

PURPLE Town

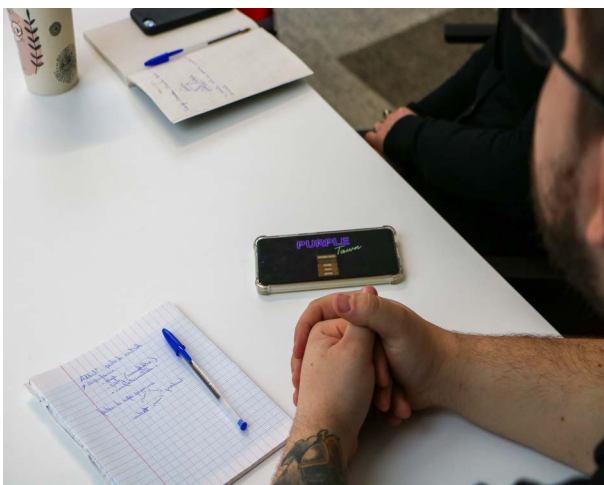
Un
programme
de prévention
pas comme
les autres

Purple Town est un programme pédagogique autour de l'utilisation d'un jeu vidéo pour parler de consommation de drogues [alcool et cannabis] et de stratégies d'influence.

L'intérêt de ce projet réside dans le fait de disposer d'un outil vidéoludique pour aborder les questions de prévention avec les jeunes. C'est un outil au service des professionnels facilitant leurs interactions avec les jeunes sur ce sujet, ainsi que leur orientation.

Le programme Purple Town

- une journée de formation pour les professionnels
- l'accès au jeu vidéo Purple Town
- un programme pédagogique clés en main
- un guide d'animation et de déploiement



Ce programme est financé par la Caisse nationale d'Assurance Maladie dans le cadre du fonds de lutte contre les addictions. Il a été développé et déployé par le Crips Île-de-France, en partenariat avec la Fédération Léo Lagrange.

Le programme a fait l'objet d'une étude d'efficacité par le Laboratoire Psychopathologie et Processus de Santé de l'Université Paris Cité.

Le jeu vidéo Purple Town

Le jeu vidéo Purple Town propose une approche ludique et innovante pour aborder l'impact des stratégies d'influence dans la consommation d'alcool et de cannabis.



Il permet d'incarner tour à tour l'équipe des trafiquants de cannabis, celle des alcooliers et celle des citoyens engagés pour la prévention et la promotion de la santé.

L'objectif du jeu est de conquérir la ville de Purple Town (et ses habitants) dans une lutte de territoire et d'influence contre les autres équipes. Pour ce faire, il faudra déployer différentes stratégies pour augmenter son emprise sur la ville et en conquérir les différents territoires.

Les équipes «cannabis» et «alcool» nous permettent d'aborder les stratégies mises en place pour gagner toujours plus d'argent au détriment des consommateurs et l'équipe «prévention» nous permet d'aborder les thématiques des risques liés à la consommation de ces produits.

Ce jeu de stratégie complet permet de passer en revue un grand nombre de sujets avec les joueurs et prend tout son sens lors des séances pédagogiques qui encadrent les phases de jeu. En effet, les ateliers sont construits de manière à créer du débat entre les jeunes et reprendre ensemble les concepts vus dans le jeu, pour mieux les appréhender et les analyser.

La journée de formation

Afin d'outiller au mieux les professionnels, nous leur proposons une journée de formation sur les thématiques suivantes :

- l'adolescence et la consommation de drogues, parler de prévention des consommations avec des jeunes,
- les stratégies d'influence de l'alcool et du cannabis,
- les risques liés à la consommation de produits et les manières de réduire ces risques,
- prendre en main Purple Town et utiliser l'outil avec les jeunes.

Cette session a pour objectif d'accroître les connaissances et renforcer les compétences des professionnels encadrants afin que les jeunes puissent identifier une ou plusieurs personnes dans l'établissement vers qui ils pourront aller s'ils souhaitent obtenir des informations sur ce sujet. À la suite de cette journée, les professionnels seront ainsi capables de déployer le programme Purple Town auprès des jeunes de leur structure. Ils seront également outillés afin de les aider à repérer et orienter un jeune en difficulté liée à une consommation de drogues.

L'étude d'efficacité Purple Town

La recherche est menée par le docteur **Tristan HAMONNIÈRE** et la professeure **Isabelle VARESCON** et des chercheurs du Laboratoire de Psychopathologie et Processus de Santé de l'Université Paris Cité.

Un Conseil Scientifique a suivi la réalisation du projet de sa création à son déploiement, il est constitué de cinq chercheurs et chercheuses :

Isabelle VARESCON, directrice du Laboratoire Psychopathologie et Processus de Santé - Université Paris Cité
Pierre ARWIDSON, directeur de la prévention et la promotion de la santé - Santé Publique France
Dominique DESJEUX, socio-anthropologue ; professeur émérite de Sorbonne Paris Université
Olivier PHAN, psychiatre addictologue - CJC Pierre Nicole et Clinique Dupré FSEF ; chercheur pour l'INSERM
Victor POTIER, chercheur associé en sociologie - Laboratoire PACTE, Université de Grenoble

L'objectif de l'étude Purple Town est d'examiner les effets bénéfiques du dispositif de prévention Purple Town à court terme.

Un premier essai randomisé contrôlé a été mené auprès de 300 jeunes en insertion inscrits dans quarante structures d'insertion d'Île-de-France. Cette première étude révèle une bonne acceptabilité du dispositif. 90% des participants étaient présents aux deux séances du programme et 75% des jeunes ont joué au jeu Purple Town au moins une fois en dehors de la séance initiale.

En termes d'efficacité, l'étude a révélé une hausse significative du scepticisme envers le marketing de l'alcool chez les jeunes ayant bénéficié du programme. Les jeunes se montrent plus critiques et sceptiques envers les marques et la publicité sur l'alcool après avoir reçu le programme. D'autres tendances d'efficacité ont été identifiées, notamment en termes d'esprit critique et de conscience marketing, mais nécessitent d'être confirmées par une seconde étude.

Informations / inscription

Estela FLEUREAU
chargée de projet addictions au Crips Île-de-France

efleureau@lecrips.net
01 84 03 96 81

Pour télécharger le jeu



Play Store



Apple Store

Le Crips Île-de-France

Le Centre régional d'information et de prévention du sida et pour la santé des jeunes (Crips) est, depuis 1988, l'organisme associé de la Région Île-de-France en charge de développer les politiques de prévention santé sur le territoire francilien. Pour ce faire, l'association, déclarée d'intérêt général, collabore avec de nombreux partenaires institutionnels publics, associatifs et privés.

Le Crips intervient auprès des jeunes franciliens et publics prioritaires ainsi que des professionnels qui les accompagnent au quotidien. Les thématiques d'intervention sont centrées autour de la vie affective et sexuelle, la prévention des consommations de drogues, la santé mentale et l'hygiène de vie (alimentation, écrans, sommeil). L'association propose chaque année aux structures scolaires et sociales partenaires un grand nombre de projets dont l'efficacité a été prouvée ainsi que des projets expérimentaux pour multiplier les outils et moyens d'aborder la santé.



Abonnez-vous aux Newsletters
du Crips Île-de-France

lecrips-idf.net

