

# Évaluation de l'animation Escape Addict

## Rapport intermédiaire Résultats à la fin de la première année (2018-19)

Dr Valéry Bezençon

Dr Bruno Lanz

Mansour Omeira

5 août 2019

## Résumé

---

- ▶ L'animation Escape Addict implique très largement les élèves et leur donne du plaisir. Elle permet de les intéresser à la problématique de la prévention des addictions.
- ▶ Les scénarios ont paru réalistes et dans l'ensemble, les questions ont été bien comprises.
- ▶ L'expérience est motivante et engageante pour les différentes parties prenantes.
- ▶ L'évaluation n'a pas détecté d'effet négatif d'Escape Addict. Il n'y a pas d'élément indiquant que le jeu aurait pris le dessus sur les messages.
- ▶ Certains effets de EA sur l'acquisition de connaissances sont visibles. Il y a cependant peu d'effet sur les perceptions et les comportements.
- ▶ Le plaisir semble être un élément important pour l'acquisition des connaissances: EA semble avoir un peu plus d'effet sur les élèves qui ont plus pris plaisir à participer.
- ▶ Les effets sont inclusifs; il y a peu d'effets de genre.

## Table des matières


---

1. Considérations méthodologiques
2. Description des connaissances, perceptions et comportements liés aux addictions des élèves de 10CO avant Escape Addict
3. Description des perceptions d'Escape Addict
4. Impact d'Escape Addict
5. Apprentissages, recommandations et limites de l'évaluation

## Les objectifs visés par Escape Addict (EA)

---

- ▶ « Pour les 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 »
- ▶ « Pour les consommateurs occasionnels : sensibiliser aux risques liés à une consommation festive et éviter qu'ils deviennent des consommateurs réguliers »
- ▶ « Pour les consommateurs à risque : les rapprocher des aides disponibles »
- ▶ L'égalité des chances fait partie intégrante du projet, que ce soit en matière de genre ou d'intérêt ou non pour les messages de prévention



# Considérations méthodologiques

## Chapitre 1

## Les objectifs de l'étude vont au-delà de l'évaluation des objectifs spécifiques de EA

---

### Objectifs de l'évaluation

- ▶ Mesurer l'effet de EA sur:
  - ▶ L'acquisition de connaissance
  - ▶ Les intentions et les perceptions
  - ▶ Les comportements
- ▶ Dresser un état des lieux des connaissances, perceptions et comportements avant l'intervention
- ▶ Comprendre les perceptions de EA par les élèves et les autres parties prenantes
- ▶ Evaluer si la participation à EA est inclusive
- ▶ Comprendre si les perception de EA et ses effets varient en fonction du genre, du niveau et d'autres variables comportementales (p. ex. le fait d'avoir déjà fumé) ou de variable liées à l'animation (plaisir pris durant EA, taille de l'équipe, etc.)

## Nous avons utilisé une quasi-expérience et des entretiens qualitatifs pour l'évaluation

<b>Approche expérimentale</b>	<b>Approche qualitative</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Expérience proche du modèle expérimental pré-test/post-test avec groupe de contrôle, mais les contraintes du terrain l'apparente plus à un modèle quasi-expérimental:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Les contraintes dans le calendrier des interventions EA ont limité le processus de répartition aléatoire au groupe de contrôle et traitement</li> <li>▶ Les mesures de l'établissement de Sierre n'ont pas pu être effectuées en même temps que les mesures des autres établissements</li> </ul> </li> <li>▶ L'allocation au groupe de contrôle ou traitement a été faite par établissement (plutôt que par classe) pour minimiser les effets de contamination. Les groupes traitement et contrôle ont été appariés par région (une des deux villes du Valais central – Sierre contrôle, Sion Traitement – et un des deux établissements de la région de Monthey dans chaque groupe). Les classes (non spécialisées) dans les établissements ont été tirées aléatoirement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Evaluation qualitative au travers d'entretiens avec les animatrices</li> <li>▶ Grilles d'observation pour les animatrices</li> </ul> <p>Complété par les données du jeu (scores des équipes)</p>

## Les questionnaires ont été distribués 2 semaines avant l'intervention et 3 semaines après l'intervention

- ▶ La distribution des premiers questionnaires (Q0) a eu lieu durant la semaine du 21 au 25 janvier 2019 (sauf les trois classes de Sierre où la distribution a eu lieu le 4 février).
- ▶ L'animation EA a eu lieu 2 semaines après dans les classes traitement (10CO2, 3 et 4 à Sion et 10CO2 et 6 à Monthey). EA a eu lieu après le second questionnaire (Q1) dans les classes contrôles (10COB et C à Collombey-Muraz et 10CO1, 2 et 4 à Sierre), n'affectant pas les réponses aux questionnaires.
- ▶ Les questionnaires Q1 ont été distribués 5 semaines après le questionnaire Q0, sauf pour Monthey 10CO2 (5 semaines et 1j après Q0) et les classes de Sierre (5 semaines et 2j après Q0).

## 4 échantillons principaux ont été utilisés pour les analyses sur la base des 394 questionnaires utilisables

Nom	Description	Utilité	Taille	Distributions
N <sub>T0</sub>	Questionnaires T0 valides	Analyses descriptives à T0	201	Filles: 50% Groupe traitement : 48.3%
N <sub>EA</sub>	Questionnaires T1 des élèves qui ont participé à EA	Analyses sur l'expérience EA	84	Filles: 51.8% Groupe traitement: 100%
N <sub>Conn</sub>	Questionnaires connectés et élèves groupe traitement ont participé à EA	Analyses sur l'impact de EA	310 (155 indivi.)	Filles: 49.7% Groupe traitement: 48.4%
N <sub>Conn-Sierre</sub>	N <sub>Conn</sub> sauf ceux de Sierre	Analyses sur l'impact de EA sur jeux vidéos	220 (110 indivi.)	Filles: 49.1% Groupe traitement: 68.2%

## Remarques:

- Nombre total de questionnaires: 402 dont 394 utilisables (2% de très mauvaise qualité)
- Les tailles d'échantillon peuvent varier par analyse selon les valeurs manquantes
- Concernant N<sub>Conn</sub>, 15 individus (8.4%) étaient présent à T0 et T1, mais leurs questionnaires n'ont pas pu être connectés malgré questions d'identification et analyse d'écriture. De plus, 162 individus ont leurs questionnaires connectés, mais 7 du groupe traitement n'étaient pas présents lors de EA
- Concernant N<sub>EA</sub>, lorsque les analyses portent sur le niveau des élèves, seuls les questionnaires connectés ont pu être utilisés car le niveau n'a été mesuré qu'en T0 diminuant la taille à 75 individus (72 individus en incluant le fait que la variable Niveau a 3 valeurs manquantes).

# Description des connaissances, perceptions et comportements avant l'intervention

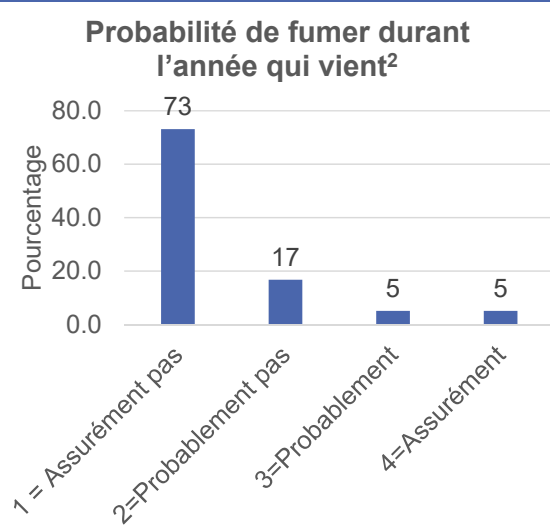
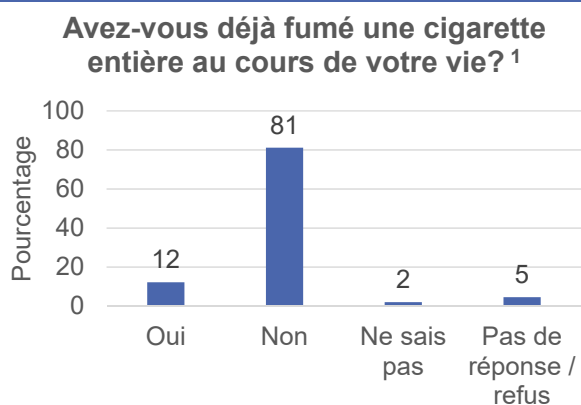
## Chapitre 2

