

Stellingen

Behorende bij het proefschrift

Design and Effectiveness of a Serious Game for Children with ADHD.

Kim C. M. Bul

1. Het ontwikkelen van een serious game voor kinderen met ADHD is een tijdrovend en kostbaar proces waarbij input van diverse stakeholders noodzakelijk is in het maken van design keuzes (dit proefschrift).
2. Pilot studies dragen niet bij aan wetenschappelijke evidentie maar vormen een belangrijke basis voor verdere game ontwikkeling en het opzetten van gerandomiseerd en gecontroleerd onderzoek (dit proefschrift).
3. Ouder en leerkracht gerapporteerd executief en sociaal gedrag van kinderen met ADHD in het dagelijks leven verbeterd door serious gaming op korte- en lange termijn, zelfs wanneer kinderen al behandeld zijn voor ADHD (dit proefschrift).
4. Serious gaming verbetert geen onderliggende neurocognitieve beperkingen bij kinderen met ADHD maar leert hen waarschijnlijk strategieën aan hoe zij met deze beperkingen kunnen omgaan (dit proefschrift).
5. Meisjes, en jongens met minder hyperactiviteit maar meer gedragsproblemen blijken meer baat te hebben bij serious gaming als aanvullende behandeling wat betreft het leren van planning en organisatie vaardigheden (dit proefschrift).
6. Spel wordt door mensen van alle leeftijden en culturen toegepast bij de primaire socialisatie en als middel om gedrag aan te leren (Van Eck, 2006).
7. De betrokkenheid van eindgebruikers als co-designers verhoogt de effectiviteit van serious games niet (DeSmet et al., 2016).
8. Serious gaming bevordert de zelfredzaamheid van patiënten (empowerment) en biedt mogelijkheden tot een gepersonaliseerde behandeling.
9. Naast ontwikkeling en onderzoek is het maken van een goed business model essentieel voor de implementatie en uitrol van serious games in de (klinische) praktijk.
10. De effecten van serious games zijn erg heterogeen en het is nog niet voldoende bekend welke specifieke elementen bijdragen aan de effectiviteit van serious games (DeSmet et al., 2014).
11. Zelfmedelijden staat doelmatig handelen in de weg.