

Samenvatting proefschrift ‘You & I. Mentalizing and stress regulation of people with mild to borderline intellectual disabilities: Skill assessment and effects of serious games.’

Suzanne Divera Maria Derks

Het doel van het onderzoek beschreven in dit proefschrift is om meer inzicht te krijgen in het meten en verbeteren van sociaal-cognitieve vaardigheden bij mensen met een lichte verstandelijke beperking, met een focus op mentaliseren en stressregulatie. Sociale en cognitieve vaardigheden ondersteunen het opbouwen en onderhouden van sociale relaties. Voor mensen met een licht verstandelijke beperking is het aangaan van deze relaties echter een uitdaging vanwege de atypische ontwikkeling van twee belangrijke met elkaar verweven sociaal-cognitieve vaardigheden, namelijk mentaliseren en stressregulatie. Om deze vaardigheden te bevorderen bij mensen met een lichte verstandelijke beperking, is het nauwkeurig meten van het niveau een belangrijke eerste stap. Echter, bij de start van dit promotieonderzoek zijn er nog geen betrouwbare vragenlijsten beschikbaar die deze vaardigheden betrouwbaar in kaart brengen bij deze doelgroep. Een tweede stap is het ontwikkelen van een effectieve laagdrempelige interventie. Serious games kunnen een effectieve interventie zijn voor mensen met een licht verstandelijke beperking, aangezien zij een veilige en positieve leeromgeving kunnen bieden. Er ontbreekt echter belangrijke kennis. Ten eerste ontbreekt er een ontwerpmodel voor een serious game, waarin ook rekening gehouden wordt met de behoeften en wensen van de eindgebruikers. Ten tweede is er een gebrek aan door onderzoek bewezen effectieve serious games gericht op het verbeteren van sociaal-cognitieve vaardigheden, van kinderen tot volwassenen met een verstandelijke beperking. De bevindingen van de verschillende studies in het huidige proefschrift voorzien in kennisontwikkeling en onderstrepen het groeiende belang van technologie in de context van de zorg voor mensen met een verstandelijke beperking.

De studies in dit proefschrift tonen de psychometrische eigenschappen van een aangepaste *Reflective Functioning Questionnaire* (RFQ). Dit is de eerste studie waarin deze zelfrapportagevragenlijst is aangepast en onderzocht om inzicht te krijgen in het mentaliseren van mensen met een lichte verstandelijke beperking. De bevindingen bieden een eerste ondersteuning voor een verbeterde RFQ voor deze doelgroep, met meer items die gericht zijn op het reflecteren op de gedachten en gevoelens van anderen. Deze studie versterkt de basis voor toekomstig onderzoek gericht op het beoordelen van mentaliseren bij mensen met een verstandelijke beperking. Het proefschrift deelt eveneens het co-creatieontwerpproces en de effectiviteitsstudie van de serious game ‘Jij & Ik’ om mentaliseren en stressregulatie te

verbeteren. Het co-creatieontwikkelingsproces, dat wil zeggen met co-onderzoekers met een lichte verstandelijke beperking, van de serious game 'Jij & Ik' was goed doordacht en ontworpen. De resultaten van de RCT-studie toonden een afname van het stressniveau in negatieve interpersoonlijke relaties bij de interventiegroep in vergelijking met de wachtlijstcontrolegroep, ondersteund door positieve gebruikerservaringen. Er werd echter geen effect van de serious game op het mentaliseren gevonden. Deze resultaten benadrukken zowel het potentieel van een serious game als de noodzaak van een beter begrip van de verbetering van het mentaliseren bij mensen met een lichte verstandelijke beperking. Dit laatste vereist mogelijk meer diepgang, oefening, stimulatie en/of verwerking om verbetering te realiseren. Ten slotte levert het proefschrift het eerste verkennende bewijs voor de effectiviteit van games voor kinderen met een verstandelijke beperking. Het potentieel van een serious game als leermiddel werd ondersteund door de bevindingen van een meta-analyse. De voordelen van serious games voor kinderen met een verstandelijke beperking werden aangetoond, wat de waarde van het creëren van dit soort interventies onderstreept.