# Les élèves surestiment le nombre de fumeurs et sous-estiment leur exposition à la pub



Code Q	Questions	Perception moyenne	Valeur fournie par PSV
k1chi	A combien de paquets de cigarettes correspond une chicha ? Réponses possibles: 0.5, 1, 2, 3, 4, 5	2.3	2
k2fum	D'après vous, combien de jeunes de 11 à 15 ans ne fument pas dans le canton du Valais ? Réponses possibles: 75%, 80%, 85%, 90%, 95%	80.3%	90%
k3can	Combien de jeunes valaisans de 14 ans n'ont jamais essayé de fumer du cannabis ? Réponses possibles: 42%, 59%, 72%, 86%, 93%	71.5%	86%
k4pub	Sans compter les publicités sur internet, combien de fois par jour en moyenne un jeune adulte subit-il inconsciemment l'influence de l'industrie du tabac, par exemple au travers d'affiches ou de publicités ? Réponses possibles: 5, 10, 15, 20, 25	12.0	25

# 12% des élèves ont déjà fumé et 10% pensent qu'ils vont fumer dans l'année



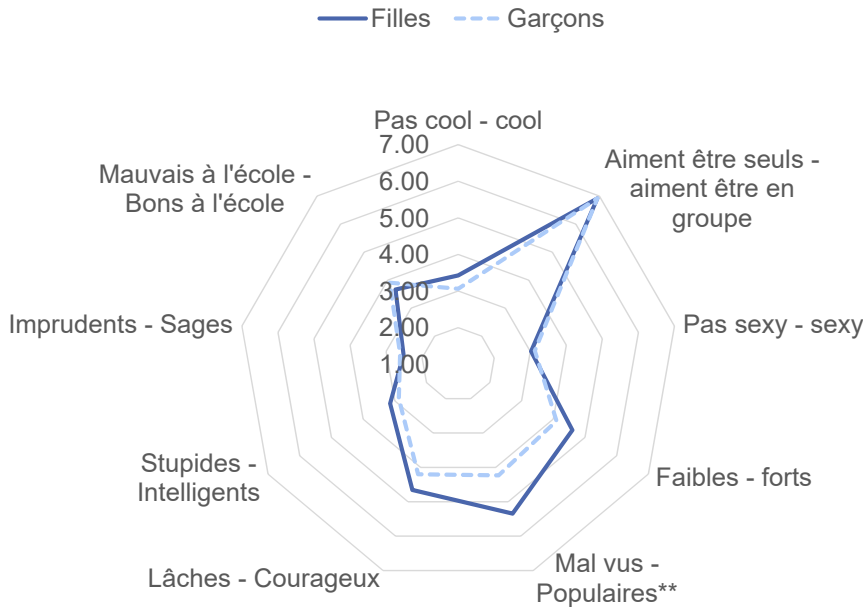
Les élèves qui ont déjà fumé une cigarette dans leur vie ont une probabilité de fumer durant l'année qui vient beaucoup plus élevée (i8fumAn=3.0) que les élèves qui n'ont jamais fumé (i8fumAn=1.2; p < .000)<sup>3</sup>

1. [c16fum] Avez-vous déjà fumé une cigarette entière au cours de votre vie?  
 2. [i8fumAn] Durant l'année qui vient, pensez-vous que vous allez fumer une bouffée, une ou plusieurs cigarettes ?  
 3. Test fait uniquement sur les élèves ayant répondu oui ou non à c16fum (N=183)  
 Note: Il n'y a pas d'effet de genre sur ces deux variables. Il n'y a pas d'effet du niveau sur le fait d'avoir déjà fumé, mais les élèves avec un niveau supérieur ont marginalement plus de probabilité de fumer dans l'année qui vient (p = .072)

# Les élèves, quel que soit leur genre, ont une perception plutôt négative des fumeurs



## Perception des fumeurs (réponses de 1 à 9)



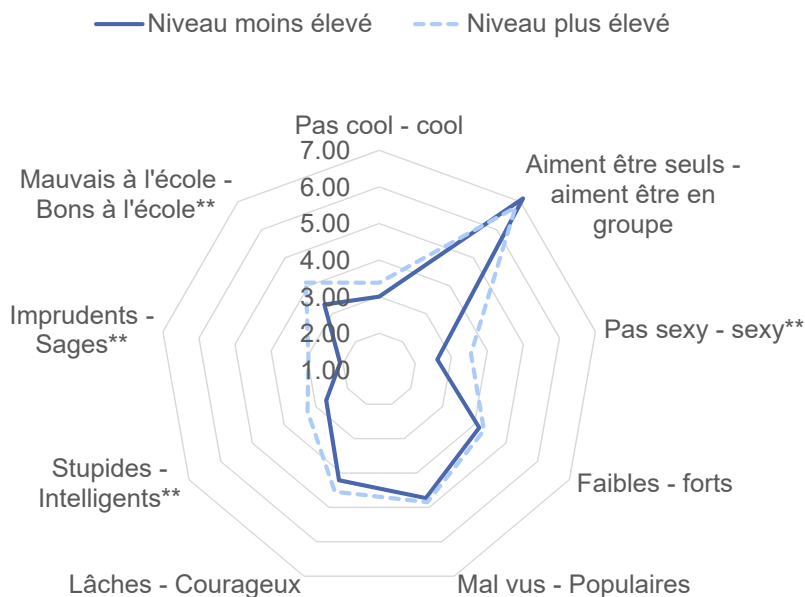
Les perceptions sont similaires entre filles et garçons sauf sur une dimension: par rapport aux garçons, les filles perçoivent les fumeurs comme plus populaires ( $p < .01$ )

[p10] Quelle est votre perception des adolescents fumeurs ? Cochez la case qui reflète le mieux votre perception pour chaque paire de mots. Par exemple, pour la première ligne plus vous cochez une case proche de 'Cool', plus vous pensez que les adolescents fumeurs sont cools.

# Les élèves avec un meilleur niveau ont des perceptions plus positives des fumeurs



## Perception des fumeurs (réponses de 1 à 9)<sup>1</sup>

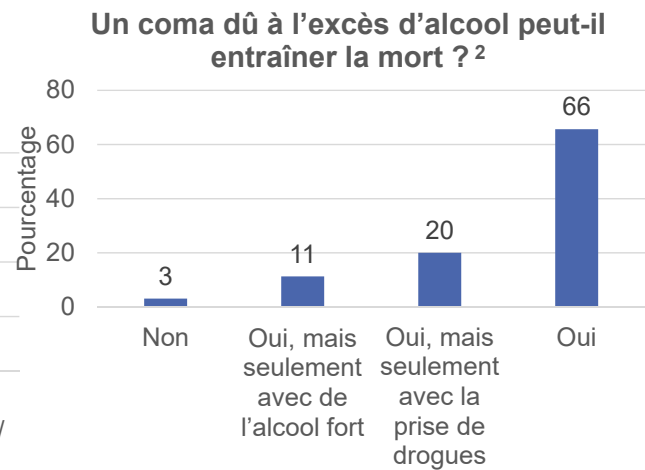
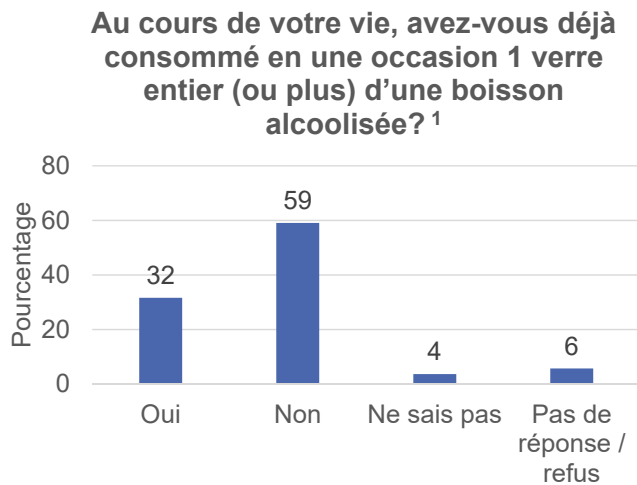


Les élèves avec un niveau plus élevé perçoivent les fumeurs comme plus sexy ( $p < .01$ ), plus intelligents ( $p < .05$ ), plus sages ( $p < .01$ ) et meilleurs à l'école ( $p < .01$ ) que les élèves qui ont un niveau moins élevé.

[p10] Quelle est votre perception des adolescents fumeurs ? Cochez la case qui reflète le mieux votre perception pour chaque paire de mots. Par exemple, pour la première ligne plus vous cochez une case proche de 'Cool', plus vous pensez que les adolescents fumeurs sont cools.

