




## Formulaire Rapport final concernant des projets de prévention

En passant sur le symbole  à l'aide de votre souris ou en effectuant un Ctrl+clic, vous obtiendrez des explications supplémentaires sur les différentes rubriques de ce formulaire. Si nécessaire, vous pouvez agrandir ou copier les champs proposés pour ajouter des informations.

### 1. Informations générales

#### Nom du projet

Escape Addict

#### Personne à contacter en cas de besoin

Alexandre Dubuis

#### Courriel

Alexandre.dubuis@psvalais.ch

#### NB :

Ce formulaire sera publié sur le site du FPT jusqu'au point 4 inclus. Le point 5 (Étapes de la dernière phase du projet) ne sera pas mis en ligne.

### 2. Déroulement du projet

#### 2.1 Résultats du projet

De manière générale, que pensez-vous du déroulement et des résultats du projet ?

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-------------------------------------	--------------------------	--------------------------

Justifiez brièvement votre impression.

Les résultats de l'évaluation externe (2018-19) auprès des jeunes, des animatrices et des directions d'établissement sont très satisfaisants.

Les établissements scolaires se montrent motivés et convaincus par l'outil Escape Addict (EA). Les enseignantes et enseignants ainsi que les directions qui ont l'opportunité de tester le jeu félicitent la forme et le contenu du jeu.

De leur côté, les animatrices de Promotion santé Valais ont toujours autant de plaisir à animer l'Escape Addict et leurs expériences démontrent de l'adéquation de l'outil avec le public-cible des jeunes du cycle d'orientation.

## 2.2 Résumé

Veuillez résumer le rapport final sur une page au maximum.

Escape Addict (EA) est un projet de sensibilisation aux addictions pour les élèves de secondaire I mis en place par Promotion santé Valais. L'EA est un jeu sérieux qui s'inspire du concept des « escape rooms ». Il met les élèves en immersion dans différentes enquêtes, grâce notamment à certaines composantes technologiques de l'animation tout en les faisant réfléchir à des messages liés à la prévention des addictions. Chaque groupe d'élèves participe à quatre enquêtes portant principalement sur les addictions aux substances et aux écrans, ainsi que sur les comportements en ligne.

Depuis sa mise en route en 2018, l'EA a été expérimenté chaque année par plus de 3'000 élèves du secondaire I ainsi qu'environ 100 enseignantes et enseignants ou partenaires.

Une évaluation sur 2 ans a été effectuée par le Prof. Valéry Bezençon, consultant et expert en comportement du consommateur, marketing social et changement de comportement. Différentes approches (quasi-expérience, entretiens qualitatifs, observations) ont été utilisées pour évaluer les effets d'EA et suggérer des pistes d'amélioration. Les principaux résultats ont mis en avant l'importance des éléments suivants :

- Le plaisir
- Le côté technologique et innovant
- Le partage de cette expérience en groupe
- Le réalisme et l'identification

