

Videospiel hilft krebskranken Kindern bei der Medikamenteneinnahme

Das Einhalten der Tabletteneinnahme ist in Langzeittherapien bei Jugendlichen ein häufiges Problem. Ein spezielles Videogame könnte krebskranken Jugendlichen dabei helfen, wie eine randomisierte Studie kürzlich gezeigt hat.

375 Patienten im Alter von 13 bis 29 Jahren, die an akuter Leukämie, einem Lymphom oder an Weichteilsarkomen erkrankt waren, wurden in die zwischen 2004 und 2005 an 34 Zentren in den USA, in Kanada und in Australien durchgeführte Studie eingeschlossen. Alle standen vor dem Beginn einer Therapie, die über mindestens vier Monate erfolgen sollte.

Spielerische «Intervention» für den Alltag
Im Sinne der Intervention wurde eine Gruppe der krebskranken Patienten gebeten, ein spezielles Videospiel regelmässig zu spielen. Dieses bezog sich inhaltlich auf die Probleme der Krebserkrankung sowie der Therapie. Auf spie-

lerische Weise zielte es darauf ab, den Betroffenen Mut zu machen und gleichzeitig die Wichtigkeit der Medikamenteneinnahme zu erläutern. Studienendpunkte waren Einhalten der Therapie, Selbstwirksamkeitserwartung (= der Glaube, selbst etwas bewirken zu können), Wissen über die Erkrankung, Einflussnahme, Stress und Lebensqualität. Die andere Hälfte der Patienten erhielt die Medikation ohne Spielangebot.

In beiden Kollektiven wurde die Compliance bezüglich Einnahme von Trimethoprim-Sulfamethoxazole mittels elektronischem Tablettenmonitoring überprüft. Die Einnahme von 6-Mercaptopurin erfolgte durch Messung der Metaboliten im Serum. Follow-up-Untersuchungen fanden nach einem und nach drei Monaten statt.

Signifikant verstärkte Therapietreue

Die Einnahme der Medikation wurde in der Interventionsgruppe besser eingehalten als in der Vergleichsgruppe.

Ebenso stiegen durch die Intervention die Selbstwirksamkeitserwartung und das Wissen über die Erkrankung stärker als in der Vergleichsgruppe. Allerdings fanden die Patienten der Interventionsgruppe, dass das Videospiel wenig ihre Compliance, den Stress und die Lebensqualität beeinflusst hätte. Bezüglich dieser Kriterien zeigt sich kein signifikanter Unterschied in den Gruppen.

Die Autoren folgern aus den objektivierten Resultaten, dass ein solches speziell auf die Krebstherapie ausgerichtete Videogame das Einhalten der Medikamenteneinnahme bei krebskranken Jugendlichen und jungen Erwachsenen signifikant verbessert. Zudem werden der Selbstwirksamkeitsglaube sowie das Wissen über die Krebserkrankung erhöht.

hir

Quelle:

Kato PM et al.: A Video Game Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer: A Randomized Trial. *Pediatrics* 2008; 122: 305–317.