

DOSSIER DE PRESSE
MARDI 5 SEPTEMBRE 2017



ESCAPE ROOM ET PREVENTION
une première mondiale

SOMMAIRE



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

LA PREMIÈRE ESCAPE ROOM
DÉDIÉE À LA PRÉVENTION

LA SANTÉ MENTALE AU
CŒUR DE CETTE ESCAPE
ROOM

UN CONCEPT NOVATEUR

RENCONTRE AVEC
DAVID LABROSSE

INVITATION

PLAN D'ACCÈS

L'ESCAPE ROOM

Une énigme sur la santé au cœur
d'un jeu puissant

Une Escape Room à visée préventive voit le jour à Bordeaux. Utiliser **une stratégie de jeu gamifiante** pour sensibiliser les jeunes à leur santé est **une expérience unique au monde** à venir découvrir du 18 au 22 septembre à l'Espace santé étudiants Bordeaux.



escape
room

Sur le principe de l'Escape Game

C'est un jeu d'évasion en grandeur nature à faire en équipe. On y retrouve toujours les mêmes éléments à savoir, 1 équipe, 1 pièce close et 1 temps de jeu. Une recette qui marche ces dernières années !

Enfermés dans une pièce, le plus souvent par équipe de 3 à 5, cohésion, stratégie et curiosité sont de mise pour trouver chaque indice caché dans le décor. Résoudre l'énigme finale est la clé de la réussite pour sortir avant le temps donné.

Une nouvelle aventure !

« ... Le monde a bien changé depuis 2017. A l'heure où je te parle, l'intelligence artificielle domine le monde. Les assurances ont imposé à chaque individu de posséder leur Compagnon. Le Compagnon est un algorithme ultra intelligent, une sorte d'intelligence artificielle très avancée qui veille constamment sur chaque être humain ... »

C'est dans ce contexte, que le Compagnon de Thomas l'a enfermé pour le protéger de lui-même après qu'il ait montré différents signes inquiétants. Enfermés avec lui, réunir les 5 cartes symptômes afin d'établir un diagnostic sur le mal de Thomas est la seule solution pour trouver la clé de désamorçage qui vous permettra de vous échapper. Une mission délicate qui demande réflexion et stratégie.

... 60 minutes, le chrono est lancé !

Contact

Elena MILESI
Responsable communication
de l'étude i-Share
Tél : 05.47.30.42.25
E-mail : elena.milesi@u-bordeaux.fr



LA PREMIÈRE ESCAPE ROOM DÉDIÉE À LA PRÉVENTION

Utiliser un objet moderne et expérimental pour sensibiliser les jeunes à leur santé est le pari lancé par l'étude i-Share et l'Espace Santé Etudiants de l'Université de Bordeaux. Un concept unique au monde et novateur au service de la santé publique.

L'ESCAPE ROOM, UN NOUVEL OBJET DE PRÉVENTION

Ce concept développé pour la première fois a pour objectifs d'augmenter les connaissances et la sensibilisation à une pathologie via une nouvelle méthode qui saura marquer les esprits des joueurs.

A travers cette stratégie, ce n'est plus la prévention qui vient à l'individu, mais bien l'individu qui se tourne vers la prévention à travers le jeu. Alors acteur, la sensibilisation est plus forte. Cette nouvelle forme d'action répond à un besoin réel de moderniser les stratégies préventives, en passant notamment par des stratégies de «gamification».

L'UTILISATION DE LA GAMIFICATION

La gamification consiste à réutiliser des mécanismes et des codes présents dans les jeux pour d'autres actions. L'objectif étant de lier émotions et challenge pour transmettre un message.

Ici, il s'agit de faire vivre une expérience forte basée sur le plaisir, le défi et la cohésion afin de faire passer des connaissances sur une pathologie et sensibiliser à ses symptômes.

LES COULISSES D'UN TEL PROJET

Le secret d'une Escape Room se trouve dans le scénario. A la fois ludique, expérimental et gamifiant, il permet aux joueurs de vivre une expérience hors du commun. La réussite de la sensibilisation passe quant à elle par l'identification aux personnages et le caractère invisible de la stratégie de prévention tout au long du jeu.

Il a donc fallu adapter le contenu de prévention en santé pour l'intégrer parfaitement dans une dynamique de gamification. Toute la subtilité a été de rédiger un scénario mettant en scène une expérience autour de la pathologie étudiée sans jamais ne paraître trop «médical» ou ennuyeux, afin de ne pas éveiller les soupçons.