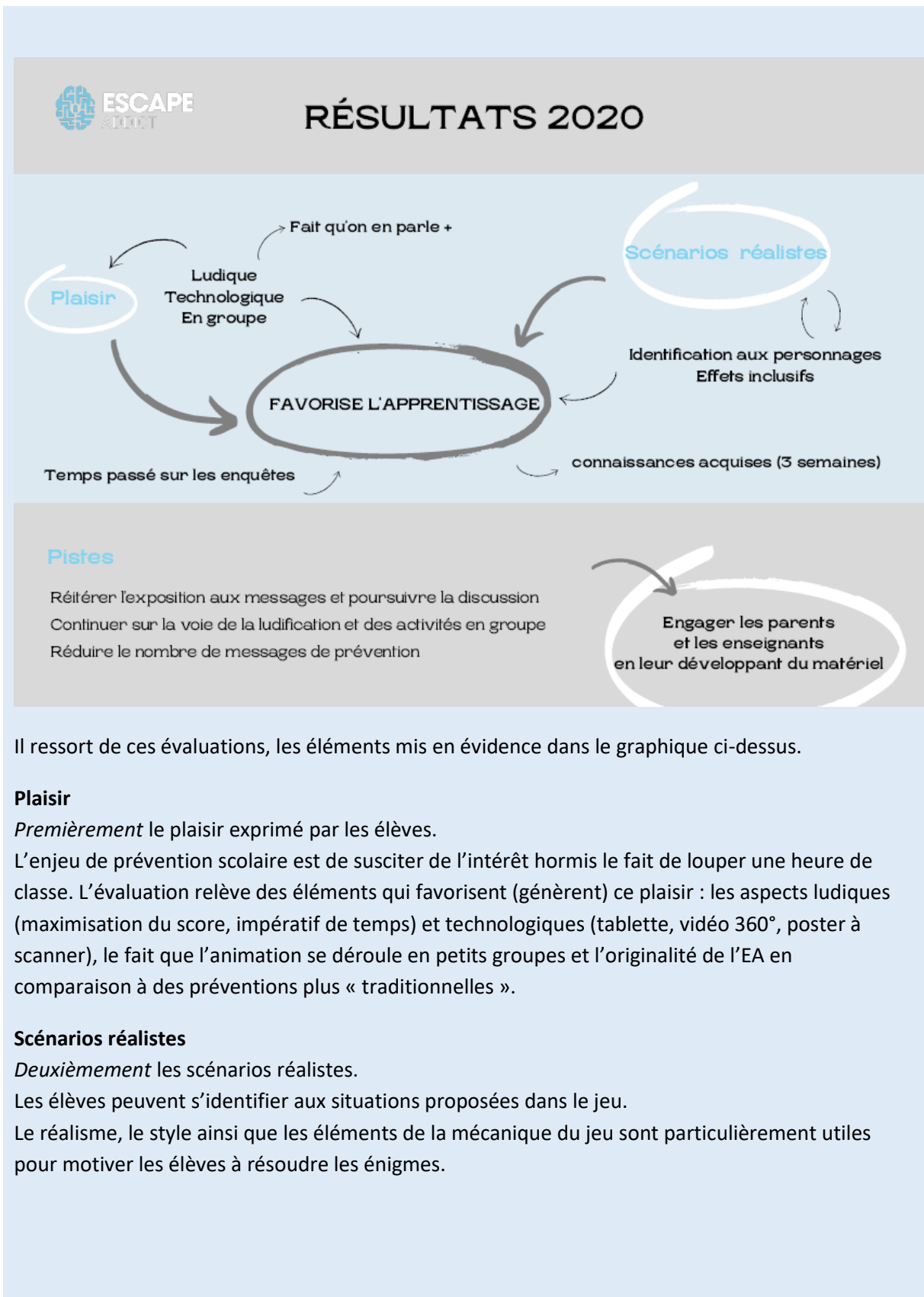
L'évaluation a mis en avant les suggestions suivantes pour les projets futurs :

- Les élèves sont demandeurs de questions qui incitent à la réflexion ou demandent de rechercher l'information
- Répéter l'exposition aux messages et poursuivre la discussion par différents moyens :
  - o Engager les parents et leur développer du matériel
  - o Développer une suite pédagogique pour enseignantes et enseignants
  - o Poursuivre l'échange avec les élèves après l'intervention (réseaux sociaux, portable, 5<sup>ème</sup> enquête)
- Continuer sur la voie de la ludification et des activités en groupe
- Réduire le nombre de messages
- Utiliser des personnages auxquels notre public cible peut s'identifier

### 3. Résultats du projet

#### 3.1 Impact du projet

Décrivez comment le projet déploie ses effets.



Il ressort de ces évaluations, les éléments mis en évidence dans le graphique ci-dessus.

#### Plaisir

*Premièrement* le plaisir exprimé par les élèves.

L'enjeu de prévention scolaire est de susciter de l'intérêt hormis le fait de louper une heure de classe. L'évaluation relève des éléments qui favorisent (génèrent) ce plaisir : les aspects ludiques (maximisation du score, impératif de temps) et technologiques (tablette, vidéo 360°, poster à scanner), le fait que l'animation se déroule en petits groupes et l'originalité de l'EA en comparaison à des préventions plus « traditionnelles ».

