

PROGRAMME PURPLE TOWN

Déploiement dans les structures
d'insertion sociale et professionnelle



RAPPORT D'ÉVALUATION

Table des matières

1.	Contexte	4
2.	Profil des professionnels de l’insertion	4
3.	Protocole expérimental	5
A.	Groupe Jeu Simple (Purple Town).....	5
B.	Groupe Jeu Renforcé (Purple Town +)	5
C.	Groupe Contrôle (CTRL)	6
4.	Réponses à l’enquête	6
5.	Résultats de l’évaluation	8
D.	Appréciation globale du projet.....	8
E.	Le déploiement du programme	9
a.	Facilité liée à la programmation des actions.....	9
b.	La disponibilité du Crips IDF	10
c.	Appréciation de l’accompagnement par le Crips.....	11
d.	Les difficultés rencontrées liées au déploiement du projet	11
e.	Respect du planning	12
F.	Mobilisation des jeunes sur les actions.....	13
G.	Les séances Purple Town	14
a.	Participation des référents de structure.....	14
b.	Appréciation des séances.....	15
c.	Appréciation de l’animation.....	16
d.	Appréciation du contenu.....	16
e.	Valeur ajoutée des séances pédagogiques	17
f.	Pertinence du contenu des séances pédagogiques	17
H.	Les outils du projet	18
a.	Le guide de déploiement du projet.....	18
i.	Accès et lecture du guide	18
ii.	Clarté et utilité du guide.....	19
iii.	Fonction de réassurance du guide	19

iv.	Points à conserver et à améliorer du guide.....	20
b.	L’affiche de communication	20
i.	Réception de l’affiche.....	20
ii.	Contribution estimée de l’affiche à la mobilisation des jeunes.....	21
iii.	Points à conserver et à améliorer de l’affiche.....	21
c.	Le Jeu vidéo Purple Town.....	21
i.	Expérimentation du jeu par les professionnels	21
ii.	Temps de jeu des professionnels	22
iii.	Appréciation du jeu par les professionnels	22
iv.	Retours des jeunes sur les actions	23
v.	Points à conserver et à améliorer du jeu vidéo	23
I.	La formation Purple Town (PT+)	24
a.	Apports de la formation au déploiement de la séance.....	24
b.	Possibilités d’application des connaissances acquises en formation au quotidien avec les jeunes.....	25
J.	Retentissement du projet	25
K.	Commentaires libres	26
6.	Synthèse des résultats et recommandations	26
L.	La mobilisation des jeunes en insertion : une difficulté majeure.....	26
M.	Le groupe expérimental « Jeu Renforcé » : levier d’implication.....	27
N.	Le guide de déploiement : un outil central du projet Purple Town	28

Rapport d'évaluation - Programme Purple Town :

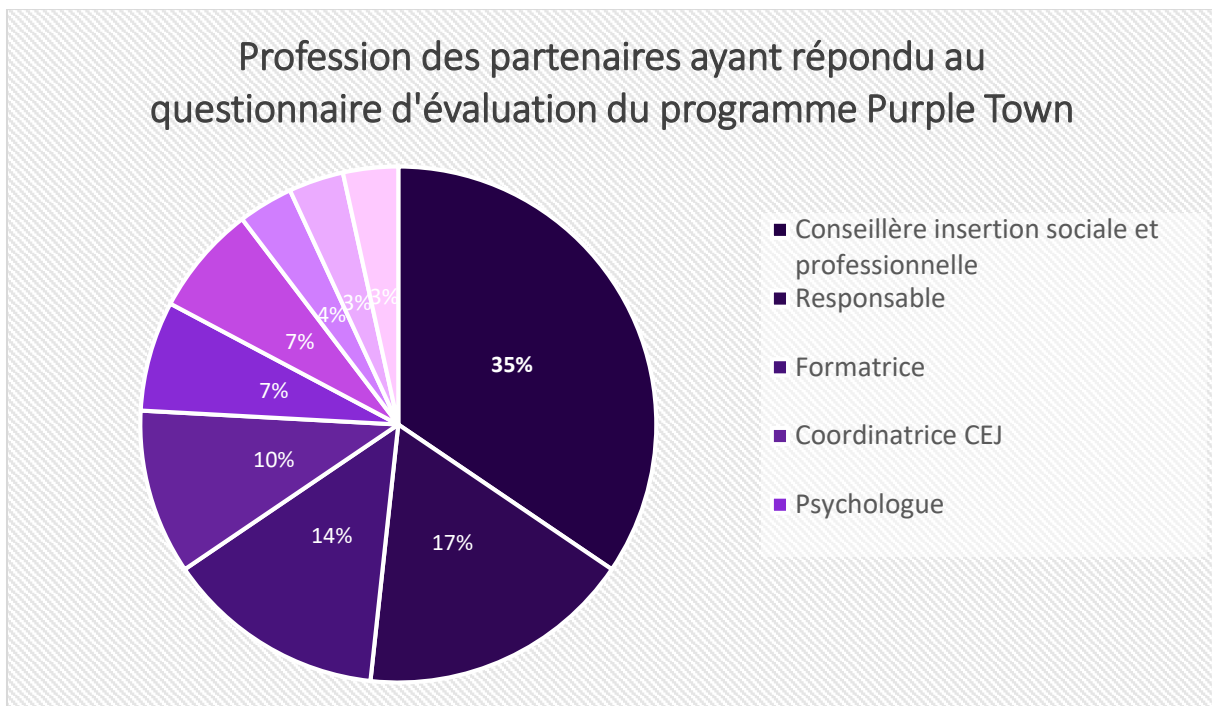
Déploiement du programme au sein des structures d'accompagnement à l'insertion sociale et professionnelle.

1. Contexte

Le projet Purple Town financé par la Caisse Nationale d'Assurance Maladie est un programme de prévention de la consommation de drogues. Il vise à créer et valider l'efficacité d'un outil vidéoludique au format jeu vidéo qui a pour thématique les stratégies marketing des vendeurs d'alcool et de cannabis ainsi que les moyens de prévention et de réduction des risques associés à la consommation de ces produits. Ce programme cible les jeunes en insertion mais également les professionnels qui les encadrent au quotidien, au sein des structures d'aide à l'insertion professionnelle. Le protocole expérimental visant à tester l'impact du jeu vidéo divisait l'échantillon en trois groupes : un groupe visant à tester le jeu, un groupe contrôle et un groupe visant à tester le jeu dans le cadre d'un accompagnement pédagogique et comprenait une formation et un accompagnement des professionnels encadrants. Ce rapport a pour objet l'évaluation des processus de déploiement du programme au sein des structures. Il se base sur les réponses fournies par les professionnels de l'insertion partenaires du projet à un questionnaire d'évaluation du programme.

2. Profil des professionnels de l'insertion

L'échantillon de professionnels ayant répondu au questionnaire d'évaluation se compose de différents corps de métiers, représentés ci-après :



Le corps de métier le plus représenté est Conseiller(e) d'insertion professionnelle (CISP) (35%), suivi par le poste de Responsable (17%) puis Formateur/Formatrice (14%), Coordinateur / Coordinatrice du CEJ (10%), Psychologue et Référent santé à égalité (7%) puis Accompagnateur de projets (4%) et enfin

Educateur spécialisé et Animateur (3%). La fonction de « référent santé » peut être prise en charge par divers profils de professionnels, ainsi on observe que parmi les CISP, 5 sont également référentes santé mais cette donnée n'a pas été prise en compte dans le précédent graphique pour ne pas fausser les résultats.

La diversité des métiers représentés est également liée à la diversité des structures avec lesquelles nous avons travaillé. En effet, ce projet a impliqué des Espaces Dynamiques d'Insertion (EDI), Missions Locales et des Ecoles de la Deuxième Chance (E2C).

3. Protocole expérimental

Afin de mener l'étude d'impact du jeu vidéo Purple Town, un protocole expérimental a été mis en place, comprenant trois groupes expérimentaux distincts. Les structures se sont vues attribuer un groupe par tirage au sort, pour plus d'équité entre les structures participantes. Les détails de chaque groupe sont spécifiés ci-après. Il est important de comprendre l'organisation des groupes expérimentaux pour l'évaluation de déploiement du projet car en fonction de ces groupes, les professionnels n'ont pas bénéficié du même niveau d'accompagnement et des mêmes outils.

A. Groupe Jeu Simple (Purple Town)

L'objectif de ce premier groupe est de tester l'effet du jeu vidéo seul, sans apport pédagogique supplémentaire afin de voir si la diffusion de cet outil à large échelle, sans support supplémentaire serait envisageable et intéressante pédagogiquement.

Les participants de ce groupe devaient participer à deux séances de deux heures au sein de leur structure d'accueil (Mission Locale, E2C, EDI) animées par un professionnel de la prévention en santé du Crips Île-de-France. Ces deux séances étaient espacées de deux semaines environ. Lors de la première, les jeunes commençaient par remplir un questionnaire (mesure d'impact du jeu) puis le jeu leur était présenté et ils avaient l'occasion de le tester en séance. On demandait alors aux jeunes de continuer de jouer au jeu jusqu'à la séance suivante.

Deux semaines plus tard, ils assistaient à la seconde séance. A nouveau, on leur demandait de remplir le questionnaire de mesure d'impact du jeu. Puis, ils étaient invités à nous faire leurs retours sur leur expérience de jeu, en commençant par le jeu en lui-même puis en allant vers le contenu pédagogique du jeu, afin de les interroger sur les informations qu'ils ont retenues. L'animateur prenait alors la dernière partie de la séance pour revenir avec les jeunes sur des concepts de prévention des consommations de drogues, réduction des risques et la liste des ressources prenant en charge les personnes traversant des difficultés dues à leur consommation de drogues.

B. Groupe Jeu Renforcé (Purple Town +)

Ce groupe expérimental avait pour but de vérifier si notre outil présente une meilleure efficacité dans un contexte pédagogique, avec un suivi des professionnels encadrant les jeunes au quotidien. Nos hypothèses prédisent de meilleurs résultats à l'évaluation d'impact pour les jeunes qui font partie de ce groupe.

Avant de rencontrer les jeunes, une journée de sensibilisation à la thématique prévention des consommations de drogues était organisée à destination d'au moins un professionnel de chaque

structure participante. Les détails de ces journées de formation peuvent être retrouvés dans le rapport d'évaluation de ces sessions.

Puis nous retrouvons les jeunes sur le même format que pour l'autre groupe, c'est-à-dire deux séances de deux heures, animées par un professionnel de la prévention en santé du Crips Île-de-France. Ces deux séances étaient espacées de deux semaines. Lors de la première séance, les jeunes commençaient par remplir un questionnaire (mesure d'impact du jeu). Puis l'animateur proposait des débats sur les thématiques :

Comment nous incite-t-on à consommer de l'alcool et du cannabis ?

Quelles méthodes existent pour réduire les risques liés aux consommations ?

Afin de dynamiser les débats, les animateurs s'appuyaient sur deux outils : un montage de publicités pour de l'alcool et des affiches promotionnelles de dealers de cannabis, diffusées sur des réseaux sociaux. La dernière partie de l'animation le jeu leur était présenté et ils avaient l'occasion de le tester en séance. On demandait alors aux jeunes de continuer de jouer au jeu jusqu'à la séance suivante.

Deux semaines plus tard, ils assistaient à la seconde séance. Les jeunes étaient invités à nous faire leurs retours sur leur expérience de jeu, en commençant par le jeu en lui-même puis en allant vers le contenu pédagogique, afin de les interroger sur les informations qu'ils ont retenues. L'animateur revenait ensuite sur les concepts de prévention des consommations de drogues, réduction des risques et la liste des ressources prenant en charge les personnes traversant des difficultés dues à leur consommation de drogues. Enfin, nous leur demandions de remplir à nouveau le questionnaire de mesure d'impact.

C. Groupe Contrôle (CTRL)

Ce dernier groupe nous sert de base de comparaison pour les deux autres, afin d'avoir une base de résultats pour des jeunes du groupe cible qui n'auraient pas joué au jeu vidéo Purple Town. En théorie, ce devrait être le groupe avec les moins bons résultats au questionnaire de mesure d'impact.

Nous avons donc proposé un format similaire aux autres groupes, avec deux séances (plus courtes) espacées de deux semaines. Lors de la première, les jeunes étaient invités à répondre au questionnaire de mesure d'impact du jeu.

Deux semaines plus tard, on retrouvait les jeunes pour une seconde séance. Ils étaient invités à répondre à nouveau au questionnaire. Puis nous leur proposons une séance classique de prévention des consommations de drogues centrée sur les sujets du projet. L'objectif était de profiter de cette rencontre avec les jeunes pour promouvoir la santé et prévenir la consommation de drogues.

