

SANTÉ
+ ÉTUDIANTE +

Lutte contre les conduites addictives

SSE de l'Université de la Réunion

UR | UNIVERSITÉ
DE LA RÉUNION

Le Service de Santé Etudiante (SSE) de l'Université de la Réunion a répondu fin 2022 à un Appel à Manifestation d'Intérêt (AMI) de la MILDECA. Cette opportunité leur a permis de construire un projet en trois axes : la réalisation d'une enquête par questionnaire sur les comportements des étudiants de l'université en matière de conduites addictives, le déploiement d'un camion aménagé sur une démarche d'aller-vers et la réalisation d'un escape game, toujours sur la thématique des addictions.

Cette fiche de capitalisation explore la manière dont la réponse à cet AMI a permis au SSE de construire un projet structurant et pérenne dans le champ des conduites addictives.

(EHE)
(SP)
École des
hautes études
en santé
publique


Université
de Rennes

Financé
par


MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'ESPACE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Carte d'identité de l'intervention	
Nom de l'intervention	Lutte contre les conduites addictives auprès des étudiants de l'université de la Réunion
Porteur	Université de la Réunion - Service de Santé Etudiante (SSE)
Thématique	Addictions & consommation de substances psychoactives Santé mentale
Population cible	Etudiants
Dates du projet	Depuis 2023
Région	La Réunion
Niveau de déploiement	Périmètre de l'Université de la Réunion
Principaux partenaires	Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (MILDECA), Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Espace (MESRE), services de l'université
Objectifs	A travers la sensibilisation des conduites addictives, réduire les comportements à risques et ainsi, contribuer à améliorer de manière globale, la santé, le bien-être et la réussite universitaire des étudiants.
Stratégies mobilisées	Aller-vers, sensibilisation, co-construction-co-animation, réduction des risques, développement des CPS
Contributeurs	Dr Marie Jouaville, ancienne médecin-directrice du SSE de l'Université de La Réunion Contact : Marie Manzano, responsable administrative et financière du SSE de La Réunion marie-therese.manzano@univ-reunion.fr
Accompagnatrice	Juliette Besnard, ingénieure d'études à l'EHESP juliette.besnard@ehesp.fr
Méthodologie	Fiche réalisée sur la base d'un entretien de capitalisation conduit en 2025, en distanciel.

Point de départ de l'intervention

Présentation de la structure et de ses activités

L'Université de la Réunion compte environ 19 000 étudiants, répartis sur plusieurs campus et sites. Il existe 3 campus : Moufia, Tampon et Terre-Sainte, et 3 sites : Technopole, Victoire, Bellepierre. Le SSE, Service de Santé Etudiante, a deux antennes sur le territoire, situées sur les campus du Tampon et du Moufia. Ces deux antennes sont situées au Nord et au Sud de l'île. Il est agréé centre de santé.

Contexte

La médecin-directrice du SSE et la responsable administrative et financière (RAF) du service sont arrivées en même temps sur leurs fonctions, en partant quasiment d'une page blanche. Elles se sont donc assez naturellement efforcées de construire une activité pérenne.

L'activité de routine du SSE était bien en place et fonctionnait plutôt bien, avec par exemple une bonne activité en santé sexuelle et mentale. Les conduites addictives n'étaient alors pas un sujet qui était beaucoup abordé. Un terrain fertile était toutefois présent, avec la chargée de mission prévention et promotion de la santé, Bérénice Roy-Doray, également doyenne de l'UFR Santé, et spécialiste du spectre de l'alcoolisation fœtale. Il semblait ainsi logique de se diriger dans cette direction. Les conduites addictives sont l'une des thématiques prioritaires d'action des SSE, comme indiqué dans le décret n° 2023-178 du 13 mars 2023, qui consacre la réforme des SSE et étend leurs missions. Les SSE sont donc chargés de mettre en place des actions sur ces thématiques (santé mentale, santé sexuelle, sport...) ce qui explique également la volonté des SSE dont celui de La Réunion à mettre en place des actions sur ces thématiques.

La gouvernance de l'Université a eu connaissance de l'Appel à Manifestation d'Intérêt (AMI) de la MILDECA (Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives) et a souhaité y candidater. Tous les acteurs sont alors allés dans le même sens, notamment au sein de l'équipe de gouvernance (vice-président Formation et de la Vie Universitaire, chargé de mission PPS...).

La réponse positive est arrivée très rapidement et les différents acteurs ont pu commencer à travailler sur le projet.

