

Le jeu éducatif organisé par la communauté comme stratégie de lutte contre la désinformation à l'ère de la pandémie: Une recherche participative des jeunes à Parc-Extension, Montréal

Authors: Maryam Parvez¹, Nandini Gupta², Binal Taheem², Azael Andog-Naba Sebastien², Abir Hassan², Krystelle Abalovi¹, Medjine Antoine-Bellamy³, Niels Bilou³, Britt McKinnon¹, Kate Zinszer^{1,4}
Affiliations: 1. Centre de recherche en santé publique, Université de Montréal; 2. École secondaire Lucien Pagé; 3. The Humanos Institute; 4. Département de médecine sociale et préventive, Université de Montréal

INTRODUCTION

Parc-Extension (PE) est le quartier où la densité de population et la population immigrée sont les plus élevées à Montréal et l'une des régions les plus pauvres du Canada. La proportion des jeunes de 12 à 17 ans ayant reçu au moins une dose de vaccin est inférieure à la moyenne de la ville (68 % contre 73 %) en Octobre 2022 (1) (figure 1).

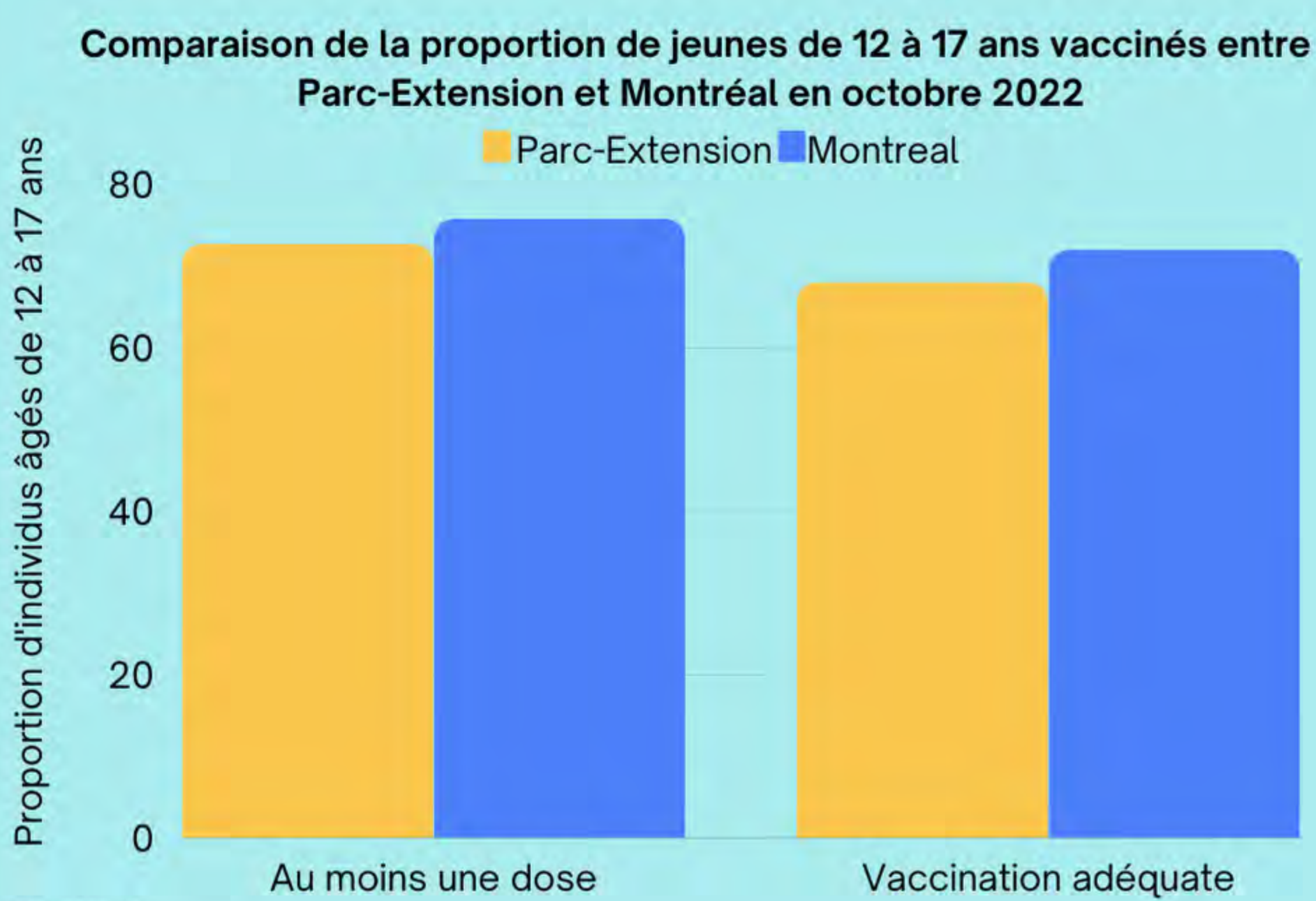


Figure 1

(1) Données Covid-19 Vaccination à Montréal, 2022 [Cité le 2022-11-04]. Disponible sur: <https://santemontreal.qc.ca/en/public/coronavirus-covid-19/vaccination/data-vaccination/#c53375>