4. Réponses à l'enquête

La passation s'est faite via un formulaire en ligne. Les questionnaires ont été systématiquement envoyés aux référents de chaque structure suite à la dernière séance avec les jeunes. Il est à noter que certaines de nos structures partenaires (les Espaces Dynamiques d'Insertion) ont subi des problèmes d'ordre financier importants qui ont causé la fermeture précipitée d'un grand nombre de structures. De ce fait, certains de nos partenaires n'ont pas eu le temps de répondre à cette enquête. D'autre part, et comme dans beaucoup d'enquêtes de ce type, nous n'avons pas eu 100% de taux de retours et

certaines structures n'ont pas répondu. Nous avons reçu un total de 30 réponses réparties comme suit :

Groupe expérimental	Structures recrutées	Structures participantes	Réponses au questionnaire
Jeu simple (PT)	20	14	07
Jeu renforcé (PT+)	18	15	16
Contrôle (CTRL)	16	14	07

Deux points importants sont à noter ici. Tout d'abord, les professionnels référents recevaient le lien de l'enquête et étaient invités à la partager à toute personne au sein de la structure ayant participé au déploiement du projet. Ainsi, certaines structures ont répondu plusieurs fois au questionnaire tandis que d'autres n'ont pas répondu. On dénombre 24 structures ayant répondu pour 30 réponses au total, soit 80% de retours de la part des structures.

Un second point d'attention à la lecture de ce tableau se trouve dans la différence entre les structures recrutées et les structures participantes. En effet, 12 des structures s'étant inscrites pour participer au projet n'ont finalement pas mené les expérimentations jusqu'au bout. La plupart suite à des départs des professionnels mobilisés pour le projet et l'absence d'une personne pour reprendre ses missions.

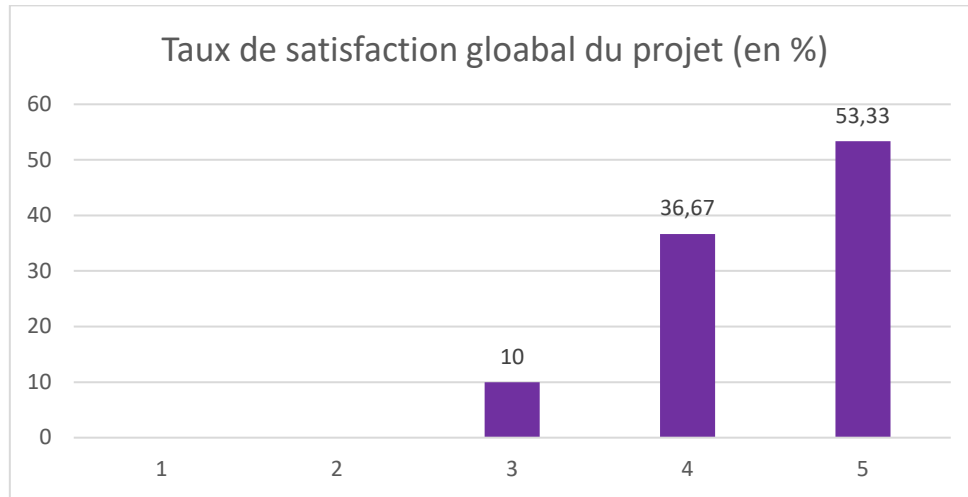
Concernant les modalités de l'enquête, nous avons créé trois questionnaires distincts (pour chacun des groupes expérimentaux) abordant les thématiques suivantes :

- Informations sur la personne qui répond au questionnaire (identité, structure de référence, fonction)
- Appréciation globale du projet
- Planification des actions
- Intervenants et contacts avec le Crips IDF (disponibilité, facilité à les joindre...)
- Difficultés rencontrées
- Déroulement des actions de terrain (respect des horaires, mobilisation des jeunes)
- Avis sur les séances pédagogiques
- Avis sur les outils du projet (guide de déploiement, affiche de communication...)
- Avis sur le jeu vidéo Purple Town (*PT et PT+ iniquement*)
- Retours sur la journée de sensibilisation (*PT+ uniquement*)
- Retentissement du projet chez les jeunes
- Souhait de déployer à nouveau Purple Town
- Expression libre

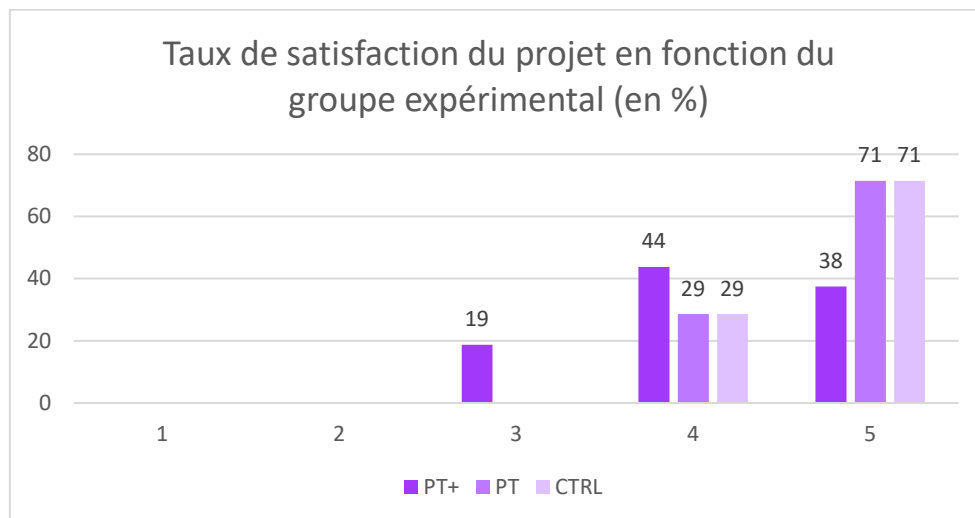
5. Résultats de l'évaluation

D. Appréciation globale du projet

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) Je n'ai pas du tout apprécié à (5) J'ai beaucoup apprécié.



On observe que les participants (N =30) ont globalement apprécié le programme de la formation. La moyenne de toutes les réponses est de 4.43/5 (MIN : 3 /MAX : 5) et l'écart-type des réponses est de 0.67. En effet, 53.3% des personnes disent avoir *beaucoup apprécié* le projet, 36.7% ont *apprécié* et 10% ont *moyennement apprécié* le projet. Soit 90% de satisfaction globale du projet.



Si l'on se penche sur les scores par groupe expérimental, on observe que les participants des groupes Jeu Simple (PT) (N =7) et Contrôle (CTRL) (N =7) présentent les mêmes scores avec 71% des personnes disent avoir *beaucoup apprécié* le projet et 29% qui ont *apprécié* le projet. Soit 100% de satisfaction. Tandis que pour le groupe Jeu Renforcé (PT+), on observe que seuls 38% des répondants déclarent avoir *beaucoup apprécié* le projet et 44% qui auraient *apprécié* le projet. Soit 81% de satisfaction. En effet, 19% des professionnels de ce groupe déclarent avoir *moyennement apprécié* le projet dans sa globalité.

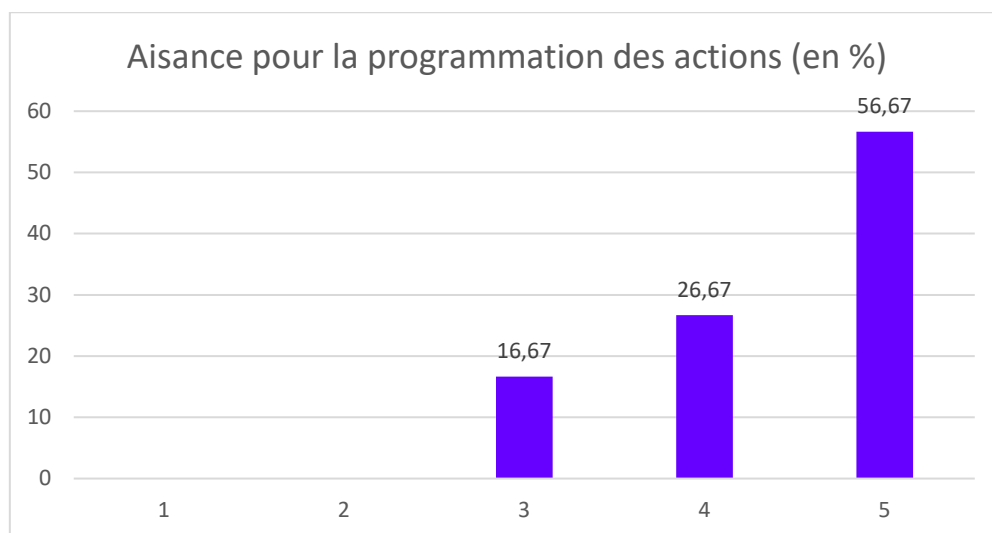
Les moyennes des réponses sont de 4.71/5 (MIN : 4 /MAX : 5) avec un écart-type de 0.48 pour les groupes PT et CTRL. Pour le Groupe PT+ on observe une moyenne de 4.18/5 (MIN : 3 /MAX : 5) avec un écart-type de 0.75.

Les écarts de satisfaction peuvent s'expliquer par les différences liées au protocole expérimental pour chaque groupe. En effet, les professionnels référents des structures du groupe « renforcé » (Purple Town +) bénéficiaient d'un programme plus complet et donc plus lourd à mettre en place. Les contraintes logistiques et le temps d'implication sur le projet étaient plus importants et ces contraintes diminuaient pour le groupe « jeu simple » et d'autant plus pour le groupe « contrôle ». Nous pensons donc qu'à mesure que les responsabilités liées au déploiement du projet augmentent, les risques de problèmes rencontrés augmentent également, amenant ainsi plus de nuances dans l'évaluation par les professionnels. Cette observation s'applique également pour la plupart des autres items que nous allons explorer dans la suite de cette évaluation.

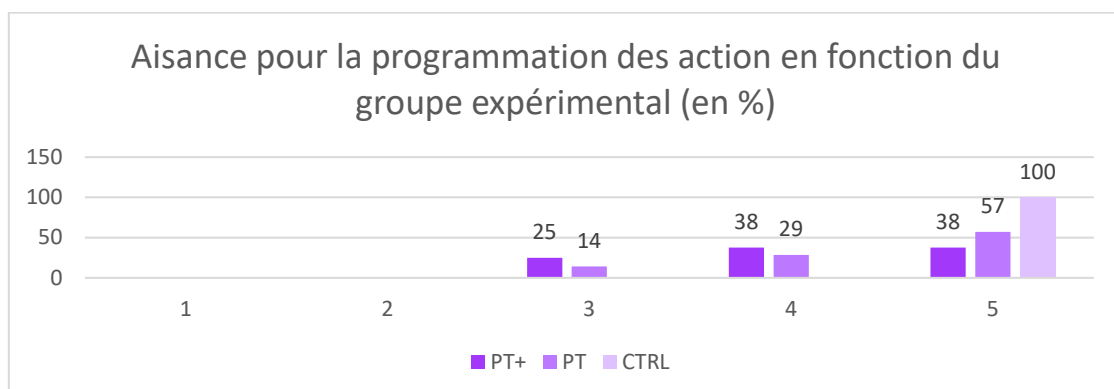
E. Le déploiement du programme

a. Facilité liée à la programmation des actions

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) très difficile à (5) très facile.



On observe que les participants (N =30) n'ont pas eu de difficultés majeures pour la programmation des actions. La moyenne de toutes les réponses est de 4.4/5 (MIN : 3 /MAX : 5) et l'écart-type des réponses est de 0.77. En effet, 56.67% des personnes déclarent qu'il a été *très facile* de programmer les actions, 26.67% estiment que c'était *facile* et 16.67% *moyennement difficile*.



Si l'on se penche sur les scores par groupe expérimental, on observe que les participants du groupe CTRL ont unanimement estimé qu'il était *très facile* de programmer les actions. Les professionnels du groupe PT ne sont que 57% à partager cet avis, 29% à estimer que cela a été *facile* et 14% *moyennement difficile*. Pour le groupe PT+ ils ne sont plus que 38% à estimer que la tâche était *très facile*, le même nombre à la qualifier de *facile* et 25% à estimer que la programmation était *moyennement difficile*.

