

## **Résumé du Rapport final**

### **Evaluation du jeu Splash Pub et recommandations pour l'utilisation des serious games dans le domaine de la prévention et de la promotion de la santé**

Pour agir efficacement et durablement sur la prévalence tabagique, en particulier chez les jeunes, des mesures structurelles et comportementales sont requises. Il s'agit notamment de diminuer la visibilité des produits du tabac en restreignant leur publicité et leur promotion. Mais il s'agit également d'augmenter les compétences psychosociales des jeunes et de développer leur esprit critique vis-à-vis de ce marketing afin de réduire son influence sur leurs attitudes et comportements. Le jeu Splash Pub, développé et utilisé depuis quelques années par Unisanté, vise justement ce but.

Les objectifs du présent projet d'évaluation sont les suivants :

- 1) réaliser une revue de littérature sur le thème des jeux sérieux – promotion de la santé et prévention
- 2) mesurer l'effet du serious game Splash Pub développé par Unisanté
- 3) émettre des recommandations quant à l'utilisation des jeux sérieux dans le domaine de la promotion de la santé et de la prévention, en particulier de la prévention du tabagisme.

Les résultats de ce projet de recherche permettent à ce stade de définir les pistes de développement du serious game Splash Pub ; à savoir des adaptations/modifications techniques et l'élaboration autour d'un concept global d'intervention de qualité. La revue de littérature ainsi que les recommandations d'un groupe d'experts mettent en lumière les diverses opportunités d'usage des nouvelles technologies pour le domaine de la promotion de la santé et de la prévention, ainsi que les conditions-cadres minimales pour l'intégration de ces outils innovants.

Par ailleurs, les experts proposent des recommandations en réponse aux trois questions concernant :

- a) l'intérêt d'utiliser de tels dispositifs à des fins de promotion de la santé et de prévention, notamment concernant le tabagisme
- b) les conditions requises (modalités et contextes d'utilisation, caractéristiques du jeu, etc.) pour viser un effet sur les publics-cibles
- c) l'usage de serious games dans le cadre du programme pour l'enfance et la jeunesse.