#### Scénarios réalistes

*Deuxièmement* les scénarios réalistes.

Les élèves peuvent s'identifier aux situations proposées dans le jeu.

Le réalisme, le style ainsi que les éléments de la mécanique du jeu sont particulièrement utiles pour motiver les élèves à résoudre les énigmes.

## Favorise l'apprentissage

Ces deux éléments favorisent l'acquisition des connaissances. Cela intéresse, implique et engage les élèves, même pour des élèves allophones. Les résultats à 3 semaines montrent une rétention des informations. L'EA a notamment éveillé l'esprit critique des élèves au sujet de l'influence de l'industrie du tabac.

### Perspectives

Cette évaluation n'a pas seulement tiré des constats mais a aussi mis en évidence des propositions d'amélioration :

- Proposer plus de questions qui incitent à la réflexion ou demandent de rechercher l'information par rapport aux questions de connaissance (favorise l'apprentissage)
- Répéter l'exposition aux messages et poursuivre la discussion par différents moyens :
  - o Engager les parents et leur développer du matériel
  - o Développer une suite pédagogique pour enseignantes et enseignants
  - o Poursuivre l'échange avec les élèves après l'intervention (réseaux sociaux, portable, 5<sup>ème</sup> enquête,...)
- Continuer sur la voie de la ludification et des activités en groupe
- Réduire le nombre de messages
- Utiliser des personnages auxquels notre public cible peut s'identifier

L'EA cherche déjà à engager les parents au travers du flyer qui contient également un quiz à remplir par les parents avec leur enfant. Cependant, selon les entretiens avec les élèves qui ont reçu les flyers (1 classe sur les 2), peu d'élèves l'ont montré aux parents et aucun n'a fait le quiz avec les parents.

Le développement d'Escape Addict 2.0 a pris en compte ses résultats.

Modèle d'efficacité de la demande :

Connaissances, attitude, valeurs, capacités

- Les jeunes ont développé leur réflexion sur la prise de risque. Elles et ils sont conscients de la différence entre plaisir et dépendance. → oui
- Elles et ils ont développé leur esprit critique. → oui
- Elles et ils ont développé des compétences sociales. → oui
- Elles et ils ont acquis des connaissances de base sur les consommations. → oui

Actions / comportement

- Les jeunes sont capables d'identifier les objectifs de manipulations véhiculés dans la publicité et sur les réseaux sociaux. → oui
- Elles et ils sont capables de mettre en place des stratégies pour résister à l'influence des pairs : elles et ils sont capables de dire non et de s'affirmer face à la pression du groupe. → oui

Statut / situation de vie

- La consommation est dénormalisée chez les jeunes. → oui
- Les jeunes subissent moins de pression des pairs. → oui
- Les jeunes se sentent renforcés dans leur choix de ne pas consommer. → oui

## 3.2 Objectifs du projet

Décrivez si et dans quelle mesure vous avez atteint les différents objectifs du projet.

Buts :

- Pour les non-consommatrices et non-consommateurs : valoriser et encourager à maintenir ce comportement afin de diminuer le nombre de jeunes qui commencent à consommer ou du moins retarder un maximum le début de la consommation → oui
- Pour les consommatrices et consommateurs occasionnels : sensibiliser aux risques liés à une consommation festive et éviter qu'elles et ils deviennent des consommatrices et consommateurs réguliers → oui
- Pour les consommatrices et consommateurs à risque : les rapprocher des aides disponibles → oui

Objectifs :

- Développer la réflexion : prise de risque, plaisir et addiction (mécanismes de la dépendance, facteurs déterminants une consommation à risque, étapes de la consommation) → oui
- Développer l'esprit critique : capacité d'identifier les objectifs de manipulations véhiculés dans la publicité, réseaux sociaux, etc. → oui
- Développer les compétences sociales : affirmation de soi, estime de soi, oser dire non, etc. face à l'influence des pairs → oui
- Partager des informations et vérifier le niveau de connaissances sur les différentes thématiques : entre idées reçues et réalité, mise à niveau des connaissances et tri des informations véhiculées → oui

### 3.3 Économicité

Exposez vos réflexions sur l'économicité de votre projet.