Pour garantir une excellente qualité d'expérience utilisateurs, le personnel de l'Espace Santé Étudiant a pu participer aux différents tests durant le mois de juin. À la croisée de ces différents regards d'experts, le projet d'Escape Room a indirectement gagné en efficacité.

C'est dans cette aventure qui le marquera, que le joueur découvre en pratique une pathologie et identifie les symptômes. Pour cette première expérience, le cœur de la santé mentale est à l'honneur !



LA SANTÉ MENTALE AU COEUR DE CETTE ESCAPE ROOM

Tout au long de l'aventure la santé mentale est la clé de tout. Un sujet de santé publique qui mérite que l'on s'intéresse à lui. Les jeunes étant particulièrement concernés par la santé mentale, il est aujourd'hui nécessaire de les sensibiliser via des stratégies qui les attirent et les concernent.



**1 PERSONNE
SUR 4
SOUFFRE D'UNE MALADIE
MENTALE SELON L'OMS**

La prise en charge de pathologies mentales représente une problématique majeure à tout moment de la vie, mais plus particulièrement chez les jeunes. A cette période-là de nombreux changements s'opèrent, que cela soit la modification du cadre de vie, l'intensité du travail ou les bouleversements émotionnels. Ils sont alors fortement exposés au désordre lié à la santé mentale.

L'impact des pathologies sur la vie, tant sur le plan des débouchés professionnels que sur le développement personnel devient prépondérant et la mise en place d'outils de sensibilisation une nécessité.



**IDENTIFIER
UNE PATHOLOGIE PAR LE JEU**

La santé mentale regroupe des pathologies diverses, souvent connues, mais dont les symptômes sont méconnus. Sensibiliser un public à la santé mentale revient alors à le sensibiliser à une pathologie via une meilleure connaissance de ses symptômes et de leur évolution.

C'est dans une aventure futuriste, que les joueurs sont amenés à découvrir pas à pas différents symptômes jusqu'à déterminer la pathologie d'un personnage qui leur ressemble. L'objectif étant de les sensibiliser à une pathologie qui peut toucher chacun d'entre nous aujourd'hui ou demain.

UN CONCEPT NOVATEUR



UNE NOUVELLE FORME DE PRÉVENTION

La prévention représente l'une des grandes priorités nationales pour la santé. Malheureusement **les actions de prévention restent à ce jour peu innovantes**. Une Escape Room santé est une pure innovation associant gamification, jeu de rôle, marketing... le tout dans le domaine de la santé et de la prévention.

On peut même parler de **prévention «dysruptive»** car elle vient de l'individu, qui est directement impliqué et de façon dynamique vers la prévention, à l'inverse des messages verticaux habituels.

L'ensemble de ces éléments confère à l'Escape Room santé **un caractère unique et innovant** lui permettant de répondre à un enjeu grandissant de santé publique.

UN OBJET PROMETTEUR

Depuis 2014, **une croissance exponentielle** des Escape Rooms a vu le jour, surtout vers un public jeune, particulièrement friand de ce type de jeu. Captivés par un scénario qui les concerne et dans lequel ils s'identifient, les premiers joueurs de l'Escape Room santé ont confirmé qu'ils y prenaient autant de plaisir que dans un escape game classique tout en apprenant des choses importantes sur la santé mentale.

Imaginée par **David Labrosse**, un jeune médecin dynamique, qui a bénéficié de l'expérience et du soutien de l'équipe **i-Share** et de celle de **l'Espace Santé Etudiants de l'Université de Bordeaux**, cette première Escape Room en santé ouvre donc la porte à une nouvelle forme de prévention prometteuse : la prévention par la gamification.

RENCONTRE AVEC DAVID LABROSSE



David Labrosse, à l'initiative de ce projet, est un jeune médecin de 30 ans qui réunit sa passion pour la gamification, les nouvelles technologies et son métier pour développer divers outils de prévention en santé publique.

Actuellement interne dans le service du professeur Tzourio au sein de la cohorte i-Share, la plus grande étude sur la santé des étudiants, il est au cœur de ce projet d'Escape Room où technologies, santé mentale et sensibilisation se croisent.

LA SANTÉ PUBLIQUE, SON MOTEUR

La santé publique est pour lui une formation incroyable à condition de la percevoir comme un moyen d'expression et d'innovation sans limite. Une approche de la santé publique qui a piqué sa curiosité personnelle très tôt.