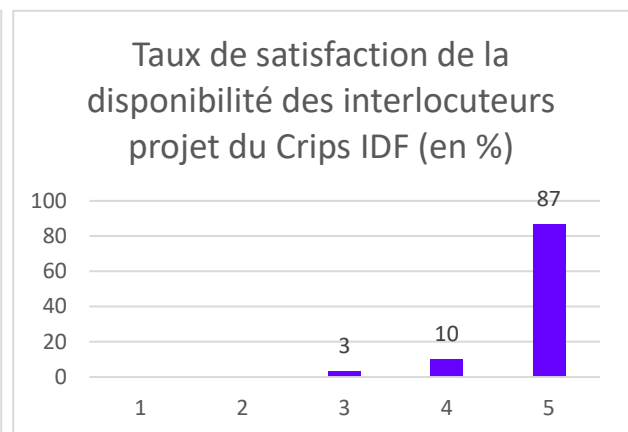
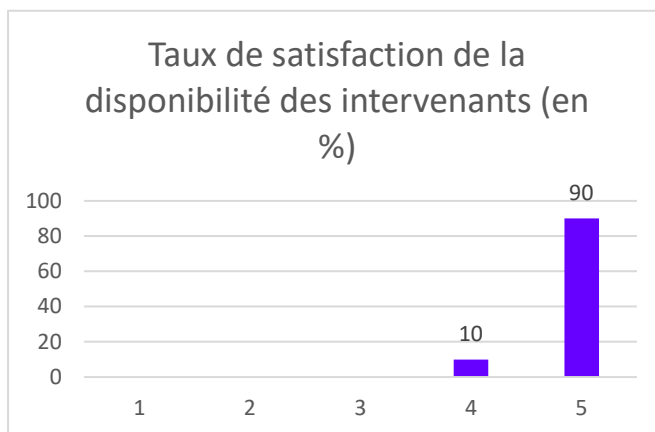
Ces différences de scores peuvent s'expliquer par une complexité différente en fonction des groupes expérimentaux. En effet, les structures du groupe contrôle devaient simplement programmer deux sessions avec les jeunes et il n'y avait aucune préparation nécessaire. Tandis que pour les groupes PT+ il fallait identifier des personnes souhaitant participer à la journée de sensibilisation, trouver une date et organiser cette journée puis programmer les séances avec les jeunes et prévoir un certain nombre d'éléments pour les sessions.

Cependant les scores du groupe PT sont surprenants car les séances de ce groupe ne nécessitaient pas de préparation particulière. Bien qu'ayant rencontré moins de difficultés que les membres du groupe PT+, il semble que l'exercice n'ait pas été si simple pour les membres de ce groupe. Il est possible que ces résultats s'expliquent par le fait que le groupe PT+ avait certes, plus de détails logistiques à organiser, mais également un meilleur accompagnement dû à la journée de formation à laquelle ils ont pu participer. Ainsi le groupe PT avait les inconvénients d'un déploiement plus lourd que le groupe CTRL sans les avantages du groupe PT+.

b. La disponibilité du Crips IDF

Ici nous avons mesuré la disponibilité des intervenants de terrain ainsi que celle des personnes en charge du projet Purple Town, d'après les professionnels de l'insertion.

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.

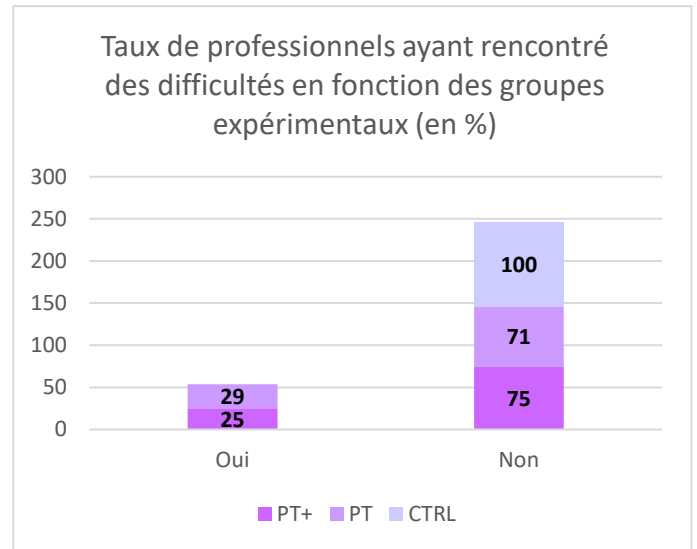
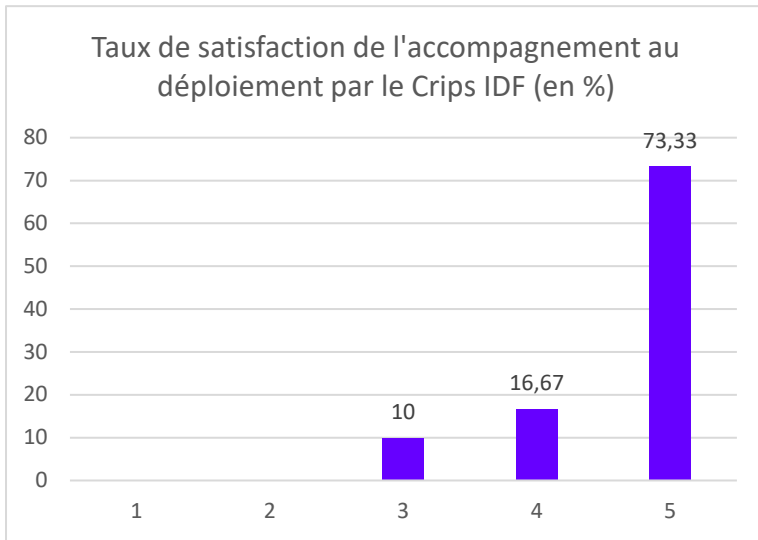


Les participants (N =30) déclarent à 90% être tout à fait d'accord avec l'affirmation « *les intervenants étaient très disponibles* » et ils sont 10% à être d'accord avec cette affirmation. La moyenne des réponses est de 4.9/5 (MIN : 4 /MAX : 5) et l'écart-type des réponses est de 0.30.

Ils déclarent à 87% être tout à fait d'accord avec l'affirmation « *Il était facile de joindre la référente du projet* » et ils sont 10% à être d'accord avec cette affirmation. Une personne (3%) semble avoir eu quelques difficultés. La moyenne des réponses est de 4.8/5 (MIN : 3 /MAX : 5) et l'écart-type des réponses est de 0.46.

c. *Appréciation de l'accompagnement par le Crips*

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) Je n'ai pas du tout apprécié à (5) J'ai beaucoup apprécié.

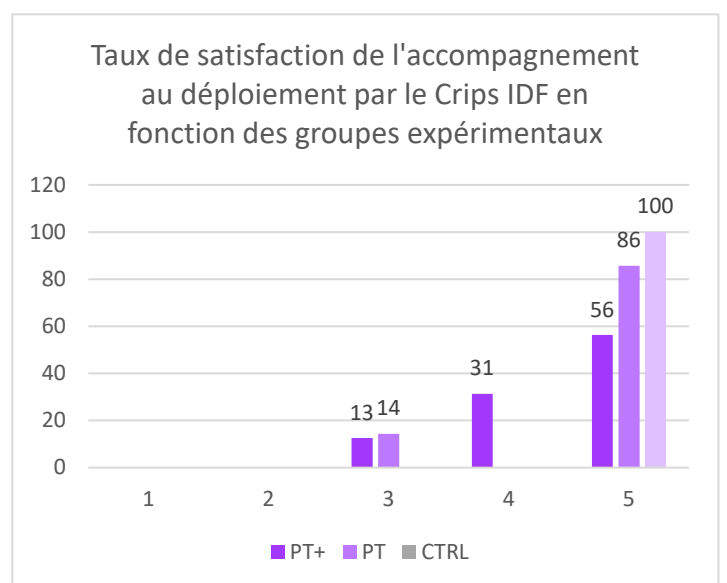
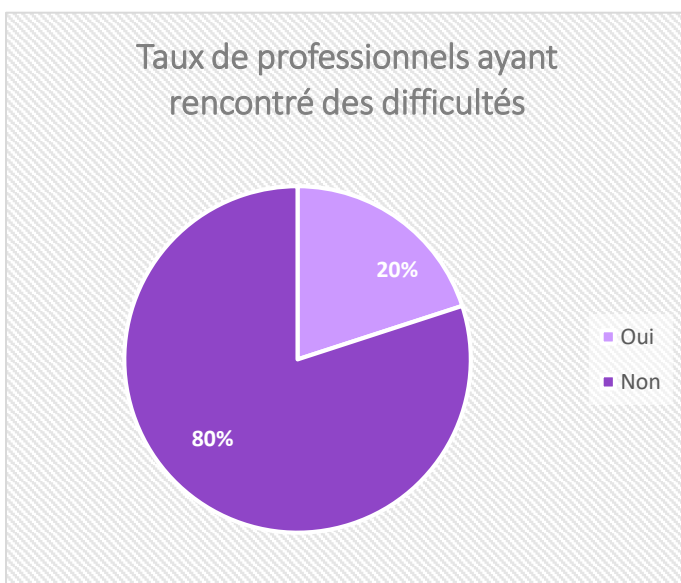


On observe que d'un point de vue global, les participants (N =30) déclarent à 73.33% avoir *beaucoup apprécié* l'accompagnement par le Crips au déploiement du projet, ils sont 16.67% à l'avoir *apprécié* et 10% à l'avoir *moyennement apprécié*. La moyenne des réponses est de 4.6/5 (MIN : 3 /MAX : 5) et l'écart-type des réponses est de 0.66.

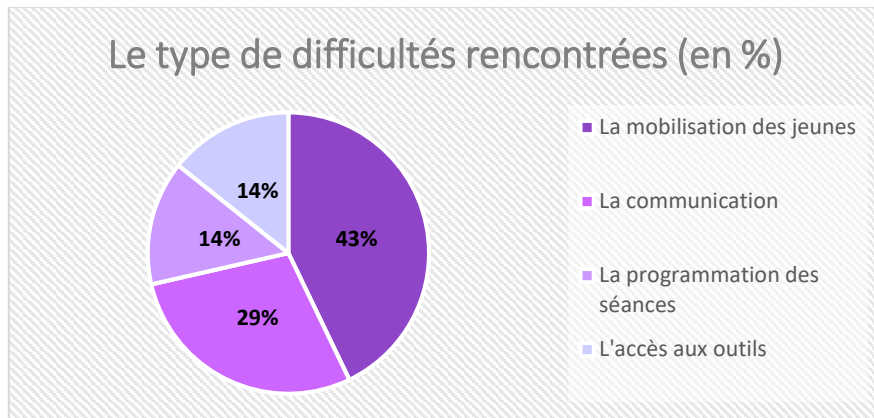
Si on s'intéresse aux scores par groupe expérimental, on observe que les participants du groupe CTRL ont unanimement indiqué avoir *beaucoup apprécié* l'accompagnement par le Crips. Les professionnels du groupe PT sont que 86% à partager cet avis et 14% à l'avoir *moyennement apprécié*. Pour le groupe PT+ ils sont 56% à avoir *beaucoup apprécié* l'accompagnement par le Crips, 31% à l'avoir *apprécié* et 13% à l'avoir *moyennement apprécié*.

d. *Les difficultés rencontrées liées au déploiement du projet*

Modalités de réponse : binaire oui/non



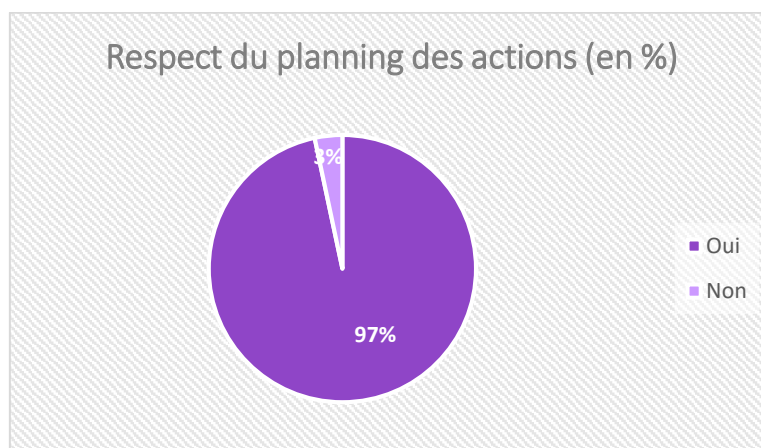
On observe que globalement il n’y a que 20% des professionnels qui déclarent avoir rencontré des difficultés liées au déploiement du projet. Lorsque l’on se penche sur les résultats par groupe expérimental, on observe que les professionnels du groupe CTRL n’ont rencontré aucune difficulté tandis que les professionnels des groupes PT et PT+ sont respectivement 29% et 25% à déclarer avoir rencontré des difficultés. Ces différences peuvent s’expliquer par une complexité plus importante de préparation des actions chez les groupes ayant bénéficié d’une intervention PT ou PT+ par comparaison aux groupes CTRL.



