

De acceptatie van TraumaGameplay als een vroege behandel-tool om flashbacks te voorkomen.

Gepubliceerd: 30-03-2016 Laatste bijgewerkt: 19-04-2024

Het meten van de acceptatie en de gebruiksvriendelijkheid van de TraumaGameplay (TGP) applicatie bij personen die in de voorgaande vijf dagen een traumatische gebeurtenis hebben meegemaakt en bij de medewerkers van Slachtofferhulp Nederland (regio...

Ethische beoordeling	Goedgekeurd WMO
Status	Zal niet starten
Type aandoening	Angststoornissen en -symptomen
Onderzoekstype	Interventie onderzoek

Samenvatting

ID

NL-OMON43944

Bron

ToetsingOnline

Verkorte titel

Acceptatie van TraumaGameplay

Aandoening

- Angststoornissen en -symptomen

Synoniemen aandoening

Posttraumatische Stress Stoornis (PTSS), traumagerelateerde klachten

Betreft onderzoek met

Mensen

Ondersteuning

Primaire sponsor: Vrije Universiteit

Overige ondersteuning: NWO;Creatieve Industrie,Vodafone (Mobiles for good geldprijs),Vodafone Mobile for Goods Award

Onderzoeksproduct en/of interventie

Trefwoord: Intrusies, Preventie, PTSS, Serious Gaming

Uitkomstmaten

Primaire uitkomstmaten

- Credibility and Expectancy Questionnaire (CEQ; Borkovec & Nau, 2000).
- System Usability Scale (SUS; Brooke, 1996).
- Zelfgemaakte vragenlijst met vijf open vragen die betrekking heeft op hoe de deelnemers de TGP app ervoeren

Secundaire uitkomstmaten

- Visueel Analoge Schaal (VAS) waarmee de mate van stress, levendigheid en emotionaliteit van de herinnering aan de gebeurtenis gemeten wordt. Aanvullend wordt met een VASschaal de moeilijkheid gemeten waarmee de beelden worden teruggehaald (e.g. Engelhard et al., 2011; Engelhard et al., 2010). Voor een gedetailleerde omschrijving van de toepassing van de VASschaal wordt verwezen naar hoofdstuk 5.1 (pagina 17) van het onderzoeksprotocol.
- Impact of Events Scale-Revised (IES-R; Weiss & Marmar, 1997).
- Experience of Intrusion Scale (Salters-Pedneault, Vine, Mills, Park, & Litz, 2009).

Toelichting onderzoek

Achtergrond van het onderzoek

Een posttraumatische stressstoornis (PTSS) is een ernstige psychiatrische stoornis, met verreikende gevolgen voor het welzijn van de patiënt en zijn omgeving. Er zijn effectieve behandelingen beschikbaar voor mensen met PTSS, echter op het gebied van effectieve interventies om de ontwikkeling van PTSS

klachten te voorkomen is er nog onvoldoende onderzoek beschikbaar. Recent onderzoek heeft aangetoond dat negatieve autobiografische herinneringen minder levendig en minder emotioneel worden, wanneer ze worden opgehaald tijdens het doen van een duale taak, waarbij het werkgeheugen wordt belast (bv. Oogbewegingen of teruggellen). In een analoge trauma studie door Holmes et al. (2009) is aangetoond dat gezonde deelnemers, die na het zien van een film het computerspel Tetris speelden, een week later minder herbelevingen rapporteerden dan een controle groep die dezelfde film zag, maar geen Tetris speelde. Deze bevindingen zijn in verschillende studies herhaald. Echter is nog geen onderzoek gedaan die de acceptatie van een computerspel heeft onderzocht als vroege interventie om de ontwikkeling van PTSS klachten te voorkomen bij slachtoffers van een traumatische gebeurtenis.

Doel van het onderzoek

Het meten van de acceptatie en de gebruiksvriendelijkheid van de TraumaGameplay (TGP) applicatie bij personen die in de voorgaande vijf dagen een traumatische gebeurtenis hebben meegemaakt en bij de medewerkers van Slachtofferhulp Nederland (regio Amsterdam) die de interventie zullen aanbieden.