<sup>1</sup> Le niveau moins élevé inclut les élèves qui ont 0 ou 1 niveau II. Le niveau plus élevé inclut ceux qui ont 2, 3 ou 4 niveaux II

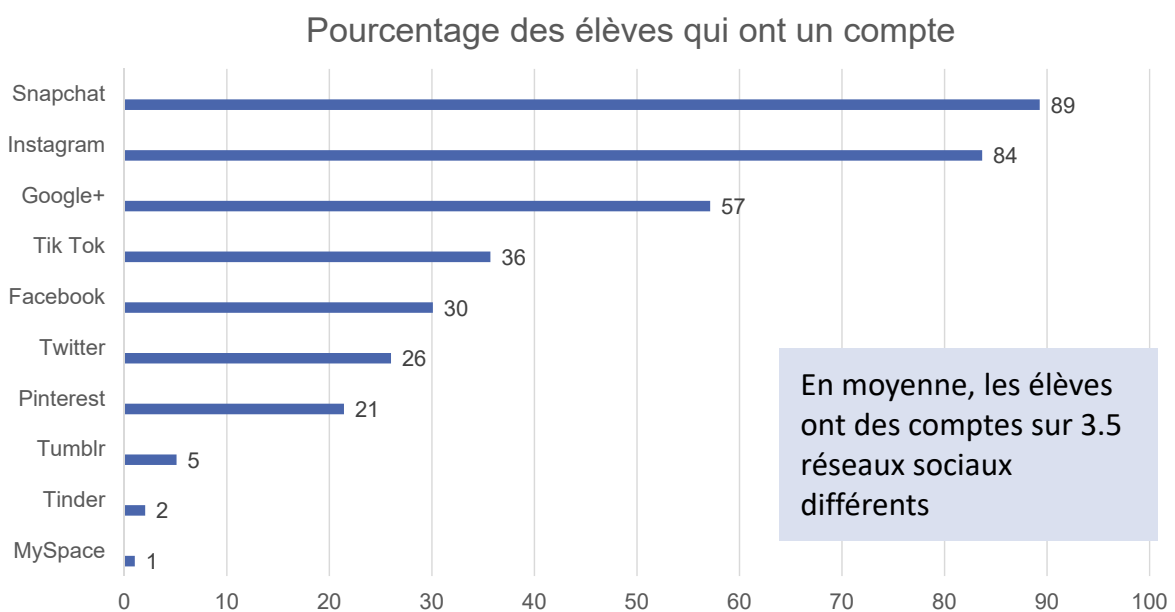
# La majorité des élèves n'a pas encore bu d'alcool mais leur connaissance du risque est limitée



La majorité des élèves n'a pas encore consommé un verre d'alcool en une occasion. 34% des élèves ne semblent cependant pas encore bien informés sur les dangers de l'alcool.

1. [c15alc]  
2. [k7alc]

# Snapchat et Instagram sont de loin les deux réseaux sociaux privilégiés par les élèves



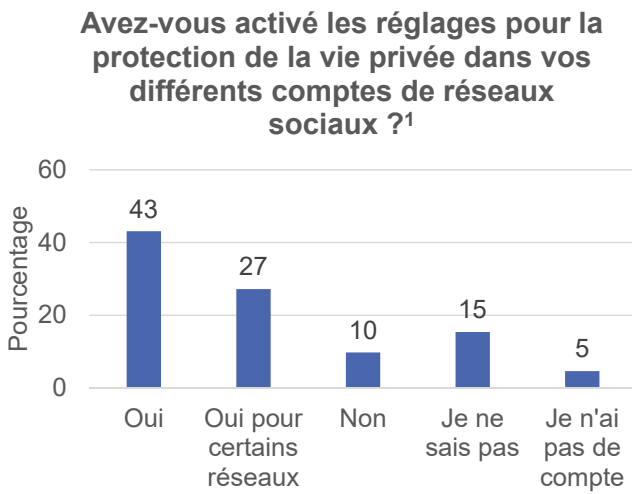
En moyenne, les élèves ont des comptes sur 3.5 réseaux sociaux différents

**Notes:**

- Ces statistiques sont tirées des questions c17\*\*\*
- Le nombre de comptes sur les réseaux sociaux ne varie ni en fonction du genre, ni en fonction du niveau scolaire



# Les élèves savent les règles et effets des réseaux sociaux, mais tous ne protègent pas leur vie privée

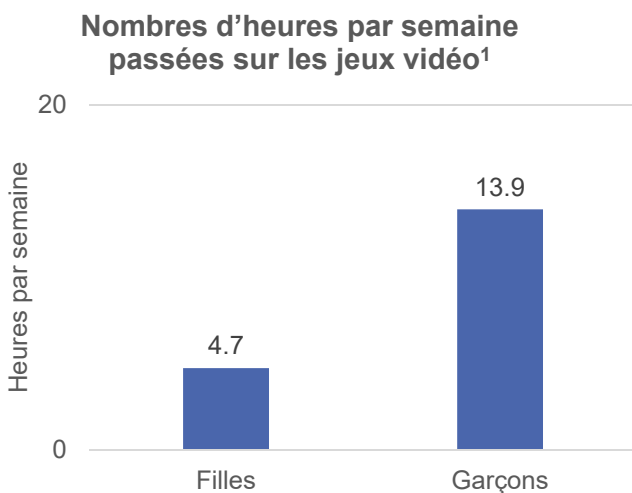


- Seuls 2% des élèves pensent qu'il est légal de poster une photo ou vidéo d'une autre personne sur les réseaux sociaux sans son accord préalable<sup>2</sup>
- 91% des élèves pensent que les réseaux sociaux ou les jeux vidéo peuvent créer une addiction (mais seuls 44% pensent qu'ils ne peuvent créer qu'une addiction psychique)<sup>3</sup>

Notes:

1. [c19vPriv]
2. [k5res] Est-ce légal de poster des photos et/ou vidéos des autres sur les réseaux sociaux?
3. [k6jeu] Est-ce que les réseaux sociaux ou les jeux vidéo peuvent créer une addiction ?

# Les garçons jouent 3 fois plus aux jeux vidéo que les filles



- Les filles jouent significativement moins régulièrement que les garçons (3.1 contre 5.0 jours par semaine en moyenne)<sup>2</sup>
- Elles jouent aussi significativement moins longtemps lorsqu'elles jouent (1.1 heures contre 2.6 heures)<sup>3</sup>

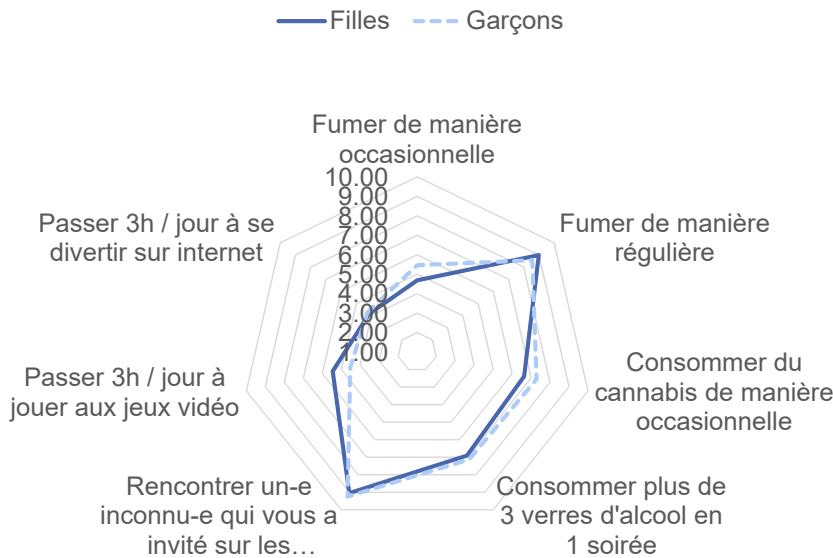
Notes:

1. [c20jeuJ] \* [c21jeuT]
2. [c20jeuJ] En général/La semaine passée (pour Q1), combien de jours par semaine jouez-vous à des jeux vidéo sur ordinateur, console ou smartphone ?
3. [c21jeuT] Durant les jours où vous jouez à des jeux vidéo sur ordinateur, console ou smartphone, combien de temps en moyenne jouez-vous ?

