SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 93
van **FREYA PERDAENS**
datum: 8 november 2023

---

aan **HILDE CREVITS**
VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN WELZIJN, VOLKSGEZONDHEID EN GEZIN

Suïcidepreventie - Downloads game Silver

Silver is een game waarbij men als speler in het hoofd kruipt van andere jongeren die het fictieve Silver-festival bezoeken. De speler bepaalt hoe ze reageren en of ze dus een goeie dan wel slechte dag hebben. Het spel werd ontwikkeld door het Vlaams Expertisecentrum Suïcidepreventie in samenwerking met CREATE.eu. Het spel is gericht op jongeren tussen 12 en 16 jaar.

1. Hoe vaak werd het spel gedownload sinds de release ervan? Kan de minister de cijfers opsplitsen per maand?

2. Is er zicht op hoe vaak het spel gespeeld wordt? Zo ja, hoe vaak?

3. Is er zicht op hoe lang het spel op de smartphone of tablet gehouden wordt? Zo ja, hoe lang?

4. Hoe vaak werd het educatief pakket voor scholen al besteld?

5. Wat zijn de initiële doelstellingen die gepaard gingen met de ontwikkeling van het spel? Hoe wordt bijgehouden of die doelstellingen gehaald worden?

Deze vraag werd gesteld aan de ministers Hilde Crevits (93), Benjamin Dalle (25).

HILDE CREVITS
VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN WELZIJN, VOLKSGEZONDHEID EN GEZIN

GECOÖRDINEERD ANTWOORD
op vraag nr. 93 van 8 november 2023
van **FREYA PERDAENS**

---

1. Silver is vanaf de lancering op 28 april 2021 13.918 keer gedownload.

   De implementatie van Silver richt zich momenteel voornamelijk op schoolpersoneel en jongeren in scholen. De downloads zijn daarom in de vakantieperioden (juli, augustus en december) lager dan in de andere maanden. Daarnaast valt op dat in periodes dat er vorming werd gegeven over Silver en het gebruik ervan in de klas, ook het aantal downloads hoger ligt.

   Tabel. Overzicht van het aantal downloads per maand en jaar:

Maand	Aantal keren gedownload
Jaar 2021	**7287**
April (lancering op de 28e)	2528
Mei	2253
Juni	618
Juli	147
Augustus	183
September	475
Oktober	500
November	367
December	216
2022	**4066**
Januari	155
Februari	448
Maart	466
April	423
Mei	670
Juni	448
Juli	40
Augustus	87
September	311
Oktober	681
November	261
December	76
2023	**2561**
Januari	207
Februari	453
Maart	196
April	162
Mei	425
Juni	119
Juli	33
Augustus	60
September	268

Oktober	594
November (geüpdatet tot 10-11-2023)	44
December	Nog niet beschikbaar

2. Er is enkel zicht op de frequentie waarmee de verschillende verhaallijnen van de verschillende personages binnen de game worden gespeeld. Echter, aangezien de game bestaat uit een complex systeem van vertakkende verhaallijnen ('branching storyline'), biedt elk narratief pad een unieke speelervaring resulterend in een veelvoud aan speelwijzen die de spelers kunnen verkennen. Hierdoor kan er geen algemeen cijfer gegeven worden van de frequentie waarmee de game gespeeld wordt.

3. Omwille van privacy redenen is er geen zicht op hoelang de game op een smartphone of tablet gehouden wordt.

4. Het educatieve pakket is gratis en vrij toegankelijk te downloaden op de website (https://www.silvergame.be/aan-de-slag/#educatiefPakket). Het hoeft dus niet besteld te worden.

   Aantal bezoekers website Silver:
   - 525 in 2022
   - 430 in 2023

   De pagina "aan de slag" is in het kalenderjaar 2023 (t.e.m. 15 november) 174 keer bekeken volgens Google Analytics.

   Aangezien bij de implementatie van Silver in het bijzonder op het onderwijs wordt ingezet, worden sinds het najaar van 2021 ook vormingen georganiseerd om leerkrachten op weg te helpen bij het gebruik van Silver:
   - In het najaar van 2021 zijn de vormingen gestart. Er werden 4 online vormingen georganiseerd met in totaal 48 deelnemers;
   - In 2022 werden er 8 online vormingen gegeven rond Silver met in totaal 44 deelnemers. Daarnaast werden er live vormingen gegeven voor leerkrachten niet-confessionele zedenleer. In totaal werden er 9 vormingen gegeven waarbij ruim 200 leerkrachten werden getraind (precieze aantallen onbekend);
   - In 2023 werden er 7 online vormingen gegeven rond Silver met in totaal 32 deelnemers.

5. De initiële doelstelling van de game is om bij te dragen aan de universele preventie van suïcide bij jongeren tussen 12-16 jaar door in te zetten op het versterken van hun geestelijke gezondheid en mentale veerkracht.

   In 2017 werd een prototype van de game 'Silver' geproduceerd en onderzocht. Het prototype richtte zich op cognitieve coping, in het bijzonder op het herkennen en benoemen van denkfouten. De evaluatie van het prototype van de serious game heeft uitgewezen dat de jongeren na het spelen van de game, hun denkfouten significant beter herkenden. Daarnaast verbeterden hun eigen denkfouten ook significant. Ze kregen inzicht in hun manier van denken.

   Nadien werd in 2019 gestart met de ontwikkeling de volledige serious game, genaamd 'Silver', in samenwerking met jongeren, kinderpsychologen en – psychiaters, game-ontwikkelaars en auteurs van jeugdboeken. Silver is gebaseerd op elementen uit de cognitieve gedragstherapie en focust zich op cognitieve coping en emotieregulatie. Daarnaast is er in de game indirect aandacht voor sociale en probleemoplossende vaardigheden, en op verschillende thema's die een belangrijke rol spelen in het leven van jongeren.

De effectiviteit van Silver werd in 2020 onderzocht bij 1.128 jongeren uit 10 Vlaamse scholen in eerste en tweede graad aan de hand van een cluster gerandomiseerde gecontroleerde studie (cluster RCT). Uit de resultaten van de studie blijkt dat de jongeren uit de interventiegroep die de game voor minstens 1/4de hebben uitgespeeld, significant beter werden in het begrijpen van hun emoties en dat hun emoties ook significant duidelijker voor hen werden in vergelijking met de controlegroep. Daarnaast bleek ook dat deze jongeren significant minder denkfouten hadden op de nameting in vergelijking met de voormeting. In de studie werden de jongeren die Silver hadden gespeeld, ook gevraagd om de game te beoordelen. De meerderheid gaf aan dat ze een beter begrip hadden van hun manier van denken, hun gedachten, gevoelens en gedrag, het verband ertussen en hoe anderen denken en zich voelen.