Si on s’intéresse aux 20% de professionnels ayant rencontré des difficultés, on peut voir que 43% d’entre eux déclarent que ces difficultés étaient liées à la mobilisation des jeunes. En effet, malgré la compensation offerte aux jeunes pour leur participation à l’expérimentation (un chèque cadeau de 10€), le maintien des jeunes d’une séance à l’autre était difficile car il s’agit d’un public difficile à suivre et qui n’est pas « captif » comme un public scolaire par exemple. La seconde difficulté citée (29%) est liée à la communication (avec les jeunes), pour des raisons similaires à l’effort nécessaire à la mobilisation, il semble qu’il n’était pas évident de « recruter » des jeunes pour cette expérimentation. Enfin les deux dernières difficultés exprimées par les professionnels (14%) sont liées à la programmation des séances et à l’accès aux outils.

e. Respect du planning

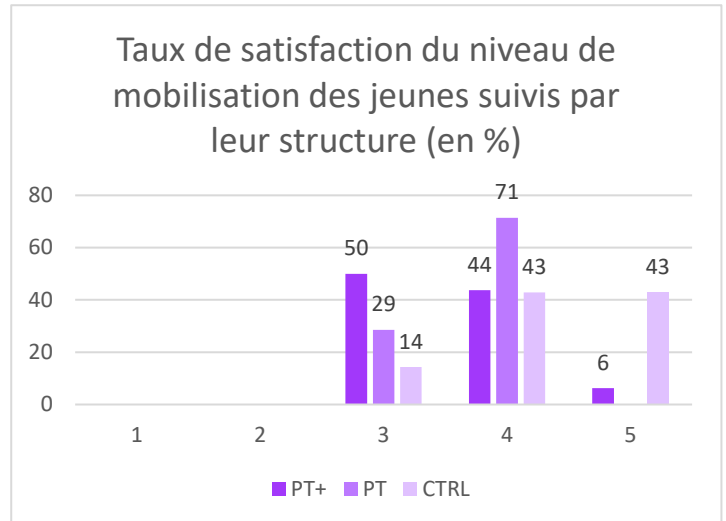
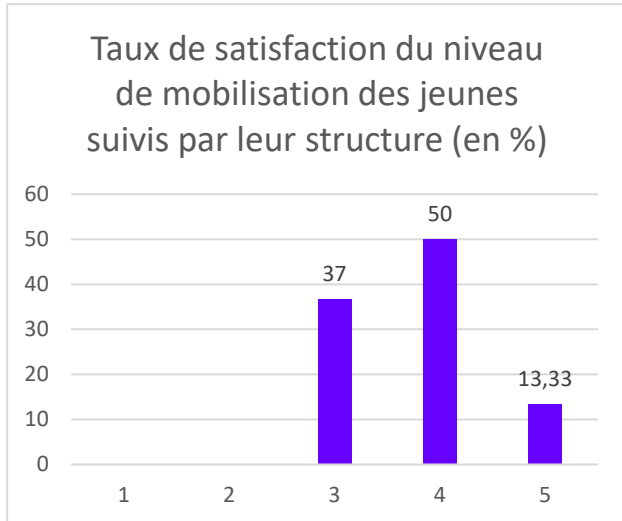
Modalités de réponse : binaire oui/non



Ces réponses nous indiquent qu’une large majorité des actions ont eu lieu à l’horaire et la date prévus initialement. Ainsi, très peu d’actions ont rencontré des problèmes liés au planning.

F. Mobilisation des jeunes sur les actions

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.



Les participants (N =30) sont 13% à déclarer être *tout à fait d'accord* avec l'affirmation « les jeunes de ma structure se sont mobilisés pour participer au projet », ils sont 50% à être *d'accord* et 37% *ni d'accord, ni pas d'accord*. La moyenne des réponses est de 3.7/5 (MIN : 3 /MAX : 5) et l'écart-type des réponses est de 0.67.

Si on se penche sur les réponses par groupe expérimental, on observe que ce sont les structures du groupe PT+ qui rapportent les résultats de satisfaction les plus faibles avec seulement 6% *tout à fait d'accord*, 44% *d'accord* et 50% *mitigés*. Nous observons cependant que les autres groupes ont également rencontré des difficultés avec 71% *d'accord* et 14% d'avis *mitigés* pour le groupe PT. Tandis que le groupe CTRL affiche 43% de professionnels *tout à fait d'accord* avec le fait que les jeunes se sont mobilisés, 43% *d'accord* et 14% d'avis *mitigés*.

Ces résultats nous permettent de relever plusieurs points importants. Le premier concerne des difficultés générales de mobilisation des jeunes dans ces structures, indépendamment du projet Purple Town, les professionnels nous confient qu'ils rencontrent régulièrement des problèmes pour capter les jeunes dans les modules qui ne concernent pas directement l'insertion professionnelle (par exemple : modules sur la santé, la citoyenneté, la culture...). Notre programme demandant une organisation particulière et un suivi, nous savons que les contraintes liées au maintien des publics ont joué un rôle important dans le recrutement des participants.

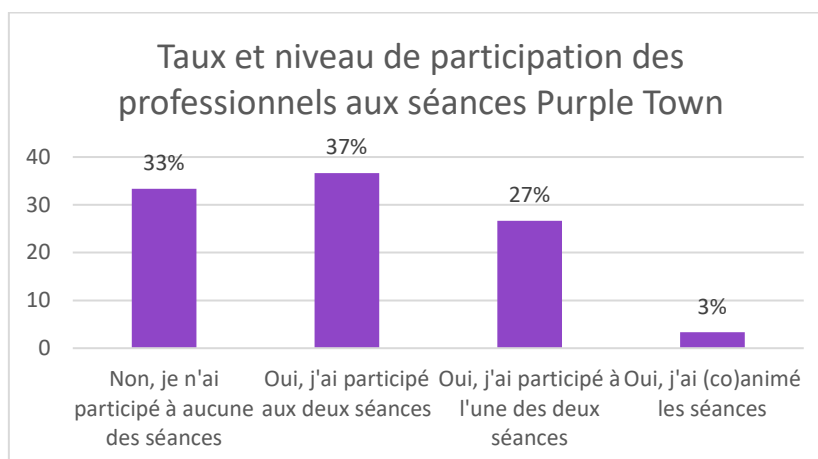
Le second point concerne la thématique de nos actions : plusieurs professionnels nous ont fait part de cas de jeunes ayant refusé de participer aux ateliers lorsqu'ils ont appris que la thématique portait sur la prévention des consommations de drogues. D'après les professionnels il pourrait s'agir de jeunes concernés par ces problématiques, qui craignaient d'être interrogés sur leurs consommations.

Enfin, le dernier point concerne les attentes des professionnels. L'idée de proposer ce programme aux jeunes leur plaisait beaucoup par son aspect innovant et ils étaient nombreux à espérer toucher plus de jeunes qu'à leur habitude en proposant un format ludique. Il semble qu'un certain nombre aient été déçus du taux de mobilisation alors même que celui-ci était parfois supérieur à d'autres programmes menés par la structure.

G. Les séances Purple Town

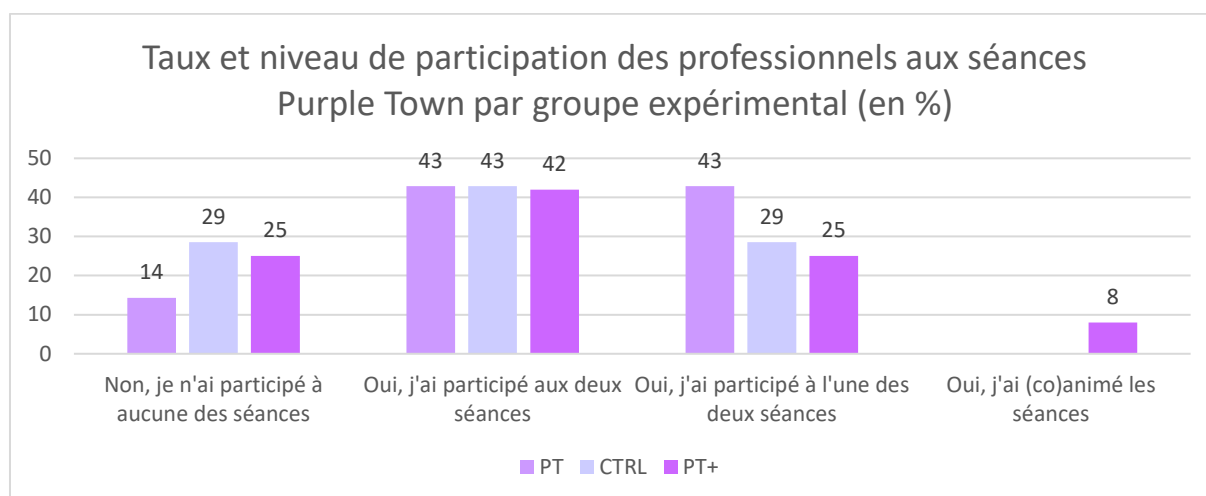
a. Participation des référents de structure aux séances

Modalités de réponse : question à choix unique à trois modalités : « Non, je n'ai participé à aucune des séances » ; « Oui, j'ai participé aux deux séances » ; « Oui, j'ai participé à l'une des deux séances ». Une quatrième modalité était disponible pour les groupes PT+ : « Oui, j'ai (co)animé les séances »



On remarque de grandes disparités dans les niveaux d'implication des professionnels. En effet, les participants (N =30) sont environ un tiers (33%) à n'avoir participé à aucune séance, un peu plus (37%) à avoir pris part aux deux séances et 27% à avoir assisté à l'une des deux séances. Seule une professionnelle (3%) a co-animé les deux séances avec l'intervenante du Crips.

Nous pouvons expliquer en partie ces disparités par le fait que dans certains cas, les personnes référentes du programme étaient des responsables de site ou des professionnels avec un certain niveau de responsabilités. Ces derniers ont régulièrement délégué à des collègues le fait d'assister aux sessions de sensibilisation.



Afin que ce graphique soit représentatif de l'implication des structures participantes dans la participation aux actions de terrain, nous avons dû exclure les doublons de participants pour une

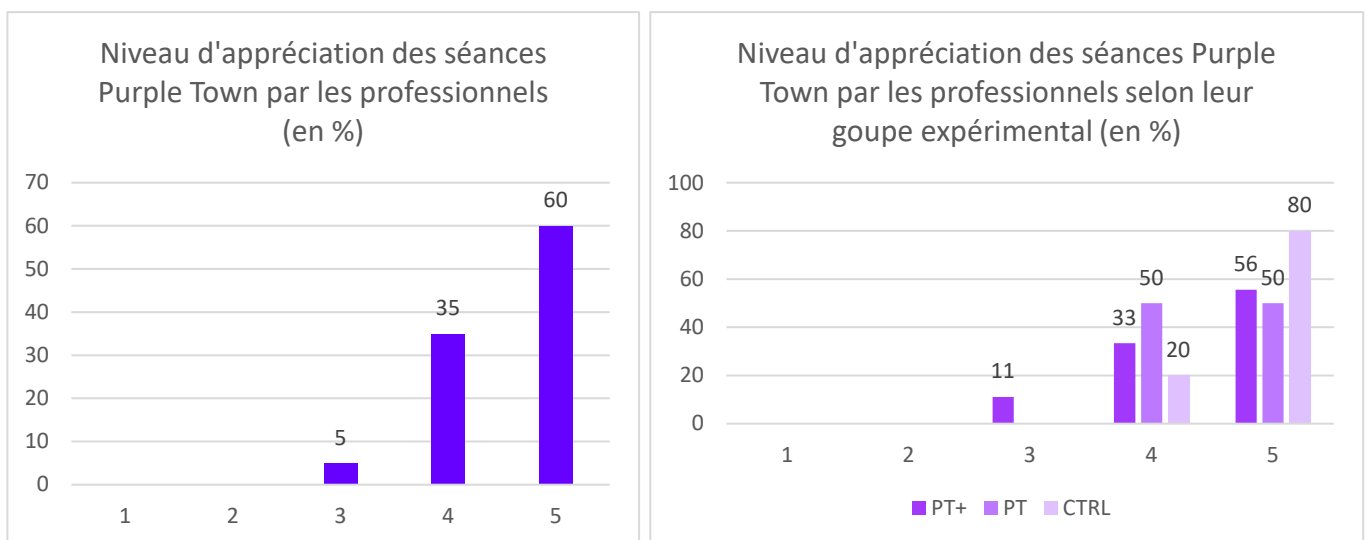
même structure. En effet, pour le groupe PT+ il est arrivé que plusieurs professionnels d'une même structure répondent au questionnaire et tous n'avaient pas participé aux séances ce qui induisait un biais à la lecture des résultats et donnait l'impression que les professionnels du groupe PT+ étaient largement plus nombreux (44%) à n'avoir participé à aucune séance. Ainsi la lecture sera plus exacte suite à cette correction.

