie waarin we de bruikbaarheid van een applied game onderzoeken als trainingsinstrument voor het verminderen van stress en vergroten van aandachtsgerichtheid bij psychotische patiënten.

Doel van het onderzoek

Het doel van de studie is om pilotdata te verzamelen bij psychotische patiënten om daarmee uiteindelijk een grotere gecontroleerde studie vorm te geven. Er is een applied game met biofeedback ontwikkeld door een gamestudio. Deze game zal onderzocht worden bij psychotische patiënten om te kijken of zij in staat zijn om het spel te spelen en het doel te bereiken (namelijk ontspanning, concentratie of aandachtsgerichtheid), en of herhaald spelen van het spel leidt

tot betere prestaties. Gebruikerservaring en eventuele positieve of negatieve effecten van het spelen van het spel worden geevalueerd.

Onderzoeksopzet

Het spel bevat drie training condities (ontspanning, concentratie en aandachtsgerichtheid). De patiënten worden op volgorde toegewezen aan een van deze drie condities.

Onderzoeksproduct en/of interventie

Er wordt een training van 10 dagen aangeboden waarin het spel twee keer per dag gespeeld wordt, gedurende 10 minuten elk. De patiënt zit achter de computer en draagt een lichtgewicht, draadloze headset met één droge sensor op het voorhoofd of een earclip aan de oorlel. Het spel wordt gespeeld met behulp van biofeedback, dat wil zeggen dat het computerspel reageert op de biologische conditie van de speler (mate van ontspanning, concentratie of aandachtsgerichtheid). Hoe beter die is hoe hoger de speler in het spel komt.

Inschatting van belasting en risico

Er zijn geen risico's bekend van het spelen van deze game. Psychotische patiënten zijn echter kwetsbaar voor stress, vermoeidheid en voor positieve psychotische symptomen tijdens het spelen van de game. Daarom wordt deze studie gedaan in onder opgenomen patiënten en is er een research assistent aanwezig om de patiënt te helpen. Voordelen voor de patiënt kunnen zijn dat hii/zij zich beter voelt tijdens of na het spelen van de game.

Contactpersonen

Publiek

Academisch Medisch Centrum

Heidelberglaan 100
Utrecht 3584 CX
NL

Wetenschappelijk

Academisch Medisch Centrum

Heidelberglaan 100
Utrecht 3584 CX

Locaties

Landen waar het onderzoek wordt uitgevoerd

Netherlands

Deelname eisen

Leeftijd

Volwassenen (18-64 jaar)

65 jaar en ouder

Belangrijkste voorwaarden om deel te mogen nemen (Inclusiecriteria)

- Ondertekend toestemmingsformulier
- DSM-IV diagnose schizofrenie, schizofreniforme stoornis, schizoaffectieve stoornis of psychose NAO.
- Leeftijd 18-30 jaar

Belangrijkste redenen om niet deel te kunnen nemen (Exclusiecriteria)

- patienten die niet in staat zijn om de studie informatie te begrijpen en/of om hun toestemming te geven.
- patienten die gedwongen opgenomen werden
- Omstandigheden die mogelijke risico's kunnen veroorzaken volgens het oordeel van de klinische staf, zoals bijvoorbeeld ernstige angst, gedragsproblemen, medische condities, etc.
- patienten die meer dan 6 mg lorazepam per dag (of een vergelijkbare dosis van een andere benzodiazepine gebruiken)

Onderzoeksopzet

Opzet

Type: Interventie onderzoek

Blinding: Open / niet geblindeerd

Controle: Geen controle groep

Doel: Behandeling / therapie

Deelname

Nederland

Status: Werving gestopt

(Verwachte) startdatum: 08-01-2014

Aantal proefpersonen: 15

Type: Werkelijke startdatum

Ethische beoordeling

Goedgekeurd WMO

Datum: 03-09-2013

Soort: Eerste indiening

Toetsingscommissie: METC Universitair Medisch Centrum Utrecht (Utrecht)

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
CCMO	NL44946.041.13