

**PRÉSENTATION**

**PROJET**

**ESCAPECOVID**

# L'ÉQUIPE PROJET

**Coordinatrice  
université de Bordeaux**

**Ilaria Montagni**

**Coordinateur  
Tricky**

**David Labrosse**

**Cheffe de projet  
opérationnel**

**Clara Vié**

**Etudiant.es relais**

Laurine Coste  
Mathilde Guichard  
Margot Lafon  
Aurélie Latour  
Clément Tisseron

# OBJECTIFS DE L'ÉTUDE

## Objectifs généraux

Les deux objectifs généraux de ce projet sont **(1) d'optimiser et (2) d'évaluer**, par le biais d'un essai contrôlé randomisé et d'une conception à méthodes mixtes, une intervention de promotion de la santé mentale et de prévention des maladies psychologiques sous la forme d'une salle d'évasion numérique destinée aux étudiant.es universitaires à l'ère post Covid-19.

## Objectifs spécifiques

- 1) estimer parmi les étudiant.es l'efficacité de l'Escape Room numérique pour**
  - (a) augmenter la connaissance de la santé mentale des joueur.ses,
  - (b) comprendre et changer leurs croyances sur la santé mentale,
  - (c) favoriser la reconnaissance et la gestion de leurs émotions, et
  - (d) leur apprendre des stratégies d'adaptation positives et utiles.
  
- 2) s'interroger sur l'appréciation et la pertinence de l'Escape Room numérique chez les étudiant.es ;**
  
- 3) fournir des preuves pour établir un modèle économiquement viable de la salle d'évasion numérique qui sera déployée dans les universités françaises.**

# LE SCHÉMA DE L'ÉTUDE ET ÉCHANTILLONNAGE

## En lien avec l'objectif général 1 : Optimisation de l'outil

Pour permettre une version optimale de l'outil, une phase test est menée dans un premier temps. Cette phase test comprend la participation de 50 étudiant.es en santé (ex. médecine, santé publique) à une session en ligne du jeu « Gestion des émotions » déjà créé par Tricky.

Ce jeu est assez proche des attentes du jeu EscapeCovid (gestion des émotions, littératie en santé mentale...), mais même si le public ciblé est celui des étudiant.es, il n'est pas adapté aux conséquences de la crise sanitaire. L'objectif est donc d'observer ces sessions de jeu afin de soulever les axes d'amélioration pour le jeu final EscapeCovid, que ce soit en termes de design et d'adaptation des messages transmis.