Nous observons donc ici que les professionnels ont été 43% (PT et CTRL) et 42% (PT+) à assister aux deux séances pédagogiques avec les jeunes. Un quart (25%) des professionnels du groupe PT+ n'ont assisté à aucune séance, ils sont 29% pour le groupe CTRL et 14% pour le groupe PT. Ces résultats nous indiquent que les structures du groupe PT sont celles qui ont le plus participé aux séances avec les jeunes ce qui peut être surprenant.

Une piste d'interprétation de ces résultats réside dans le fait que ce sont souvent les référents de projet qui ont répondu au questionnaire et que les personnes qui ont assisté aux séances (éducateurs, animateurs) ont été nombreux à ne pas répondre car le questionnaire portait en grande partie sur la logistique du projet.

b. Appréciation des séances

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.

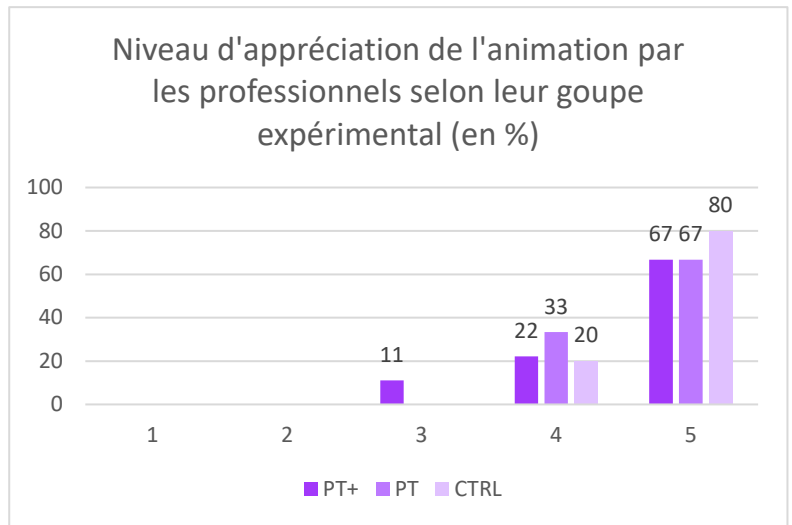
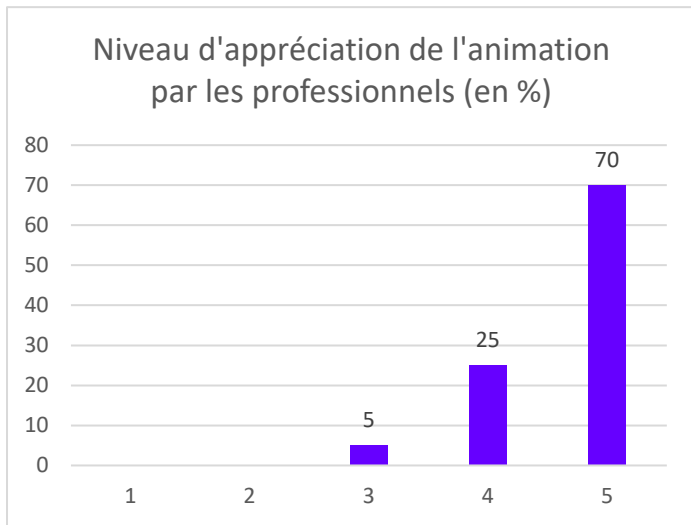


Tous groupes expérimentaux confondus, les professionnels déclarent à 95% avoir apprécié les séances et 5% ont moyennement apprécié les séances. Si l'on observe les résultats par groupe expérimental, les professionnels du groupe Contrôle et du groupe PT ont tous (100%) apprécié les séances ; les professionnels du groupe PT+ sont 89% à avoir apprécié les séances et 11% à les avoir appréciées moyennement.

Globalement ces résultats sont satisfaisants et nous pouvons expliquer le léger écart du groupe PT+ par des attentes plus importantes de la part des professionnels, notamment en termes de participation des jeunes. En effet, les professionnels de ce groupe sont nombreux à rapporter une déception liée au nombre de jeunes qui se sont mobilisés pour les séances.

c. *Appréciation de l'animation*

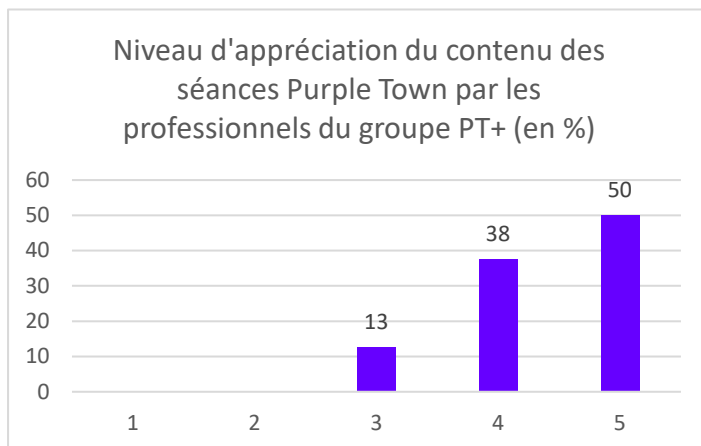
Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.



Les professionnels sont 95% à avoir apprécié la façon d'animer de l'intervenant. Si on s'intéresse aux différences par groupe expérimental, les professionnels du groupe Contrôle et du groupe PT ont tous (100%) apprécié la façon d'animer de l'intervenant ; les professionnels du groupe PT+ sont 89% à avoir apprécié les séances et 11% à les avoir appréciées moyennement.

d. *Appréciation du contenu*

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.



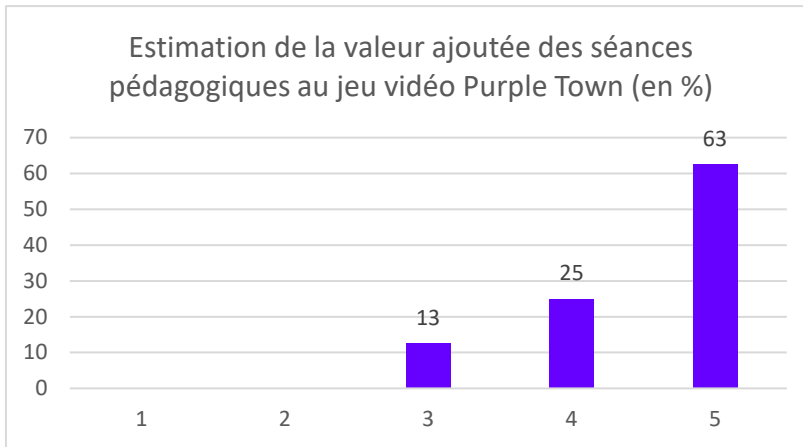
Le contenu des séances a été particulièrement apprécié par 50% des professionnels du groupe PT+. Ils sont 38% à l'avoir apprécié et 13% à avoir un avis plus mitigé.

Nous avons analysé de manière qualitative les retours sur ces séances et il semble que les critiques soient liées à des problématiques organisationnelles (manque de matériel, problème de connexion à internet). Nous observons également des avis divergents entre les professionnels, tandis que certains estiment que la séance est trop centrée autour de débats, d'autres plébiscitent plus d'échanges encore.

Les avis sont donc plutôt disparates en ce qui concerne le contenu de la séance mais elle est globalement appréciée.

e. Valeur ajoutée des séances pédagogiques

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.



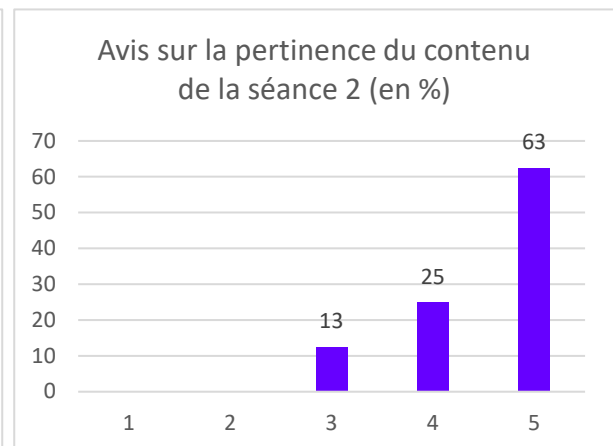
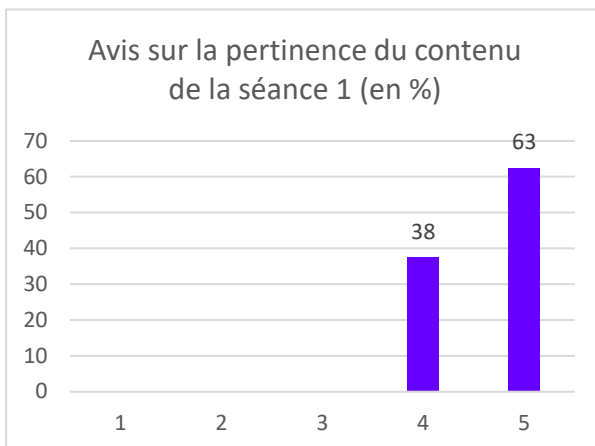
Avec cette question, nous souhaitons connaître l'avis des professionnels du groupe PT+ sur la pertinence du format que nous avons imaginé composé de deux séances pédagogiques accompagnant la pratique du jeu vidéo. Nous observons que 88% des personnes interrogées pensent que les séances pédagogiques sont une valeur ajoutée à l'utilisation du jeu

vidéo Purple Town. Nous observons également que 13% des participants ont un avis plus réservé. Aucun professionnel ne nous fait part d'une opinion négative vis-à-vis de ces séances.

f. Pertinence du contenu des séances pédagogiques

Modalités de réponse :

- Échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.
- Questions ouvertes sur les points forts et les axes d'amélioration



Les professionnels du groupe PT+ ont également été interrogés sur la pertinence perçue des séances pédagogiques. 63% des participants à l'enquête pensent que les contenus des deux séances sont tout à fait pertinents. Ils sont 38% à penser que le contenu de la séance 1 est pertinent et 25% à penser la même chose concernant la séance 2. 13% des professionnels interrogés pensent que le contenu de la séance 2 est moyennement pertinent.

Nous avons également demandé aux professionnels de nous faire un retour sur les points à conserver et à améliorer de chaque séance pédagogique.

Pour la séance 1, nous avons noté trois occurrences proposant de conserver les supports utilisés pour illustrer les stratégies d'influence des alcooliers et des *dealers* de cannabis, les vidéos notamment ont été particulièrement appréciées par les professionnels (« *les vidéos* » ; « *les supports utilisés* » ; « *la présentation* » ; « *vidéo* »). Un commentaire nous suggère que la séance est intéressante dans son ensemble (« *toute la séance est intéressante* »).

Concernant les points à améliorer, les avis sont plus partagés. D'une part, un professionnel nous indique que « *le débat et l'échange d'expérience* » sont à améliorer, plébiscitant ainsi plus de débat, tandis qu'un autre nous demande : « *pour notre public, qu'elle (la séance) soit un peu plus simple* ». Les autres commentaires concernent la qualité du matériel disponible (« *qualité du partage de vidéos* » ; « *problème de connexion* ») et une remarque concerne l'organisation de la séance et le besoin d'un point organisationnel en amont de la séance. Ce dernier point est notamment dû à un manque de communication au sein des équipes, en effet ce point était fait avec les référents de la structure mais pas systématiquement transmis à la personne qui assistait aux séances.

Concernant la séance 2, les points à conserver concernent l'animation des débats (« *les échanges* » ; « *questionnement des jeunes* » ; « *retour sur le jeu* ») ; l'introduction de la réduction des risques et des dommages (« *point sur la RDR était très bien* ») ; les chèques cadeaux remis aux jeunes en fin de participation et le jeu vidéo.

