



HF Prévention

Association Nationale de Prévention Santé

approche «syndémique»

IST/VIH, Hépatites, Contraception

Diabète, Obésité, Cardiovasculaire



La théorie «syndémique»

La théorie «syndémique» propose une approche psycho-socio-physiopathologique.

Cette démarche scientifique invite à intégrer d'autres partenaires de soins pour la gestion de ces maladies chroniques.

Elle invite aussi les responsables politiques à ne pas voir les maladies comme un problème individuel et principalement économique, mais un problème sociopolitique nécessitant des changements importants dans notre vision des maladies chroniques où d'autres départements doivent être impliqués, tels les transports et l'industrie.



Approche «syndémique»

- Pour une politique de prévention efficace du syndrome métabolique, il est indiqué d'intégrer tous les secteurs de la société dont le social, le culturel, l'économique et l'aménagement du territoire pour avoir une démarche synergique commune
- Dans notre société plurielle, d'autres partenaires de soins devraient faire partie des équipes de soins : sociologues, anthropologues, assistants sociaux, médiateurs culturels, etc.
- > Les futurs médecins devraient avoir une formation suffisante dans le domaine des sciences humaines pour mieux gérer la complexité de chaque situation clinique qui ne se limite pas uniquement aux aspects biomédicaux



Besoins, Rencontres, Partenariats: Publique / Privé



**Trouver des Préservatifs et des Lieux de
dépistages en France**





Pour en savoir plus, rendez-vous sur
www.trouverunpreservatif.com

MARINA
CARRÈRE D'ENCAUSSE



MARRAINE
DE L'APPLICATION TUP

1ere Application Santé Sexuelle en France

260 000 Utilisateurs réguliers

72% l'utilisent régulièrement

Indice satisfactions : 4.2 / 5

Présence dans les CDAG, les Mairies,
Missions locales, etc...

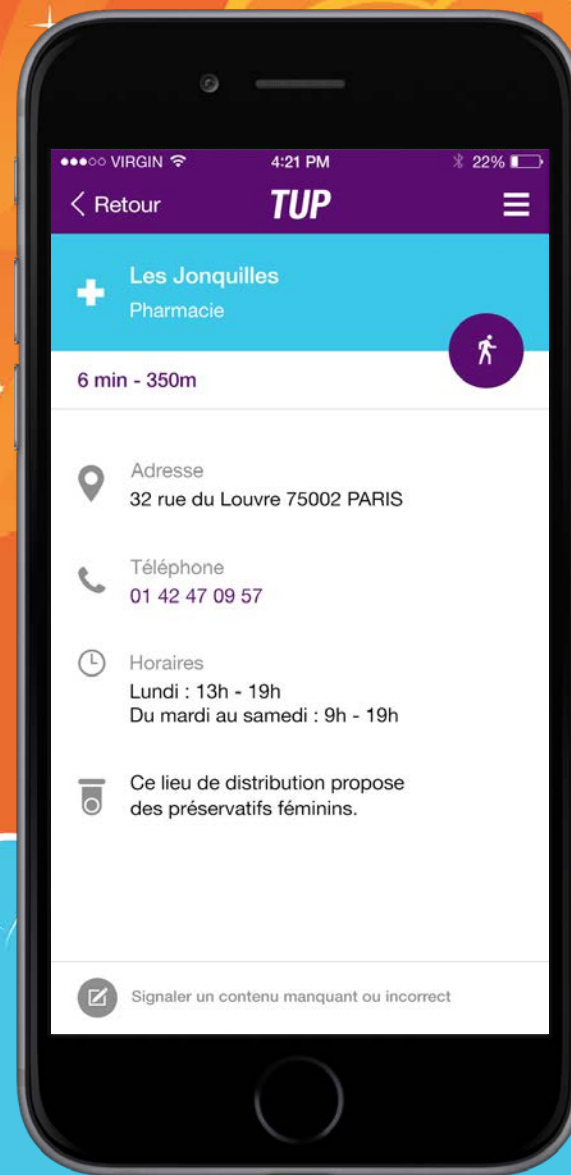
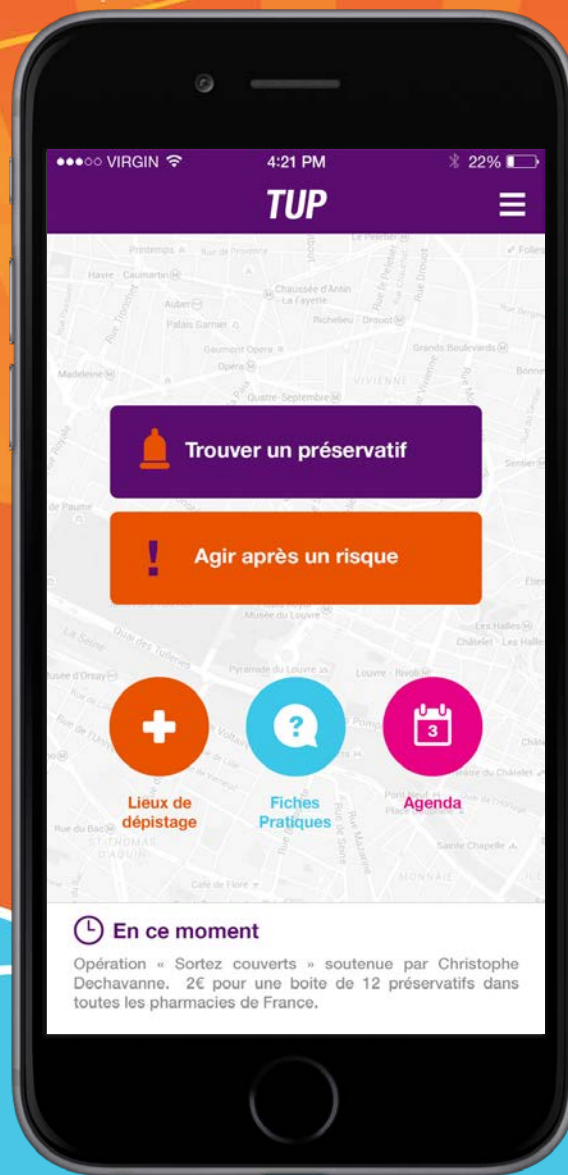
14 récompenses dont 2 awards aux USA
pour les écosystèmes publicitaires