La MILDECA, Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives, a été créée en 1982 et est aujourd'hui placée sous l'autorité du Premier Ministre. Elle anime et coordonne l'action du Gouvernement en matière de lutte contre les drogues et les conduites addictives. Elle assure des missions dans un grand nombre de domaines de politiques publiques, ainsi qu'à différentes échelles : territoriale, nationale, internationale.

Objectifs

Les objectifs de ce projet, comme indiqués dans le dossier de réponse à l'Appel à Manifestation d'Intérêt sont les suivants : A travers la sensibilisation des conduites addictives, réduire les comportements à risques et ainsi, contribuer à améliorer de manière globale, la santé, le bien-être et la réussite universitaire des étudiants.

Problématique de départ

Selon les données de l'OVE au niveau national, 36% des étudiants fument, 17% consomment de l'alcool au moins 3 fois par semaine, environ la moitié a déjà expérimenté le cannabis. Pour le territoire de la Réunion, l'Observatoire Régional de Santé (ORS) produit des synthèses sur les conduites addictives, avec des focus sur les jeunes. Cependant, ces données sont notamment issues des enquêtes EnCLASS, et concernent donc les plus jeunes (collégiens et lycéens). Il n'existait pas de jeux de données sur les étudiants.

La question des données autour de la santé des étudiants reste un enjeu majeur, avec une population qui reste difficile à saisir. En effet, s'il existe des enquêtes concernant les collégiens et lycéens au niveau national et international, il n'en existe pas de cette ampleur pour les étudiants. Des focus par âge peuvent être réalisés, souvent sur la tranche 18-25 ans, mais cette dernière ne comprend pas que des étudiants ni tous les étudiants.

Le projet se fonde sur ce contexte mais également sur le sentiment de méconnaissance des données spécifiques aux étudiants réunionnais. En effet, si des campagnes de sensibilisation existaient déjà, ainsi que la connaissance “intuitive” que les étudiants consomment des substances psychoactives, il n’y avait pas de retours de ces derniers sur ces enjeux. La question des consommations en milieu festif était aussi intéressante dans ce contexte. Ainsi, le projet répond initialement à un besoin de connaissances sur les conduites addictives des étudiants réunionnais. De plus, à la suite de la réforme des SSE, une activité dans ce champ d’action devait être développée au sein du service pour traiter cette thématique d’action prioritaire. Ce projet constitue donc à la fois une réponse à un besoin identifié, mais également à la saisie d’une opportunité, en l’occurrence la publication de cet Appel à Manifestation d’Intérêt.

Question de capitalisation

Cette fiche de capitalisation a pour ambition d’explorer comment le SSE de l’Université de La Réunion a construit un projet multi stratégique et structurant dans le champ des conduites addictives à partir d’un Appel à Manifestation d’Intérêt (AMI) de la MILDECA.

Stratégies

Mise en œuvre du projet

L'université et le SSE ont commencé à travailler sur la rédaction de la réponse à l'AMI assez rapidement, car les délais étaient assez courts. La réponse positive étant arrivée peu après, l'équipe a mis en place une organisation de travail spécifique pour débiter la mise en œuvre du projet. Cette organisation en interne était composée de plusieurs équipes au sein du SSE sur chaque action, avec une représentation des deux antennes (Nord et Sud). Le Dr Jouaville était présente dans ces différents groupes de travail, notamment du fait des nombreuses personnes à temps partiel dans l'équipe et des agendas. Elle a ainsi pu faire le lien entre les différentes personnes. En 2024, une infirmière spécifiquement dédiée au projet, notamment sur le véhicule aménagé, a été recrutée, à 60%.



Le projet est scindé en trois axes distincts : une enquête par questionnaire sur les conduites addictives des étudiants, un véhicule aménagé pour mener des actions d'aller-vers, et un escape game sur la question des addictions. Pour faciliter la lecture, chaque sous-partie sera divisée et identifiée en fonction de chaque axe du projet concernée : **SONDAGE**, **CAMION** et **ESCAPE GAME**. Ce qui concerne tout le projet sera identifié sous la mention **GLOBAL**.



SONDAGE

A l'origine, l'équipe souhaitait que ce soit la première chose mise en place, mais ça ne s'est pas déroulé comme cela. En effet, il était souhaité d'avoir une enquête récurrente. Finalement, il a été décidé de partir rapidement sur la construction d'un premier constat au vu de l'absence d'un état des lieux sur cette thématique. Un premier échange avait eu lieu avec l'Observatoire Régional de la Santé de la Réunion. Les échanges avec la MILDECA ont amené l'équipe à se tourner vers une version allégée, permettant ainsi une mise en place et des résultats plus rapides. L'équipe a pris des conseils auprès de l'ORS, d'une ancienne association (Saomé) et de l'ARS car la construction d'une telle enquête n'était pas dans leurs compétences initiales.

