

**Aux représentantes
et représentants des médias**

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Escape Addict : un jeu d'enquête pour prévenir les addictions

Neuchâtel, le 25 avril 2023. Un escape game sur tablette pour sensibiliser les jeunes aux addictions a été testé dans des classes valaisannes du secondaire. Alcool, tabac, cannabis, écrans : telles sont quelques-unes des sources de problèmes visées par cette action de prévention de Promotion santé Valais. Une équipe de la Faculté des sciences économiques de l'Université de Neuchâtel en a fait l'évaluation scientifique dans un article de la revue *Computers & Education*.

C'est à une action de prévention pas comme les autres qu'ont participé des élèves de 10^e du cycle d'orientation valaisan. Une fois n'est pas coutume, leurs classes se sont transformées en salles de jeu, pendant 90 minutes, avec interdiction de sortir. Découvrant les instructions d'*Escape Addict*, une enquête à mener sur une tablette (voir encadré), des jeunes de 13 à 14 ans ont dû résoudre des énigmes pour s'échapper de l'espace virtuel où leur personnage était prisonnier.

Cette initiative de Promotion santé Valais a donné lieu à un travail de recherche mené par l'Université de Neuchâtel. Il est le premier à montrer les effets d'un *escape game* joué en milieu scolaire dans un but de prévention de comportements addictifs à risque. Ce *serious game* permet aux élèves d'être partie prenante et active dans leur apprentissage de la problématique proposée. Cela les amène également à s'intéresser à la thématique des addictions par une porte d'entrée à la fois ludique et technologique.

L'évaluation a porté spécifiquement sur quatre établissements du cycle d'orientation en Valais, soit dix classes en tout. Les résultats confirment l'efficacité de l'approche à des fins éducatives pour les élèves de l'enseignement secondaire. Ils montrent également que les *escape games* numériques peuvent aider les élèves à aborder avec leurs proches les thèmes de la dépendance et des comportements à risque. « Il s'agit d'un résultat prometteur, étant donné que l'addiction n'est pas l'intérêt principal des élèves de la tranche d'âge étudiée », note Valéry Bezençon, professeur de marketing à l'UniNE et co-auteur de l'article scientifique.

Même trois semaines après l'intervention, un laps de temps plutôt long par rapport à la durée de l'intervention relativement courte de 90 minutes, *Escape Addict* a significativement amélioré les connaissances des élèves en matière de prévention des comportements à risque. « Aussi, les élèves qui ont apprécié le plus l'expérience sont ceux sur qui *Escape Addict* a un peu plus d'effet, poursuit Valéry Bezençon. Cela montre que le jeu et la technologie ne se substituent pas à l'apprentissage, mais semblent plutôt un levier d'apprentissage dans ce cas. »

Escape Addict est une initiative émanant de Promotion santé Valais. Le mandat d'évaluation a été confié à Valéry Bezençon, professeur de marketing à l'Université de Neuchâtel, lequel a constitué une équipe de recherche autour du projet. Elle était composée du doctorant Alessio De Santo, des professeurs Adrian Holzer, directeur de l'Institut du management de l'information, et Bruno Lanz, titulaire de la Chaire d'économie appliquée.

Encadré

Coup d'œil sur un scénario

Lyse se réveille à l'hôpital après un coma éthylique. Les élèves-enquêteurs doivent aller la rencontrer afin d'essayer de comprendre ce qui a bien pu se passer. Jordan ne s'est pas présenté à l'école ce matin, les élèves-enquêteurs doivent décrypter des fragments de souvenirs et découvrir ce qu'il est en train de vivre. Adrien est de plus en plus fatigué, agressif et indisponible, que se passe-t-il ? Pour résoudre ces différentes énigmes, les équipes doivent fouiller virtuellement une chambre d'hôpital à la recherche d'indices, discuter avec les victimes, mener l'enquête dans les téléphones des protagonistes, scanner une chambre d'adolescent dans les moindres recoins, visionner des souvenirs et des stories sur les réseaux sociaux, suivre un jeune sur le chemin de l'école à travers une vidéo 360 degrés, analyser des forums pour en détecter les fake news, repérer des sources d'influence, mais également des ressources d'aides.

Référence scientifique

Valéry Bezençon, Alessio De Santo, Adrian Holzer, Bruno Lanz, *Escape Addict: A digital escape room for the prevention of addictions and risky behaviors in schools*, Computers & Education, Volume 200, 2023. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104798>

Contacts :

Sur l'évaluation scientifique d'Escape Addict

Prof. Valéry Bezençon, Chaire de marketing
Tél. +41 32 718 13 67 ; valery.bezencon@unine.ch

Prof. Adrian Holzer, Institut de management de l'information
Tél. : +41 32 718 13 32 ; adrian.holzer@unine.ch

Prof. Bruno Lanz, Chaire d'économie appliquée
Tél. +41 32 718 14 55 ; bruno.lanz@unine.ch

Sur le développement et la mise en place d'Escape Addict

Marielle Loretan, Chargée de prévention, Promotion santé Valais
Présente les lundis, mardis et jeudis

Tél. +41 27 566 52 08 ; marielle.loretan@psvalais.ch