

# Evaluatie van een behandelondersteunende app in de jeugd-GGZ.

Gepubliceerd: 25-01-2017 Laatst bijgewerkt: 15-05-2024

Het algemene doel van deze evaluatiestudie is een eerste indruk te krijgen van de bruikbaarheid van de behandelondersteunende Luca app bij jongeren in de jeugd-GGZ. Daarnaast kijken we naar de toegevoegde waarde van gamificatie van de behandeldoelen...

|                             |                                |
|-----------------------------|--------------------------------|
| <b>Ethische beoordeling</b> | Goedgekeurd WMO                |
| <b>Status</b>               | Werving gestart                |
| <b>Type aandoening</b>      | Psychiatrische stoornissen NEG |
| <b>Onderzoekstype</b>       | Interventie onderzoek          |

## Samenvatting

### ID

NL-OMON45494

### Bron

ToetsingOnline

### Verkorte titel

Evaluatie van een behandelondersteunende app in de jeugd-GGZ.

## Aandoening

- Psychiatrische stoornissen NEG

### Synoniemen aandoening

middelengebruik, psychiatrie, psychiatrische stoornissen, verslaving

### Betreft onderzoek met

Mensen

## Ondersteuning

**Primaire sponsor:** Parnassia Bavo Groep (Den Haag)

**Overige ondersteuning:** NWO call 2012 CLICKNL

## Onderzoeksproduct en/of interventie

**Trefwoord:** eHealth, Gamificatie, Jeugd geestelijke gezondheidszorg

## Uitkomstmaten

### Primaire uitkomstmaten

Acceptatie van de Luca modules

- \* Frequentie van het gebruik van de Luca modules en het aantal gestelde en

behaalde doelen

- \* Ervaringen

- \* Attitude behandelaar

Behandelvoortgang

- \* Klachtenbeloop

- \* Behandelretentie

- \* Middelengebruik

- \* Motivatie voor behandeling

Sociodemografische en individuele kenmerken

- \* Demografische variabelen

- \* Persoonlijkheidskenmerken

Zie pagina 7, 8 en 9 in het protocol voor meer details over de studie

parameters en toegepaste vragenlijsten.

### Secundaire uitkomstmaten

geen

# Toelichting onderzoek

## Achtergrond van het onderzoek

Een belangrijke ontwikkeling in de (jeugd-)GGZ is de toepassing van online interventies als aanvulling op en verbetering van de zorg. Deze interventies kunnen enerzijds volledig online als \*stand-alone\* module worden aangeboden, of anderzijds gecombineerd worden met face-to-face contacten met behandelaren: blended behandeling. In de GGZ wordt de voorkeur gegeven aan enige vorm van ondersteuning of sturing door de behandelaar, en dus aan blended behandelingen. Om het gebruik van een app in de gezondheidszorg te bevorderen en eventuele weerstand tegen het gebruik ervan te verminderen, passen ontwerpers van apps verschillende ontwerpstrategieën toe. Een veelbelovende strategie is gamificatie, waarbij game-elementen aan het ontwerp van de app worden toegevoegd om de betrokkenheid van gebruikers te vergroten. Gamificatie wordt frequent en verschillend toegepast in de gezondheidszorg, maar is tot op heden niet systematisch onderzocht. Dit maakt het moeilijk om de meerwaarde van deze strategie in deze context vast te stellen.

## Doel van het onderzoek

Het algemene doel van deze evaluatiestudie is een eerste indruk te krijgen van de bruikbaarheid van de behandelondersteunende Luca app bij jongeren in de jeugd-GGZ. Daarnaast kijken we naar de toegevoegde waarde van gamificatie van de behandelmodule in de Luca app. Hiertoe worden de volgende vier onderzoeksvragen gesteld:

1. Wat is de acceptatie van de Luca app door behandelaren en jongeren in de jeugd-GGZ, in termen van mate van gebruik en waardering van de app?
2. Hangt een hogere frequentie van het gebruik van de Luca app samen met een betere behandelvoortgang, in termen van het beloop van de klachten, de behandelretentie, middelengebruik en de motivatie voor behandeling?
3. Wordt de Luca app met de gegamificeerde behandelmodule vaker gebruikt en worden er meer doelen gesteld en behaald ten opzichte van de Luca app met de niet-gegamificeerde behandelmodule?
4. Is er een betere beloop van klachten, behandelretentie, motivatie voor behandeling en mate van middelengebruik bij jongeren die de Luca app met de gegamificeerde behandelmodule kregen aangeboden dan bij jongeren die de Luca app met de niet-gegamificeerde behandelmodule kregen aangeboden?