Les enquêtes c'est pas du tout notre coeur de métier [...], comment créer un questionnaire [...], on partait un peu de zéro. [...] De mon côté, je trouvais que ça restait fou, c'était pas très concret...

Dr Marie Jouaville,
ancienne médecin-
directrice du SSE

Une collaboration officielle sur cette enquête avec l'ARS, l'ORS et Saomé aurait nécessité un financement et un temps élevés. De fait, il a été décidé en concertation avec la MILDECA et le MESR, de "réduire la voile" et d'essayer de réaliser l'enquête en interne. En interne, l'équipe a commencé à construire le questionnaire en se basant sur l'enquête EnCLASS. Le centre d'investigation clinique du CHU a commencé à les accompagner, en les aiguillant par exemple sur le nombre de questions, en faisant des retours et en "validant" la version finale. De plus, le traitement des données était compris dans cet accompagnement. Ce lien a été permis grâce aux contacts de la chargée de mission PPS de l'université. L'avis du référent protection des données de l'université a également été recherché. Il a donc fallu environ un an pour arriver à la mise en ligne du sondage.

Le questionnaire a été mis en ligne en décembre 2023 sur LimeSurvey pour une durée de 6 mois jusqu'à juin 2024. Malgré une mise en ligne juste avant une période de congés, près de 500 personnes y avaient déjà répondu à la rentrée. Les statistiques ont montré un fort pic de réponses juste après le mail. De fait, il a été décidé de faire une relance tous les deux mois. Il y a donc eu un mail initial puis deux relances à deux mois d'intervalle, avant la clôture en juin. Il y a eu environ 1400 réponses, dont 1200 sans les doublons ou questionnaires incomplets.

Assez rapidement, le centre d'investigation clinique du CHU leur a renvoyé un premier traitement descriptif des données avec par exemple l'analyse par genre, et en leur demandant de coder les réponses ouvertes.



CAMION

Il s'agit donc d'une idée initiale du VP de l'université, car l'équipe trouvait l'idée très ambitieuse. Cependant, l'équipe a rapidement adhéré au projet, avec l'expérience de partenaires utilisant des véhicules similaires pour appuyer le projet. Ainsi, c'est en se basant sur l'expérience de l'un de leurs partenaires que le SSE a contacté la société qui commercialise ce type de véhicule. La société leur a conseillé deux modèles. Les premiers échanges ont eu lieu en décembre 2022, très rapidement après leur sélection sur l'AMI.

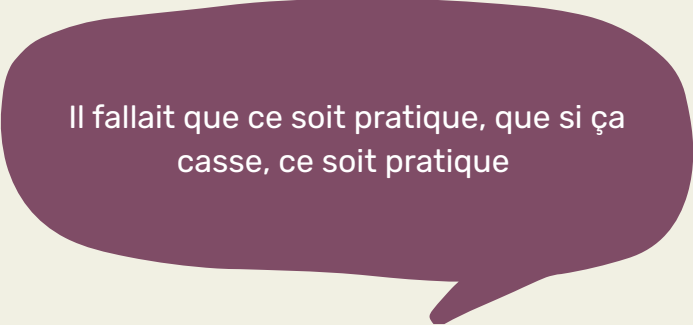
En effet, en écrivant le projet, l'équipe a déjà commencé à chercher, notamment en réalisant des devis afin d'étudier la faisabilité financière du projet. La gestion de ce projet de bus a notamment été assurée par la responsable administrative et financière (RAF), avec des liens avec les différents services de l'université.

Au niveau de l'université, c'est la direction de la logistique et de la reproduction qui s'occupe de la flotte de véhicules. C'est donc cette direction qui, à partir des premiers éléments de l'équipe du projet, s'est occupée de démarcher les entreprises, demander les devis, réaliser les mises en concurrence – tout cela dans le cadre des marchés publics. S'il a été question d'un véhicule d'occasion, cela n'a pas fonctionné.

Toutefois, se procurer un véhicule neuf à La Réunion peut se révéler compliqué. En effet, si dans ce cas, un véhicule a pu être acheté sur l'île, dans le cas où ce dernier avait été vendu au préalable, il aurait fallu attendre longtemps le temps que de nouveaux véhicules soient acheminés par voie maritime. Cela a poussé l'équipe à "presser" les choses pour ne pas rater cette fenêtre d'opportunité que représentait ce véhicule disponible sur l'île.