Son engouement pour ces nouvelles formes de prévention passe également par les résultats déjà positifs de ces projets passés. Ils montrent à quel point l'utilisation du jeu déculpé l'énergie et l'intérêt d'un utilisateur à aller vers un comportement plus vertueux pour sa santé.

UNE NOUVELLE AIRE DE LA PRÉVENTION EN LAQUELLE IL CROIT

Passionné par la gamification et le changement de comportement, sa thèse porte sur l'évaluation de l'impact d'un outil gamifiant au service de la prévention en santé. Un sujet qui le mène aujourd'hui à créer ses propres objets et stratégies de prévention en matière de santé publique. Comme cela a pu être le cas avec Qweety, une application d'aide au changement des comportements à risques tel que le tabac à destination des entreprises.

L'ESCAPE ROOM, UN PROJET QUI LE PASSIONNE !

Implanter à l'intérieur d'une Escape Room tout un scénario et des énigmes permettant de créer une qualité de message de prévention en santé est un véritable challenge relevé par ce passionné.

« Tenter l'expérimentation d'un outil inédit comme celui-ci reste l'expérience professionnelle la plus stimulante pour moi à ce jour ! »

David Labrosse



INVITATION

DU 18 AU 22 SEPTEMBRE
VOUS ÊTES INVITÉ À VIVRE L'EXPÉRIENCE !

—

En intégrant une équipe ou en étant un simple observateur, venez découvrir la première Escape Room sur la santé au monde.

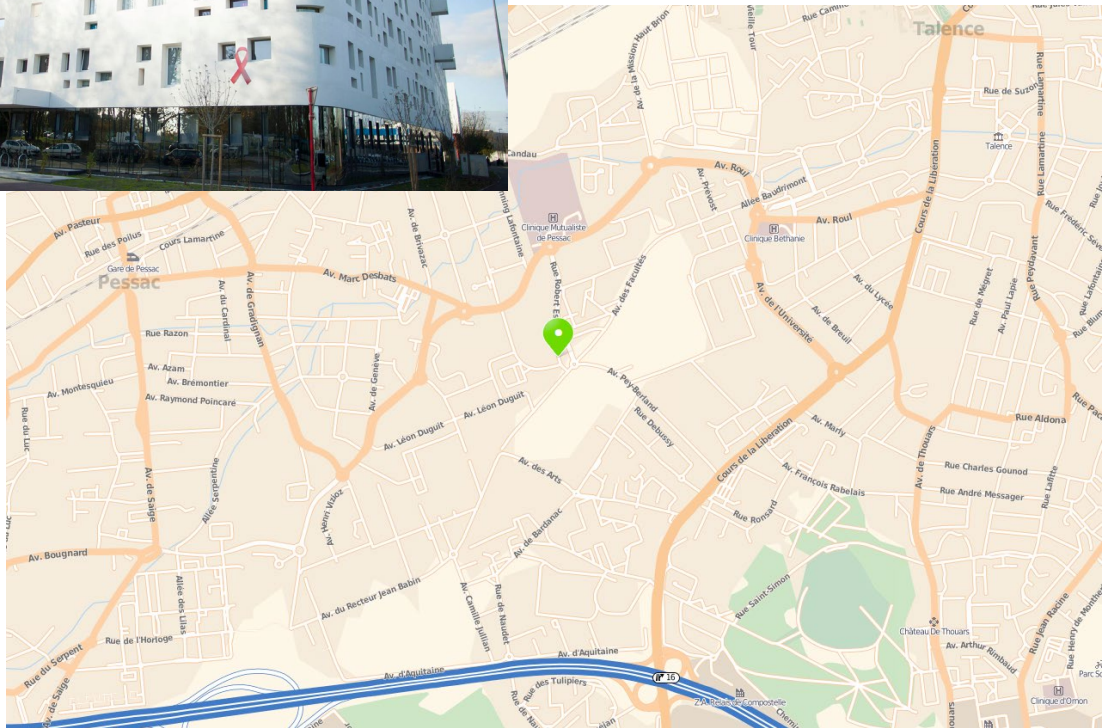
Pour participer, merci de vous inscrire avec votre équipe (*3 personnes max*) sur le formulaire en ligne

[LIEN MANQUANT](#)

PLAN D'ACCÈS



Espace Santé Etudiants Bordeaux
22 avenue Pey Berland
33600 Pessac
Tram B - arrêt Doyen Brus



CONTACT

Elena MILESI

Responsable communication de l'étude i-Share

Tél : 05.47.30.42.25

E-mail : elena.milesi@u-bordeaux.fr