# Les perceptions des situations à risque sont proches entre filles et garçons



**Perception du risque associé aux situations (réponses de 1: bas risque à 11: haut risque)**



Les filles perçoivent le fait de passer 3h / jour en moyenne à jouer aux jeux vidéo comme plus risqué que les garçons ( $p < .05$ ) et le fait de fumer de manière occasionnelle comme moins risqué que les garçons ( $p < .05$ )

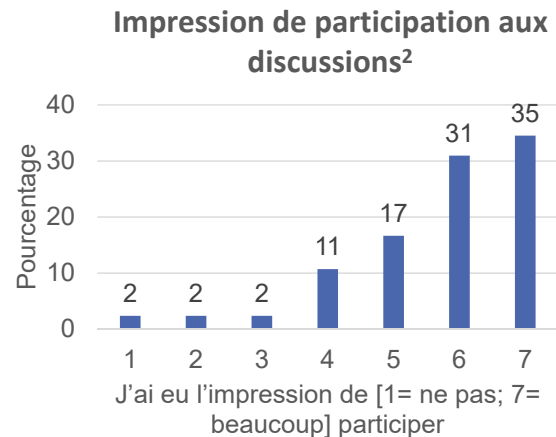
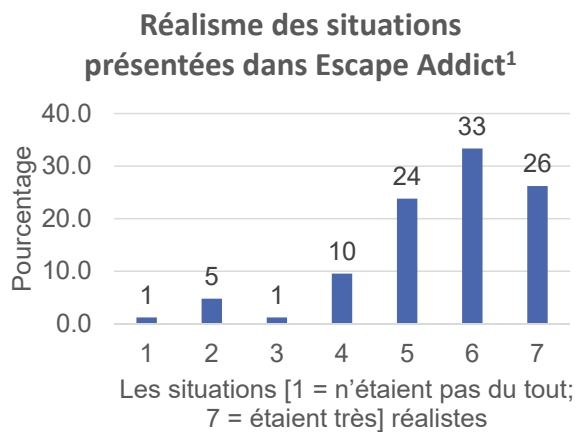
[p11\*] A quel point pensez-vous qu'il est risqué pour des adolescents d'effectuer les activités suivantes ? Plus vous cochez une case à gauche, moins vous pensez que l'activité est risquée ; plus vous cochez à droite, plus vous pensez qu'elle est risquée.



# L'expérience Escape Addict: perceptions des élèves et des animatrices

## Chapitre 3

## Dans l'ensemble, Escape Addict a paru réaliste et a généré de la participation chez les élèves



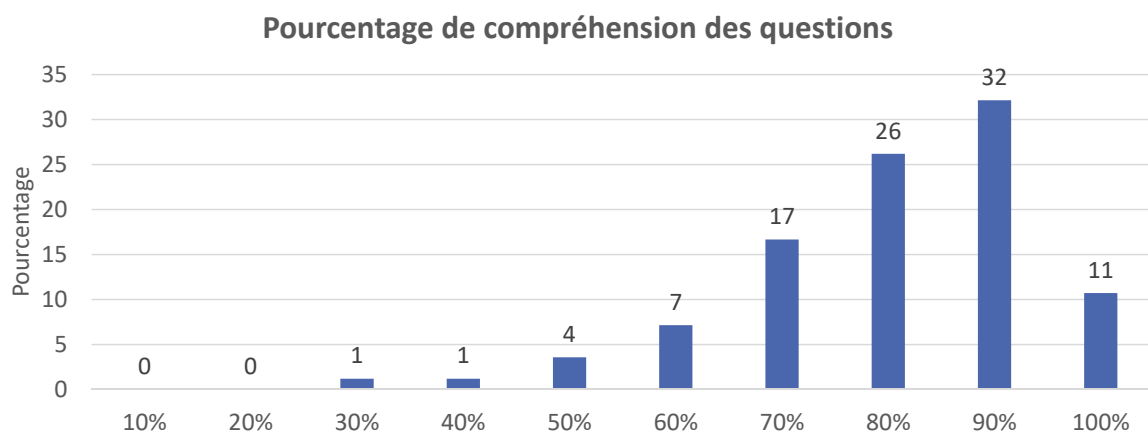
83% des élèves ont trouvé les situations présentées dans Escape Addict réalistes (réponses 5-7); seuls 7% ne les ont pas trouvées réalistes (réponses 1-3)

- 83% les élèves ont eu l'impression de participer (réponses 5-7)
- Les niveaux plus bas ont un peu plus l'impression de participer ( $p < .1$ )

1. [ea24reali] Est-ce que les situations présentées dans Escape Addict vous ont paru réalistes?

2. [ea23partic] A quel point avez-vous eu l'impression de participer aux discussions au sein de votre équipe durant Escape Addict?

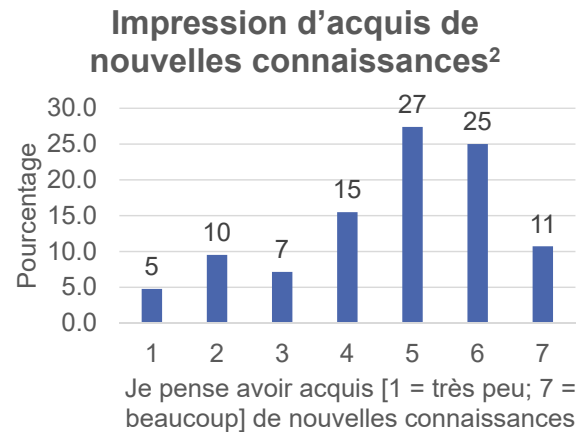
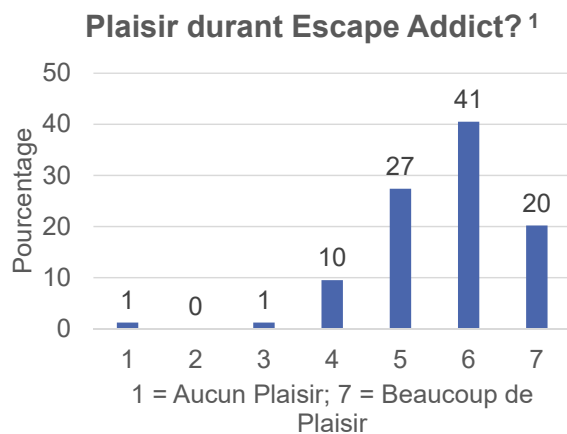
## Les questions ont été bien comprises, laissant malgré tout un potentiel d'amélioration



- En moyenne, 80% des questions ont été comprises, mais seuls 11% des élèves ont eu l'impression de comprendre l'entier des questions, indiquant un potentiel de simplification des questions
- Le niveau des élèves n'affecte pas la compréhension perçue des questions, par contre la taille de l'équipe améliore marginalement la compréhension.

[ea27comp] Quel pourcentage de questions posées durant le jeu avez-vous l'impression d'avoir comprises ?

## Une large majorité des élèves a eu du plaisir lors de l'animation et pense avoir acquis des connaissances...



88% des élèves ont eu du plaisir à participer à Escape Addict (réponses 5-7); seuls 2% n'ont pas apprécié (réponses 1-3)

Une grande majorité des élèves pense avoir acquis de nouvelles connaissances

1. [ea22plais] A quel point avez-vous eu du plaisir durant Escape Addict?

2. [ea25conn] A quel point avez-vous l'impression qu'Escape Addict vous a permis d'acquérir de nouvelles connaissances?

## ...comme reflété par les commentaires qualitatifs des élèves

### Echantillon des très nombreux commentaires positifs:

« C'était hyper bien et drôle »

« Très bien, divertissant, captivant »

« On apprend en s'amusant c'est bien »

« C'était bien on a pu parler des sujets sur lesquels on ne parle pas forcément »

« C'était bien ça nous a permis d'ouvrir les yeux sur plusieurs choses »

« J'ai trouvé l'activité assez cool, mais surtout une opportunité pour travailler en groupe »

### Sur les 84 élèves de l'échantillon, seuls deux ont écrit des commentaires plutôt négatifs

« Un peu chiant »

« C'était moyen mais j'ai appris quelque chose »

Question posée: [ea20pens] Qu'avez-vous pensé d'Escape Addict? (réponse ouverte)

## Le plaisir est corrélé avec la participation et le fait de parler de EA, mais pas avec la compréhension

- ▶ Le plaisir<sup>1</sup> durant EA est fortement corrélé avec l'impression de participer<sup>2</sup> ( $p < .001$ )
- ▶ Le plaisir ( $p < .001$ ) et l'impression de participer ( $p = .015$ ) sont également significativement corrélés avec le fait de parler de EA avec ses amis<sup>3</sup>
- ▶ Par contre, le plaisir n'est pas corrélé avec la compréhension des questions<sup>4</sup>. Les élèves qui ont une moins bonne compréhension des questions ont un plaisir similaire.

1 [ea22plais] A quel point avez-vous eu du plaisir durant Escape Addict?