Onderzoeksopzet

Er zal een haalbaarheidsonderzoek worden uitgevoerd

Onderzoeksproduct en/of interventie

De TGP applicatie is een computerspel dat vergelijkbaar is met Tetris, ontwikkeld voor smartphones en tablets. Het spel bestaat uit een keuzemenu waarbij de deelnemer een neutrale afbeelding (bv een icoontje van een auto ongeluk) kiest van een traumatische gebeurtenis die overeenkomt met de gebeurtenis die de deelnemer zelf onlangs heeft meegemaakt. Deze afbeelding wordt als achtergrond gebruikt voor het speelveld waarin het spel zich afspeelt om het ophalen van de herinneringen aan de traumatische gebeurtenis gemakkelijker te maken. De deelnemer krijgt eerst een oefensessie om zo bekend te raken met het spel. Vervolgens krijgt de speler 8 levels te spelen die steeds 24 seconden duren, met een pauze van 10 seconden tussen elk level. Het spel bestaat uit blokken die naar beneden vallen. Het is vervolgens de bedoeling om deze blokken zo te draaien en te positioneren zodat er vierkanten van 2 bij 2 worden gevormd. Daarnaast is het de bedoeling dat de deelnemer tijdens het spelen van TGP probeert de herinnering aan de traumatische gebeurtenis zo goed mogelijk op te halen. De afbeelding op de achtergrond dient daarbij als >cue> om te helpen bij het ophalen van de herinnering. De interventie zal worden aangeboden in aanvulling op de gebruikelijke zorg die trauma slachtoffers ontvangen van Slachtofferhulp Nederland (regio Amsterdam).

Inschatting van belasting en risico

De belasting door deelname bestaat uit het voltooien van baseline vragenlijsten

(10 minuten) en het uitvoeren van de interventie (10 minuten). Aanvullend zal er van de participanten worden gevraagd om een aantal vragenlijsten in te vullen direct na het uitvoeren van de interventie (5 minuten) een follow-up meting een week na de interventie (45 minuten). De risico's verbonden aan deelname zijn minimaal en kunnen bestaan uit een tijdelijk verhoogde mate van spanning tijdens of na het spelen van de TGP applicatie. De kans dat deze verhoogde mate van spanning of ongemak ook daadwerkelijk tot klachten leidt is gering. Daarnaast is de belasting met betrekking tot deelname aan het onderzoek beperkt.

Contactpersonen

Publiek

Vrije Universiteit

Van den Boechorststraat 1
Amsterdam 1081BT
NL

Wetenschappelijk

Vrije Universiteit

Van den Boechorststraat 1
Amsterdam 1081BT
NL

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)

Slachtofferhulp (studie 1):

- 1) blootstelling aan een schokkende gebeurtenis volgens criteria A1 van de DSM 5 (American Psychiatric Association, 2013) zoals een aanslag, diefstal, ongeval, etc
- 2) het meemaken van een schokkende gebeurtenis is niet langer dan vijf dagen geleden.

Belangrijkste redenen om niet deel te kunnen nemen (Exclusiecriteria)

- 1) zijn ernstig gewond (dwz fysiek niet in staat om de interventie te ondergaan)
- 2) aanwezigheid van symptomen passende bij ernstige psychiatrische stoornissen (zoals psychotische stoornis, bipolaire stoornis, depressie met psychotische kenmerken of suicidaliteit) die specialitische zorg vereisen.
- 3) slachtoffers van een verkrachting of aanranding worden uitgesloten
- 4) indien de beheersing van de Nederlandse taal niet voldoende is om de Nederlandse vragenlijsten te voltooien.

Onderzoeksopzet

Opzet

Type: Interventie onderzoek

Blindering: Open / niet geblindeerd

Controle: Geen controle groep

Doel: Preventie

Deelname

Nederland

Status: Zal niet starten

Aantal proefpersonen: 30

Type: Verwachte startdatum

In onderzoek gebruikte producten en hulpmiddelen

Generieke naam: TraumaGameplay (TGP) applicatie

Registratie: Geen registratie

Ethische beoordeling

Goedgekeurd WMO

Datum: 30-03-2016

Soort: Eerste indiening

Toetsingscommissie: METC Amsterdam UMC

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	NL55236.029.15