

PURPLE Town

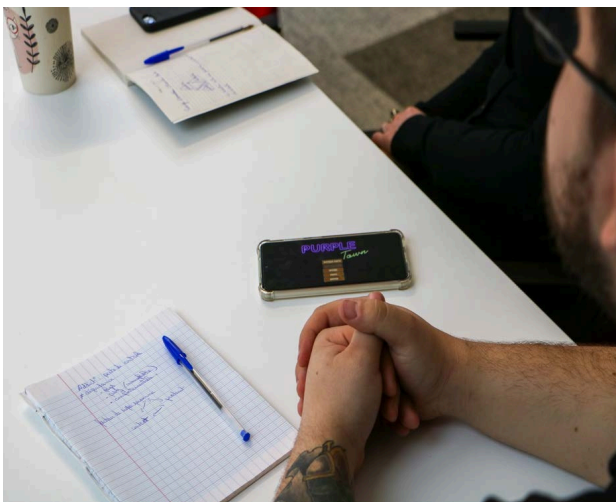
**Un programme
de prévention
pas comme
les autres**

Purple Town est un programme pédagogique s'appuyant sur l'utilisation d'un jeu vidéo pour parler des consommations de drogues [alcool et cannabis] et des stratégies d'influence.

L'intérêt de ce projet réside dans le fait de disposer d'un outil vidéoludique pour aborder les questions de prévention avec les jeunes. Conçu comme un support pour les professionnels, il facilite les échanges autour des consommations et des influences, tout en soutenant l'accompagnement et l'orientation des jeunes.

Le programme Purple Town

- un programme pédagogique clés en main
- un guide d'animation et de déploiement



Ce programme est financé par la Caisse nationale d'Assurance Maladie dans le cadre du fonds de lutte contre les addictions. Il a été développé et déployé par le Crips Île-de-France, en partenariat avec la Fédération Léo Lagrange. Le programme a fait l'objet d'une étude d'efficacité par le Laboratoire Psychopathologie et Processus de Santé de l'Université Paris Cité. Celle-ci est disponible sur demande par mail (voir contact).

Le jeu vidéo Purple Town

Le jeu vidéo Purple Town propose une approche ludique et innovante pour aborder l'impact des stratégies d'influence dans la consommation d'alcool et de cannabis.



L'objectif du jeu est de prendre le contrôle de la ville de Purple Town et de ses habitants en incarnant une équipe. Le joueur est alors plongé dans une lutte de territoires et d'influence contre les autres équipes. Pour progresser, il doit mettre en œuvre différentes stratégies pour augmenter son emprise sur la ville et en conquérir les différents quartiers.

Le jeu propose d'incarner trois équipes différentes : celle des trafiquants de cannabis, celle des alcooliers et celle des citoyens engagés pour la prévention et la promotion de la santé.

Les équipes « cannabis » et « alcool » nous permettent d'aborder les stratégies mises en place pour maximiser les profits au détriment des consommateurs ; tandis que l'équipe « prévention » nous permet d'aborder les thématiques des risques liés aux consommations de ces produits.

Ce jeu de stratégie immersif permet d'explorer une grande diversité de thématiques avec les jeunes. Il prend pleinement sens dans le cadre de séances pédagogiques qui accompagnent les temps de jeu.

Les ateliers sont conçus pour favoriser le débat entre les jeunes, revenir sur les situations rencontrées dans le jeu et en approfondir collectivement les enjeux, afin de mieux les comprendre et les analyser.

Le déploiement du programme

1/ La formation des équipes pédagogiques

Une journée de sensibilisation sur les bases de la prévention des consommations de drogues auprès des jeunes. Elle apporte aux professionnels des repères essentiels pour comprendre, repérer et orienter les jeunes en situation de difficulté liée à des usages de drogues. Elle permet également de les préparer à l'animation des deux séances du programme. Cette formation s'adresse aux enseignants, ainsi qu'à l'ensemble des membres des équipes éducatives : infirmières scolaires, CPE, et tout professionnel concerné.

