





Parole d'expert

Claude Bouchet

Conseil en santé publique, expert en éducation, prévention et promotion de la santé. Ancien Directeur du Collège Rhône-Alpes d'Education pour la Santé et Centre Régional d'Information et de Prévention Sida



Pourquoi avez vous accepté de mettre votre expertise sur ce projet ?

La prévention auprès des jeunes rencontre des difficultés nombreuses : ne pas être moralisateur, ne pas être prescripteur de modes de vie, ne pas être « surplombant » mais faciliter l'accès à des informations crédibles, cohérentes avec le savoir issu de l'expérience. Il faut s'ancrer dans le panel d'intérêt des jeunes pour lesquels la santé n'est qu'exceptionnellement une priorité : leurs pairs, leurs « adultes repères », leurs questions par rapport à la vie, dont celle-ci : « avoir quelqu'un sur qui compter, avoir quelqu'un pour qui on compte ». On est loin du discours classique de la prévention construit autour de la seule information sur le risque et sur l'interdiction.

Le ton et les images liés à la prévention dans un Serious Game sont-ils des éléments qui peuvent sensibiliser un jeune public en apprentissage ?

La prévention est un accompagnement, un apprentissage, une acquisition de ces compétences qu'on appelle psychosociales : savoir communiquer, savoir refuser, savoir s'exprimer, savoir choisir en connaissance de cause... Et on sait tous que ces compétences s'acquièrent par l'expérience, à travers des luttes, des conflits... à travers la vie... Premiers Combats, par son traitement des personnages, sa modernité de l'image et du récit, sa composante sociale, favorise une proximité avec les personnages, les situations, les choix au quotidien.

L'impact de la prévention peut-il passer par les nouvelles technologies ?

Les nouvelles technologies sont aujourd'hui présentes partout, elles irriguent tous les secteurs. Leur potentiel d'interactivité est en pleine cohérence avec la prévention moderne qui s'éloigne des discours purement informatifs pour valoriser les échanges et les choix. L'information est partout, l'enjeu est maintenant de se l'approprier à travers des dynamiques d'apprentissage qui nous impliquent, et c'est là le grand atout des nouvelles technologies.

Une technique de jeu innovante

Grâce à la caméra subjective, le joueur devient le héros du jeu. Il suit les pas de Nicolas, apprenti menuisier dans un CFA et boxeur amateur, fraîchement arrivé en ville avec un lourd secret. Dans l'univers du CFA et au-dehors, le joueur aide Nicolas à faire les meilleurs choix en matière de consommation d'alcool et de drogues notamment.







Les personnages

Big Bosse

Le nouvel entraîneur de boxe de Nicolas.



Franck Pitiot est surtout connu pour son rôle de Perceval dans la série lyonnaise Kaamelott.

Mike: Tabaré Dutto-Canto

Apprenti plombier, il est le rival de Nicolas.



Nicolas: Benoît Hariche

Le héros du jeu. On ne voit que ses mains... Voici son visage en exclusivité!



Nassim: Vincent Trouilleux

Apprenti dans la même section que Nicolas, il devient son ami.



Lucie: Alexandra Bialy

Une mystérieuse jeune fille qui est à la recherche de Nicolas.



Amélie: Alison Pétrier Castellani

Meilleure amie d'Inès, elle fait « craquer » Nicolas.



Inès: Johanna Tixier

Soeur de Nassim, elle est parfois de mauvais conseil.



Le tournage

Des scènes ont eu pour cadre deux CFA et une entreprise de menuiserie de la région. Un formateur et une animatrice ont joué leur propre rôle, et plusieurs apprentis ont fait de la figuration.







Un jeu réservé aux jeunes en formation aux métiers du BTP

Premiers Combats est mis en ligne sur un site dédié www.premierscombats.com.

Si le premier épisode est en libre accès, pour pouvoir jouer aux épisodes 2 et 3 il faut s'inscrire en donnant le code de son établissement de formation.

La première saison permet de planter le décor, de faire connaissance avec les personnages principaux et de créer le suspense... dans l'attente de la deuxième saison prévue pour 2012.

Une page Facebook a été créée pour générer une communauté de joueurs.

Une première expérimentation

13 établissements-pilotes ont été choisis pour tester le jeu auprès de quelque 9 000 jeunes. Un premier bilan sera fait en fin d'année.

CFA-BTP de l'Ain à Bourg en Bresse

Maison Familiale et Rurale à Cormaranche en Bugey

Ecole de la 2^{ème} chance à Valence

CFA Batipole à Valence

Institut des métiers et techniques à Grenoble

CFA-BTP Nord Isère à Bourgoin-Jallieu

CFA Michel Cluzel à Saint Etienne

LPP des Collines à Rive de Gier

CFA Philibert de l'Orme à Dardilly

AFRABTP à Dardilly

FCMB à Villeurbanne

CFA-BTP d'Autun

CFA-BTP des 2 Savoies à Saint Alban Leysse







La clé du succès

Dans chaque établissement, des animateurs, des formateurs en français, en éducation physique et sportive ou en prévention santé environnement ou encore des responsables de Centres Ressources Auto-Formation (CRAF) joueront le rôle d' « entraîneurs ».

Leur mission : présenter l'opération de prévention des addictions, inciter les jeunes à rejoindre la communauté des joueurs et provoquer des échanges sur le sujet pour mesurer l'impact des messages de prévention contenus dans le jeu.

Pour en savoir plus
www.fondation-btp.com

Reconnue d'utilité publique, la Fondation du BTP s'attache à promouvoir des œuvres sociales pour les acteurs du BTP de Rhône-Alpes et Saône-et-Loire. Ses interventions s'inscrivent dans trois grandes orientations : prévention des risques professionnels, solidarité entre les générations et lutte contre l'exclusion. Elle agit selon trois modes : conception / organisation d'opérations, mission de mécénat et fonds d'entraide individuelle.

Directeur de la publication : Annie Pinault

Rédaction : Henrianne Espaignet

Conception et réalisation : Valérie Bertrand

Crédit photos : Fotolia, Brice Bellier, Xavier Dolléans