

# Promotion de la santé dans les jeux communautaires en ligne populaires auprès des jeunes : Propositions, recommandations et applications

P. Martin <sup>1,\*</sup>, B. Chapoton <sup>2</sup>, A. Bourmaud <sup>1</sup>, A. Dumas <sup>1</sup>, J. Kivits <sup>1</sup>, C. Eyraud <sup>1</sup>, C. Alberti <sup>1</sup>, E. Le Roux <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Université de Paris, Inserm U1123, ECEVE, Paris  
<sup>2</sup> Coactis UR 4161, Université Jean Monnet, Saint-Etienne

## Introduction

Les jeunes utilisent la technologie numérique et apprécient les jeux en ligne qui favorisent les interactions sociales entre pairs. **Intervenir par le biais de jeux communautaires en ligne** existants représente une opportunité innovante pour les **interventions de promotion de la santé**.

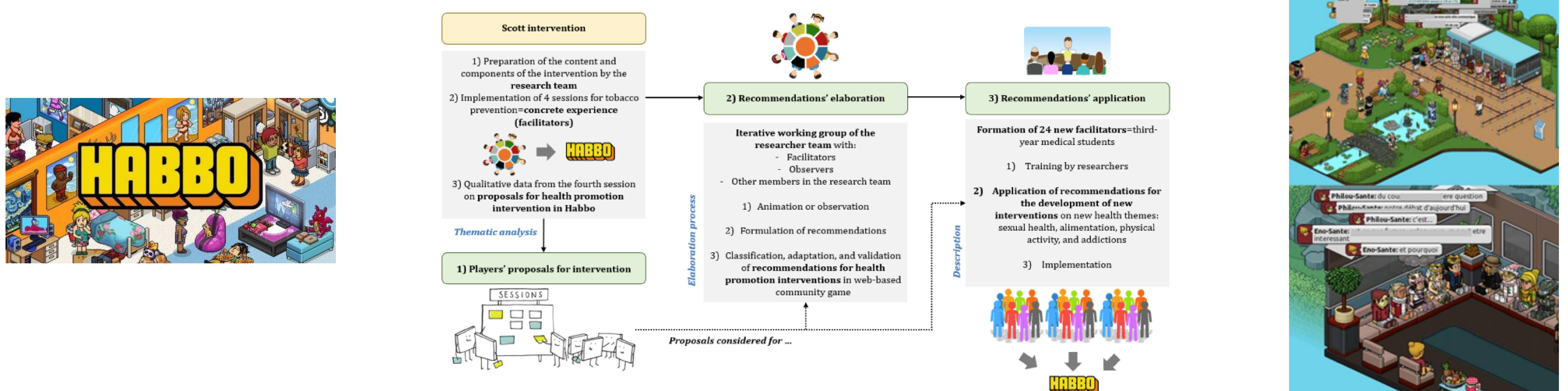
## Objectif

- Recueillir et de décrire les **propositions** des joueurs concernant la promotion de la santé par le biais de jeux communautaires en ligne existants auprès des jeunes ;
- Elaborer des **recommandations** adaptées à partir d'une expérience concrète ;
- Décrire l'**application** des recommandations pour de nouvelles interventions.

## Méthodes

Nous avons mis en œuvre une intervention de promotion/prévention de la santé par le biais d'un jeu communautaire en ligne (Habbo). Pendant la mise en œuvre de l'intervention, nous avons mené une étude **qualitative observationnelle sur les propositions de 22 jeunes**. Nous avons réalisé une **analyse thématique qualitative** à partir des propositions des joueurs. Nous avons élaboré des **recommandations pour le développement et la mise en œuvre d'actions**, sur la base de nos **expériences et du travail avec un consortium multidisciplinaire d'experts**. Enfin, nous avons **appliqué ces recommandations à de nouvelles interventions et décrit leur application (service sanitaire)**.

Figure 1. Stages and study process of the study.



## Résultats

Textbox 1. Key themes and subthemes identified in the session.