Une fois le véhicule acheté, l'équipe avait déjà établi une sorte de cahier des charges pour son aménagement : un point d'eau pour de potentielles consultations ou dépistages, de la climatisation "indispensable à La Réunion", une accessibilité PMR avec une rampe d'accès, des rangements, un petit frigo.

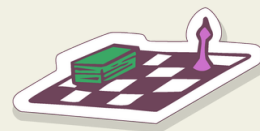
Dr Marie Jouaville



Il fallait que ce soit pratique, que si ça casse, ce soit pratique

Ainsi, il fallait le moins de choses électriques possibles, comme le système de rangement de la tonnelle extérieure. Il n'y a pas eu de problème sur l'aménagement, en-dehors du retard dû à l'acheminement de pièces depuis la métropole. Il y a eu quasiment un an entre la date souhaitée et la livraison finale.

Après la livraison, l'aspect communication a été travaillé, avec l'idée d'une identité visuelle assez structurante pour le service. Le SSE est passé par une société de communication qui leur a proposé des visuels, des idées de nom, de kits de communication... C'est ainsi qu'est né le nom du camion : le Spot Santé. L'identité visuelle n'est volontairement pas spécifique. En effet, si les débuts n'ont été consacrés qu'à une activité sur les conduites addictives, le Spot Santé s'ouvre désormais à d'autres thématiques.



ESCAPE GAME

Concernant l'escape game, le SSE avait déjà eu des échanges avec une société nommée Tricky, qui propose différentes formules de location de matériel, plateforme de réservation, mais également une formation des animateurs. Cela aurait demandé de faire venir des personnes sur l'île, avec de forts coûts engendrés. Cette solution a donc été considérée comme trop complexe et trop chère.

L'équipe a donc contacté des entreprises opérant déjà à La Réunion et en a choisi une parmi celles-ci. Les demandes étaient que ce soit pratique, avec du matériel facilement remplaçable par l'équipe du SSE, que ça puisse être transportable, sans bloquer une pièce, que ça ne soit pas entièrement numérique.

L'entreprise a produit un rétroplanning pour organiser le travail entre eux et le SSE en délimitant ce qu'ils pouvaient faire de leur côté comme la mécanique du jeu et l'histoire, et ce que le SSE devait fournir en matière de fond, comme les messages de prévention à faire passer. Il y a eu de nombreux échanges entre les deux parties. L'entreprise a réussi à mettre en jeu les demandes du SSE, même si ces dernières n'étaient pas toujours très précises. Les étudiants ont été mobilisés à cette étape de la construction.

Le jeu permet de développer des connaissances sur les addictions, sur des profils pouvant être touchés (que l'on peut retrouver dans le quotidien d'étudiants) et sur les ressources du territoire pouvant être mobilisées. Les addictions sont représentées comme des sortes d'esprit s'emparant des personnes et les rendant malades. Cela permet aux étudiants de se rendre compte que cela peut toucher tout le monde, qu'ils ont déjà des ressources en eux, que l'entraide compte énormément.

Concernant les retours sur le jeu, des fiches sont remplies avant et après le jeu. Le jeu sert de plateforme pour échanger sur ce qu'ils ont compris, ce qui remonte des échanges, notamment car le jeu reste très général, sans cibler de substances.

L'escape game est assez long, au moins une heure pour bien tout faire. Il faut donc organiser des sessions en fonction des intéressés. C'est aussi le rôle des Etudiants Relais Santé (ERS).

Logistique

CAMION

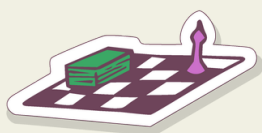
Le plus gros élément logistique constitue le véhicule aménagé. Il est systématiquement conduit par l'infirmière recrutée pour ce projet qui est donc présente sur chacune des sorties.



La répartition de l'activité entre deux campus principaux, éloignés d'une centaine de kilomètres l'un de l'autre, implique une organisation logistique : récupérer le véhicule, l'amener au bon endroit, le stationner pour la nuit.

Cela demande donc du temps supplémentaire. Le minibus a une place fixe sur le campus du Moufia, mais est déployé de manière égale entre le Sud et le Nord. L'approvisionnement en carburant est réalisé par l'infirmière grâce à une carte "essence". La maintenance est assurée par la DLR.