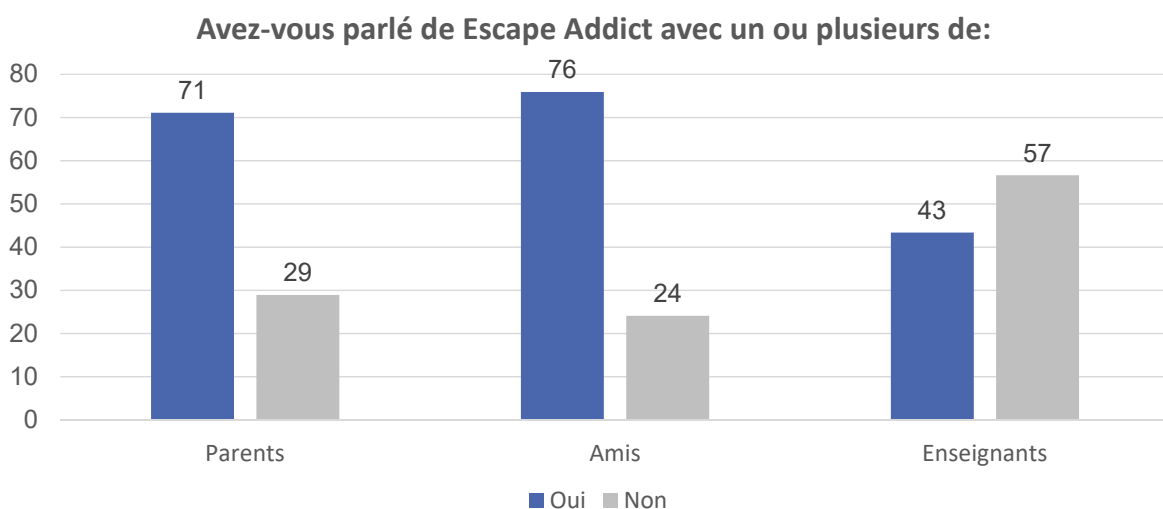
2 [ea23partic] A quel point avez-vous eu l'impression de participer aux discussions au sein de votre équipe durant Escape Addict?

3 [ea26parIA] Avez-vous parlé de Escape Addict avec un ou plusieurs de vos amis ?

4 [ea27comp] Quel pourcentage de questions posées durant le jeu avez-vous l'impression d'avoir comprises ?

Annexes analyses: ea\_correlations.txt

## ~75% des élèves ont parlé d'EA avec leurs parents et amis, mais moins de 50% avec leurs enseignants



Avez-vous parlé de Escape Addict avec un ou plusieurs de:

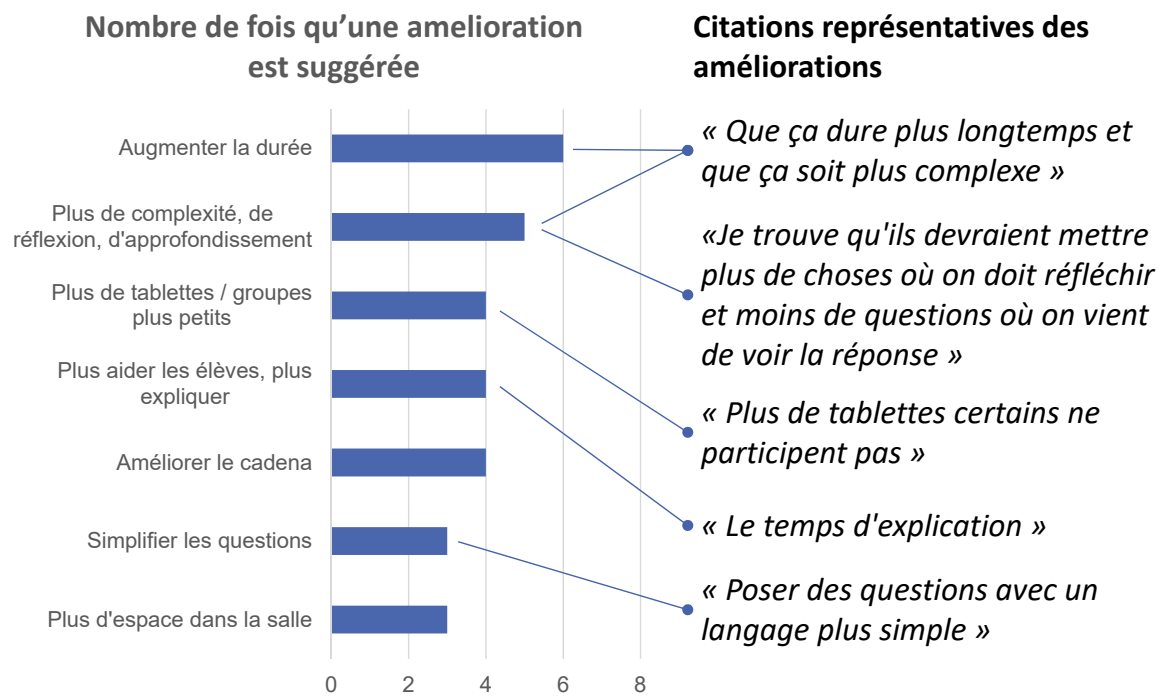
[ea26parIP] Vos parents ?

[ea26parIA] Vos amis ?

[ea26parIE] Vos enseignants ?

Les filles et les garçons ont les mêmes perceptions et comportements liés à EA sauf une exception: les filles parlent significativement plus de EA avec leurs amis que les garçons (86% vs 65%).

## Améliorations suggérées par les élèves



Question posée: [ea21ame] D'après vous, qu'est-ce qui pourrait être amélioré dans cette animation ? (réponse ouverte)

## Les animatrices convergent sur l'intérêt de l'outil

- ▶ L'outil crée beaucoup d'**enthousiasme** de la part des élèves.
- ▶ Il est très **participatif**. Les classes plus passives deviennent actives et celles actives le restent.
- ▶ L'outil est **inclusif**, il implique en général toute la classe. Dans la plupart des cas, il implique également les allophones et génère parfois de l'entraide de la part des francophones.
- ▶ Il facilite l'animation; il permet de canaliser l'énergie. Le **ludique semble être le vecteur**, et non le message.
- ▶ Le côté novateur, original, actuel et ludique de l'outil peut permettre:
  - ▶ D'**ouvrir** (ou de ré-ouvrir) **les portes** de certains établissements.
  - ▶ D'**attirer plus facilement des fonds** de la part des sponsors.

«Même si c'est un outil ludique, ça permet vraiment de canaliser l'énergie et ça ne part pas dans tous les sens»  
- Une animatrice en parlant d'un retour d'un enseignant

Source: entretiens qualitatifs avec les animatrices

## Les animatrices ont ressenti beaucoup d'enthousiasme à propos de EA, et ce à tous les niveaux

---

- ▶ Le grand niveau d'excitation des **élèves** et leurs retours démontrent leur enthousiasme. Aussi, les quelques retours des enseignants après l'animation font état de l'appréciation d'EA par les élèves.
- ▶ La perception des **animatrices** est extrêmement positive; de plus, elles ont eu beaucoup de plaisir à gérer EA.
- ▶ Les **enseignants** sont très positifs, malgré les craintes initiales:
  - ▶ Certains enseignants avaient la crainte que le ludique prenne le dessus sur l'information.
  - ▶ L'ensemble des enseignants est positif. Ceux qui ont testé et ceux qui ont assisté sont extrêmement positifs et convaincus. Ceux qui n'ont pas assisté à l'animation sont positifs sur le concept, sans en connaître les détails.
- ▶ Le soutien et l'enthousiasme au sein de **PSV** est également fort.

Source: entretiens qualitatifs avec les animatrices

---

## Certains événements doivent être spécifiquement gérés, notamment les cas exceptionnels et les debriefs

---

- ▶ Dans l'ensemble, les élèves s'autorégulent beaucoup. L'implication est grande, mais certains cas exceptionnels doivent être gérés:
  - ▶ « *Ça m'est arrivé d'être obligé de sortir un élève qui jouait tout seul* » - une animatrice
  - ▶ Une personne était mise à l'écart par la classe (avant même que le jeu débute)
  - ▶ « *J'ai un élève qui a sorti une lame* » - une animatrice
- ▶ Le debrief à la fin de EA semble être important, mais la transition entre jeu et debrief est relativement difficile. Les élèves sont sortis de l'Escape et ont souvent envie d'arrêter; il faut les remobiliser.
- ▶ Durant le jeu, tout le monde participe; dans la plupart des classes, lorsqu'on arrive au debrief, les leaders / premier de classe reprennent leur rôle; on revient dans un cadre scolaire.