## Onderzoeksopzet

Het onderzoek betreft een niet-gecontroleerde (en dus niet-gerandomiseerde) prospectieve studie onder 60 jongeren in de jeugd-GGZ instellingen Brijder Jeugd en Lucertis Kinder- en Jeugdpsychiatrie, die in het kader van hun

reguliere behandeling naast ambulante cognitieve gedragstherapie (CGT) de behandelondersteunende Luca app krijgen aangeboden. Bij de start van de behandeling vindt een voormeting plaats en acht weken na de start van de behandeling een nameting. De eerste groep van 30 jongeren die, in volgorde van aanmelding bij de behandelinstelling, deelnemen aan het onderzoek krijgt \* naast CGT \* de Luca app met een niet-gegamificeerde module voor behandeldoelen aangeboden, en de daaropvolgende tweede groep van 30 jongeren ontvangt de Luca app met een gegamificeerde module voor behandeldoelen.

## **Onderzoeksproduct en/of interventie**

In dit onderzoek zal een behandelondersteunende app onderzocht worden die ontwikkeld is door Brijder Jeugd, De Jutters en Lucertis Kinder- en Jeugdpsychiatrie en momenteel bij deze drie zorgbedrijven van de Parnassia Groep geïmplementeerd wordt als onderdeel van de reguliere behandeling. Deze >Luca app> ondersteunt cliënten om ook thuis met hun behandeling aan de slag te gaan. Om Luca te kunnen gebruiken, downloaden cliënt en behandelaar beiden de app. De behandelaar kan met toestemming van de cliënt inzien wat de cliënt heeft ingevuld in de Luca app. De Luca app bestaat uit verschillende behandelondersteunende modules: > Dagboek: In deze module kan een cliënt bijhouden hoe zijn/haar stemming is, welke situaties hij/zij tegenkomt en aangeven hoe het met hem/haar gaat. > Medicatie alarm: In deze module kan een cliënt instellen wanneer (dagen van de week) en hoe laat hij/zij bepaalde medicatie moet nemen. > Activiteitenlijst: In deze module kan de cliënt een lijstje bijhouden van de dingen die hij/zij nog wilt doen. > Noodplan: In deze module stellen behandelaar en cliënt een noodplan op. Dit kan de cliënt houvast geven als het met hem/haar niet goed gaat. > Chat: In deze module kunnen cliënt en behandelaar met elkaar chatten. > Hulptroepen: In deze module stelt cliënt de contactgegevens van mensen in die hij/zij kan bellen als het niet goed gaat. Dit kunnen bijvoorbeeld vrienden of familieleden zijn. > Behandeldoelen: In deze module stellen behandelaar en cliënt eerst lange-termijn doelen in, die gaan over datgene wat de cliënt wil bereiken tijdens de behandeling. Deze worden vervolgens omgezet in haalbare, korte-termijn doelen voor gedragsverandering binnen het dagelijks leven van de cliënt. Om de toegevoegde waarde van gamificatie op de behandelvoortgang (klachtenbeloop, behandelretentie, behandelmotivatie en middelengebruik) te onderzoeken, hebben we van 1 module, i.e. >de behandeldoelen> module, twee verschillende versies ontworpen. Eén versie van de behandeldoelen module is gegamificeerd en de andere versie is niet-gegamificeerd. Met beide versies kunnen jongeren met hun behandelaar behandeldoelen instellen, maar de gegamificeerde versie bevat daarnaast enkele bij de doelgroep passende game-elementen die de module mogelijk motiverender maakt. Zo kunnen cliënten een inschatting maken van de moeilijkheid van het gestelde doel en hun verwachting dat ze deze gaan behalen. Ook werken ze door het behalen van doelen naar zelf gekozen beloningen toe. Vooruitgang in het stellen en behalen van doelen wordt daarbij visueel in de app weergegeven door het gebruik van een berg als metafoor. De Luca app bevat daarnaast drie niet-behandelgerelateerde modules, waar we ons in dit onderzoek niet op zullen richten. Dit zijn: een persoonlijke, niet-behandelgerelateerde doelen module (waarin cliënten zelf -zonder contact met de behandelaar- doelen kunnen stellen die zij belangrijk vinden, maar geen direct verband houden met de therapie), een informatie module (voor meer informatie over Luca), en een profiel module (waar cliënt zijn of haar profiel kan aanpassen).