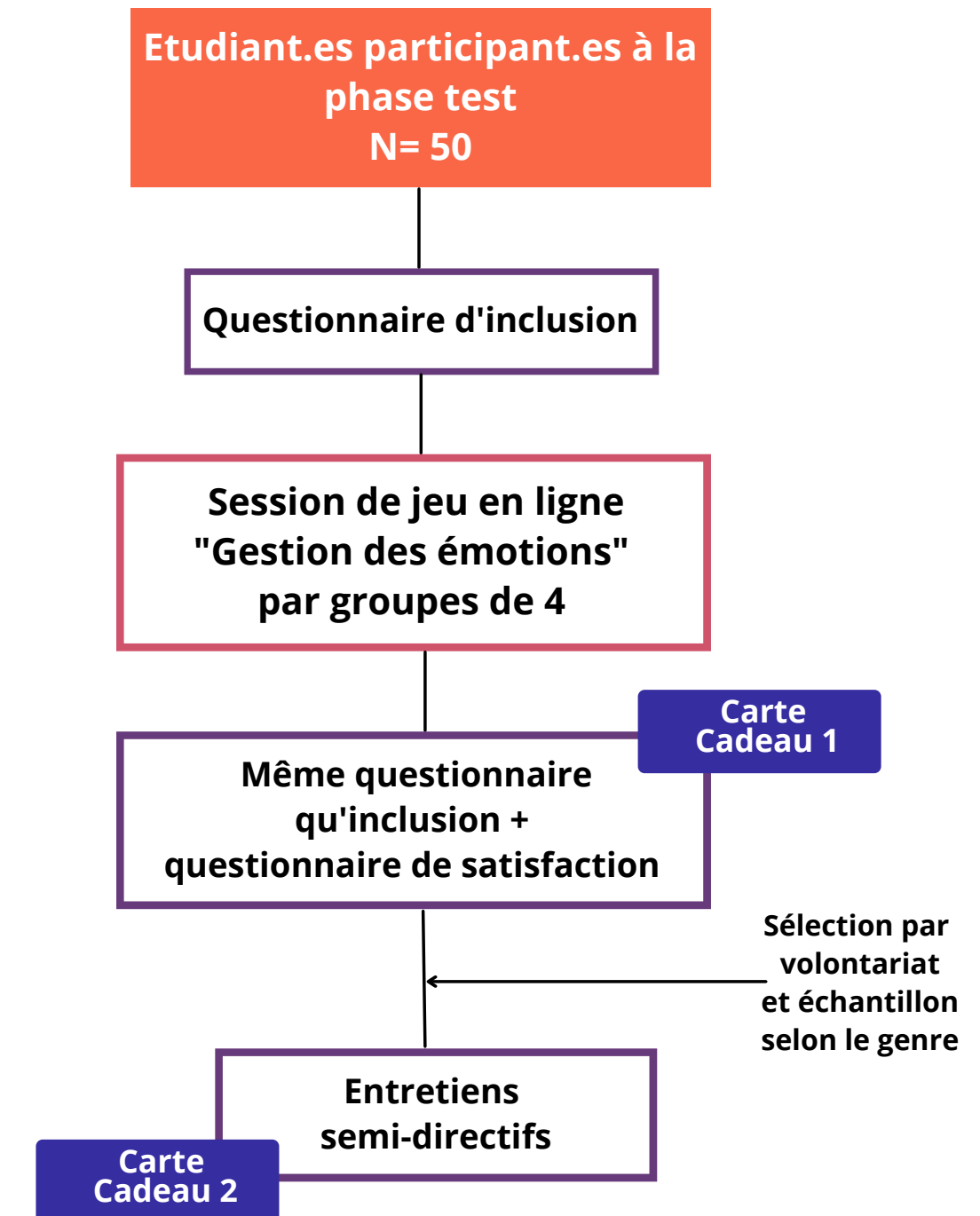


Figure : Schémas d'étude de la phase test

# LE SCHÉMA DE L'ÉTUDE ET ÉCHANTILLONNAGE

## En lien avec l'objectif général 2 : Évaluation de l'outil

Nous allons mener une enquête quantitative avec un essai randomisé contrôlé (ECR) sur un échantillon de N= 500 étudiant.es volontaires de l'université de Bordeaux. Ainsi, les étudiant.es participant.es doivent dans un premier temps remplir en ligne un questionnaire d'inclusion à l'étude.

Ensuite, dans ce groupe de N=500 étudiant.es, n=250 sont aléatoirement sélectionné.es pour tester le jeu (ils représentent donc le groupe exposé) tandis que les n=250 autres composent le groupe témoin (non exposé) et reçoivent uniquement un mail contenant des conseils et astuces pour gérer leur stress en période de pandémie.

Les participant.es sont randomisé.es de manière que les deux groupes soient similaires en termes de sexe, d'âge et de domaine d'étude (randomisation stratifiée équilibrée).