2/ Deux séances d'animation (animées par les professionnels formés - coanimation possible et selon les besoins avec un animateur du Crips)

L'objectif de ces séances est d'aborder, par différents supports, les thématiques du jeu vidéo avec les jeunes. À partir de l'analyse de publicités, l'animateur engage un débat sur les stratégies d'influence utilisées par les marques d'alcool et les vendeurs de cannabis. Les animations permettent également d'aborder les risques associés aux consommations ainsi que les moyens de les réduire.

Un jeu vidéo est proposé aux jeunes, qui sont invités à y jouer entre les deux séances. À l'issue de la seconde séance, un rappel des messages clés est effectué, et l'animateur présente les structures d'information et de ressources aux jeunes.

L'étude d'efficacité Purple Town

La recherche est menée par le docteur **Tristan HAMONNIÈRE** et **Maryam ELYOUSFI**, chargée d'évaluation au Crips Île-de-France, sous la direction du professeur **Isabelle VARESCON** et des chercheurs du Laboratoire de Psychopathologie et Processus de Santé de l'Université Paris Cité.

Un Conseil scientifique a accompagné la réalisation du projet, de sa conception jusqu'à son déploiement. Un nouveau Conseil scientifique est mis en place pour soutenir son déploiement en lycées au cours de l'année 2026-2027. Ils sont composés des chercheurs suivants :

Isabelle VARESCON, directrice du Laboratoire Psychopathologie et Processus de Santé - Université Paris Cité

Pierre ARWIDSON, directeur de la prévention et la promotion de la santé - Santé Publique France

Dominique DESJEUX, socio-anthropologue ; professeur émérite de Sorbonne Paris Université

Olivier PHAN, psychiatre addictologue - CJC Pierre Nicole et Clinique Dupré FSEF ; chercheur pour l'INSERM

Victor POTIER, chercheur associé en sociologie - Laboratoire PACTE, Université de Grenoble

Noémie ROQUES, docteure en sciences de l'éducation et de la formation, ATER université de Lille, chercheuse associée au laboratoire EXPERICE (université Sorbonne Paris Nord).

L'objectif de l'étude Purple Town est d'examiner les effets bénéfiques du dispositif de prévention Purple Town à court terme. Un premier essai randomisé contrôlé a été mené auprès de 300 jeunes en insertion inscrits dans quarante structures d'insertion d'Île-de-France.

Cette première étude révèle une bonne acceptabilité du dispositif. 90 % des participants étaient présents aux deux séances du programme et 75 % des jeunes ont joué au jeu Purple Town au moins une fois en dehors de la séance initiale.

En termes d'efficacité, l'étude a révélé une hausse significative du scepticisme envers le marketing de l'alcool chez les jeunes ayant bénéficié du programme.

Les jeunes se montrent plus critiques et sceptiques envers les marques et la publicité sur l'alcool après avoir reçu le programme. D'autres tendances d'efficacité ont été identifiées, notamment en termes d'esprit critique et de conscience marketing, mais nécessitent d'être confirmées par une seconde étude.

Informations / inscription

Estelle Le Stang

Chargée de projets au Crips Île-de-France
elestang@lecrips.net / 01 84 03 96 68

Pour télécharger le jeu



Play Store



Apple Store

Le Crips Île-de-France

Depuis 1988, organisme associé de la Région Île-de-France en charge de développer les politiques de prévention santé sur le territoire francilien.

Pour ce faire, l'association collabore avec de nombreux partenaires institutionnels publics, associatifs et privés.

Le Crips innove et agit dans deux domaines principaux que sont la promotion de la santé des jeunes, des publics en situation de vulnérabilité et la lutte contre le VIH/sida.

L'association est engagée de manière transversale et continue dans la lutte contre les différentes formes de discriminations.



Abonnez-vous aux Newsletters
du Crips Île-de-France

lecrips-idf.net