Il y a également les kits de communication du spot santé - incluant une table et des bancs pliables, un petit présentoir, deux transats, une table intérieure. Dans le camion il y a aussi la rampe d'accès PMR, un tableau blanc, des kakémonos, des flyers, du matériel de Réduction des Risques une trousse de secours au cas où.



ESCAPE GAME

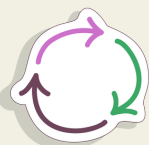
Pour l'escape game, il y a une mallette de jeu, dans laquelle se trouvent des pochettes cadenassées, une tablette utilisée lors des sessions en dehors du service, des affiches, et des éléments (images, photos) pour l'immersion, une loupe, une lumière bleue...

Calendrier

- Automne 2022 : Prise de connaissance par l'université de l'AMI de la MILDECA, et écriture du dossier de candidature. Premiers échanges par mails pour le véhicule aménagé en parallèle. Réponse positive dans la foulée.
- Fin 2022 à fin 2024 : financement du projet
- Avril 2023 à septembre 2023 : Création de l'escape game
- Juillet 2023 : Achat du véhicule
- Septembre 2023 à décembre 2023 : test de l'escape game
- Avril 2024 : Livraison du véhicule, avec son aménagement
- Avril 2024 : Recrutement de l'infirmière sur le projet
- Avril 2024 : livraison de la version finale de l'escape game
- Août 2024 : première vraie sortie du véhicule aménagé / Spot Santé (rentrée le 15 août), à l'occasion d'une pré-rentrée

Principaux acteurs et partenaires

GLOBAL



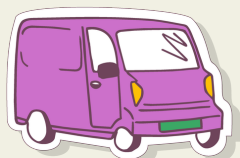
Le Comité de pilotage du projet (COPIL) était composé de l'Université de La Réunion, du Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche (MESR) et de la MILDECA. Il s'est réuni environ une fois par an sur la durée du projet. La MILDECA n'est pas seulement le financeur mais a également participé à la réflexion du projet. D'autres acteurs de l'université ont également pu être associés à certains aspects du projet comme la filière Info-Com ou le service culture.

SONDAGE

Sur le sondage, Le SSE a fait appel à mobilisation initiale de l'ORS, ARS et association Saomé mais qui s'est avérée non adaptée aux besoins du projet. Par la suite, on a pu observer un soutien informel du centre d'investigation clinique du CHU. Ce dernier lien montre un partenariat avec le CHU assez fort, avec la possibilité de se "rendre des services" à titre informel et gracieux, notamment grâce à des liens privilégiés entre l'université et le CHU. Bérénice Roy-Doray est ainsi aujourd'hui Vice-Présidente de l'Université, en charge de la politique hospitalo-universitaire et territoriale en santé ce qui comprend notamment le lien avec le CHU.



CAMION



Pour le camion, c'est la société AER Réunion qui a réalisé tout l'aménagement. La direction Logistique & Reprographie (DLR) de l'université assure le suivi, la mise en concurrence... C'est également cette direction qui a la charge de la maintenance du véhicule.

ESCAPE GAME

Concernant l'espace game, le projet a mobilisé principalement une entreprise opérant sur l'île sur le champ des escape game, Prisoners. Promotion Santé La Réunion a également collaboré sur la définition des objectifs de jeu et des messages de prévention. Des étudiants volontaires ont également participé à la construction du jeu.



Mobilisation du public

Les Etudiants Relais Santé (ERS) sont souvent mobilisés par les SSE afin de développer une approche par les pairs. Cette stratégie est également utilisée sur ce projet. Les ERS sont formés afin de mener leurs missions. Ces formations sont dispensées par différents acteurs comme le CSAPA (Centre de Soins, d'Accompagnement et de Prévention en Addictologie), le CeGIDD (Centre Gratuit d'information, de Dépistage et de Diagnostic) ou encore une sage-femme.

Organisées par demi-journées, ces formations leur permettent de développer des compétences sur de grosses thématiques (conduites addictives, vie affective et sexuelle...). Il y a 10 ERS au Nord et 10 au Sud de l'île. Au fur et à mesure des actions, les ERS gagnent en autonomie, par exemple en pouvant animer des moments de jeux, de sensibilisation ou d'information, pendant que l'infirmière peut développer d'autres choses, comme des temps individuels avec les étudiants.



SONDAGE

Un service civique a rencontré des étudiants avec une tablette pour tester le questionnaire. Celui-ci a changé son comportement vis-à-vis de son utilisation des réseaux sociaux en prenant conscience de son temps d'écran. Il n'y pas eu de changements sur le sondage après la phase de test.