De bevindingen van de studies in dit proefschrift leveren praktische implicaties op. Het bestuderen van het meten van mentaliseren, inclusief reflectief functioneren, perspectief nemen, emotieherkenning en Theory of Mind, evenals het onderzoeken van de psychometrische eigenschappen van de Reflective Functioning Questionnaire, is een cruciale eerste stap in het voorbereiden van instrumenten voor de praktijk. Een mogelijke verdere stap is te richten op de interpreteerbaarheid van de vragenlijsten (d.w.z. wat betekenen scores ten opzichte van normscores en wat zijn betekenisvolle veranderingsscores). Daarnaast kan het cruciaal zijn om in kaart te brengen in hoeverre (een belangrijk vermogen tot) mentaliseren bij individuen is ontwikkeld in het kader van interventies gericht op het verbeteren van sociaal functioneren. Dat komt omdat verminderd mentaliseren de effectiviteit van deze interventies kan belemmeren. Daarom kan het nodig zijn om prioriteit te geven aan het meten en verbeteren van mentaliseren, eventueel met behulp van de *Reflective Functioning Questionnaire* en de serious game 'Jij & Ik', voordat interventies gericht op het verbeteren van het sociaal functioneren succesvol kunnen worden ingezet. Bovendien biedt de gedetailleerde beschrijving van het ontwerpproces toekomstige onderzoekers of game-ontwikkelaars voorbeelden, inzichten en tools om andere games voor deze specifieke doelgroep te co-creëren. Dit kan leiden tot nieuwe serious games voor kinderen en (jong)volwassenen. Tot slot kan het effect van het spel op stressregulatie en de positieve evaluaties van deelnemers erop wijzen dat het spel in de praktijk van toegevoegde waarde kan zijn. Ten eerste zou het spel kunnen worden gebruikt als een aanvullend onderdeel van

bestaande interventies voor mensen met een verstandelijke beperking. Ten tweede kan het spel experimenteel in verschillende settingen worden toegepast, zoals in groepswoningen, waarin cliënten het spel als groep kunnen spelen. Ten derde kan, op basis van het idee dat de integratie van het spel in de sociale context de overdracht van geleerde vaardigheden naar het dagelijks leven kan vergemakkelijken, ook een behandeling of training rond het spel worden opgebouwd. Dit kan bijvoorbeeld door het spel aan te vullen met andere elementen zoals gebeurtenissen uit het dagelijks leven, extra taken buiten het spel, of de toevoeging van een sociale link (bijvoorbeeld het samen spelen van de game met een zorgprofessional). Het wordt aanbevolen om verder onderzoek te doen naar de effectiviteit van deze strategieën. Uiteindelijk zou de serious game 'Jij & Ik' ook kunnen fungeren als hulpmiddel voor een gesprek tussen de cliënt en de zorgprofessional, met als mogelijk bijkomend voordeel dat zowel de cliënt als de zorgprofessional elkaar en zichzelf beter leren kennen.

Dit proefschrift draagt bij aan het verder begrijpen van het meten en verbeteren van sociaal-cognitieve vaardigheden, voornamelijk mentaliseren en stressregulatie, bij mensen met een lichte verstandelijke beperking. Het introduceert een aangepaste *Reflective Functioning Questionnaire*, inzichten in de ontwikkeling van serious games en de effectiviteit van de serious game 'Jij & Ik', en bewijs voor de effectiviteit van serious games voor kinderen met een verstandelijke beperking. De bevindingen benadrukken de mogelijkheden van serious games, maar onderstrepen de noodzaak van een beter begrip van het verbeteren van mentaliseren in deze populatie. Concluderend kan gesteld worden dat de resultaten van het huidige proefschrift relevante implicaties hebben voor zowel onderzoek als praktijk op het gebied van mentaliseren en stressregulatie bij mensen met een lichte verstandelijke beperking, met als doel succesvolle sociale interacties en relaties te bevorderen.