

TAKE CARE



La santé des jeunes

En 2017, une enquête menée par l'IFOP sur la santé des jeunes révèle leurs principales difficultés :

- Le mal-être chez les jeunes

Pour tous les jeunes interrogés, les troubles du sommeil sont révélateurs de stress...
... parfois de troubles psychiques pour 10% des sondés
▶▶ L'état de stress est alimenté par un environnement vécu comme violent

Le mal-être chez les jeunes a fait l'objet d'un plan d'action gouvernemental « Bien-être et santé des jeunes » mis en place en 2016

- Un suivi a minima de leur santé

70% des jeunes ont renoncé à des soins à cause du délai, du coût ou de l'éloignement géographique. Le renoncement concerne essentiellement les spécialistes (ophtalmologue, dentiste, gynécologue, ostéopathe et cardiologue)

Ces renoncements concernent tous les territoires : urbain, péri-urbain et rural. En parallèle, **34% des jeunes jugent l'accès aux soins difficiles**

- Des jeunes peu attentifs aux campagnes de prévention

Quel que soit le thème ou la forme, elles ne parviennent pas à concerner ce public. De sorte qu'**aucune campagne de prévention n'est véritablement mémorisée et intégrée.**

Il est donc important d'adapter les campagnes à leur univers :

Des témoignages : l'importance du « vécu » et d'une **parole réaliste et désintéressée**
Des tutos pour comprendre rapidement de façon **pédagogique** et **ludique** un point particulier
Des personnages (jeunes, « stylés ») qui donnent **envie de s'identifier**,
Un ton juste : leur parler comme à des adultes et non « faire jeune », **sensibiliser sans dramatiser**,
Responsabiliser et non culpabiliser en leur permettant de **comprendre pourquoi** plutôt que de leur imposer un ordre ou une morale.

Une série est née ?



Dans les deux premiers épisodes de ce nouveau jeu, incarnez Farid, un jeune homme de 21 ans débordant d'enthousiasme et de joie de vivre. Il a récemment terminé ses études, un BTS de biologie, et vient d'obtenir un poste de technicien dans un laboratoire d'analyses médicales, dans une ville à 100 km de celle où il a fait ses études. Pour ce poste, il a quitté le domicile familial. Sophie, sa petite amie, a préféré rompre que de prolonger une histoire à distance.

Une page est tournée. Une nouvelle vie débute.

Echangez, faites des choix afin d'orienter vos amis... et découvrez vos droits et des infos clés pour gérer votre santé au quotidien à travers vos aventures avec Sophie, Xavier, Chen, Leïla, Thomas, Amandine et Samia. Et si vous en voulez « plus car affinités » : retrouvez leurs « stories » sur instagram et facebook.

« Take care ! » ;-)

Philosophie du projet

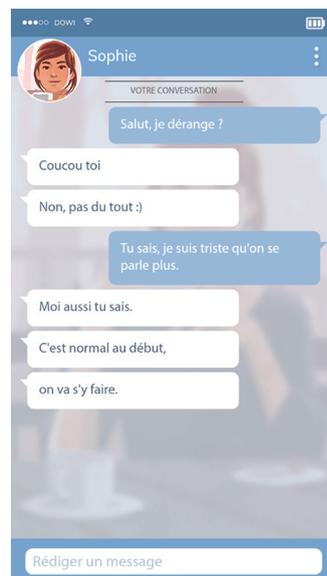
La connaissance des droits en santé facilite les parcours de santé des usagers, c'est pourquoi France Assos Santé Auvergne-Rhône-Alpes souhaite développer un outil d'information adapté aux publics jeunes (16-25 ans), qui n'échappent pas à cette règle. Ce projet entend répondre au double enjeu que représente la connaissance des droits en santé pour ces publics :

- Connaître ses droits pour recourir au système de santé et prévenir les phénomènes de repli sur soi et d'isolement.
- Devenir « citoyen en santé » : connaître ses droits en santé pour promouvoir un rapport responsable au système de santé en tant qu'utilisateur.

Type de jeu

Ce serious game se base sur un système de jeu très tendance ces dernières années : les *interactive story games*. L'intérêt de ces jeux se trouve dans la richesse de leur écriture ainsi que sur l'importance et la répercussion des choix du joueur dans l'histoire. Nous sommes ainsi face à un scénario à embranchement : chaque joueur crée sa propre histoire en fonction des choix qu'il fait. Cet aspect valorise le joueur qui est totalement intégré à l'histoire, ce qui l'implique d'autant plus dans le jeu.

La machine utilisée pour le dialogue au sein du jeu est un smartphone. Il est l'outil le plus utilisé par les nouvelles générations pour communiquer avec leurs proches. Le jeu simule une utilisation classique de cet outil, ce qui renforce l'aspect réel du projet. De plus, le jeu ne nécessite pas d'explication particulière à son lancement, le joueur reconnaissant clairement les boutons et éléments interactifs auxquels il a accès ainsi que leurs rôles. La prise en main du jeu est donc totalement intuitive, voire innée, par la cible.