## Inschatting van belasting en risico

Deelname aan de evaluatiestudie biedt toegang tot een behandelondersteunende app die mogelijk voor een betere behandelvoortgang zorgt bij cliënten. Daarnaast bieden de resultaten inzicht in de evaluatie, frequentie van het gebruik en de relatie met de behandelvoortgang (i.e. klachten, therapietrouw, behandelmotivatie en middelengebruik) en de (mogelijke) toegevoegde waarde van gamificatie. De belasting en risico's verbonden aan deelname aan deze evaluatiestudie zijn minimaal. Omdat de app vrijwillig gebruikt wordt, is de belasting bovenop de reguliere behandeling voor de cliënten niet groter dan het invullen van extra vragenlijsten aan het begin en aan het eind van de studie. De belasting voor de behandelaren bestaat uit het aanmelden van de cliënt na de eerste behandelbijeenkomst, het bijhouden van de behandelretentie en het invullen van een beperkt aantal vragenlijsten.

Voor sommige jongeren kan het gebruik van bepaalde games verslavend zijn. Vandaar dat de inzet van game-elementen in de behandeling van verslavingsgevoelige jongeren of jongeren met psychiatrische problemen met de nodige zorgvuldigheid dient te worden uitgevoerd. Jongeren die kampen met problematisch game- of gokgedrag zullen daarom worden uitgesloten van deelname aan deze studie. Daarbij worden deelnemende behandelaren geïnstrueerd alert te zijn op problematisch game- of gokgedrag en indien dergelijk gedrag zich voordoet, jongeren te excluderen van het onderzoek. Tot slot zijn typische games die mogelijk een verslaving in de hand werken, meestal \*Massive Multiplayer Online Role-playing Games\* (MMORPGs). MMORPGs zijn sterk sociaal geprogrammeerd, hebben fantasiewerelden en zijn online te spelen. Deze verslavingsgevoelige entertainment games zijn zonder twijfel veel verslavender dan onze behandelondersteunende \*serious game\*. De belangrijkste reden hiervoor is dat onze game een \*serious content\*, namelijk de behandeling, heeft en minder immersieve game-elementen bevat.

## Contactpersonen

### Publiek

Parnassia Bavo Groep (Den Haag)

Zoutkeetsingel 40  
Den Haag 2512 HN  
NL

## Wetenschappelijk

Parnassia Bavo Groep (Den Haag)

Zoutkeetsingel 40  
Den Haag 2512 HN  
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)

- Bereidheid tot deelname aan de evaluatiestudie (schriftelijk informed consent)
- Leeftijd 12-22 jaar
- Bij intake indicatie voor individuele, ambulante CGT voor verslaving of een andere psychiatrische stoornis
- In het bezit van een smartphone

### Belangrijkste redenen om niet deel te kunnen nemen (Exclusiecriteria)

- Problematisch game- of gokgedrag
- Klinische opname in de drie maanden voorafgaand aan de start van de behandeling
- (Licht) verstandelijke beperking
- Acute suïcidaliteit of acute psychotische klachten
- Nederlandse taal niet machtig

# Onderzoeksopzet

## Opzet

**Type:** Interventie onderzoek

Blinding: Open / niet geblindeerd

Controle: Geen controle groep

Doel: Behandeling / therapie

## Deelname

Nederland

Status: Werving gestart

(Verwachte) startdatum: 21-02-2018

Aantal proefpersonen: 60

Type: Werkelijke startdatum

# Ethische beoordeling

Goedgekeurd WMO

Datum: 25-01-2017

Soort: Eerste indiening

Toetsingscommissie: METC Leiden-Den Haag-Delft (Leiden)

metc-ldd@lumc.nl

Goedgekeurd WMO

Datum: 23-10-2017

Soort: Amendement

Toetsingscommissie: METC Leiden-Den Haag-Delft (Leiden)

metc-ldd@lumc.nl

# Registraties

## Opgevolgd door onderstaande (mogelijk meer actuele) registratie

Geen registraties gevonden.

## Andere (mogelijk minder actuele) registraties in dit register

ID: 20030

Bron: Nationaal Trial Register

Titel:

## In overige registers

| Register | ID             |
|----------|----------------|
| CCMO     | NL58493.058.16 |
| OMON     | NL-OMON20030   |