

Accropolis

1. Titre

Du transfert de connaissances à l'impact : évaluation d'un jeu sérieux en addictologie pour le repérage précoce et l'orientation

2. Co-auteurs

F. Destombe, CNAM, Paris, France
E. de Prémare, JL Fontaine, ICAM, Lille, France
I. Ouetcho, M. Duboscq, A. Simmonet, ICL, Lille
E. Delanghe, IESEG, Lille

3. Contact

François Destombe, CNAM,
francois.destombe.auditeur@lecnam.net

4. Objectifs

Dans un contexte de diversification des conduites addictives et de renforcement des stratégies intégrées de santé publique, le repérage précoce et l'orientation constituent des leviers essentiels de réduction des risques. Cependant, ces interventions restent limitées par un déficit de connaissances, des représentations sociales stigmatisantes et un manque de formation des acteurs non spécialisés.

L'objectif de cette étude est d'évaluer dans quelle mesure Accropolis, un jeu sérieux centré sur l'addiction au sens large (substances psychoactives et pratiques comportementales), permet d'améliorer les connaissances, le repérage des situations à risque et les capacités d'orientation vers les dispositifs adaptés.

5. Matériel et méthodes

Accropolis repose sur une pédagogie expérientielle combinant mises en situation, interactions collectives et réflexion guidée. Etabli sous le contrôle des spécialistes du secteur (psychiatres addictologues...) ce dispositif a été déployé auprès de professionnels et d'acteurs du champ médico-social et associatif, mais surtout à un public néophyte.

Quatorze formateurs ont été formés à son animation, et 137 participants ont bénéficié de sessions. L'évaluation repose sur une méthodologie qualitative exploratoire, fondée sur des retours recueillis à l'issue des formations. Les

données portent sur l'évolution des connaissances, des représentations et des pratiques déclarées, notamment en matière de repérage et d'orientation.

6. Résultats et conclusions

Les résultats montrent une amélioration des connaissances relatives aux conduites addictives, une meilleure capacité à identifier les situations à risque et un renforcement du sentiment de compétence dans l'orientation. Le dispositif contribue également à réduire les freins liés à la stigmatisation et au silence entourant l'addiction.

Ces résultats suggèrent que les jeux sérieux constituent des outils pertinents pour favoriser le transfert de connaissances vers des pratiques effectives, en particulier dans une logique de réduction des risques. Bien que préliminaires, ces données soutiennent l'intérêt d'approches pédagogiques innovantes et invitent à développer des évaluations complémentaires afin de documenter leur impact à plus grande échelle.

7. Liens d'intérêt

Les auteurs certifient que le travail présenté n'a aucun lien avec l'industrie pharmaceutique, du tabac, de l'alcool, de la cigarette électronique et avec les compagnies de jeux