Plus de 1.5 M€ d'écran Pub et Radio
offert par les régies.
(TF1, M6, France Tv, BFMTv...)

Demande de Labellisation auprès du
Ministère de la Santé

Disponible gratuitement sur iPhone et Android





TUP TRUCK



Le TUP Truck
Sur le terrain toute l'année !
(Festival Solidays, Universités, Centre Commerciaux,...)

UNE MARRAINE D'EXCEPTION



Marina CARRERE d'ENCAUSSE

Médecin et Journaliste

Journal de la Santé – France 5



Des actions de promotion de la Santé en Outreach Satellite

Des approches adaptées aux publics et aux lieux



Milieux Ouvert Ciblés

Cœur de cité
Marché migrants
Centre Commerciaux
Maison des jeunes
Education Nationale
Mission locale
Réseau Ateliers Santé Ville





Créateur d'innovation en Prévention Santé : Les « Game Changer »



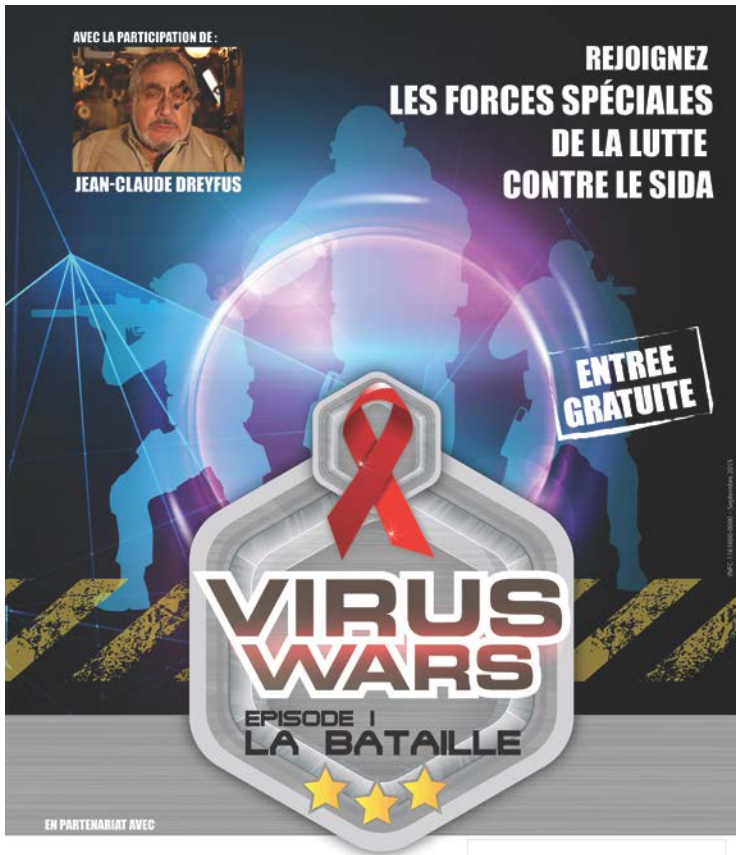
En Santé Publique, un
« Game Changer »
vise au travers d'un jeu
interactif et ludique, à
modifier les
comportements et
perceptions du public.