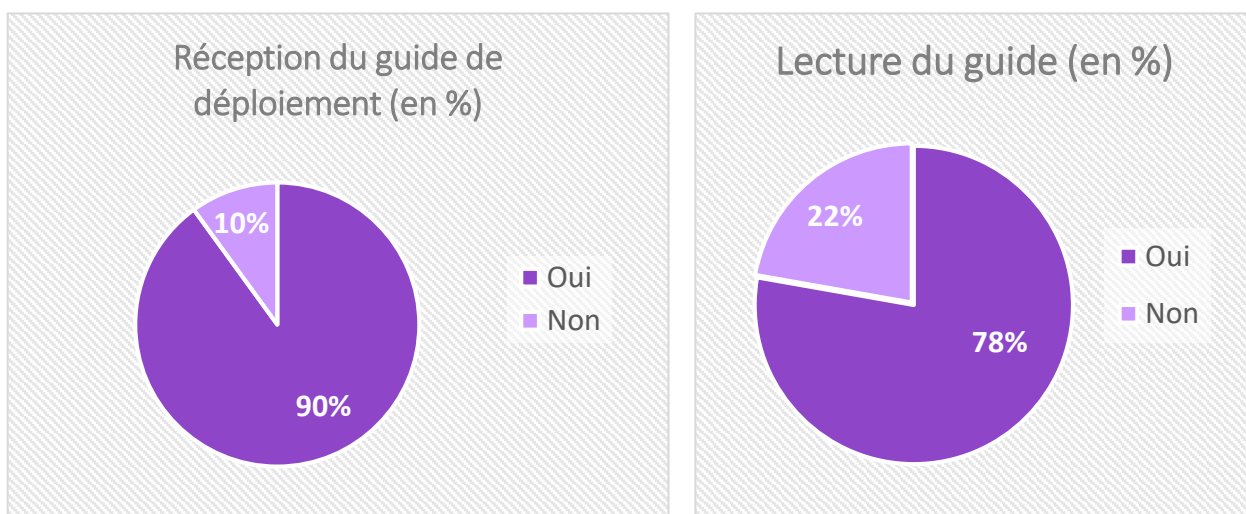
Enfin, les points à améliorer de la séance 2 portent principalement sur les débats (« *les échanges entre les jeunes et l'animatrice* ») encore une fois, nous observons des idées contradictoires sur ce point : « *plus de place au débat et à l'échange* » vs. « *le déroulé est un peu trop basé sur la discussion* ». Nous avons également une proposition concernant la documentation (« *des supports visuels auraient été appréciables [...] affiche, flyer [...]* »).

H. Les outils du projet

a. Le guide de déploiement du projet

i. Accès et lecture du guide

Modalités de réponse : binaire oui/non

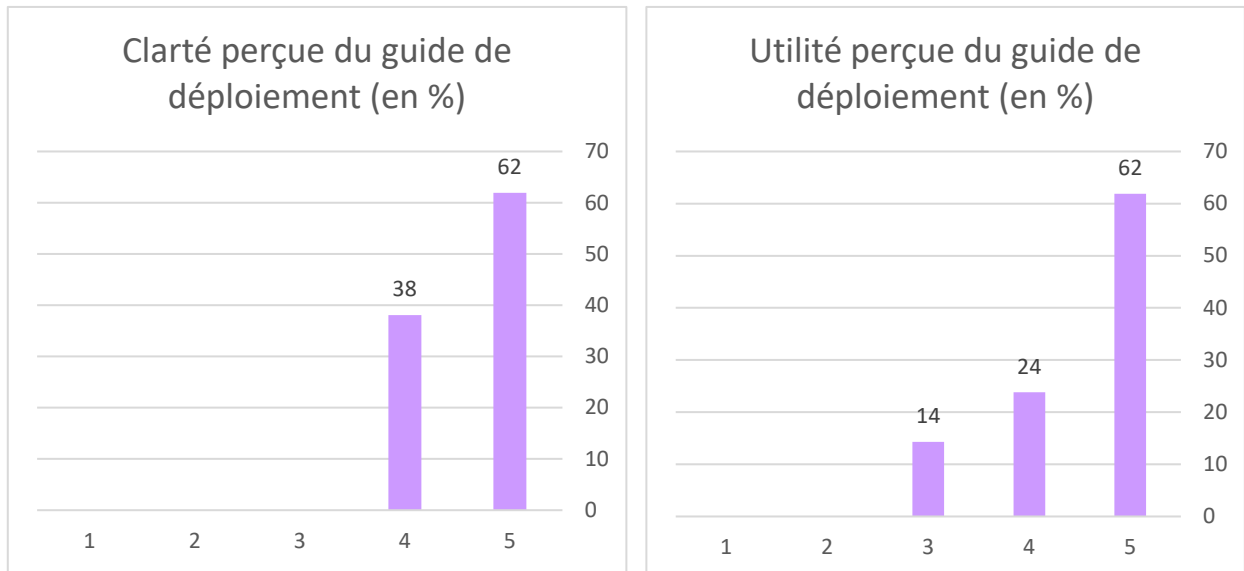


A la lecture de ces résultats nous constatons que 10% des professionnels ayant répondu à l'enquête déclaraient ne pas avoir reçu le guide de déploiement. Il a été envoyé aux référents de chaque

structure et n'a probablement pas été transmis aux personnes qui ont assisté aux séances dans certains cas. Parmi les 90% de professionnels ayant reçu le guide, 78% l'ont lu.

ii. Clarté et utilité du guide

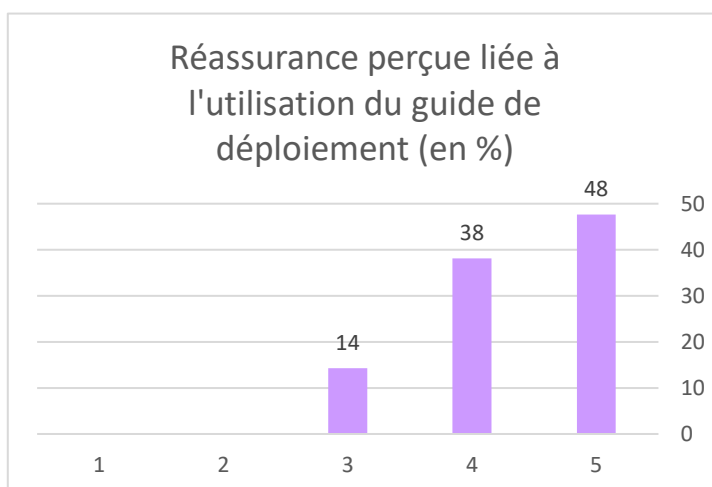
Modalités de réponse : Échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.



Parmi les professionnels ayant lu le guide de déploiement des actions, 62% l'ont trouvé très clair et très utile. 38% ont déclaré qu'il était clair. Ils sont 24% à penser que le guide était utile et 14% ont un avis plus mitigé avec une perception moyenne de l'utilité du guide. Ces résultats sont très satisfaisants, en effet cet outil semble pertinent pour la plupart des professionnels impliqués dans le projet.

iii. Fonction de réassurance du guide

Modalités de réponse : Échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.



L'un des objectifs de cet outil était de permettre aux professionnels de se sentir rassurés face à la mise en place du projet, qui peut paraître dense.

Nous observons que la majorité des professionnels (86%) se sont sentis rassurés grâce à cet outil et seuls 14% ne semblent pas avoir gagné en assurance à l'aide du guide.

Ces résultats sont donc tout à fait satisfaisants.

iv. Points à conserver et à améliorer du guide

Modalités de réponse : questions ouvertes sur les points forts et les axes d'amélioration

Etant donné que cet outil était adapté en fonction du groupe expérimental, cela nous paraît intéressant de mener cette analyse en fonction des groupes expérimentaux.

Les professionnels du groupe CTRL ont unanimement indiqué que l'ensemble du contenu du guide est à conserver : « il comprend toutes les modalités avec précision » ; « chaque chapitre est intéressant » ; « clair et explicatif » ; « tout m'a semblé clair » ; « tout le guide ». Concernant les points à améliorer, l'ensemble des professionnels ont indiqué qu'il n'y avait pas d'amélioration à apporter (« aucun » ; « aucune » ; « RAS » ; « aucun point »).

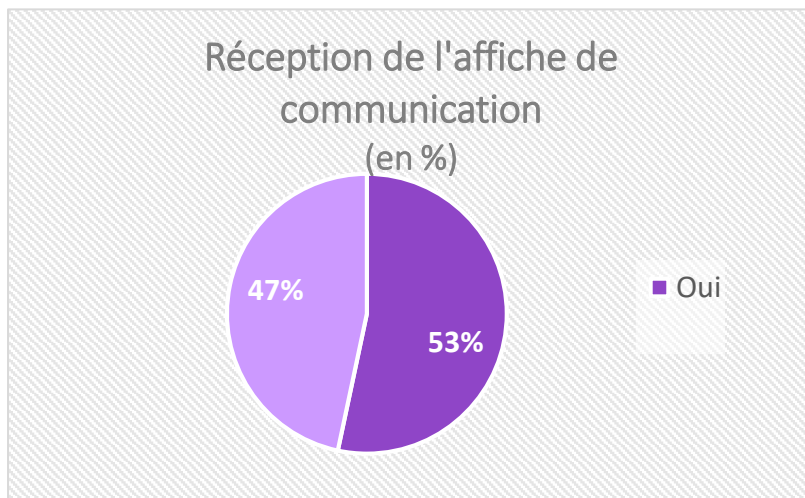
Pour le groupe PT, nous avons également eu 4 occurrences indiquant que tous les points sont à conserver. Un professionnel a souligné l'intérêt des *To do list* et un autre celui des fiches récapitulatives par séance. Concernant les points à améliorer, nous retrouvons 3 occurrences au fait qu'aucun point n'est à améliorer. D'autres professionnels proposent d'ajouter quelques images du jeu dans le guide et un résumé du projet permettant d'expliquer succinctement le programme aux jeunes.

Globalement le guide semble avoir plu et nous apparaît comme un outil qu'il est important de conserver et d'améliorer pour les futures éditions de Purple Town.

b. L'affiche de communication

i. Réception de l'affiche

Modalités de réponse : binaire oui/non

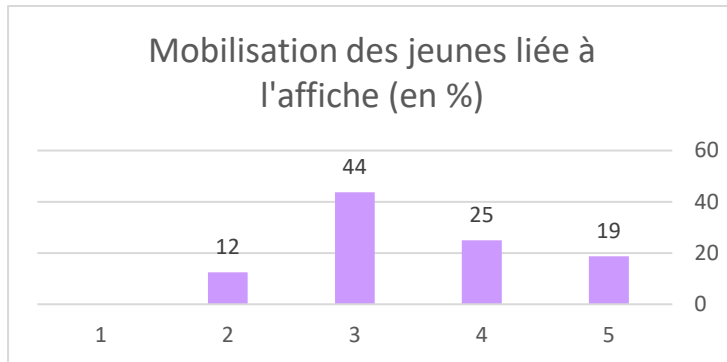


Il semble que l'affiche n'ait été reçue que par un peu plus de la moitié (53%) des professionnels ayant répondu à notre enquête.

Cet outil a initialement été réalisé à la demande de certains professionnels et était proposée de façon optionnelle et à la demande. Il est probable que l'information n'ait pas été perçue par l'ensemble des professionnels.

ii. Contribution estimée de l'affiche à la mobilisation des jeunes

Modalités de réponse : Échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.



44% des professionnels pensent que l'affiche a facilité l'adhésion des jeunes au projet. Les retours sont plutôt mitigés étant donné que le même nombre (44%) pensent qu'elle n'a été que moyennement efficace. Enfin, 12% des professionnels pensent qu'elle n'a plutôt pas contribué à la mobilisation des jeunes.

En ce sens, nous pensons que cet outil n'est pas indispensable et qu'il ne sera probablement pas réédité.

iii. Points à conserver et à améliorer de l'affiche

Modalités de réponse : questions ouvertes sur les points forts et les axes d'amélioration

Globalement les professionnels étaient satisfaits de l'affiche et notamment de l'esthétique de celle-ci : « l'illustration » ; « le style » ; « couleur » ; « elle accroche le regard ». Nous relevons 5 occurrences indiquant que les professionnels ont apprécié l'ensemble de l'affiche.

