



Silver is een serious game gericht op het versterken van de geestelijke gezondheid en jongeren een **exclusieve kijk in het hoofd van andere jongeren** biedt.

De serious game 'Silver' heeft zijn naam te danken aan het Engelse spreekwoord **'Every cloud has a silver lining'** waarin de boodschap zit dat elke moeilijkheid of tegenslag ook een positieve uitkomst kan hebben. Deze boodschap komt naar voren doorheen de game.

Achtergrond

Silver kadert binnen het tweede Vlaams Actieplan Suïcidepreventie met als doel een bijdrage te leveren aan de **universele preventie** van suïcidaal gedrag bij jongeren.

Voor wie?

Jongeren tussen **12 en 16 jaar**.

Hoe speel je de game?

Je kiest één van de vier personages en volgt die doorheen een dag op het Silver festival. Ze komen regelmatig terecht in moeilijke situaties en de speler kan beslissen hoe die aflopen. **De speler duikt in hun hoofd en kiest hun gedachten, gevoelens en gedrag.** Afhankelijk van de keuzes van de speler, zal de dag op Silver er anders uitzien. Als speler bepaal je dus het avontuur en zorg je voor een top festival of flop festival!

Waar vind je Silver?

Silver is een **app** die te vinden is in de App Store of Google Play Store en wordt gespeeld op een **smartphone of tablet**.

'Serieuze' inhoud Silver

In Silver wordt op een speelse manier gewerkt op twee vaardigheden, met name:

1. **Emotieregulatie** waarbij de speler emoties leert herkennen, benoemen, begrijpen en ermee leert omgaan en
2. **Cognitieve coping** waarbij de focus ligt op het herkennen en aanpakken van denkgewoontes.

Daarnaast is er ook indirect aandacht voor **sociale en probleemoplossende vaardigheden**. De theoretische inhoud van Silver is gebaseerd op de cognitieve gedragspsychologie.

Evaluatie Silver

Aan de hand van een effectiviteitsstudie werd nagegaan in welke mate Silver een effect had op het mentaal welzijn van jongeren en wat jongeren ervan vonden.

De resultaten uit de studie van Silver toonden aan dat de game **een positief effect had op emotie-regulatievaardigheden**. Na het spelen van de game werden de jongeren namelijk beter in het herkennen, benoemen en begrijpen van hun emoties. Daarnaast werd er bij de jongeren een **daling in de aanwezigheid van denkfouten** gevonden.

Bij de beoordeling van de game viel het op dat de jongeren aangaven een **beter begrip te hebben van het verband tussen hun gevoelens, gedachten en gedrag** en dat ze ook **beter begrepen hoe anderen denken en zich voelen**. Het feit dat ze de personages uit de game leuk vonden en zich konden inleven in de verhalen uit de game kan het effect van de game versterken en hen motiveren om de game te spelen.

Implementatie

Silver is een serious game die een vrij gevoelig onderwerp behandelt. Daarnaast is uit het onderzoek gebleken dat er voldoende speeltijd nodig is om het beoogde effect van de game te verkrijgen. De game wordt dan ook voornamelijk binnen de **schoolcontext** verspreid om zo de doelgroep goed te bereiken en een optimale impact van Silver te verkrijgen. Dit gebeurt aan de hand van een **educatief pakket en vormingen**.

Meer informatie

Informatie over Silver alsook de downloadlink en het educatief pakket zijn te vinden op www.silvergame.be.