ESCAPE GAME

Pour l'escape game, l'équipe a mobilisé les étudiants par exemple en mettant des formulaires dans les salles d'attente du service, afin d'évaluer leurs connaissances sur la thématique. Il y a également eu un appel à volontaires (3 ou 4), pour des échanges en visio, afin de leur présenter le projet et leur demander ce qu'ils aimeraient y trouver. Le but était également d'y intégrer des éléments cultures, linguistiques (créole) et territoriaux. Cela a également permis de tester les scénarii et les outils, comme les profils d'étudiants qu'on retrouve dans le jeu. On peut ici voir un aspect de co-construction avec le public cible. De plus, l'escape game permet aux étudiants de développer leurs compétences psycho-sociales, ce qui peut leur permettre d'être plus autonomes.

Les ERS sont également en posture d'animation sur cet escape game, de manière autonome, avec un groupe d'étudiants (2 à 4 en général). Ils sont également chargés d'organiser la tenue des sessions de jeu.

Communication

SONDAGE

Une affiche a été réalisée pour le sondage, ainsi qu'une campagne de mailings à destination des étudiants. 3 mails ont été envoyés, sur une période de 6 mois.





CAMION

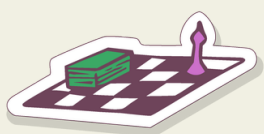
Le camion en lui-même permet une présence visuelle et est donc un élément de communication. Une société de communication a été sollicitée pour définir l'identité visuelle, notamment autour du camion (voir détail dans la partie logistique). De plus, une vidéo a été tournée sur le véhicule aménagé, par la Direction de l'Audiovisuel, du Multimédia et de l'Accessibilité Numérique de l'université. Pour les venues du camion, l'infirmière est en lien avec les responsables des composantes.

Budget

Lors du dépôt du dossier pour l'AMI initial, un budget de 100 000€ pour 3 ans avait été demandé, courant de 2022 à fin 2024. Le dossier a été accepté et 100 000€ ont été versés en une fois. Le SSE a engagé des fonds supplémentaires sur ce projet. Le budget global du projet est de 184 000€.

L'infirmière est recrutée sur un CDD, sur les ressources propres du service (et non du projet), notamment grâce aux recettes du centre de santé. Il s'agit donc d'un choix financier du service, afin de construire cette activité.

CAMION : Le véhicule aménagé a coûté 64 000€.



ESCAPE GAME : L'escape Game a été financé sur des fonds CVEC.

SONDAGE : Le projet a bénéficié du soutien méthodologique du centre d'investigation clinique du CHU à titre informel et gratuit.



Principaux enseignements

Résultats observés



SONDAGE

1227 répondants, grâce à 3 envois de mails, sur 6 mois. L'équipe s'était fixé un objectif de réussite à 1000 réponse. L'équipe a été notamment interpellée par le temps passé sur les réseaux sociaux, avec 15,7% des étudiants déclarant y passer plus de 6h par jour. Il s'agit d'une donnée qui avait été repérée par l'équipe dès la phase de test. En effet, lors des tests, les étudiants ont consulté leur temps d'écran - certains pour la première fois - et ont été frappés par les résultats. Le sondage apparaît ici comme un outil de prise de conscience et de questionnement pour les étudiants pouvant aller jusqu'à un changement de comportement (mise d'une limite sur le temps d'écran par exemple). 35,1% déclarent avoir été interpellés par le questionnaire et un quart déclarent une intention de changement. Dans les questions ouvertes, l'équipe a pu constater que les étudiants ont notamment été interpellés sur leur santé mentale avec une volonté de changement sur les réseaux sociaux. Ces données étaient particulièrement attendues sur le territoire et par les partenaires comme l'ORS. De plus, elles pourront être comparées aux données des lycéens, via l'enquête ENCLASS. Si les questions ne sont pas exactement les mêmes, cela permet tout de même d'observer des tendances.



CAMION

Le camion, par sa présence visuelle, permet un aller-vers même sur de toutes petites distances par rapport aux services comme le SSE. En effet, il a été observé que les étudiants vont beaucoup plus vers le camion que vers le service, même quand il est placé tout près de ce dernier. De plus, il permet aussi de développer une forme de sentiment d'appartenance pour les ERS.

Le spot Santé est mobilisé sur de nombreux événements de vie étudiante sur les campus (rentrée, fête de la science...). Sa fréquence de sortie est d'au moins une fois par semaine. Le fait d'avoir cet outil a permis d'augmenter la présence du SSE sur les campus, tant en matière de localisation que du point de vue temporel.