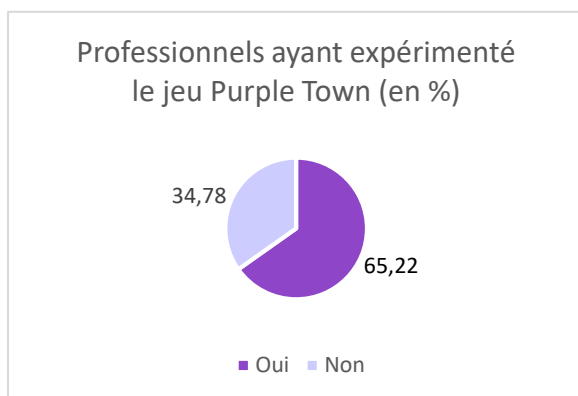
Concernant les points à améliorer, nous notons trois occurrences qui proposent d'ajouter des informations sur l'affiche : « référence aux addictions » ; « préciser qu'il ne faut pas jouer avant » et mentionner « les chèques cadeau ». Il semble par ailleurs que plusieurs professionnels n'ont pas utilisé l'affiche.

Ces différents éléments nous amènent à questionner l'utilité de cet outil et de fait, il ne sera pas utilisé dans la suite du projet.

c. Le Jeu vidéo Purple Town

i. Expérimentation du jeu par les professionnels

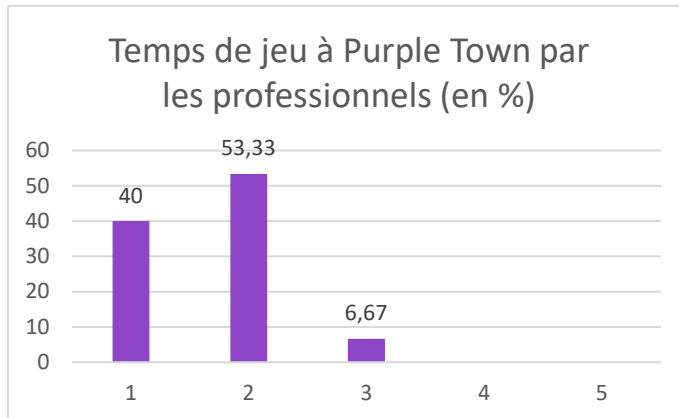
Modalités de réponse : binaire oui/non



Nous constatons ici qu'environ un tiers des professionnels (34.78%) n'ont pas eu l'occasion d'expérimenter le jeu Purple Town. Cela est probablement dû au fait que lors de certaines sessions de formation, le jeu était en maintenance et n'a pas pu être testé directement. Il semble important de d'exploiter ce temps dédié durant la session de formation car les professionnels n'ont probablement pas le temps d'expérimenter le jeu par la suite.

ii. Temps de jeu des professionnels

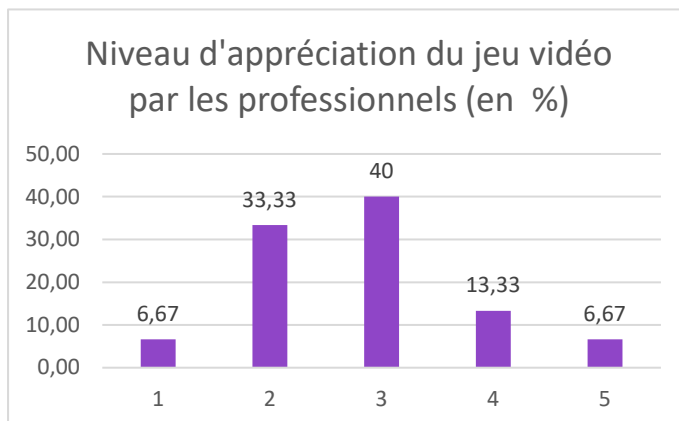
Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) juste pour essayer (1-2 parties) à (5) beaucoup (10 parties ou plus).



On observe que 40% des professionnels ont simplement expérimenté le jeu (1 ou 2 parties), ce qui n'est pas un résultat surprenant. Il est cependant intéressant de remarquer que 60% d'entre eux ont poussé l'expérimentation du jeu au-delà de la partie d'essai et qu'ils ont joué plusieurs parties, probablement afin de découvrir le contenu pédagogique du jeu pour chaque équipe (alcool, cannabis et prévention) et s'appropriier l'outil.

iii. Appréciation du jeu par les professionnels

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.



20% des professionnels ont apprécié le jeu vidéo, ils sont 40% à l'avoir apprécié moyennement et tout autant à ne pas l'avoir apprécié.

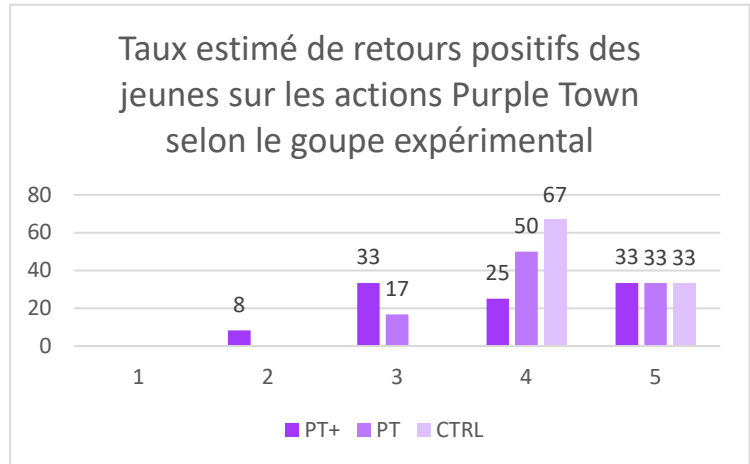
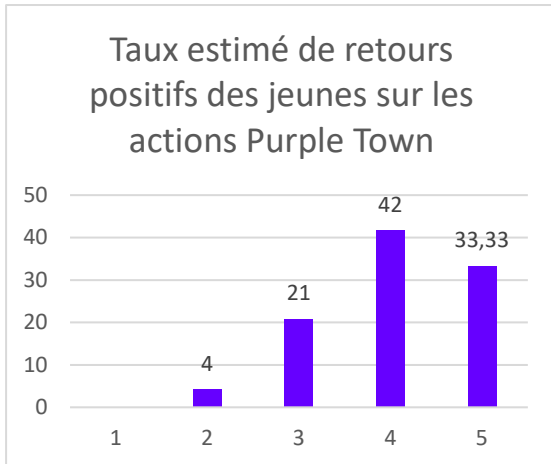
Plusieurs éléments sont à noter : d'une part les professionnels ne sont pas la cible de l'outil et un grand nombre d'entre eux n'étaient pas familiers avec l'univers du jeu vidéo. D'autre part, la plupart des expérimentations ont été effectuées lors des formations de professionnels, tandis

que le jeu était encore en version « beta », c'est-à-dire qu'il n'était pas terminé. Cela a pu occasionner des parties moins agréables pour les professionnels car il subsistait des « bugs ».

iv. Retours des jeunes sur les actions

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.

Nb : Cette question étant posée aux professionnels, elle était optionnelle. Nous invitons uniquement ceux qui ont reçu des retours de la part des jeunes à nous les communiquer. Ici, N=24.



D'après les professionnels interrogés, 75% des jeunes ont fait de bons retours concernant l'intervention Purple Town et le jeu vidéo. Si on s'intéresse aux réponses selon le groupe expérimental, on observe qu'un tiers des jeunes (33%) a beaucoup apprécié les actions, quel que soit le groupe expérimental. Et paradoxalement, les jeunes du groupe *Jeu renforcé* sont ceux qui ont le moins apprécié les interventions (58%), alors qu'ils sont ceux qui ont été les plus impliqués dans le programme et qui présentent les meilleurs taux de présence (moins d'attrition entre les deux séances que dans les autres groupes). Ils sont suivis par les jeunes du groupe *Jeu simple* (83%) et par les jeunes du groupe *Contrôle* (100%). Il reste à noter qu'il s'agit d'une question posée aux professionnels et non aux jeunes directement.

v. Points à conserver et à améliorer du jeu vidéo

Modalités de réponse : questions ouvertes sur les points forts et les axes d'amélioration

Les professionnels ont proposé des retours diversifiés sur le jeu vidéo Purple Town. D'abord, nous notons 4 occurrences relatives au **format du jeu** comme étant un point fort : « *Attirant parce que ludique* » ; le système de « *choix* » ; « *format, design* » et l'aspect « *virtuel* ». Nous avons également noté des occurrences liées au **contenu pédagogique** qui a plu aux professionnels : « *Les questions* » ; « *les infos diffusées au fur et à mesure* » ; « *l'ouverture d'esprit que ça apporte* ». Le fait de pouvoir incarner des **équipes** se révèle également être un point fort du jeu : « *la possibilité d'être dans la peau de 3 personnages* » ; « *plusieurs profils* » ; « *les différents rôles à interpréter* ». Nous relevons également des retours positifs sur l'**angle des stratégies d'influence** : « *prévention sur la communication des vendeurs* » ; « *l'approche commerciale* ». Enfin, nous avons une remarque sur la répartition en quartiers du plateau de jeu, un commentaire relevant que le jeu est accessible et un professionnel qui n'a pas apprécié le jeu.

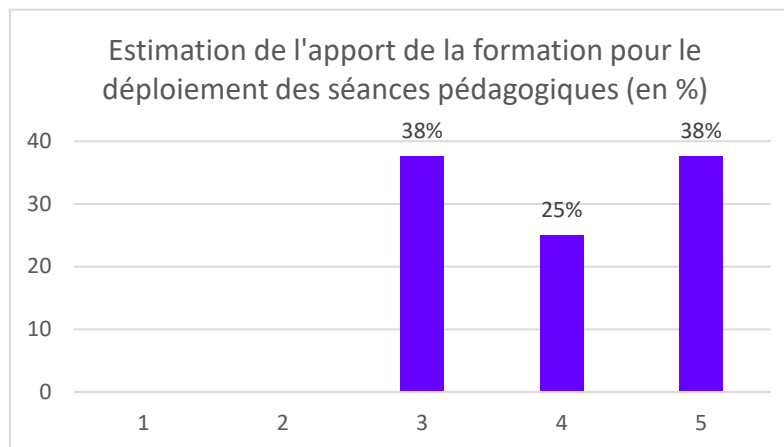
Si on se penche sur les points à améliorer, nous avons également relevé de nombreuses propositions. D'abord, nous relevons de nombreux commentaires concernant le **niveau de facilité du jeu** : « même sans trop comprendre, on clique et on gagne » ; « apparemment trop facile » ; « pas assez de niveaux de jeu » ; « plus de niveaux, plus de rapidité ». L'autre pôle important de retours concerne le **manque d'ergonomie** du jeu : « difficile à la prise en main » ; « l'ergonomie du jeu et les règles » ; « la lumière, la police, les informations importantes ne sont pas assez visibles ». Enfin, nous avons relevé deux remarques qui concernent directement le **« système de jeu » (« gameplay »)** du jeu : « répétitif » et « chaque partie se ressemble, redondance des questions ».

A l'aide de l'ensemble de ces commentaires ainsi que ceux des joueurs, nous allons pouvoir travailler à l'amélioration de l'expérience de jeu et de manière générale améliorer la qualité du jeu.

I. La formation Purple Town (PT+)

a. Apports de la formation au déploiement de la séance

Modalités de réponse : *échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord.*

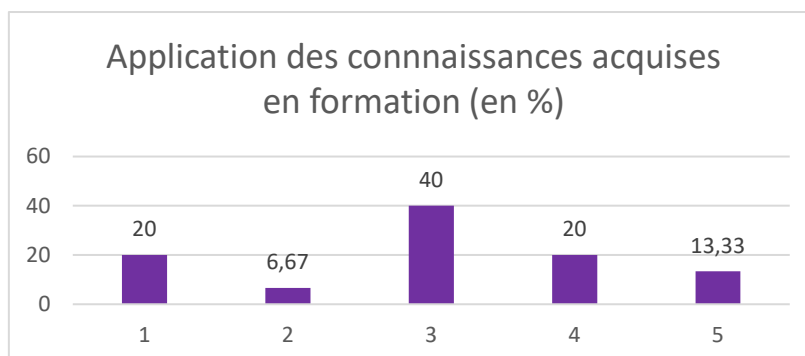


Nous avons interrogé les professionnels du groupe PT+ sur l'utilité perçue de la formation suite aux animations. Cette question visait initialement à interroger l'intérêt de la formation dans l'animation des séances par les professionnels mais comme nous l'avons vu précédemment, la grande majorité des professionnels n'ont pas participé activement à l'animation des séances.