Source: entretiens qualitatifs avec les animatrices

---

## Certains termes ont soulevé des questions et ont fait parlé

---

- ▶ Les élèves ont croché sur certains termes:
  - ▶ Co-dépendance
  - ▶ Snuss (la réponse à la question correspondante n'est pas dans le jeu)
  - ▶ Dépendances psychiques
- ▶ Les éléments dont les élèves parlent le plus, notamment dans les debriefs, sont le coma éthylique, dans une certaine mesure la co-dépendance et encore le fait qu'une chicha corresponde à deux paquets de cigarettes (ce par quoi ils ont été surpris)

Source: entretiens qualitatifs avec les animatrices

---



# Analyse de l'impact d'Escape Addict

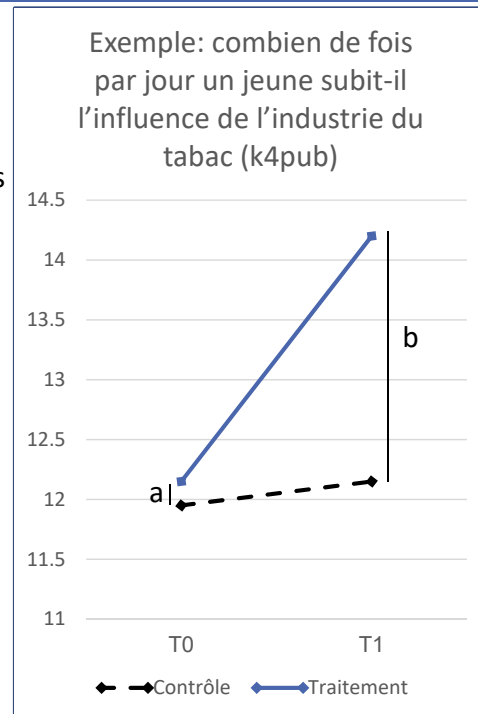
## Chapitre 4



# La méthode des différences de différences a été utilisée pour analyser l'impact de EA

- ▶ Méthode des différences de différences: dans les tableaux de résultats des slides suivantes, si l'«Effet des EA» est significatif, la différence entre le groupe traitement et le groupe contrôle après EA est significativement différente de la différence entre les deux groupes avant EA (sur le graphique de droite, cela signifie que  $b - a$  est significativement différent de 0).
- ▶ Les observations effectuées à Sierre ont été conservées malgré le décalage dans le temps<sup>1</sup>
- ▶ La méthode des différences de différences est implémentée sous la forme de régressions linéaires<sup>2</sup>
- ▶ Les tableaux dans les slides suivantes sont des présentations simplifiées (le détail se trouve dans les annexes électroniques)

1 A noter que les analyses ont toutes été faites avec et sans Sierre et que les résultats sont très similaires (voir le détail dans les annexes électroniques)  
 2 Ce qui permet de mesurer directement la différence de moyenne entre les groupes et de tester sa significativité. Mesurer une différence de moyenne ne nécessite pas de transformation non-linéaire (comme par exemple dans le cas d'une régression logistique)



## EA a influencé positivement diverses variables liées à la connaissance

### Synthèse des résultats concernant l'impact de EA sur la connaissance

- Les élèves exposés à EA ont eu en moyenne plus de connaissances liées à la chicha (marginale), à leur exposition aux publicités de l'industrie du tabac et au lien possible entre coma éthylique et décès.
- EA a eu un effet négatif sur la légalité de poster des photos des autres sur les réseaux sociaux car les élèves ont été plus/trop conservateurs après l'intervention, à savoir plus d'élèves pensaient que c'était en aucun cas possible (même pas avec l'accord préalable)
- L'implication de l'équipe perçue par l'animatrice augmente l'effet de EA sur certaines connaissances
- La taille des équipes n'a pas d'effet consistant

	k1chi	k2fum	k3can	k4pub	k5res	k6jeu	k7alc
<b>Effet de EA</b>	(+) *			(+) **	(-) ***		(+) **
<b>Effet de EA en fonction des élèves (interactions):</b>							
Niveau (sd23-26)	(-) ***	(+) **				(+) ***	
<b>Effet de EA en fonction de l'équipe (interactions):</b>							
Taille de l'équipe (eaTailleE)						(-) *	(+) **
Implication de l'équipe (eaImpliE)			(+) **	(+) ***	(-) *		

\*\*\* p<0.01, \*\* p<0.05, \* p<0.1, les cellules vides sont non significatives

Notes:

- k\* ont trait aux connaissances. K1chi: nb cigarettes par chicha; k2fum: % fumeur; k3can: % essai cannabis; k4pub: exposition pub tabac; k5res: légalité de poster photos sur réseaux sociaux; k6jeu: addictions jeux et réseaux sociaux; k7alc: coma éthylique et mort
- Le plaisir durant EA (ea22plais), l'impression de participer au sein de l'équipe (ea23partic), le score de l'équipe (eaScoreE), ainsi que les variables comportementales – le fait de n'avoir jamais bu (c15), fumé (c16), ou le nombre de connexions sur les réseaux sociaux (c18) et le nombre de réseaux sociaux (c17) n'interagissent pas avec l'effet de EA.
- Les réponses aux questions de connaissances sont codées justes (1) ou fausses (0).
- Annexes analyses: results\_knowledge.xls, results\_knowledgec15-c18.xls

# EA n'a pas réduit les intentions de fumer, mais a accru la perception que l'industrie influence les ados

## Perception d'influence par l'industrie du tabac

- EA a augmenté perception que l'industrie du tabac influence les ados, que les élèves aient fumé ou non.
- La perception d'influence a plus augmenté pour les élèves de moins bon niveau. Les élèves de niveau plus élevé avaient déjà conscience d'être plus influencés.

## Intention de fumer

- EA n'a pas réduit l'intention de fumer

	i8fumAn	i9fumDef	p12iTab
<b>Effet de EA</b>			(+) **
<b>Effet de EA en fonction des élèves (interactions):</b>			
Niveau (sd23-26)			(-) **

\*\*\* p<0.01, \*\* p<0.05, \* p<0.1, les cellules vides sont non significatives

Notes:

- i8fumAn et i9fumDef mesurent l'intention de fumer; p12iTab mesure la perception d'influence des ados par l'industrie du tabac
- Le genre (sd22), le fait de fumer ou pas (c16), le plaisir durant EA (ea22), l'impression de participer au sein de l'équipe (ea23), le score de l'équipe (eaScoreE), la taille de l'équipe (eaTailleE) et l'implication de l'équipe (eaImpliE) n'interagissent pas avec l'effet de EA.
- Annexes analyses: results\_cigarettes.xlsx, results\_i8fuman.xlsx, results\_i9fumdef.xlsx, results\_p12itab.xlsx

# L'effet de EA sur les perceptions des élèves sur les fumeurs est très limité

## Synthèse des résultats sur les perceptions des fumeurs

- De manière générale, peu d'effet de EA sur les perceptions de fumeurs et peu d'interactions
- Plus le score de l'équipe est élevé, moins EA amène les élèves de l'équipe a percevoir les fumeurs comme cools et intelligents

	p10cool	p10grou	p10sexy	p10fort	p10pop	p10cour	p10int	p10sage	p10bons
<b>Effet de EA</b>							(-) *		
<b>Effet de EA en fonction des élèves (interactions):</b>									
Du fait de n'avoir jamais fumé (c16)				(-) *					
Plaisir durant EA (ea22)		(+) *							
<b>Effet de EA en fonction de l'équipe (interactions):</b>									
Score équipe (eaScoreE)	(-) ***						(-) **		

\*\*\* p<0.01, \*\* p<0.05, \* p<0.1, les cellules vides sont non significatives

Notes:

- P10\* sont les perceptions des élèves sur les fumeurs mesurées sur des continuum: pas cool-cool (p10cool), aiment être en seuls-en groupe (p10grou), pas sexy-sexy (p10sexy), faibles-forts (p10 fort), mal vus-populaires (p10pop), lâches-courageux (p10cour), stupides-intelligents (p10int), imprudents, sages (p10sage), mauvais-bons à l'école (p10bon)
- Le niveau (sd23-26), le genre (sd22), l'impression de participer au sein de l'équipe (ea23), la taille de l'équipe (eaTailleE) et l'implication de l'équipe (eaImpliE) n'interagissent pas avec l'effet de EA.
- Annexes analyses: results\_cigarettes.xlsx, results\_p10xxxx.xls

# EA a relativement peu influencé les perceptions du risque associé à certaines situations

## Synthèse des résultats sur les perceptions des situations à risque

- Le plaisir durant EA semble affecter positivement son impact sur la perception du risque
- De manière générale, peu d'effet de EA sur les perceptions du risques de situations liées aux thématiques de EA (uniquement sur le risque associé à rencontrer physiquement un inconnu rencontré sur les réseaux sociaux)

	p11afuoc	p11bfure	p11ccanoc	p11dalc	p11erenc	p11fjeu	P11gint
<b>Effet de EA</b>					(+) **		
<b>Effet de EA en fonction des élèves (interactions):</b>							
Plaisir durant EA (ea22)		(+) **				(+) *	(+) **
Impression de participer au sein de l'équipe EA (ea23)						(+) **	
<b>Effet de EA en fonction de l'équipe (interactions):</b>							
Taille équipe (eaTailleE)			(+) **				