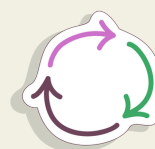


ESCAPE GAME

Sur la période de septembre 2024 à décembre 2024, 47 étudiants ont participé à l'escape game.

Il ressort également que les étudiants, voire les lycéens sont bien plus à l'aise avec cet outil que les professionnels de santé qui ont pourtant participé à son élaboration.

En effet, ces derniers se posent beaucoup de questions, là où le public cible s'inscrit davantage dans la mécanique de jeu. Ainsi, le record a été établi par des lycéens, à l'occasion de la fête de la science.



GLOBAL

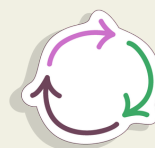
Le projet a permis de structurer l'activité du SSE en matière de conduites addictives avec par exemple le fait de tisser des partenariats avec certaines structures. Il y a maintenant des Consultations Jeunes Consommateurs (CJC) via le CSAPA sur l'antenne du Moufia, grâce au contexte favorable construit grâce au projet (ERS formés, bus aller-vers). Le fait de structurer l'activité du service et de la rendre pérenne était un objectif clair de l'équipe du SSE. Le projet n'a été déployé complètement qu'à la fin de la période couverte par le financement. Cela avait été discuté et validé avec les différentes parties, dont les financeurs, notamment pour permettre de construire quelque chose de pérenne. Le projet sert aujourd'hui de socle pour la prévention collective menée par le service. Par exemple, le sondage a permis d'interroger les étudiants sur la santé mentale et l'activité physique.

Le projet dans sa globalité a permis de réellement lancer le dispositif ERS.

La Dr Jouaville est satisfaite de constater que tout ce qui avait été prévu à l'origine a pu être mis en place, ce qui témoigne également d'une bonne analyse initiale.

GLOBAL

L'aspect insulaire du territoire fait qu'il peut arriver de devoir attendre si ce que l'on veut se procurer n'est pas disponible. Cela nécessite donc une anticipation spécifique.



SONDAGE



La mise en place du sondage a demandé beaucoup de temps et d'énergie, plus que prévu initialement. Il y a eu des moments de découragement, et de doutes sur la capacité à mener à bien cet axe, sans financement supplémentaire. A cet égard, le soutien du centre d'investigation clinique du CHU a été déterminant.

CAMION

Concernant le camion, certains endroits ne sont pas accessibles avec ce véhicule. Par exemple, le camion peut être stationné sur un parking sans être dans le passage des étudiants. Il y a également la question des sites protégés ou historiques qui ne permettent pas l'accès au véhicule.



ESCAPE GAME



Pour l'escape game, les retours montrent que les étudiants ont du mal à s'engager dans le jeu. En effet, il faut beaucoup "d'énergie pour l'animer, pour le connaître, le débriefer, chercher des étudiants, organiser des sessions". De plus, les étudiants seraient peut-être plus sensibles à d'autres types de supports, comme des jeux de société ou de plateau, plus classiques.

Les étudiants qui y participent sont contents, le frein repose surtout sur la manière de faire jouer un plus grand nombre, en lien avec l'organisation que cela demande. La création du jeu a également été très chronophage et énergivore, avec beaucoup d'aller-retours. En effet, les professionnels de santé ont eu du mal à se détacher de la perfection des messages de santé à faire passer, par rapport à la mécanique de jeu. Cela leur a demandé un réel travail de réussir à faire ce pas de côté et de faire passer le côté ludique au premier plan.

A la fin, on ne voulait plus entendre parler de l'escape game.

Dr Marie Jouaville

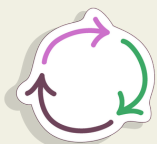
Leviers

SONDAGE

Il est à souligner que leur interlocuteur au niveau du CHU était particulièrement accessible ce qui a permis de rendre les échanges plus simples et plus fluides. Cela a donc permis de pallier les freins susmentionnés sur le sondage.



GLOBAL



La co-construction avec les différents acteurs dont la MILDECA apparaît comme l'un des leviers majeurs de ce projet. L'écriture très rapide de la réponse à l'AMI a en effet poussé l'équipe à se focaliser sur de grands axes structurants, sans s'attarder sur les détails opérationnels. Finalement, cela a permis d'avoir de grands axes structurants avec une marge de manœuvre confortable dans la mise en œuvre du projet. Cela s'est également articulé avec la volonté du financeur de construire un projet pérenne qui n'allait pas disparaître à l'issue du financement.

