

Synthèse publiable du rapport final

Titre du projet	Mettre en place une communauté en ligne pour la prévention du tabagisme chez les adolescents (SCOTT)
Coordonnateur scientifique du projet	Aurélié BOURMAUD-DARMON INSERM DR7 CIC-EC 1426 – Hôpital Robert Debré
Référence de l'appel à projets (année)	Appel à projets de Lutte contre le Tabagisme - 2018

Contexte : Des méthodes innovantes pour la mise en œuvre des interventions de prévention et de promotion de la santé doivent être étudiées pour améliorer l'accès à ces interventions aux populations adolescentes et jeunes adultes non touchées par les interventions de prévention conventionnelles.

Objectif : Étudier la faisabilité et les effets intermédiaires d'une intervention dédiée à la prévention du tabagisme chez les jeunes, délivrée dans un espace virtuel représentant l'un des usages numériques préférés des publics cibles : un jeu communautaire en ligne.

Méthodes : Une collaboration entre Sulake (société spécialisée dans le divertissement en ligne sur Internet, les mondes virtuels et les réseaux sociaux) et notre équipe de recherche a été réalisée dans le cadre de l'étude. Sulake collabore dans plusieurs partenariats caritatifs à travers le monde pour éduquer les joueurs adolescents sur une multitude de sujets, notamment l'utilisation sûre d'Internet, le trolling, les dangers de la drogue, le harcèlement, etc. En 2000 Sulake a développé le monde virtuel HABBO pour les adolescents de 13 ans et plus. Les joueurs incarnent un avatar, un personnage virtuel qu'ils peuvent personnaliser. Ils vivent dans des appartements créés par les joueurs ou l'équipe du site et peuvent interagir avec les autres utilisateurs principalement via le chat instantané.

Ce monde a été choisi pour mener à bien nos recherches pour plusieurs raisons : 1) accès utilisateur gratuit au jeu ; 2) la grande communauté francophone HABBO (plusieurs milliers d'utilisateurs) ; 3) La sensibilisation de HABBO sur les questions de santé (dans HABBO francophone, une équipe de psychologues de la santé nommée Fil Santé Jeunes est chaque semaine dans le monde) ; 4) le système de sécurité et de modération existant pour assurer une expérience de jeu agréable.

Dans le cadre de ce projet de recherche, HABBO a aménagé un espace virtuel dédié au projet, il représente un jardin dans lequel est garé un bus, à l'intérieur duquel s'est déroulée l'intervention.

Un essai contrôlé randomisé pilote à deux groupes parallèles a été mené dans un jeu communautaire en ligne comparant un groupe d'intervention à un groupe témoin. Le groupe d'intervention a bénéficié de séances de discussion avec des petits groupes de pairs joueurs et 2 animateurs professionnels une fois par semaine pendant 1 mois (4 séances), à l'intérieur du bus virtuel. Le groupe témoin avait accès au jardin où se trouvait un kiosque d'information avec des sources d'information non interactives sur la santé et les comportements anti-tabac

(sites Web gouvernementaux et d'organismes à but non lucratif).

Des indicateurs de processus (faisabilité, attractivité) et des résultats intermédiaires (normes et intentions en matière de tabagisme) ont été collectés à partir de données qualitatives et quantitatives.

Résultats - Apports en termes de connaissance : 106 joueurs ont été randomisés, 30 ont été affectés à l'intervention, 76 au contrôle. En médiane, 8 joueurs étaient présents par session [Q1 : 7- Q3 : 9] et ont échangé 399 [Q1 : 383- Q3 : 407] chats par session (représentant 70% du temps de chat, les 30% restant étant tenus par les 2 animateurs). 20 joueurs ont bénéficié de l'intégralité de l'intervention en assistant aux 4 séances. Les normes, les représentations et les intentions ont montré peu de changement entre les périodes avant et après (à baseline et 1 mois) lorsque l'on compare les 2 groupes.

Résultats - Apports en termes d'action de santé publique : Dans le jeu communautaire en ligne ciblé, l'intervention était acceptable et permet de proposer une intervention innovante à des publics aux profils sociaux divers. Les modalités d'évaluation à plus long terme et les effets des interventions restent à étudier.

Impacts potentiels de ces résultats et perspectives pour la décision publique: La réduction des inégalités sociales d'accès aux intervention de prévention pourrait être opérée par la mise en œuvre d'intervention dans des milieux populaires auprès des jeunes, où la recherche ne s'insère habituellement pas, notamment les jeux en ligne.