OBJECTIF

1. Comprendre les raisons pour lesquelles les jeunes PE hésitent à se faire vacciner
2. Développer une solution dirigée par des jeunes sous forme de prototype, avec une équipe de quatre chercheurs adolescents PE
3. Piloter la solution développée

MÉTHODOLOGIE

Lieu: PE entre novembre 2021 et octobre 2022

Paradigme: Conception centrée sur l'humain et engagement communautaire pour aborder un problème de santé publique

Sampling: Sampling de convenance et par choix

Critères d'inclusion: (1) vivre à PE; (2) être âgé de 14 à 18 ans; (3) consentir à participer à la recherche; (4) ne pas être vacciné contre le COVID-19 (phase d'évaluation des besoins uniquement)

Collecte de données: Entretiens semi-structurés pour évaluer les besoins des jeunes et recevoir des commentaires sur le prototype entre janvier et mars 2022; discussions de groupe pour évaluer l'appréciation du jeu entre septembre et octobre 2022.

Analyse: Analyse de contenu thématique à l'aide de NVivo 12

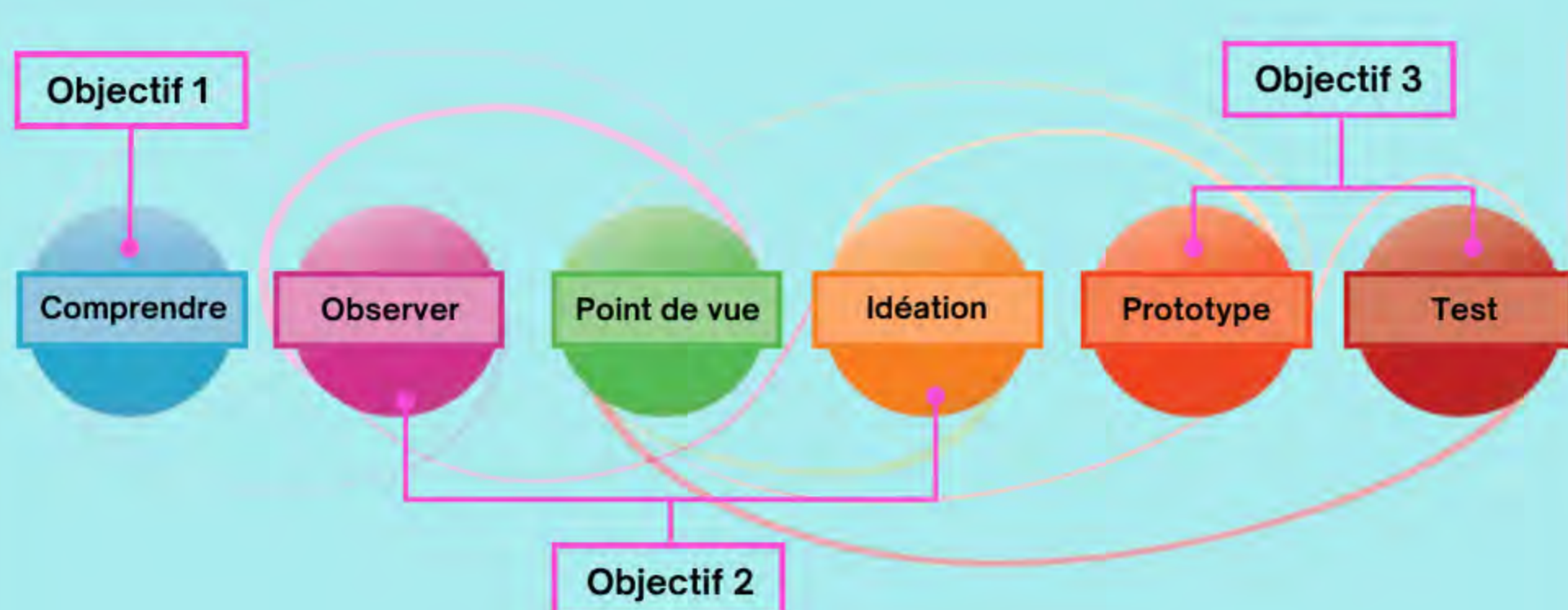


Figure 2: Méthodologie de conception centrée sur les humains

RÉSULTATS

Phase d'évaluation des besoins

Variable Démographique	Pourcentage (%) n = 13
Genre	
Femme	46.2
Homme	53.8
Âge	
14	38.5
15	23.1
16	30.8
17	7.7

Phase de prototypage

Notre défi de conception:

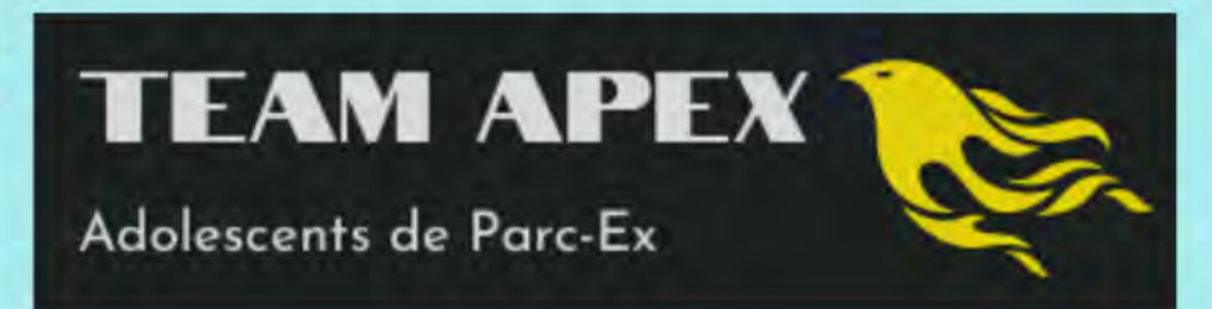
Comment pourrions-nous aider les adolescents comme ceux interviewés à prendre des décisions mieux informées lors de la prochaine urgence de santé publique?

Notre prototype est un jeu vidéo éducatif qui :

- Propose des exercices pour apprendre à identifier des sources d'information fiables
- Est amusant et pertinent pour la population adolescente
- Permet aux jeunes de collaborer au développement du jeu

Le jeu se concentre sur un aspect spécifique de la prise de décision: **la navigation dans les ressources disponibles et la formulation d'un jugement**

Figure 3: Logo de l'équipe de recherche des adolescents de PE



THÈME	APERÇUS
Le vaccin est inefficace	«Je trouve le vaccin inutile pour moi, mais il peut aider d'autres personnes.»
	«Comme je suis en bonne santé, je n'ai pas besoin d'être vacciné.»
Se faire vacciner est un choix personnel	«La vaccination est un choix personnel, je ne dois pas me sentir obligé de me faire vacciner.»
	«La vaccination devrait être ma propre décision, pas une décision forcée.»
Une motivation pour se faire vacciner est de participer à des activités sociales.	«Je pense prendre le vaccin pour aller à des événements sociaux.»
	«Je suis déprimé parce que je ne peux rien faire à cause du Covid et je ne peux pas sortir.»

Phase de pilotage

Variable Démographique	Pourcentage (%) n = 16
Genre	
Femme	31.3
Homme	68.8
Âge	
14	37.5
15	31.3
16	12.5
17	18.8
Lieu de naissance	
Canada	37.5
États-Unis	6.3
Inde ou Pakistan	37.5
Moyen Orient	18.8

THÈME	CITATIONS
Les jeunes se sentent fiers et sont encouragés à participer à de telles initiatives	«Je suis fier, je suis aussi impressionné. Je ne pense pas que ce soit assez facile car il faut avoir des idées, des pensées. C'était bien.» (Groupe de discussion 1)
	«Je ne savais pas que les jeunes de PE étaient capables de faire un jeu aussi intéressant. Maintenant, cela m'inspire à faire de bonnes choses dans mon futur.» (Groupe de discussion 3)
Guider la prise de décision et fournir des informations	«J'ai vraiment aimé qu'on doive prendre des décisions dans le jeu parce que je suis une personne qui peut avoir des difficultés à prendre des décisions. Cela nous aide à prendre des décisions dans la vie aussi.» (Groupe de discussion 1)
	«Il y avait deux choix, choisir si c'est bon ou mauvais, l'information.» (Groupe de discussion 2)
Les langues limitées et l'inaccessibilité des plateformes constituent des obstacles pour atteindre les jeunes	«Je n'ai compris aucune des phrases.» (Groupe de discussion 2)
	«Je pense que nous devrions publier ce jeu sur les réseaux sociaux pour augmenter le nombre de personnes qui le connaissent et pour que davantage de personnes l'essaient.» (Groupe de discussion 3)

Figure 4: œuvre d'art d'un jeune PE représentant la diversité en PE



Scannez le code QR pour jouer au jeu !



IMPLICATIONS

Notre jeu peut :

- Informer les méthodes éducatives (par exemple, les modes créatifs de diffusion efficace de l'information).
- Guider le développement d'outils (par exemple, des applications spécifiques qui ciblent la santé des jeunes)
- Guider d'autres modes d'acquisition de compétences en matière de santé et de prise de décision (par exemple, en incluant davantage de contenu lié à différents éléments de la santé, tels que la santé physique, mentale, sociale, etc.)



PROCHAINES ÉTAPES

1. Créer l'équipe de jeunes en tant que comité au sein d'une organisation communautaire déjà existante
2. Obtenir des fonds supplémentaires pour le développement du jeu
3. Créer un réseau pour que les jeunes soient encadrés dans le développement de jeux
4. Itérer le jeu en fonction des commentaires reçus
5. Collaborer avec diverses initiatives locales pour garantir la pertinence du travail effectué par l'équipe