Le rapport du Prof. Jeanrenaud<sup>1</sup> a mis en évidence l'économicité des mesures de prévention en matière de prévention du tabagisme. Sachant que le nombre de fumeuses et de fumeurs est élevé en Suisse et que cet état de fait engendrera des conséquences financières à l'avenir, il est important de développer plusieurs mesures qui tendent à faire baisser le nombre d'entrée en consommation.

De plus, notons que l'Escape Addict et notre expérience peuvent être utilisés dans d'autres cantons et pays mais aussi pour des outils futurs. L'outil a notamment été exporté en Normandie par l'association française *La Boussole*.

---

<sup>1</sup>FUEGLISTER-DOUSSE, S., JEANRENAUX, C., KOHLER, D. & MARTI, J., *Coûts et bénéfices des mesures des mesures de prévention de la santé : Tabagisme et consommation excessif d'alcool (Rapport final)*, Université de Neuchâtel, Institut de recherches économiques, 2009, 118 p.

## 4. Réflexion

Exposez de manière détaillée les enseignements que vous avez tirés de ce projet.

### 4.1 Réflexion générale

- Quels aspects ont été concluants ? À quels moments avez-vous eu du plaisir à travailler sur ce projet ?  
Nous avons eu du plaisir tout au long du projet, de son développement jusqu'à son animation. Les aspects particulièrement concluants sont les côtés novateur et ludique, l'émulation cantonale voir même nationale au moment de présenter le projet, les retours positifs des partenaires et, pour finir, l'intérêt (et le rachat) porté par des associations hors-Suisse. Tous ces aspects nous motivent à continuer le développement de ce genre d'outils.
- Quelles suppositions se sont révélées correctes ?  
Utiliser la gamification pour apprendre sans s'en rendre compte.  
La crainte initiale d'avoir trop de texte qui a ensuite été retravaillé et réduit.
- Quelles suppositions se sont révélées incorrectes ?  
Au début, nous avons plusieurs craintes ou à priori : que le jeu prenne le dessus sur le contenu, d'être tributaire de la fiabilité de la technique et d'entrer dans une routine en termes d'animation.
- Qu'est-ce qui n'a pas fonctionné comme prévu ? À quels moments le travail vous a-t-il moins motivé ?  
Les roll ups initiaux ont rapidement été abimés et ont dû être changés.  
Nous sommes restés motivés à chaque étape du processus.
- En quoi le projet a-t-il contribué à prévenir le tabagisme en Suisse ?  
En développant l'esprit critique des adolescentes et adolescents par rapport à la publicité sur le tabac dont elles et ils sont la cible, en démontrant les aspects dangereux des produits du tabac (ex : 1 chicha = 2 paquets de cigarettes) et en donnant les moyens de résister à la pression des pairs.
- Quelles recommandations pouvez-vous tirer de votre expérience (pour d'autres acteurs ou, le cas échéant, pour la suite du projet) ?  
Impliquer dès le début des personnes ressources en lien avec le terrain école, s'entourer de professionnelles et professionnels pour les aspects techniques du jeu, s'entourer de personnes qui ne travaillent pas dans la prévention, trouver le bon équilibre entre l'aspect ludique et l'aspect « expertise addictions ».
- De plus, les pistes tirées de l'évaluation de l'Escape Addict ont fait naître la volonté de faire perdurer les messages transmis à travers deux nouvelles offres :
  - 1) Développement de matériel destiné aux enseignantes et enseignants pour travailler en cours les thématiques traitées lors de l'Escape Addict, en partenariat avec la HEP-

VALAIS. Ces activités pédagogiques sont destinées aux enseignantes et enseignants de sciences en 10CO. Elles proposent diverses activités autour de la thématique des addictions et des sciences. Elles permettent de répéter certains messages de prévention et d'en approfondir d'autres, avec l'enseignante ou enseignant comme adulte ressource.