- Develop an attractive intervention in the game**
- The need for varied and renewed health topics
  - Entertainment components and formats for prevention
  - Challenge as a motivation to participate
  - An entertaining intervention that may be considered not serious enough
  - The involvement of multiple stakeholders in the development and implementation of interventions
- Involve peers in the development of the intervention in the game**
- In favor of codeveloping the action
  - Remaining anonymous for the fear of not being taken seriously
  - Feeling of insufficient knowledge for delivering prevention themselves
  - Experience as a skill for prevention
  - Motivation and social support among peers as a lever for action
- Mobilize and control gamer participation**
- Limiting the number of participants to ensure the success of the action
  - Trolls and essential moderation of exchanges
  - In-game rewards as incentives
  - Promote action outside the web-based game

Exemples

Des propositions ont été recueillies auprès de 3 groupes de joueurs (3 groupes de 9, 8 et 5 joueurs).

Identification de **3 thèmes et 14 sous-thèmes** liés aux propositions des joueurs et aux éléments du processus :

- conditions pour développer une intervention attrayante au sein du jeu,
- valeur de l'implication des pairs dans le développement de l'intervention,
- moyens de mobiliser et de contrôler la participation des joueurs.

### Implication des joueurs

*Si cela peut avoir un impact sur d'autres personnes et les aider, je serais très heureux d'y participer... J'espère pouvoir participer ou être animateur, interagir avec les joueurs et effectivement les aider sur des sujets.* [S2]

### Accompagnement par des professionnels

*En fait, le souci c'est que s'il n'y a pas de professionnels avec nous, les joueurs ne nous prendront pas au sérieux, parce que nous nous connaissons.* [S12]

### Intervention entre divertissement et prise au sérieux

*Je pense que [l'aspect trop divertissant du jeu de prévention] peut être complètement contre-productif et nuire au message qu'il est censé véhiculer.* [S1]

Ces propositions soulignent l'importance des interventions impliquant un petit groupe de joueurs de manière ludique mais avec des aspects professionnels.

A partir de notre expérience, nous avons établi **16 domaines avec 27 recommandations pour préparer et mettre en œuvre une intervention dans les jeux en ligne**, en adoptant les codes de la culture du jeu. L'application des recommandations a montré leur utilité et qu'il était possible de faire des interventions adaptées et diversifiées dans le jeu.