\*\*\* p<0.01, \*\* p<0.05, \* p<0.1, les cellules vides sont non significatives

Notes:

- P11\* mesurent la perception du risque associé à différentes situations: fumer occasionnellement (p11afuoc), fumer régulièrement (p11bfure), fumer du cannabis occasionnellement (p11ccanoc), consommer +3 verres d'alcool en 1 soirée (p11dalc), rencontrer physiquement un-e inconnu-e qui vous a invité par les réseaux sociaux (p11erenc), 3h par jour en moyenne de jeux vidéo (p11fjeu), 3h par jour en moyenne sur internet (p11gint).
- Le niveau (sd23-27), le genre (sd22), fait de n'avoir jamais consommé un verre d'alcool en une occasion (c15), le fait de n'avoir jamais fumé (c16), le nombre de comptes sur les réseaux sociaux (c17\*\*\*), le nombre de connexions quotidiennes sur les réseaux sociaux (c18), le score de l'équipe (eaScoreE) et l'implication de l'équipe (eaImpliE) n'interagissent pas avec l'effet de EA.
- Annexes analyses: results\_cigarettes.xls, results\_alcool.xls, results\_reseau.xls, results\_p11xxxx.xls

# EA a fait parler des addictions mais pas du cyber-harcèlement

## En moyenne, EA a plus fait parler des addictions avec les enseignants, mais pas avec les parents ou les amis

- Mais EA a amené certains élèves à plus parler d'addictions avec leurs amis: ceux qui n'ont jamais fumé, ceux qui ont moins de comptes sur les réseaux sociaux et ceux qui ont eu plus de plaisir durant EA
  - Aussi, EA a amené les garçons (pas les filles) à marginalement plus parler d'addictions avec leurs parents
- Le cyber-harcèlement pas plus discuté suite à EA**
- Le cyber-harcèlement (c14\*Har\*) n'a pas été plus discuté suite à EA. Aucune interaction n'est significative.

	c13aAddP	c13bAddA	c13cAddE
<b>Effet de EA</b>			(+) ***
<b>Effet de EA en fonction des élèves (interactions):</b>			
Genre (sd22)	(+) *		
Du fait de n'avoir jamais fumé (c16)		(+) **	
Du nombre de comptes sur les réseaux sociaux (c17***)		(-) **	
Plaisir durant EA (ea22)		(+) **	
<b>Effet de EA en fonction de l'équipe (interactions):</b>			
Taille équipe (eaTailleE)			(-) **

\*\*\* p<0.01, \*\* p<0.05, \* p<0.1, les cellules vides sont non significatives

Notes:

- c13\* mesurent le fait de parler des addictions sur les 2 dernières semaines avec les parents (c13aAddP), amis (c13bAddA) et enseignants (c13cAddE)
- Le niveau (sd23-27), le nombre de connexions sur les réseaux sociaux (c18), l'impression de participer au sein de l'équipe EA (ea23), le score de l'équipe (eaScoreE) et l'implication de l'équipe (eaImpliE) n'interagissent pas avec l'effet de EA.
- Codage des variables: c13: Oui = 1, Non = 0 ; un signe - indique que les élèves ont moins parlé de la thématique; genre: garçons = 1, filles = 0
- Annexes analyses: results\_cigarettes.xls, results\_alcool.xls, results\_reseau.xls, results\_c13\*Add\*, results\_c14\*Har\*

# EA n'a pas d'effet principal sur les comportements liés aux réseaux et aux jeux mais des effets d'interaction

### Réglages protection de la vie privée

- Les garçons (mais pas les filles) ont amélioré les réglages pour la protection de la vie privée
- Plus le plaisir est élevé, plus EA semble avoir eu un effet négatif sur les réglages pour la protection de la vie privée. Il est cependant peu probable que les élèves ayant pris du plaisir aient réduit leur protection. Une hypothèse est que EA a amené une prise de conscience chez les élèves qui ont eu du plaisir et qu'à T1, ils se sont rendus comptes que leurs réglages n'étaient pas activés (alors qu'ils avaient indiqué l'avoir fait à T0).

### Temps de jeu vidéo lors de la semaine précédant Q1

- Les élèves qui ont pris du plaisir à EA ont moins joué 2 semaines après, de même pour ceux qui ont eu l'impression de participer au sein de leur équipe.

	c19vPriv	cjeuTtot
<b>Effet de EA</b>		
<b>Effet de EA en fonction des élèves (interactions):</b>		
Genre (sd22)	(+) **	
Nombre de connexions quotidiennes sur les réseaux sociaux (c18)	(-) *	
Plaisir durant EA (ea22)	(-) **	(-) **
Impression de participer au sein de l'équipe EA (ea23)		(-) **

Notes: \*\*\* p<0.01, \*\* p<0.05, \* p<0.1, les cellules vides sont non significatives

- c19vPriv mesure le niveau de protection de la vie privée sur les réseaux sociaux; cjeuTtot est le temps passé sur les jeux vidéo (par semaine en général pour Q0 et sur la semaine précédente pour Q1)
- Codage des variables: c19vPriv: 1 = réponses 1 et 2; 0 = réponses 3 et 4; cjeuTtot = c20jeuJ \* c21jeuT (nombre de jours par semaine durant lesquels l'élève joue \* la durée moyenne de jeu durant les jours «joués»; genre: garçons = 1, filles = 0)
- Le niveau (sd23-27), le nombre de comptes sur les réseaux sociaux (c17\*\*\*), le score de l'équipe (eaScoreE), la taille de l'équipe (eaTailleE) et l'implication de l'équipe (eaImpliE) n'interagissent pas avec l'effet de EA.
- Annexes analyses: results\_reseau.xls, results\_c19vPriv.xls, results\_cjeuTtot.xls

# Apprentissages, recommandations et limites de l'évaluation

## Chapitre 5

## L'expérience EA est motivante, engageante et donne du plaisir

---

- ▶ Les élèves ont eu beaucoup de plaisir avec l'animation. ~75% des élèves ont d'ailleurs parlé de EA avec leur parents et leurs amis.
- ▶ Ils ont trouvé les situations réalistes et ont relativement bien compris les questions.
- ▶ La participation était élevée, en particulier chez les élèves d'un moins bon niveau, ce qui en fait un excellent outil pour les atteindre. De plus, la compréhension des questions n'est pas corrélée avec le plaisir ou la participation. EA est donc très intéressant pour engager les élèves avec des difficultés de compréhension (p.ex. allophones).
- ▶ L'outil permet d'amener les élèves à avoir envie d'aborder les thématiques des addictions.
- ▶ EA motive l'ensemble des parties prenantes (enseignants, écoles, animatrices) et pas seulement les élèves.

## Escape Addict n'a aucun effet négatif mesuré

---

- ▶ Certaines parties prenantes pouvaient craindre que le ludique ou les aspects technologiques priment sur les thématiques présentées ou que le jeu dissipe les élèves ou les déconcentre. Le ludique semble au contraire canaliser l'énergie et soutenir l'apprentissage.
- ▶ Escape Addict n'a pas eu d'effet négatif sur les variables mesurées. Les retours de terrain n'indiquent pas non plus d'effets indésirables.

## Les effets de EA sur les connaissances sont visibles, mais moins sur les perceptions et comportements

- ▶ Les effets sur les connaissances sont visibles trois semaines après, mais les effets sur les comportements et perceptions sont limités. Les effets limités sur les comportements paraissent normaux au vu de la courte période durant laquelle les élèves sont exposés à EA.
- ▶ Les effets de genre sont limités. Sauf exceptions, EA est perçu de la même manière et a le même effet pour les filles et les garçons.
- ▶ Le plaisir que les élèves ont durant l'animation paraît positif pour l'apprentissage.
- ▶ L'info surprenante semble mieux se retenir<sup>1</sup>, par exemple chicha ou alcool et coma éthylique.

1 Ce qui est confirmé par la littérature. Voir par exemple Heath, C., & Heath, D. (2007). *Made to stick: Why some ideas survive and others die*. Random House. Pour plus sur le lien entre curiosité, hédonisme et acquisition de connaissance: Ruan, B., Hsee, C. K., & Lu, Z. Y. (2018). The Teasing Effect: An Underappreciated Benefit of Creating and Resolving an Uncertainty. *Journal of Marketing Research*, 55(4), 556-570.

## Les objectifs d'EA sont larges et certains long-terme, il est donc difficile de se prononcer sur leur atteinte (1)

### Rappel des objectifs

1. « Pour les 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 »
2. « Pour les consommateurs occasionnels : sensibiliser aux risques liés à une consommation festive et éviter qu'ils deviennent des consommateurs réguliers»

Source: Escape Addict dans les CO - UNE PRÉVENTION LUDIQUE ET INNOVANTE. Dossier de présentation d'Escape Addict / Concept.