Notions de santé abordées

Chapitre 1

- L'accès aux soins :
 - Choix du médecin traitant
 - Difficultés d'accès : quelles alternatives ?
 - Secteur 1 / secteur 2 ?
 - Remboursement des frais de santé

Chapitre 2

- L'accès à l'information en santé : obtenir son dossier médical
- Le libre choix des prestations
- Le consentement libre et éclairé

Stratégie pédagogique

Selon Brad Paras (ex- concepteur de jeux vidéo chez Electronic Arts et enseignant en game design à la Simon Fraser University), il existe certains principes importants dans la création d'un jeu vidéo :

- le défi ;
- le désir d'atteindre les objectifs et d'avoir de bons retours (feedback) pour améliorer ses compétences ;
- la capacité à générer une curiosité sensorielle et cognitive chez l'apprenant ;
- le fait de donner à l'apprenant un sentiment de contrôle grâce aux retours positifs fournies par le jeu.

En utilisant le fantasme et l'imagination, le jeu vidéo permet de renforcer les objectifs pédagogiques tout en stimulant les intérêts intrinsèques de l'apprenant.

Ces principes sont très similaires aux conditions du flow, dont voici la définition donnée par Wikipédia :

« *Le flow, littéralement le flux en anglais, est l'état mental atteint par une personne lorsqu'elle est complètement immergée dans ce qu'elle fait, dans un état maximal de concentration. Cette personne éprouve alors un sentiment d'engagement total et de réussite. Ce concept, élaboré par le psychologue Mihaly Csikszentmihalyi, a été repris dans des domaines variés et nombreux, du sport à la spiritualité en passant par l'éducation et la séduction.* »



Le serious game « Take Care » a été conçu de manière à produire chez le joueur ce fameux état de flow qui mécaniquement améliore la motivation et l'apprentissage.

Game ► Play ► Flow ► Motivation ► Learning

..... Un projet multi-acteurs

Dowino

Pour la création de Take Care, France Assos Santé s'est adressé à l'équipe de Dowino, studio de création basé à Villeurbanne dont le métier est de sensibiliser, éduquer, former à des problématiques de développement durable, de responsabilité sociale, de santé publique, de solidarité. Le studio est passé maître dans l'art de traduire ces sujets complexes par des outils simples à utiliser, vecteurs d'émotions, de plaisir et d'engagement.



Plusieurs fois récompensé pour la création de ses jeux, Dowino est devenu en 5 ans un acteur incontournable du milieu vidéoludique en France.

Pour la sortie du jeu «Take Care» et pendant un mois, Dowino fera vivre le jeu comme une série interactive par le biais des « stories » de Facebook et d'Instagram.

Partenaires

Pour la réalisation et la diffusion du jeu, France Assos Santé s'est entouré de nombreux partenaires régionaux spécialisés dans la prévention et l'accompagnement du public jeune :

- L'ADES, Association Départementale d'Education pour la Santé
- Le réseau des Missions locales
- L'URHAJ, Union régionale pour l'habitat des jeunes
- Le CRIJ, Centre Régional d'Information Jeunesse



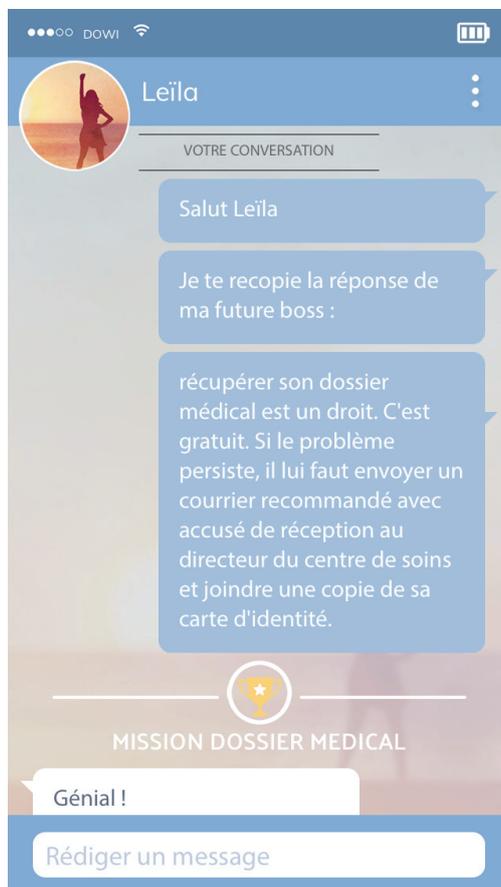
TAKE CARE

Le jeu

Chapitre 1

Nouveau départ

"Et voilà...je suis prêt à commencer ma nouvelle vie. Nouvelle ville, nouveau boulot et peut être bientôt...nouvel appart !"



France Assos Santé (Auvergne-Rhône-Alpes) ? Une voix pour tous !



Née au 1er janvier 2018 de la transformation du CISS Auvergne-Rhône-Alpes en délégation régionale de France Assos Santé, France Assos Santé Auvergne-Rhône-Alpes regroupe près de 140 associations et représentations d'associations d'usagers de la santé, plus fortes ensemble pour promouvoir la solidarité et la qualité du système de santé en Auvergne-Rhône-Alpes.

Take Care a été réalisé avec le soutien



Contact : Magalie Aveline, chargée de communication et animation du réseau
04 78 62 24 53 - maveline@france-assos-sante.org