

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 505
van **SUZY WOUTERS**
datum: 18 maart 2021

aan **WOUTER BEKE**

VLAAMS MINISTER VAN WELZIJN, VOLKSGEZONDHEID, GEZIN EN ARMOEDEBESTRIJDING

Mentale gezondheid jongeren - Resultaten 'serious game'

Om het effect van een serious game, genaamd Silver, voor het versterken van de geestelijke gezondheid bij jongeren na te gaan werd er een studie uitgevoerd. Dit prototype werd ontwikkeld op vraag van de vorige minister van Welzijn. Een serious game is een computerspel waarmee men poogt de geestelijke gezondheid te versterken bij jongeren tussen 12 en 16 jaar. Door het spelen van het spel zouden ze bepaalde skills kunnen trainen om zo hun mentale veerkracht te versterken.

In de commissie van 6 oktober 2020 stelde ik een vraag over dit onderzoek en wanneer de resultaten ervan beschikbaar zouden zijn. De minister antwoordde het volgende: "De resultaten van het onderzoek zullen verwerkt worden in een rapport dat voorgesteld zal worden aan het agentschap Zorg en Gezondheid en mijn kabinet. Op basis van de resultaten zal bepaald worden hoe de game geïmplementeerd zal worden. Het project loopt tot midden december dit jaar, het eindverslag verwachten we midden maart 2021."

1. Is het eindverslag al beschikbaar?

Zo ja, wat waren de resultaten van het onderzoek? Welke initiatieven neemt de minister naar aanleiding van het onderzoek?

Zo niet, wanneer zullen de resultaten van het onderzoek beschikbaar zijn?

2. Hoe werd de serious game door de jongeren ervaren?

3. Hoe zal de game verder geïmplementeerd worden?

4. Hoeveel scholen en klassen hebben uiteindelijk meegedaan aan het onderzoek?
Graag een opsplitsing per onderwijsvorm.

ANTWOORD

op vraag nr. 505 van 18 maart 2021

van **SUZY WOUTERS**

1. Het project voor de ontwikkeling van de serious game in het kader van het Vlaams suïcidepreventiebeleid zit in de laatste fase. De resultaten, lancering en verdere implementatie worden momenteel besproken met het Agentschap Zorg en Gezondheid en het kabinet. Ook wordt er nog gewerkt aan een ondersteuningspakket voor leerkrachten.

Als alles volgens planning verloopt, voorziet onze partnerorganisatie het Vlaams Expertisecentrum Suïcidepreventie (Vlesp) om de game eind april te lanceren. Samen met de lancering zal ook het ondersteuningspakket voor leerkrachten en het eindverslag van het project ter beschikking worden gesteld. In het eindverslag worden naast de resultaten, onder andere ook de ervaringen van de jongeren beschreven en hoeveel scholen en klassen hebben deelgenomen aan het onderzoek.

De implementatie van de game zal gebeuren via drie sporen; via onderwijs, algemeen publiek en hulpverlening.

2. Zie antwoord vraag 1
3. Zie antwoord vraag 1
4. Zie antwoord vraag 1