- 2) Escape Addict 2.0 : Dès à présent, les élèves de 10CO recevront un badge d'agent à la fin de l'Escape Addict en classe. Ce badge leur permettra de commander gratuitement l'Escape Addict 2.0 qui leur sera livré directement à la maison pour continuer à mener l'enquête, mais en famille cette fois-ci.

L'Escape Addict 2.0 s'adresse aux familles, mais également aux institutions, foyers de jeunes, centre socio-culturels, camps, ou tout autre contexte lors duquel un échange intergénérationnel est recherché.

Dans ce projet, nous avons choisi d'aborder la thématique actuelle de l'utilisation des écrans. Plus spécifiquement, les 2 enquêtes de l'Escape Addict 2.0 aborderont respectivement le cyberharcèlement et les fake news afin de sensibiliser les jeunes et les adultes à ces problématiques tout en leur donnant des outils pour gérer au mieux de telles situations, comme le développement de l'esprit critique ou le rapprochement des aides disponibles.

## 4.2 Réflexion sur des thèmes spécifiques

### Groupe cible

Le groupe cible correspond à toutes et tous les élèves de 10<sup>ème</sup> HarmoS des 2 régions linguistiques du Valais ainsi que certaines institutions et classes d'enseignement spécialisé.

Le projet nous paraît tout à fait adapté au groupe cible du cycle d'orientation (intérêts, difficulté du jeu, réalisme du jeu,...).

### Égalité des chances

La gamification (aspects ludiques et innovants) semble être le support idéal pour susciter chez les élèves des émotions, du partage et de la gratification via les leviers du jeu. Autant les jeunes intéressés par ce moment de prévention que les plus réticents, autant les filles que les garçons, etc. se prennent dans la dynamique du jeu et sortent de cette expérience « imprégnés » des messages transmis. De par la forme de jeu et dans une perspective d'égalité des chances, l'Escape Addict ouvre les portes des classes spécialisées, des classes de migrantes et migrants et des institutions.

## Collaboration

### PORTEURS DU PROJET

Domaine Addictions Promotion santé Valais	Pilotage
Une-bonne-idée.ch	Partenaire technique et créativité
CODICOVAR OSD	Partenaires opérationnels
Experts	Partenaires scientifiques
Service de la Santé Publique Commission cantonale de Promotion de la santé	Partenaires stratégiques
Animateurs Promotion santé Valais	Implantation terrain
Pr Valery Bezençon Université de Neuchâtel	Evaluation

Toutes les collaborations avec les partenaires se sont bien déroulées.

Nous notons qu'il est important, en tant que porteur principal du projet, d'avoir un regard attentif sur toutes les étapes et sur la coordination du projet afin de s'assurer que le contenu et les messages soient pertinents, exacts et adaptés.



## 5. Étapes (dernière phase du projet)

N°	Étape	Indicateurs	Évaluation
	Produits ou résultats, év. référence à la page concernée de la demande	en vue de la réalisation de l'étape	
4	Rapport final	<ul style="list-style-type: none"><li>Ce document</li></ul>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Explications concernant les objectifs réalisés (indicateurs) et votre évaluation

Les résultats de l'évaluation sont satisfaisants.  
Ils ont permis le développement de l'Escape Addict 2.0 : [espace-addict](#)

N°	Étape	Indicateurs	Évaluation
	Produits ou résultats, év. référence à la demande	en vue de la réalisation de l'étape	
		<ul style="list-style-type: none"><li></li></ul>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Explications concernant les objectifs réalisés (indicateurs) et votre évaluation

## 6. Annexes

Veuillez indiquer les annexes fournies (p. ex. rapports d'évaluation, publications, etc.).

- Décompte final
- Rapport d'évaluation
- 
- 
- 
-

## 7. Autres remarques

Escape Addict fera l'objet d'une contribution in *Marketing social et nudge* coord. D. Crié et K. Gallopel-Morvan, Ouvrage à paraître aux éditions EMS en 2022

« Escape Addict : un serious game pour engager les adolescents sur la thématique des addictions dans le cadre scolaire ». Valéry Bezençon, Sophie Cottagnoud, Alexandre Dubuis (Suisse)

Veillez retourner ce formulaire par courriel à l'adresse [info@tpf.admin.ch](mailto:info@tpf.admin.ch) ou directement à la personne responsable de votre projet auprès du fonds de prévention du tabagisme.