Concernant le projet dans sa globalité, mais également sur le camion, l'arrivée de l'infirmière de prévention a été un moment marquant. Cela montre l'importance d'avoir du temps humain dédié au projet. Cela a également marqué l'entrée dans la phase de déploiement opérationnel du projet.

Dr Marie Jouaville

Il ne faut surtout pas sous-estimer ce point [du temps humain].

Leviers

Un autre levier vient du soutien tout au long du projet de l'université. En effet, on peut citer l'investissement de l'équipe de gouvernance lors de la prise de connaissance de l'AAP. Le Dr Jouaville souligne ne pas avoir limitée sur quoi que ce soit sur ce projet. L'équipe pouvait ainsi travailler en autonomie, tout en pouvant compter sur des points réguliers. L'engagement de la gouvernance a été constant sur toute la durée du projet, sans retours en arrière sur ce qui avait été décidé au début.

CAMION

Le camion permet également de faire venir plus facilement des partenaires (troupe de théâtre, CAARUD, CGSS...).



Le camion, c'est aussi un outil de partenariat

Dr Marie Jouaville

Compétences et profils professionnels :

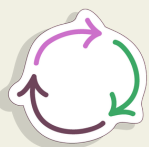
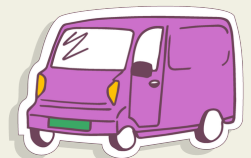


SONDAGE

Il s'est avérée que la construction du sondage demandait des compétences spécifiques, qui a en partie été externalisée grâce au soutien des acteurs locaux comme le CHU.

CAMION

Pour le véhicule, la fiche de poste de l'infirmière recrutée mentionnait spécifiquement la conduite d'un minibus. En effet, les nombreux déplacements demandent une aisance avec ce type de véhicule.



GLOBAL

Pour l'infirmière, il lui a fallu intégrer tous les enjeux du projet et être force de proposition car il restait encore beaucoup à construire. Il s'agit d'un poste demandant de l'autonomie et la capacité de gérer la logistique du camion mais également de l'équipe d'ERS dont elle est la référente.

Perspectives

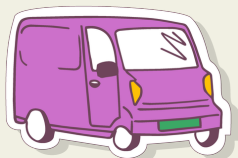
SONDAGE

Sur le sondage, une analyse plus fine des résultats est envisagée. De plus, le lancement d'un nouveau questionnaire est réfléchi afin de recueillir de nouvelles données. Dans cette même dimension, le SSE souhaite devenir un terrain de recherche, par exemple en accueillant des doctorants.



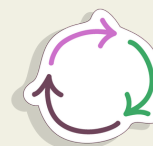
CAMION

Il serait possible voire prévu de développer des nouvelles activités autour du camion comme des entretiens individuels ou encore des permanences du CSAPA (CJC). De plus, l'équipe souhaite intervenir grâce au camion sur d'autres thématiques comme la santé sexuelle avec la réalisation de TROD (Test Rapide d'Orientation Diagnostique).



GLOBAL

Il pourrait être pertinent, en lien avec les données issues du sondage, de travailler sur la question de l'utilisation des écrans mais également en lien avec d'autres thématiques ou approches, comme le sport-santé.



Pour aller plus loin

Centre régional d'études d'actions et d'informations en faveur des personnes en situation de vulnérabilité (CREAI-ORS Occitanie). (Juillet 2023). Conduites addictives chez les étudiants : substances, contextes, facteurs et pratiques de prévention inspirantes. Bibliographie commentée. <https://creaiors-occitanie.fr/wp-content/uploads/2023/10/2023-SIMPPS-Conduites-addictives-etudiants.pdf>

Quentin Joye, Johana Garcia. Étude de la consommation de substances psychoactives et de ses facteurs associés : méta-analyse des études en populations étudiantes. Sciences pharmaceutiques. 2022. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03776261>

Plateforme sur les conduites addictives : <https://formation.conduites-addictives.ehesp.fr/>



Capitalisation réalisée dans le cadre du projet “Santé Etudiante”. Ce projet est issu d’une commande faite par le ministère de l’Enseignement Supérieur et de la Recherche (MESR) à l’Ecole des Hautes Etudes en Santé Publique (EHESP). La méthodologie de capitalisation est basée sur la méthodologie CAPS (<https://www.capitalisationsante.fr/>).



Capitalisation
des expériences
en promotion
de la santé



Financé
par