A ne pas confondre avec un « Serious Game »



Virus Wars:

Un « Game Changer » Santé Publique



Parrain Episode 1: Jean-Claude DREYFUS

Sous forme d'un Laser Game

Parrain Episode 2: Olivier MINE

En Réalité Virtuelle

Virus Wars est conçu pour être un « Game Changer » autour des déterminants de la Santé Sexuelle :

- Sécurité
- Autonomie/Empowerment
- Satisfaction
- Plaisir





Estim'Et Vous!:

Un « Game Changer » Santé Publique

Marraine: Sandrine QUETIER

Sous forme Corner Interactif

Estim'Et Vous! est conçu pour être un « Game Changer » autour des postures à adopter pour influencer son cerveau:

- Sécurité
- Autonomie/Empowerment
- Satisfaction
- Plaisir



Contraception Back

Le contexte

Un risque important de grossesse non désirée :

- Une grossesse sur trois n'est pas programmée,
- 1/3 des femmes de 18 à 44 ans sont potentiellement exposées au risque d'une grossesse non désirée.
- Environ 85% des femmes sexuellement actives qui n'utilisent pas de moyens de contraception tombent enceintes dans l'année.

Beaucoup de Raisons de ne pas désirer une grossesse :

La théorie du Syndémique : solitude, instabilité affective, isolement, précarité, chômage, problèmes de logement, âge (trop jeune ou trop âgée), environnement familial, manque d'information concernant la grossesse et la contraception...

Résultat : 220000 interruptions volontaires de grossesse (**IVG**) pratiquées par an, dont 10000 chez les mineures.

Comité de Pilotage

- **Agence régionale de Santé Hauts de France**
- **Médecins et experts**
- **Associations**
- **Patients Experts**
- **6 Focus Groupes**

UNE MARRAINE D'EXCEPTION



Sandrine QUETIER

TF1

Notre objectif : changer le comportement

Faire connaître

- Il y a un risque important de grossesse non désirée
- Beaucoup de raisons de ne pas désirer une grossesse
- Résultat : Il y a beaucoup d' IVG pratiquées par an

Faire savoir : l'IVG n'est pas un moyen de contraception

Faire agir

- C'est ma décision, c'est notre décision d'avoir une grossesse planifiée
- « Où je veux quand je veux » – « Où nous voulons quand nous voulons »
- Je connais et je choisis ma contraception

Principe

Notre triptyque de base étant en santé sexuelle
SATISFACTION / AUTONOMIE / SECURITE,

Il est important de pouvoir travailler sur un concept
collaboratif,
de construction de solutions, de modèle coopératif, de
négociation qui permettrait à des garçons et filles de
travailler à l'élaboration,
la négociation d'un schéma commun sur la résolution
de la problématique liée à la contraception / IVG

Concept « GAME CHANGER »

Les facteurs de réussite d'un Game Changer

Mise en situation comportementale et psychologique face à des scènes de vie des adolescents autour de la sexualité et de la contraception.

Vidéo d'introduction sur **l'importance d'une bonne contraception adaptée à chaque adolescent**. Expliquer le jeu et l'importance de faire les bons choix face des moments de vie important pour le jeune.

Mise en **situation réelle pour sensibiliser, éduquer**, et faciliter le contrôle face à l'acte de choix sur les contraceptifs.

Impliquer le joueur adolescent (e) dans des **jeux interactifs courts**, qui selon le résultat vont définir la fin et les répercussions de l'histoire en cours.



Notre Concept

Jeu basé sur des actes de vie
et sur les répercussions de
« **ma prise de décision** »

Responsable de mes actes avec
retour en arrière possible sur ma
décision prise



Les axes clés du projet



D'abord un simulateur de vie...

Pour l'adolescent (e)

Principe fonctionnel

Simulateur de comportement adolescent et jeu ludique qui décide de la fin de l'histoire

L'immersion virtuelle en VR permet une expérimentation libre et
sans risque :

on peut essayer des comportements, en voir et en analyser les
conséquences, tout en jouant.

D'où notre concept de « **CONTRACEPTION BACK** »

Concept - Game Changer

“Contraception”

Simulation de vie d'un jeune adolescent (homme / fille) et mise en situation des choix important du jeune autour de la sexualité et contraception.