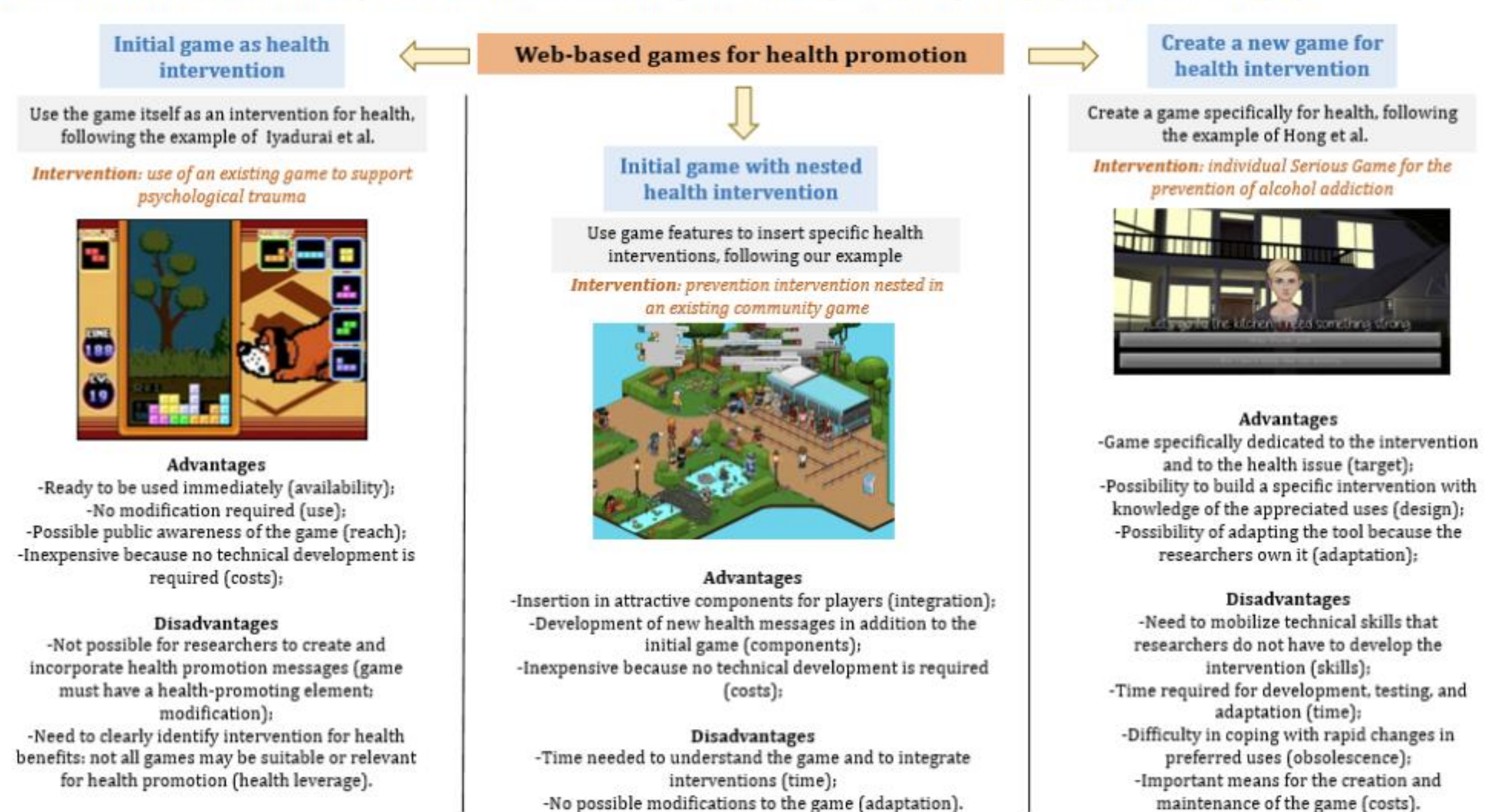
## Recommandations

Exemples

	Domain and the Scott intervention experience	Recommendations	Applications for new interventions
Implementation			
	13. A bus specially designed for the intervention was developed with the community manager. This bus was recognizable and included fun and game-specific elements (chairs and drinks).	13. Provide a dedicated, a recognizable, and an attractive place for intervention implementation within the game.	13. The new facilitators integrated elements of the game used for the Scott intervention (bus) and also adapted their new interventions using new varied and attractive places (eg. gym and restaurant). This has allowed them to maintain familiarity and originality.
Temporality			
	14. The dates and duration of the interventions were announced in the advertisement on the home page and recalled in the intervention. This allowed the participants to be prepared for the beginning and the end of the interventions.	14. Plan and announce the duration of the intervention within the game to prepare the participants to get involved in the game at a given time.	14. The system for announcing new interventions included a schedule according to the different health themes addressed (sexual health, addictions, nutrition, and physical activity).

## Intervenir dans les jeux de différentes façons

Figure 3. Illustration of the different possibilities to intervene through web-based games (Hong et al [35] and Iyadurai et al [36]).



## Conclusions

Les interventions de santé intégrées dans les jeux communautaires existants sur Internet représentent un potentiel de promotion de la santé et du bien-être individuels. Il est nécessaire de **s'adapter à l'évolution des préférences et des usages des populations cibles en pensant à des moyens innovants de recherche interventionnelle (leviers, freins et coûts)**. Cela nécessite également une acculturation permanente des intervenants et des chercheurs pour intervenir correctement et analyser les jeux comme lieu et potentiel de promotion de la santé auprès des publics cibles. **L'implication de ces publics** est d'une aide considérable dans la conception et la mise en œuvre d'interventions innovantes en matière de promotion de la santé.

**Remerciements:** Nous tenons à remercier tous les jeunes interrogés dans le cadre de cette recherche-action. Nous tenons à remercier tous les membres des équipes impliqués dans le projet SCOTT et ayant soutenu ce travail. Enfin, nous tenons à remercier l'Institut pour la Recherche en Santé Publique (IRESP) pour le financement de la recherche SCOTT.

**Nous contacter :** philippe.martin@inserm.fr / enora.leroux@aphp.fr