### Commentaires sur leur atteinte

1. 3 semaines après l'intervention, EA n'a en moyenne pas modifié les comportements ni les intentions. Il y a cependant certains effets en fonction des groupes: ceux qui n'ont jamais fumé et ceux qui ont moins de comptes sur les réseaux sociaux ont plus parlé des addictions avec leurs amis suite à EA.
2. EA n'a en moyenne affecté la perception que d'une situation à risque. Quel que soit le groupe, EA a influencé diverses connaissances liées au risque (ex: nb de cigarettes dans une chicha, coma éthylique). Difficile de se prononcer sur les comportements, car la transition entre occasionnels et réguliers ne se fait pas en 3 semaines.

## Les objectifs d'EA sont larges et certains long-terme, il est donc difficile de se prononcer sur leur atteinte (2)

### Rappel des objectifs

3. « Pour les consommateurs à risque : les rapprocher des aides disponibles »
4. L'égalité des chances fait partie intégrante du projet, que ce soit en matière de genre, d'intérêt ou non pour les messages de prévention

Source: Escape Addict dans les CO - UNE PRÉVENTION LUDIQUE ET INNOVANTE. Dossier de présentation d'Escape Addict / Concept.

### Commentaires sur leur atteinte

3. EA a eu de l'impact sur diverses connaissances (quel que soit le groupe). La connaissance spécifique liées aux ressources d'aide n'a pas été mesurée, mais par extension, nous pouvons supposer que EA a eu un impact positif sur la connaissance des aides disponibles.
4. EA est très inclusif au niveau de la participation des élèves et des différents effets. Les élèves d'un moins bon niveau scolaire ont eu l'impression de participer marginalement plus que les autres. Il y a peu d'effet de genre. Les élèves ayant une moins bonne compréhension des questions ont eu autant de plaisir à participer que les autres.

## Recommandations à court terme sur le contenu de EA et sa communication

- ▶ **Simplifier certaines questions qui sont encore difficiles à comprendre** (p. ex. celles liées à la co-dépendance, au snus - la réponse à la question correspondante n'est pas dans le jeu – ou aux dépendances psychiques).
- ▶ Remplacer certaines questions de rétention d'information par des **questions de réflexions** (recommandation d'une partie non-négligeable des élèves), ce qui créera une « empreinte » plus long-terme de la thématique sous-jacente.
- ▶ Pour renforcer les messages-clés d'Escape Addict, **Snapchat et Instagram pourraient être utilisés de manière très ciblée** sur les élèves de 14 ans, soit en allouant un budget publicitaire au programme, soit en encourageant et en facilitant la conversation sur ces réseaux suite à l'animation.

## Recommandations à court terme sur la facilitation de l'animation

- ▶ L'implication des élèves est corrélée avec le plaisir et agit sur l'effet de EA sur certaines variables (ex. réduire le temps de jeu vidéo). Le rôle des animatrices paraît important pour poursuivre sur ce qui a été fait l'année passée et **s'assurer que les élèves s'impliquent**: faire respecter les règles, aider les équipes si elles sont bloquées (peut-être un peu plus au vu des retours de quelques élèves), amener les équipes à être inclusives avec les membres ou encore les encourager.
- ▶ La taille des équipes n'a pas d'effet consistant. Une taille plus grande semble augmenter la compréhension des questions (probablement car cela donne plus de possibilité d'expliquer aux autres). Une recommandation serait de **constituer des équipes plus grandes (ex: 4 ou 5) lorsqu'il y a de nombreux élèves allophones** et plus petites (3 ou 4) sinon.
- ▶ Il y a la possibilité de modifier les **debriefs** pour être plus alignés avec les objectifs d'EA ou pour pallier certains déficits d'impact. Par exemple:
  - ▶ **Plus concentrer les debriefs sur les mécanismes des addictions** afin de se focaliser sur la finalité de EA, à savoir: «[...] informer [...] surtout sur les mécanismes sous-jacents qui sont les mêmes pour toutes les addictions [...]»<sup>1</sup>
  - ▶ **Centrer les debriefs là où EA a le moins d'impact.** Par exemple, EA ne change pas significativement la connaissance du pourcentage de fumeurs et de fumeurs de cannabis parmi les jeunes.

1 Source: Escape Addict dans les CO - UNE PRÉVENTION LUDIQUE ET INNOVANTE. Dossier de présentation d'Escape Addict / Concept.

## Impliquer les enseignants et les parents peut être un levier intéressant mais comporte certains risques

### Intérêts d'une suite pédagogique et de l'implication des enseignants

- ▶ Une suite pédagogique est un moyen de décliner les messages et les répéter sur du plus long-terme
- ▶ De même, amener les enseignants à plus systématiquement tester EA peut permettre de plus souvent engager la discussion en classe sur EA et les addictions (seulement 43% des élèves en ont discuté avec leurs enseignants)

### Risques associés

- ▶ Les enseignants représentent l'autorité. Des messages prescriptifs de leur part pourraient susciter la réactance de la part des élèves (qui pourraient effectuer l'inverse de ce qui est prescrit).
- ▶ Amener les enseignants à transmettre des messages factuels (p.ex. sur des ressources existantes) et non prescriptifs est moins risqué et peut-être plus efficace

De manière similaire, **communiquer avec les parents** en vue de les aider à discuter des addictions avec leurs enfants suite à EA est une piste intéressante (71% des élèves parlent de EA avec leurs parents)



## Pistes d'amélioration à moyen et long terme pour Escape Addict ou concepts similaires

- ▶ EA et les **serious games plus généralement devraient continuer à être explorés**. Ils permettent d'intéresser l'ensemble des jeunes aux messages de prévention, notamment ceux d'un moins bon niveau scolaire ou les allophones. En ce sens, il serait pertinent de partager largement l'expérience EA avec les autres organisations de prévention.
- ▶ Avec une focalisation sur les addictions (et la multi-addictions), EA a pris le parti d'être large et de transmettre de nombreux messages (liés au tabac, à l'alcool, au cannabis et aux écrans) à propos des normes, des ressources, des comportements à risques, etc. Pour augmenter l'acquisition de connaissance, et les changements de perception et de comportement, **les futurs concepts pourraient être plus sélectif dans les messages-clés et les intensifier**.
- ▶ Possibilité pour les futurs concepts d'**avoir plus de questions de réflexion** (vs connaissance) pour focaliser encore plus sur l'esprit critique (6% des élèves proposent cette amélioration sans que celle-ci soit prédéfinie par le questionnaire).
- ▶ Possibilité d'**augmenter les messages qui visent à rendre les comportements à éviter moins compatibles avec l'identité** des élèves à risques (de limiter la possibilité d'utiliser le comportement comme moyen d'expression de soi).

## Pistes de recommandations pour d'autres programmes de prévention

- ▶ Certains messages peuvent être diffusés dans d'autres programmes:
  - ▶ Les élèves ont des **perceptions très négatives des fumeurs** (p.ex. pas sexy, pas 'cool', etc.). Ces perceptions négatives pourraient être communiquées aux groupes à risques, en prenant garde à ne pas les stigmatiser.
  - ▶ Les élèves surestiment le nombre de jeunes fumeurs, le nombre de jeunes qui n'ont jamais essayé de fumer du cannabis et sous-estiment le nombre de publicité de l'industrie du tabac auquel ils sont exposés. D'autres programmes peuvent viser à **corriger ces croyances** (EA n'a pas eu d'effet sur les 2 premiers points).
- ▶ Au niveau de l'accès aux élèves
  - ▶ Les élèves sont multi-réseaux sociaux (3.5 comptes en moyenne). Snapchat et Instagram, couvrent cumulativement 92% des élèves, qui ont un compte sur au moins l'un des deux réseaux (81% ont les deux). Ces deux réseaux donnent un **excellent accès à la tranche d'âge des 13-14 ans pour les autres programmes de prévention**.

## La taille de l'échantillon et les contraintes du terrain notamment apportent quelques limites à l'évaluation

---

- ▶ La **taille de l'échantillon** est limitée, ce qui rend la détection d'effets plus difficile et les faux-positifs plus probables.
- ▶ **Imprévus terrains**: un des deux établissements de contrôle n'a pas été mesuré en même temps que les autres ce qui rend les effets externes moins bien contrôlés (p. ex: effet d'histoire). Les résultats sont cependant très majoritairement similaires avec et sans cet établissement.
- ▶ Les contraintes dans le calendrier des interventions EA ont limité le processus **d'allocation aléatoire** des unités au groupe de contrôle et traitement.
- ▶ Il n'y a pas de **contrôle par rapport à une intervention frontale** d'une animatrice qui viendrait parler des addictions.