2 concepts de jeux imbriqués :

1. Jeu d'aventure interactif : scène de vie ou selon l'usage d'une contraception adaptée ou inexistante, le scénario va simuler les questions, les choix et répercussions dans la vie du jeune adolescent (e) en lien avec :

- Risque de grossesse
- Risque de MST
- Il faut éviter l'IVG et prendre les bonnes décision

2. Jeux interactifs autour de l'usage de la contraception. Selon le score du jeu le déroulé et la suite de l'histoire vont simuler la fin de l'aventure.



Une interface de jeu immersive et ludique pour l'adolescent en VR

Environnement immersif simulé d'actes de vie du jeune adolescent

Création d'un jeu en étape selon des thématiques de choix autour de la contraception

Avantage : scénariser plusieurs moment de vie



Scène de vie immersive en VR et déroulé réalisé par le joueur

Lors des choix, l'adolescent est confronté à un mini-jeu, qui définit la suite de l'histoire

Selon son score, les répercussions liées au résultat positif ou négatif vont définir la suite de la vie du jeune adolescent avec les difficultés rencontrées.

Avant (Back) partie



Jeu interactif (1 à 2 mn) autour de la contraception

La fonction BACK

Très important de montrer qu'à chaque période de sa vie il est possible de changer son comportement face à la contraception et de modifier son avenir !

Importance de la « fonction Back »

Il y a 2 back dans le jeu :

A chaque scène de vie et acte de décision :

- À chaque étape avec le jeu (pouvoir agir tout de suite et changer la décision)
- Selon son score et résultat, cela implique une décision sur la contraception
 - En lien avec ce résultat et choix, un Pop-Up d'information (*) précise les éléments positifs et négatifs de ce choix (exemple : choix de tel type de contraception – suite au jeu, information)
- Le jeune peut rejouer pour changer le résultat et l'acte de décision lié à son résultat.

A la fin avec des 3 étapes du jeu – suite aux répercussion et conclusion

- Lorsque les 3 étapes sont terminées, un déroulé s'affichent sur les répercussions dans sa vie.
 - Un slide show commenté et animé retrace par des photos de la répercussion de ces
- Le message à la fin de l'histoire est très important :
 - Un écran général synthétise les résultats et les choix de l'adolescent lors de son parcours en 3 étapes clés de sa vie. La fonction BACK permet de revenir à n'importe quelle scène de vie, afin de pouvoir modifier un choix. Cela montre, qu'il est possible de changer et d'adapter sa contraception, montrer que la contraception peut évoluer tout au long de sa vie.

() voir les fiches de conseil, qui sont proposer par HF prévention avec les codes couleurs*

Conclusion sur la fonction BACK

Même au bout de l'histoire en fonction de tes choix (bêtise) et des répercussions, tu as toujours la possibilité de revenir en arrière « **c'est le back back** »

C'est même l'axe central du jeu, tu fais les 3 étapes du jeu, tu prends des décisions dès fois à risque, à la fin tu as la possibilité de faire back et de tout changer :
favorise la prise de conscience
« **je peux changer ma vie !** »

Choix technologique

Lors de l'aventure, film en relief

2 techniques d'immersion

- Version « VR » pour toutes les phases de jeux
- Version relief immersif pour la partie simulation et jeu de rôle

Ce choix technologique participe au côté innovation.

- Organisation d'événements à valeur ajoutée / HF Prévention.
- Remise de casques « Cardboard » à l'identité de Contraception Back, avec des événements et des supports de remise.
- Remise aux centres spécialisés, et institutions de prévention.
- Téléchargement possible via les stores mobiles

Remarque : Il sera possible de décliner fin 2018 ou 2019, une version 2 plus light, moins technologique, non immersive mais accessible pour tout le monde.