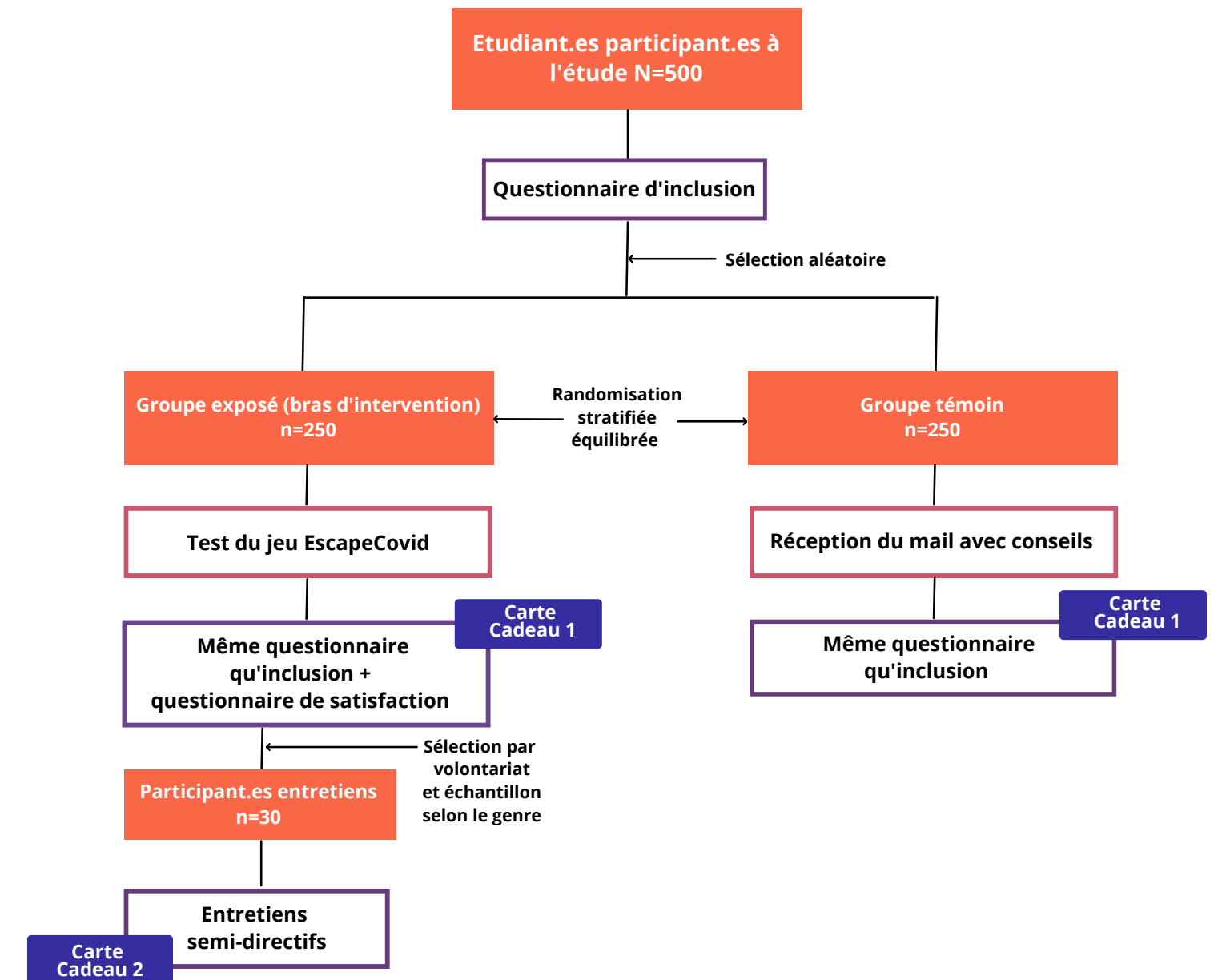


Figure : Schémas d'étude de l'évaluation du dispositif EscapeCovid

# PARTENAIRES DU PROJET

université  
de BORDEAUX

BORDEAUX  
POPULATION  
HEALTH | Research  
Center - U1219

 **Inserm**

**anr**®

 **Tricky**

## NOUS CONTACTER

Pour tout renseignement sur notre projet, vous pouvez nous contacter à l'adresse suivante :

**[escape.covid@u-bordeaux.fr](mailto:escape.covid@u-bordeaux.fr)**