Cela explique probablement pourquoi 38% des professionnels ont donné une réponse centrale (3). Globalement les professionnels semblent plutôt satisfaits (25%) et très satisfaits (38%) des apports de cette formation, nous pouvons déduire que cette session leur a permis de mieux appréhender le projet, ses enjeux et son déploiement concret.

b. Possibilités d'application des connaissances acquises en formation au quotidien avec les jeunes

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord

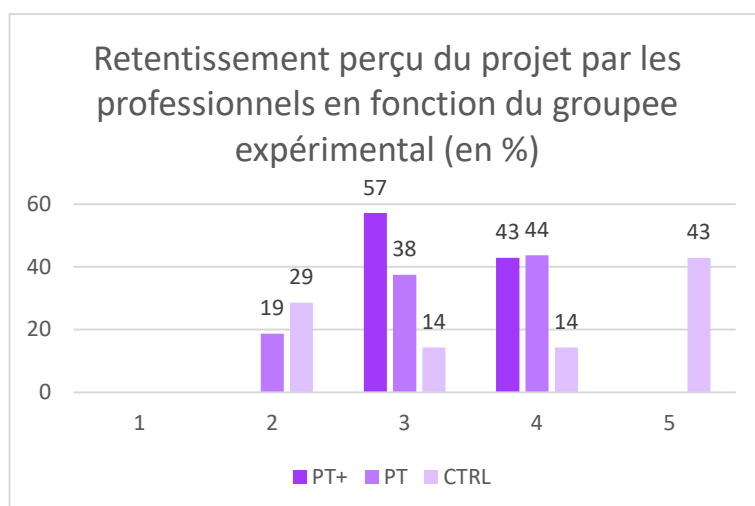
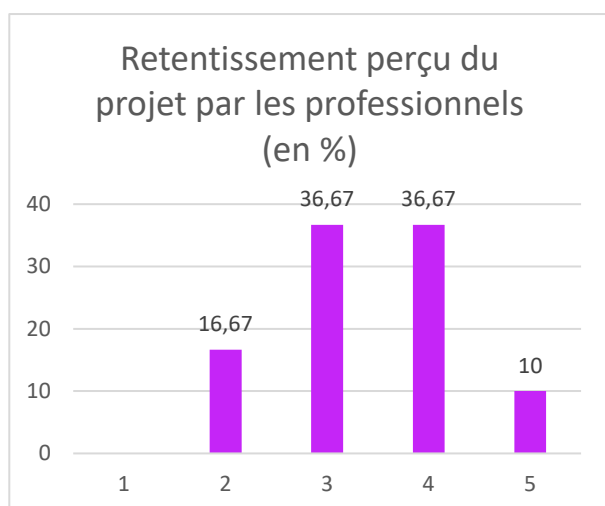


L'un des objectifs de cette session de formation était de permettre aux professionnels de se saisir du sujet de la prévention des consommations de drogues de manière transversale et de pouvoir être des ressources pour les jeunes, suite à notre départ. Sur ce point nous constatons que les résultats sont très mitigés avec 26,67% des professionnels qui n'ont pas réutilisé les méthodes et connaissances acquises en formation. On voit également que 40% des professionnels ont moyennement utilisé ces connaissances et qu'ils ne sont que 33,33% à avoir réemployé ces connaissances.

Ce point est central et doit faire l'objet d'ajustements pour la suite du projet, il nous paraît important, -tant en matière d'efficacité du projet que de cohérence avec les objectifs du Programme Purple Town- que cette formation soit utile de manière transversale suite à nos interventions. Un travail sur le contenu de la formation sera donc l'une des priorités de la mise à jour du programme

J. Retentissement du projet

Modalités de réponse : échelle de Likert en 5 points allant de (1) pas du tout d'accord à (5) tout à fait d'accord



47% des professionnels estiment que le projet Purple Town a eu un retentissement chez les participants, 37% pensent que le retentissement a été moyen et 17% considèrent que le projet n'a plutôt pas eu de retentissement chez les jeunes. Si on s'intéresse aux résultats par groupe expérimental, nous pouvons constater que ces derniers sont issus du groupe *Contrôle* ainsi que du

groupe *Jeu simple*, ce qui n'est pas surprenant car il s'agit des deux conditions comprenant les interventions les moins élaborées. L'élément qui peut nous surprendre ici réside dans le fait que les professionnels du groupe *Contrôle* sont 43% à estimer que le retentissement a été particulièrement important chez leurs jeunes. Il nous apparaît important de préciser ici que suite à la passation du second questionnaire, nous proposons une séance de sensibilisation aux jeunes afin de leur faire profiter d'une action de prévention suite à leur participation à l'évaluation.

K. Commentaires libres

Nous avons proposé aux professionnels un espace d'expression libre afin qu'ils nous fassent part de leurs retours écrits, s'ils le souhaitent.

Nous avons reçu 7 réponses :

- Saluant l'initiative et soulignant l'aspect innovant du projet

« Très bonne initiative, de proposer de nouvelles manières et outils pour parler de la consommation de substances ou autres. Des outils comme le jeu vidéo, qui je pense répondent mieux au profil des jeunes. En effet, nous avons parfois du mal à mobiliser les jeunes sur des ateliers qui traitent de la santé, la question se pose des outils utilisés ou voir même de la manière d'aborder ces sujets qui ne correspondraient plus à leur façon de voir les choses, et les atteindraient moins. Il est important de parler le même langage que notre public, les projets comme Purple Town sont une bonne occasion de le faire. Les jeunes de notre structure ont été très contents et valorisés de participer à ce projet. »

« Continuez c'est toujours intéressant et novateur. »

« Je vous remercie pour l'initiative. »

« C'est une belle expérience pour les jeunes. »

- Mettant en avant des contraintes organisationnelles

« Je quitte mon poste demain donc à voir avec mon ou ma futur.e remplaçant.e si il ou elle souhaite être recontacté.e. Merci beaucoup à Estela pour son support tout au long de cette action. »

« Expérimentation très intéressante et un bel outil pour aborder le sujet avec des jeunes. Dommage pour la déperdition d'information entre les chargées de projets et les encadrants de groupe. En espérant avoir des informations sur la suite de l'expérimentation. »

- Donnant des indications sur le rapport des jeunes au jeu vidéo

« Le retour des stagiaires est que le jeu au niveau ergonomique n'est pas très attractif. De ce fait, ils ont eu du mal à se mettre dans le bain et jouer régulièrement. »

6. Synthèse des résultats et recommandations

L. La mobilisation des jeunes en insertion : une difficulté majeure

Les retours des professionnels nous permettent de relever plusieurs points importants concernant la mobilisation des jeunes. Le premier concerne des difficultés générales de mobilisation des publics dans ces structures. Indépendamment du projet Purple Town, les professionnels nous confient qu'ils

rencontrent régulièrement des problèmes pour capter les jeunes dans les modules qui ne concernent pas directement l'insertion professionnelle (par exemple : modules sur la santé, la citoyenneté, la culture...). Notre programme demandant une organisation particulière et un suivi, nous savons que les contraintes liées au maintien des publics ont joué un rôle important dans le recrutement des participants. Pourtant, nous avons anticipé ces éléments, en proposant une gratification (chèque cadeau de 10€) aux jeunes terminant l'expérimentation. Les Missions Locales ont également eu la possibilité de valider des heures obligatoires du Contrat Engagement Jeunes. Malgré ces efforts, la mobilisation s'est avérée difficile.

Le second point concerne la thématique de nos actions : lors de nos visites sur le terrain, plusieurs professionnels nous ont fait part -de manière informelle- de cas de jeunes qui ont refusé de participer aux ateliers lorsqu'ils ont appris que la thématique portait sur la prévention des consommations de drogues. D'après les professionnels il pourrait s'agir de jeunes concernés par ces problématiques, qui craignaient qu'on les interroge sur leurs consommations.

Enfin, le dernier point concerne les attentes des professionnels. L'idée de proposer ce programme aux jeunes leur plaisait beaucoup par son aspect innovant et ils étaient nombreux à espérer toucher plus de jeunes qu'à leur habitude en proposant un format ludique. Il semble qu'un certain nombre aient été déçus du taux de mobilisation alors même que celui-ci était parfois supérieur à d'autres programmes menés par la structure.

Recommandations :

- **Mener une seconde étude, dans les mêmes conditions, avec un public qui soit plus facile à toucher et qui présente des facteurs de risque de consommations de drogues important.** Nous pensons que les apprentis seraient une option intéressante car ils sont constitués en classes de 15 à 30 élèves, ce qui nous permettra de toucher plus de jeunes à chaque séance. Par ailleurs, ils sont généralement majeurs ce qui nous permettra de continuer de respecter les recommandations du Comité d'Ethique. Enfin, nous savons qu'il s'agit d'un public présentant un niveau de consommations de substances psychoactives plus important que celui des lycéens.
- **Recommander aux professionnels de ne pas révéler d'informations concernant les actions** qui seront menées et de rester vagues sur la thématique.
- **Présenter aux professionnels les impacts positifs de ce programme** et les amener à reconsidérer les résultats en termes de mobilisation. S'ils sont supérieurs à leurs actions habituelles il s'agit d'un point positif à souligner.

M. Le groupe expérimental « Jeu Renforcé » : levier d'implication

Nous avons pu constater que les professionnels du groupe expérimental « Jeu renforcé » ont eu une implication plus importante dans le projet. Nous pensons que le fait d'avoir participé à une journée de formation a renforcé leur adhésion au programme et leur implication.

Nous constatons cependant que la participation aux séances n'a pas été aussi importante que nous l'avions espérée et seule une structure a vu son référent coanimer les séances avec notre animatrice de prévention. Cela s'explique par le fait que les référents d'établissement étaient régulièrement des responsables ou membres de la direction. Parfois, d'autres personnes de la structure ont participé aux séances mais n'avaient pas été identifiés préalablement et n'ont pas suivi les formations.

Un autre point qu'il est important de souligner ici réside dans le fait que l'évaluation comprenait à la fois les éléments logistiques et les éléments liés au déroulement des séances et que les structures mobilisaient parfois des personnes différentes pour ces deux tâches.

Recommandations :

- **Généraliser la formation des professionnels** qui présente un réel intérêt, au-delà des apports de compétences, pour la mobilisation des professionnels dans le programme ainsi que pour l'identification des interlocuteurs et des enjeux du projet.
- **Demander aux structures d'identifier un interlocuteur unique** qui aura le temps d'effectuer le suivi du projet et de participer activement aux séances ainsi qu'à la session de formation.
- **Insister sur l'intérêt de la coanimation** et la présenter comme une finalité du projet afin de renforcer l'implication des professionnels et assurer une forme de pérennisation du projet.

N. Le guide de déploiement : un outil central du projet Purple Town

Nous avons conçu un guide de déploiement visant à accompagner les professionnels pas-à-pas dans la mise en place du programme. Ce guide a été particulièrement utile et apprécié et malgré sa longueur (jusqu'à 15 pages pour le groupe « Jeu renforcé ») il a été lu par 78% des professionnels interrogés.

Ce guide comportait une description du projet et de ses porteurs, des informations contextuelles liées au déroulement des expérimentations et des annexes composées de « fiches mémo » pour récapituler les étapes du recrutement, de la passation des questionnaires, du recueil de consentement des jeunes et des deux séances pédagogiques.

Des professionnels ont souligné qu'il leur a manqué une partie explicative succincte du projet à présenter aux jeunes. Mis à part ce point, les avis allaient tous dans le sens d'un outil à conserver tel qu'il leur a été présenté.

Recommandations :

- **Conserver le guide de déploiement** en apportant des mises à jour liées à l'évolution du programme et aux nouveaux publics qu'il pourrait toucher à l'avenir.

O. Le Jeu vidéo Purple Town : un outil nécessitant des mises à jour

Les retours des professionnels sont mitigés en ce qui concerne le jeu vidéo, ils soulignent un manque d'ergonomie, un niveau de difficulté moindre ainsi qu'une répétitivité du système de jeu. Il s'agit de retours que nous avons pu recevoir de la part des jeunes également.

Le temps nécessaire à la création d'un tel outil avait été sous-estimé dans la planification du projet et nous avons pris un retard important sur la partie technique, mais également pédagogique de conception du jeu vidéo. Il s'agit d'un outil ambitieux proposant plusieurs vecteurs de transmission de connaissances et certains éléments doivent faire l'objet d'améliorations.

Recommandations :

- **Mettre en place une mise à jour du jeu** à l'aide des retours des jeunes et des professionnels afin d'améliorer l'expérience de jeu.
- **Augmenter la difficulté du jeu** en rendant les « quiz » aléatoires moins évidents.
- **Améliorer l'ergonomie du jeu** en augmentant la police d'écriture et réduisant le texte.
- **Diminuer la répétitivité du jeu** en ajoutant des éléments de « gameplay ».