

Changamoto: therapietrouw game voor jongeren in de jeugdverslavingszorg

Gepubliceerd: 14-05-2014 Laatste bijgewerkt: 20-04-2024

In dit project werken professionals in de geestelijke gezondheidszorg, onderzoekers en gamedesigners samen aan een middel in vorm van een *serious game* dat beoogt de therapietrouw aan behandeling voor cannabisverslaving te vergroten. Hierbij...

Ethische beoordeling	Goedgekeurd WMO
Status	Zal niet starten
Type aandoening	Overige aandoening
Onderzoekstype	Interventie onderzoek

Samenvatting

ID

NL-OMON41164

Bron

ToetsingOnline

Verkorte titel

Changamoto: therapietrouw game

Aandoening

- Overige aandoening
- Stoornis in de impulsbeheersing NEG

Synoniemen aandoening

impuls beheersing, middelengebruik, verslaving

Aandoening

verslaving

Betreft onderzoek met

Mensen

Ondersteuning

Primaire sponsor: Technische Universiteit Delft

Overige ondersteuning: Fonds Economische Structuurversterking (FES);NOW; Creative Industry Scientific Programme

Onderzoeksproduct en/of interventie

Trefwoord: motivatie, serious gaming, therapietrouw, verslaving

Uitkomstmaten

Primaire uitkomstmaten

De belangrijkste afhankelijke variabele is therapietrouw welke gemeten wordt uit 3 parameters: 1) het aantal dagboekrapportages in het Changamoto dagboek, 2) kwaliteitsbeoordelingen door de behandelaren van de dagboekrapportages van hun cliënten en 3 de aanwezigheid bij face-to-face contacten. Het aantal dagboekrapportages is hierbij bepalend voor de definitie van de steekproef grootte.

Secundaire uitkomstmaten

Om te exploreren hoe spel bijdraagt aan de therapietrouw registreren we in de Changamoto app gegevens omtrent spelgedrag zoals scores, speelduur en spelkeuzes. Deze gegevens zullen gerelateerd worden aan de parameters van therapietrouw.

Toelichting onderzoek

Achtergrond van het onderzoek

Jaarlijks behandelt Brijder Verslavingszorg (onderdeel van de Parnassia Bavo Groep) honderden jongeren (leeftijd 12 * 24) voor cannabisverslaving. Cognitieve gedragstherapie voor cannabisverslaving bestaat uit een face-to-face contact per week met aanvullende (online) huiswerkopdrachten waarvan de

registratie van uitlokkers voor cannabisgebruik een belangrijk onderdeel is. Het blijkt lastig voor de jongeren therapietrouw te zijn. De jongeren laten bij een-derde van de therapiesessies verstek gaan en het (online) huiswerk wordt slechts zelden gemaakt. Game designers hebben expertise in het ontwerp van interactieve omgevingen die uitnodigen om steeds opnieuw naar het spel terug te keren. Kan deze expertise ingezet worden om therapie aantrekkelijker te maken en de therapietrouw van jongeren in de jeugdverslavingszorg te vergroten?

Doel van het onderzoek

In dit project werken professionals in de geestelijke gezondheidszorg, onderzoekers en gamedesigners samen aan een middel in vorm van een *serious game* dat beoogt de therapietrouw aan behandeling voor cannabisverslaving te vergroten. Hierbij focussen we ons op de huiswerkopdracht om uitlokkers van cannabisgebruik te registreren in een dagboek. Het ontworpen product, Changamoto, wordt op de mobiele telefoon gebruikt en bevat twee onderdelen: een game in de vorm van een strijd tussen verschillende typen robots en een dagboek voor registratie van uitlokkers van cannabisgebruik. De game versterkt therapietrouw op twee manieren. 1) Registratie van uitlokkers (triggers) van cannabisgebruik in het dagboek wordt beloond. 2) Wanneer de speler cannabis gebruikt heeft, is het spel moeilijker doordat de game een beroep doet op cognitieve functies die door het cannabisgebruik negatief beïnvloed worden. In de geplande validatiestudie zullen wij de hypothese onderzoeken dat het spelen van de Changamoto game de therapietrouw van jongeren in behandeling voor cannabisverslaving vergroot. Secundaire doelstelling van het G-Motiv project is ontwikkeling van algemene kennis over de inzet van games ten behoeve van gedragsverandering.

Onderzoeksopzet

In een random gecontroleerde interventie studie onder 130 jongeren (12 * 24 jaar) die vanaf april 2014 in behandeling komen bij Brijder Jeugd wordt getoetst of Changamoto de therapietrouw van jongeren in de jeugdverslavingzorg vergroot. Per behandelaar worden de jongeren voor een periode van twee maanden ad random toegewezen worden aan een 'game' of 'controle' conditie. Zodat het gebruik van de dagboek app in Changamoto vrijelijk besproken kan worden in de behandeling, zal het onderzoek open uitgevoerd worden.

Onderzoeksproduct en/of interventie

De te valideren Changamoto app bevat twee onderdelen: 1) een dagboek voor registratie van uitlokkers van cannabisgebruik en 2) een game in de vorm van een strategische strijd tussen verschillende typen robots. Een 'game' groep krijgt naast de gewone behandeling de Changamoto game en dagboek aangeboden en een 'controle' groep krijgt naast de gewone behandeling het Changamoto dagboek zonder game.

Inschatting van belasting en risico

De belasting van deelname aan de studie is minimaal: Changamoto wordt vrijwillig gebruikt wanneer het de jongeren uitkomt. De parameters van therapietrouw worden zo veel mogelijk automatisch verzameld. De enige extra belasting boven op de gewone behandeling is het invullen van een extra middelengebruik vragenlijst na 2 maanden behandeling.

Contactpersonen

Publiek

Technische Universiteit Delft

Landbergstraat 15
Delft 2628CE
NL

Wetenschappelijk

Technische Universiteit Delft

Landbergstraat 15
Delft 2628CE
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)

In behandeling voor cannabis verslaving als primair probleem bij Brijder Verslavingszorg
Leeftijd 12 - 24

Belangrijkste redenen om niet deel te kunnen nemen (Exclusiecriteria)

Geen diagnose van problematisch game- of gokgedrag

Onderzoeksopzet

Opzet

Type:	Interventie onderzoek
Onderzoeksmodel:	Parallel
Toewijzing:	Gerandomiseerd
Blinding:	Open / niet geblindeerd
Controle:	Geneesmiddel
Doel:	Behandeling / therapie

Deelname

Nederland	
Status:	Zal niet starten
Aantal proefpersonen:	130
Type:	Verwachte startdatum

Ethische beoordeling

Goedgekeurd WMO	
Datum:	14-05-2014
Soort:	Eerste indiening
Toetsingscommissie:	METC Leids Universitair Medisch Centrum (Leiden)

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	NL47949.058.14