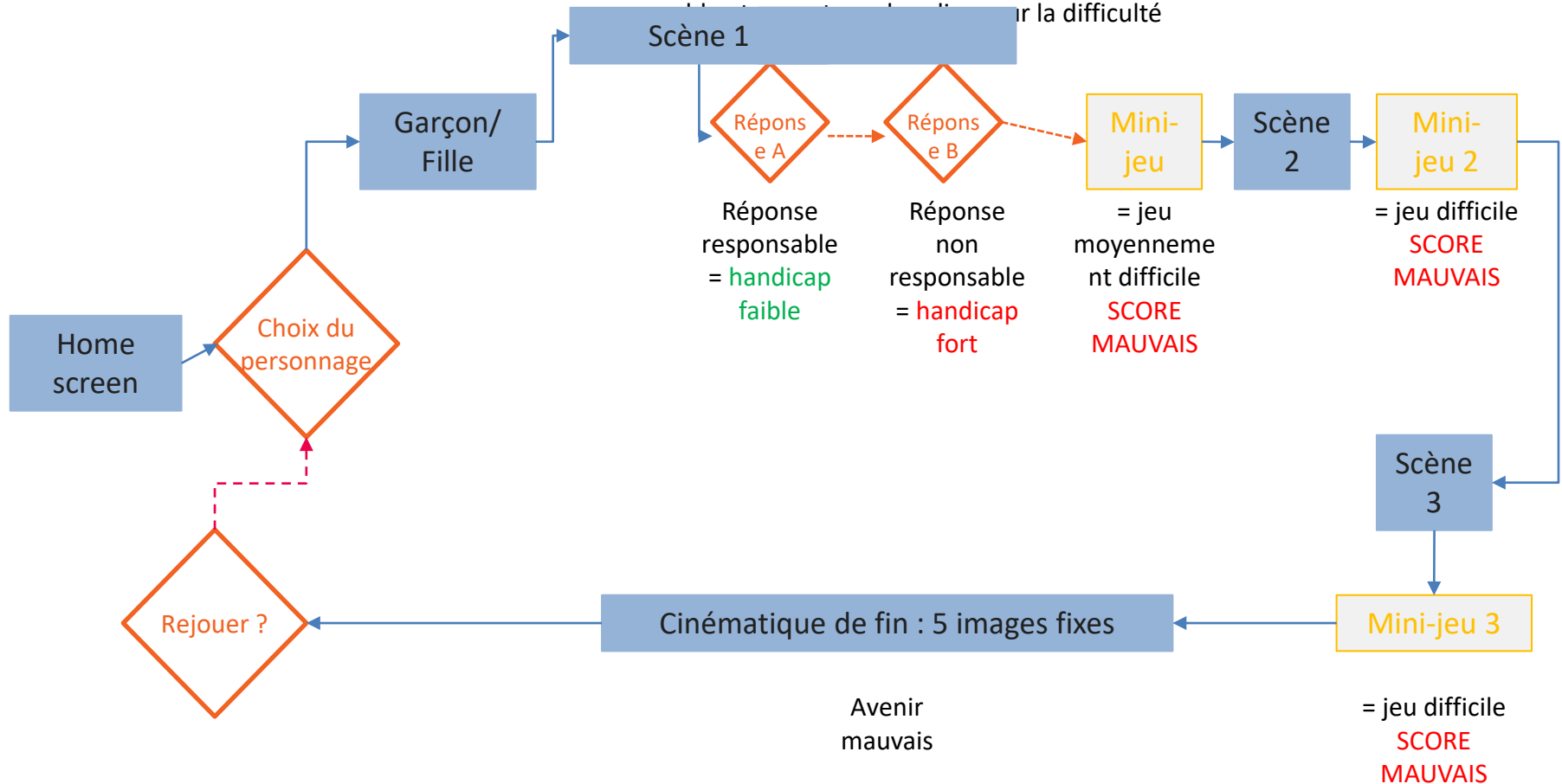


Lors de jeu immersif
VR

Exemple de parcours utilisateur

Dialogue entre les parents et le personnage principal

Chaque réponse contient une attitude positive ou négative qui influence la difficulté





A JOUER SEUL, EN GROUPE
AVEC UN PROFESSIONNEL

Un outil avec un professionnel...

possibilité de proposer cet outil
seul ou en groupe pour mieux éduquer
et échanger sur les répercussions

“ Responsable de mes décisions ”



Les professionnels en charge d'adolescents (soignants, éducateurs, enseignants...) sont demandeurs d'outils facilitant le dialogue et les échanges avec les jeunes, les entretiens se révélant souvent difficiles à conduire sans thème et sans support.

Les parents sont eux aussi demandeurs d'outils pour mieux comprendre leurs enfants, améliorer la communication et répondre de manière plus adaptée à leurs besoins, tout en offrant un cadre approprié, ludique et éclairant quant à leurs exigences éducatives.

Mise en situation lors d'un entretien avec un professionnel

Principe :

Grâce à une aventure de mise en situation réelle, et l'implication de l'ado sur les répercussions de mauvais choix lors du résultat des jeux, ...

Il sera possible pour un professionnel de discuter sur les répercussions non désirées. En rejouant, il pourra mettre en évidence l'impact d'un mauvais ou bon choix autour de la contraception.

Ici il sera possible de choisir une thématique de discussion, afin d'échanger et de discuter avec un adulte professionnel.





DONNEZ VOTRE AVIS



MSD
INVENTING FOR LIFE



REMERCIEMENTS