## Explications relatives aux différents champs

### Évaluation des résultats du projet ↑

Utilisez les feux tricolores pour évaluer le déroulement du projet et ses résultats :

- Vert = réussi
- Orange = en partie réussi
- Rouge = non réussi

Veillez expliquer votre évaluation en quelques mots dans le champ correspondant.

### Résumé ↑

Le texte sera publié sur le site du FPT (éventuellement sous une forme adaptée) et doit donc être compréhensible pour un public non initié. Veuillez décrire dans ce résumé :

- les activités réalisées (Qu'avez-vous fait ?) ;
- les résultats (Qu'avez-vous atteint ?) ;
- les défis rencontrés (Quelles difficultés avez-vous dû surmonter ?) ;
- les facteurs de réussite (Qu'est-ce qui a fait ses preuves ? Que faudrait-il reprendre d'autres projets ?) ;
- les enseignements tirés (Qu'est-ce qui a fonctionné ? Qu'est-ce qui n'a pas fonctionné ? Quelles leçons peut-on en tirer, par exemple pour la suite du projet ?).

### Impact du projet ↑

Décrivez les différents effets et interactions du projet. Veuillez vous référer au modèle d'efficacité de la demande déposée. Quelles suppositions concernant l'impact du projet se sont confirmées ? Lesquelles se sont révélées incorrectes ? Quels effets sont quantifiables ? Lesquels ne le sont pas ?

### Objectifs du projet ↑

Indiquez si et dans quelle mesure vous avez atteint tous les objectifs définis dans la demande. Si certains objectifs n'ont pas été atteints, merci d'expliquer pourquoi.

### Économicité ↑

Exposez vos réflexions sur l'économicité du projet. Si possible, mettez les coûts en relation avec les résultats obtenus (p. ex. coûts par personne atteinte, coûts par personne ayant arrêté de fumer, coûts par résultat X).

Comment l'économicité du projet pourrait-elle encore être améliorée à l'avenir ?

### Réflexions générales ↑

Exposez vos réflexions détaillées sur le projet et ses résultats :

- Quels aspects ont été concluants ? À quels moments avez-vous eu du plaisir à travailler sur ce projet ?
- Quelles suppositions se sont révélées correctes / incorrectes ?
- Qu'est-ce qui n'a pas fonctionné comme prévu ? À quels moments le travail vous a-t-il moins motivé ?
- En quoi le projet a-t-il contribué à prévenir le tabagisme en Suisse ?
- Quelles recommandations pouvez-vous tirer de votre expérience (pour d'autres acteurs ou, le cas échéant, pour la suite du projet) ?

### Réflexions sur le groupe cible ↑

Quels constats avez-vous faits au sujet de votre groupe cible, de ses besoins et de ses attentes ? Avez-vous réussi à impliquer ce dernier de manière adéquate ? Quels aspects pourraient encore être améliorés concernant le groupe cible ?

### Réflexions sur l'égalité des chances ↑

Au cours du projet, quels constats avez-vous faits en matière d'égalité des chances ? Quels groupes ont profité de votre projet ? Lesquels en ont moins profité ? Avez-vous pris des mesures ? Si oui, lesquelles ?

### Réflexions sur la collaboration

Avec quels partenaires avez-vous collaboré ? Avec lesquels n'avez-vous pas collaboré ? Pourquoi ?  
Quelles conclusions tirez-vous de ce travail commun ?

### Étapes (dernière phase du projet)

Comme pour le rapport intermédiaire, veuillez évaluer les étapes de la dernière phase du projet.

### Annexes

Indiquez toutes les annexes jointes au rapport. Il peut s'agir, par exemple, de rapports d'évaluation, de publications ou de documents complémentaires.