

Daydream: het effect van training op het brein; een ERP studie

Gepubliceerd: 11-01-2017 Laatste bijgewerkt: 11-04-2024

Valideren of de Daydream game condities inderdaad de hersenactiviteiten stimuleren zoals gezegd wordt in de handleiding. Daarnaast wordt onderzocht of het herhaaldelijk spelen van het spel zorgt voor een toename in de beoogde hersenactiviteit en een...

Ethische beoordeling	Goedgekeurd WMO
Status	Werving gestopt
Type aandoening	Psychiatrische stoornissen NEG
Onderzoekstype	Interventie onderzoek

Samenvatting

ID

NL-OMON45309

Bron

ToetsingOnline

Verkorte titel

Daydream

Aandoening

- Psychiatrische stoornissen NEG

Synoniemen aandoening

psychose

Betreft onderzoek met

Mensen

Ondersteuning

Primaire sponsor: Universitair Medisch Centrum Utrecht

Overige ondersteuning: W.M. de Hoop stichting en Vrienden van UMC Utrecht

Onderzoeksproduct en/of interventie

Trefwoord: neurofeedback game EEG

Uitkomstmaten

Primaire uitkomstmaten

De correlatie tussen de levels binnen de twee verschillende spelcondities en de ratio van beoogde hersenactiviteiten waarvan in de manual van Daydream gezegd wordt dat deze wordt gestimuleerd door deze condities.

Secundaire uitkomstmaten

1. De correlatie tussen de ratio van de beoogde hersenactiviteit voor elke conditie en het level dat behaald wordt door een proefpersoon in die specifieke conditie.
2. De correlatie tussen het aantal sessies en de ratio van de beoogde hersenactiviteit van de twee verschillende spelcondities.
3. Verschil tussen baseline en follow-up sessie op cognitief functioneren.

Toelichting onderzoek

Achtergrond van het onderzoek

Patiënten met een psychose hebben vaak last van angsten en stress. Een techniek die steeds meer erkend wordt als effectief in het reduceren van stress en angsten is mindfulness. Gegeven de huidige populariteit van computerspellen, kan mindfulness training in de vorm van een neurofeedbackgame de wil en motivatie van een patiënt, die meestal afwezig is in andere therapievormen, verhogen. Gecomputeriseerde interventies bieden daarom veelbelovende manieren om de dure face-to-face interventies aan te vullen of zelfs te vervangen.

Doel van het onderzoek

Valideren of de Daydream game condities inderdaad de hersenactiviteiten stimuleren zoals gezegd wordt in de handleiding. Daarnaast wordt onderzocht of het herhaaldelijk spelen van het spel zorgt voor een toename in de beoogde hersenactiviteit en een verbeterd cognitief functioneren.

Onderzoeksopzet

Longitudinaal herhaalde metingen design (5 metingen).

Onderzoeksproduct en/of interventie

Het spelen van de twee condities van de neurofeedback game Daydream voor 20 minuten (10 minuten per conditie) per sessie, op 5 dagen binnen een periode van maximaal 2 weken. De participant zit voor een computerscherm en draagt een EEG cap (64 elektrodes) en een draadloze lichtgewicht headset met een droge sensor op het voorhoofd en een oorclip verbonden aan zijn oorlel. Het spel wordt gespeeld door middel van biofeedback: het spel reageert op de verhouding van alpha en beta frequenties in de hersengolven van de speler en middels het continu registreren van deze verhoudingen door de op het hoofd geplaatste sensor zal de speler een hoger of lager level in het spel bereiken.

Inschatting van belasting en risico

Participanten worden gevraagd om 5 dagen naar het EEG laboratorium te komen binnen een periode van maximaal 2 weken. De participant zal vragenlijsten invullen, een neuropsychologisch onderzoek ondergaan en het neurofeedback spel Daydream spelen. Tijdens dit spel worden EEG metingen gedaan. Deelname aan dit onderzoek zorgt niet voor fysieke of psychologische ongemakken. Daarnaast zijn er geen risico's bekend voor gezonde vrijwilligers om het Daydream spel te spelen of deel te nemen aan EEG metingen.

Contactpersonen

Publiek

Universitair Medisch Centrum Utrecht

Heidelberglaan 100
Utrecht 3584 CX
NL

Wetenschappelijk

Universitair Medisch Centrum Utrecht

Heidelberglaan 100
Utrecht 3584 CX
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)

- Goede fysieke en mentale gezondheid volgens criterium 'nooit mentaal ziek'.
- Leeftijd tussen 18 en 45 jaar.
- Man.
- Informed consent van de participant.

Belangrijkste redenen om niet deel te kunnen nemen (Exclusiecriteria)

- Gebruik medicatie
- Proefpersoon heeft onderzoeksmedicatie gehad binnen 30 dagen voorafgaand aan de start van deze studie
- Geschiedenis van neurologische ziekte
- Geschiedenis van psychiatrische ziekte in eerstegraads familieleden (geëvalueerd met DSM-IV)
- Geschiedenis van alcohol en drugs misbruik
- Participanten die niet in staat zijn om de studie te begrijpen en/of geschreven informed consent te geven.
- Participanten die minder dan 4 van de 5 sessies volgen (omdat dit de training verstoort)
- Gebruik van stimulerende middelen (bijv. cafeïne, nicotine, drugs) 1 uur voorafgaand aan de training sessie.

Onderzoekopzet

Opzet

Type: Interventie onderzoek

Blinding: Open / niet geblindeerd

Controle: Geen controle groep

Doel: Behandeling / therapie

Deelname

Nederland

Status: Werving gestopt

(Verwachte) startdatum: 31-03-2017

Aantal proefpersonen: 20

Type: Werkelijke startdatum

Ethische beoordeling

Goedgekeurd WMO

Datum: 11-01-2017

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

CCMO

ID

NL59464.041.16