

Het vermogen om pijnbeleving te moduleren met behulp van augmented reality

Gepubliceerd: 29-03-2019 Laatst bijgewerkt: 12-04-2024

Het doel van deze studie is om te onderzoeken of het perspectief (i.e., eerste persoon/derde persoon) een directe invloed heeft op de relatie tussen lichaamsbeleving en beleving van pijn.

Ethische beoordeling	Goedgekeurd WMO
Status	Werving gestopt
Type aandoening	Overige aandoening
Onderzoekstype	Interventie onderzoek

Samenvatting

ID

NL-OMON48970

Bron

ToetsingOnline

Verkorte titel

pijnmodulatie d.m.v. augmented reality

Aandoening

- Overige aandoening

Synoniemen aandoening

fysiek ongemak, visuele verwerking

Aandoening

human cognition

Betreft onderzoek met

Mensen

Ondersteuning

Primaire sponsor: Academisch Medisch Centrum

Overige ondersteuning: Ministerie van OC&W

Onderzoeksproduct en/of interventie

Trefwoord: augmented reality, pijnmodulatie

Uitkomstmaten

Primaire uitkomstmaten

- AR-taak, de belangrijkste onderzoeksparameters bestaan **uit zelfrapportages gemeten met behulp van een VAS en fysiologische opnamen van de hartfrequentie en huidconductantieniveau (SCL) gemeten door de VU-AMS.
- Niet-AR taak, de belangrijkste onderzoeksparameters bestaan **uit zelfrapportages gemeten met een VAS en fysiologische opnamen van de hartslag en het huidgeleidingniveau (SCL) gemeten door de VU-AMS.

Secundaire uitkomstmaten

N/A

Toelichting onderzoek

Achtergrond van het onderzoek

De technologie van head-mounted displays (HMD) kan worden gedefinieerd als het gebruik van speciale computerbrillen die in staat zijn om een digitale/virtuele inhoud naar de gebruiker te renderen. De twee verschillende typen content omvatten zowel virtual reality (VR) als augmented reality (AR). VR kan worden gedefinieerd als een niet-invasieve, stereoscopische, door de computer gegenereerde werkelijkheid die een individu in staat stelt om alle drie dimensies van een virtuele omgeving vanuit elk perspectief, d.w.z. het perspectief van de eerste of derde persoon, te ervaren. Daarom is VR in staat om individuen volledig van hun natuurlijke omgeving te scheiden. VR is uitgebreid bestudeerd in de context van het beheer van chronische pijn bij zowel fysiek identificeerbare pijn [Hoffman 2000, Hoffman 2001, Hua 2015,

Gershon 2004, Schneider 2004], alsmede bij fantoompijn [Cole 2009, Wake 2015]. Deze studies suggereren dat virtuele realiteit kan dienen als een krachtige afleider voor het omgaan met pijn en dientengevolge met de pijnbeleving. Tot op heden is er weinig onderzoek verricht naar de toepassing van AR op de pijnbeleving. Augmented reality kan worden gedefinieerd als een niet-invasieve, monoscopische of stereoscopische realiteit die wordt gecreëerd door zowel de echte wereld als een door de computer gegenereerde wereld te combineren. Deze gemende werkelijkheid stelt individuen in staat om virtuele beelden te bekijken die worden opgelegd over delen van hun natuurlijke omgeving.

Doel van het onderzoek

Het doel van deze studie is om te onderzoeken of het perspectief (i.e., eerste persoon/derde persoon) een directe invloed heeft op de relatie tussen lichaamsbeleving en beleving van pijn.

Onderzoeksopzet

Dit betreft een pilot-studie met metingen van gedragsveranderingen.

Onderzoeksproduct en/of interventie

Augmented reality

Inschatting van belasting en risico

Het risico en de last van deelname kan als minimaal worden beschouwd.

Contactpersonen

Publiek

Academisch Medisch Centrum

Meibergdreef 5
Amsterdam 1105AZ
NL

Wetenschappelijk

Academisch Medisch Centrum

Meibergdreef 5
Amsterdam 1105AZ
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)

De werving van deelnemers vindt als volgt plaats. Behandelaren van de afdeling Psychiatrie zullen gezonde deelnemers informeren via hand-outs en online flyers over ons onderzoek. Wanneer iemand bereid is om deel te nemen aan de studie zullen we ze een e-mail sturen om hen over de hele procedure te informeren. Deze e-mail zorgt ervoor dat ze de mogelijkheid hebben om de procedure volledig te begrijpen. Als ze nog steeds geïnteresseerd zijn in deelname, zullen ze een informed consent ondertekenen en zullen we screening uitvoeren op inclusie- en exclusiecriteria. Demografie en een clinicus-gerelateerde vragenlijst (M.I.N.I) zullen worden beoordeeld om er zeker van te zijn dat het individu kan deelnemen. Als een deelnemer voldoet aan een van de uitsluitingscriteria, worden deze uitgesloten van deelname aan dit onderzoek.;Opnamecriteria:

- Mannen en vrouwen.
- Leeftijd tussen 25 en 65
- Geen eerdere diagnose van een psychische stoornis
- Geen vorige diagnose van chronische pijn

Belangrijkste redenen om niet deel te kunnen nemen (Exclusiecriteria)

- Een DSM-V-diagnose voor elke psychische stoornis
- Bekend met chronische pijnklachten

Onderzoeksopzet

Opzet

Type: Interventie onderzoek

Blinding: Open / niet geblindeerd

Controle: Geen controle groep

Doel: Behandeling / therapie

Deelname

Nederland

Status: Werving gestopt

(Verwachte) startdatum: 27-06-2019

Aantal proefpersonen: 16

Type: Werkelijke startdatum

In onderzoek gebruikte producten en hulpmiddelen

Generieke naam: Oculus Rift DK2

Registratie: Geen registratie

Ethische beoordeling

Goedgekeurd WMO

Datum: 29-03-2019

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	NL65263.018.18