

Zusammenfassung Schlussbericht

Escape Addict

[Projektdatenbank \(admin.ch\)](#)

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 deux 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^{ème} 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