

Meedoen

Bent u nieuwsgierig naar dit nieuwe computerspel dan kunt u contact op nemen met Stephanie Jansen - Kosterink. Zij kan u verdere informatie geven over het computerspel en het onderzoek.



Training game voor chronische pijnpatiënten



Stephanie Jansen – Kosterink, Msc

s.kosterink@rrd.nl

Roessinghsbleekweg 33b

7522 AL Enschede

Telefoon 053 487 57 17

www.rrd.nl



Informatiefolder



Dit onderzoek is in het kader van het Europese Playmancer project

Introductie

Voor patiënten met pijnklachten is het belangrijk om te bewegen en de conditie op peil te brengen. De behandeling van deze patiënten richt zich veelal op het



verbeteren van de conditie. Naast het trainen op de kliniek kan het trainen van de conditie uitgebreid worden naar de thuissituatie door oefeningen aan de patiënt mee te geven. Vaak in de vorm van een schriftelijke uitleg met enkele plaatjes. Ook als nabehandeling kunnen oefeningen meegegeven worden want na een periode van intensief trainen is het belangrijk dat de opgebouwde conditie op peil blijft.

De motivatie op te oefenen is na een periode van intensieve behandeling hoog, maar naar verloop van tijd verwateren de oefeningen en neemt de motivatie af. Met als gevolg dat de conditie van de patiënt afneemt. Door de inzet van game-technologie wordt het oefenen leuker wat een positief effect kan hebben op de motivatie.

Commerciële spelcomputers, zoals de Nintendo Wii en Kinect voor Xbox maken het mogelijk om een spel aan te sturen door te bewegen. Door deze computerspellen is het gamen een actieve tijdsbesteding geworden.

Naast het plezier wat men aan gamen beleeft, hebben games een motiverend karakter. Door deze pluspunten wordt de Nintendo Wii op kleine schaal ingezet als trainingsmiddel tijdens de revalidatie. Maar aan het gebruik van commerciële spelcomputers tijdens de revalidatie kleven ook nadelen. Zo zijn de games voor deze spelcomputer niet ontwikkeld voor de behandeling van pijnpatiënten en kunnen deze moeilijk aangepast worden aan de mogelijkheden van de patiënt en daarnaast zijn de uit te voeren bewegingen vaak niet relevant voor de behandeling van deze patiënt.

Om in deze vraag te voorzien is op Europees niveau een nieuw computerspel ontwikkeld. Een computerspel dat bestuurd wordt door verschillende bewegingen van het lichaam. Door het dragen van een speciaal pak kunnen camera's de bewegingen van de patiënt registreren en zichtbaar maken in het computerspel.



Naast de bewegingen van de patiënt wordt het computerspel ook aangestuurd worden door het ontspannen van spieren en door de stem.

Het computerspel

De game is gebaseerd op een fictief verhaal en bestaat uit drie korte spelletjes met elk een ander (trainings)doel. Deze trainingsdoelen en spelletjes zijn ontwikkeld in samenspraak met therapeuten die dagelijks chronisch pijnpatiënten behandelen. Er is een wandelspel met als doel het vergroten van het uithoudingsvermogen. Een spel wat het reiken boven het hoofd en het ontspannen van de nek-/schouder spier traint en een spel dat de beweeglijkheid van de nek traint.

Het onderzoek

In een onderzoek onderzoeken wij wat patiënten van deze game vinden. Vindt de patiënt het leuk om de verschillende spelletjes te spelen en lukt het om de game te besturen? Daarnaast willen we graag onderzoeken of de conditie van de patiënt beter wordt door het gamen.

Tijdens 4 tot 8 bezoeken aan Roessingh Research and Development (RRD) zal de patiënt onder begeleiding van een onderzoeker gamen en worden voorafgaande aan het spelen en na afloop enkele vragenlijsten en testen afgenomen.

U komt in aanmerking voor dit onderzoek wanneer u langere tijd pijnklachten heeft in de rug of nek-/schouderregio.

Deelnemers aan dit onderzoek ontvangen een reiskostenvergoeding voor de bezoeken aan RRD in het kader van het onderzoek.

