

ESPRIT OUVERT, ESPRIT LIBRE

La fin des proies faciles pour
la falsification de médicaments
et autres infractions similaires
tout aussi dangereuses



Un guide-concept
psychopédagogique
destiné aux enseignants

EDQM
2018

ESPRIT OUVERT, ESPRIT LIBRE

La fin des proies faciles pour la falsification
de médicaments et autres infractions
similaires tout aussi dangereuses

**Un guide-concept
psychopédagogique
destiné aux enseignants**

Version française

2018

Tous les droits conférés en vertu
des Conventions Internationales sur
le copyright sont spécifiquement
réservés au Conseil de l'Europe et toute
reproduction ou traduction nécessite
l'autorisation écrite de l'éditeur.

Direction européenne de la qualité du
médicament & soins de santé (EDQM)
Conseil de l'Europe
7, allée Kastner
CS 30026
F-67081 STRASBOURG
FRANCE

Image de couverture : © Oksana Kuzmina –
Fotolia

Directeur de la publication : **Dr S. Keitel**

Mise en page : **EDQM**

www.edqm.eu

© Conseil de l'Europe, 2018
Imprimé dans les ateliers du
Conseil de l'Europe

Table des matières

INTRODUCTION	5
QU'EST-CE QU'UN PRODUIT MÉDICAL FALSIFIÉ ? QU'ENTEND-ON PAR « INFRACTIONS SIMILAIRES » ? ^{[11][12][13]}	7
FORMULATION DES MESSAGES À DIFFUSER/OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE À ATTEINDRE PAR LE BIAIS DE LA NARRATION INTERACTIVE	9
3.1 Informations et messages clés	9
3.1.1 Quelle est l'ampleur du problème ?	9
3.1.2 Pourquoi les produits médicaux falsifiés et les infractions similaires sont-ils dangereux ?	9
3.1.3 Pourquoi la falsification de produits médicaux et les infractions similaires sont-elles érigées en infractions pénales ?	10
3.2 Formulation des messages clés	10
3.3 Conception des personnages	12
ÉLABORATION ET UTILISATION DE LA NARRATION INTERACTIVE	15
4.1 Étapes du développement	15
SCRIPTS DE LA BANDE DESSINÉE INTERACTIVE <i>ESPRIT OUVERT, ESPRIT LIBRE</i>	19
5.1 Cadre psychopédagogique de la narration interactive – enfants de 8 à 11 ans (voir annexe 1)	19
5.2 Cadre psychopédagogique de la narration interactive – adolescents de 12 à 15 ans (voir annexe 2)	20
LA NARRATION INTERACTIVE COMME APPROCHE DIDACTIQUE	25
ANALYSER L'IMPACT DE LA NARRATION SUR LA SENSIBILISATION AUX RISQUES ET SUR L'ADOPTION DE COMPORTEMENTS D'ÉVITEMENT DU RISQUE	29
CADRE SCIENTIFICO-THÉORIQUE DE LA NARRATION INTERACTIVE À DES FINS PÉDAGOGIQUES	33
REMERCIEMENTS	38
BIBLIOGRAPHIE	39
ZOÉ L'A ÉCHAPPÉ BELLE	41
ÉPREUVES JEUNES	63

Chapitre 1

Introduction

La falsification des produits médicaux et les infractions similaires menaçant la santé publique génèrent plusieurs milliards d'euros de profits pour les malfaiteurs aux commandes d'une industrie souterraine et de réseaux criminels dans le monde entier. Ces produits représentent une menace majeure pour les patients, déjà particulièrement vulnérables en raison de la maladie ou de l'affection dont ils souffrent.

Les produits médicaux falsifiés sont dotés d'un étiquetage sur lequel figurent des informations intentionnellement mensongères sur leur véritable composition (ingrédients) ou sur leur lieu de production et leur mode de distribution jusqu'au lieu d'achat ou d'utilisation. Leur composition incorrecte ou leurs conditions de production et de distribution douteuses amoindrissent ou inversent l'effet recherché des médicaments, jusqu'à les rendre inopérants d'un point de vue thérapeutique, voire nocifs.

Ce livret accompagne une série de guides pratiques qui traitent de la manière de protéger la santé publique contre la falsification des produits médicaux et les infractions similaires tout aussi dangereuses. Il a été élaboré dans le cadre du programme d'activités du Comité d'Experts sur la réduction des risques de santé publique liés à la falsification de produits médicaux et aux infractions similaires (CD-P-PH/CMED), coordonné par la Direction européenne de la qualité du médicament & soins de santé (EDQM) du Conseil de l'Europe.

À but informatif, ce livret propose **une approche fondée sur un support de narration interactive à l'appui de la formation et de l'éducation dans les écoles**. Il encourage les comportements d'évitement des produits médicaux falsifiés et des infractions similaires. Les produits à risques couverts sont les produits dopants, les psychostimulants et les stimulants physiques ou les sédatifs, les coupe-faim et médicaments illégaux et les médicaments commercialisés par le biais de canaux de distribution illégaux. Le public cible inclut les enfants et adolescents, les enseignants, les soignants, les formateurs, les travailleurs sociaux et les bénévoles intervenant dans des organisations de jeunes.

L'approche proposée englobe le contexte théorique, la méthodologie et l'analyse d'impact de la narration interactive. Le titre, *Esprit ouvert, esprit libre*, fait allusion au fait qu'il est impossible de préserver les élèves des risques inhérents aux modes de vie modernes et qu'ils devraient mener leur vie avec ouverture, identifier les risques et les éviter de manière proactive. Les familles, l'école et la société devraient éduquer et sans cesse encourager les jeunes à devenir des esprits libres, ayant le courage nécessaire pour résister à la tentation, même sous la pression de leurs pairs.

La narration interactive est une approche moderne et efficace de diffusion de messages adaptés à un public donné, qui induit, de manière durable, les changements de comportement souhaités. Elle est plus efficace que les cours magistraux pour le traitement des stratégies de prise de décisions.

Le **canal de communication** choisi pour diffuser des messages clés sur la manière dont on peut agir pour éviter les risques est une **bande dessinée**

— Les auteurs de ce livret, les auteurs de la bande dessinée et le CD-P-PH/CMED souhaitent à tous les utilisateurs et lecteurs de passer un bon moment en apprenant ensemble comment reconnaître et éviter les offres douteuses de produits médicaux illégaux, souvent falsifiés et dangereux, et comment priver les criminels des profits faciles qu'ils génèrent grâce à la vente de produits nocifs pour les patients.

(disponible au format papier et en ligne¹), qui inclut une narration interactive et un répertoire de ressources pédagogiques, entre autres. Ce format permet d'atteindre plus facilement les enfants et les adolescents européens et, par leur biais, le grand public. L'objectif est de les informer sur la manière de contrôler les risques posés par la falsification de produits médicaux et par les infractions similaires.

À ces fins, le livret est divisé en parties logiques :

- La première partie présente brièvement la méthodologie sur laquelle est fondée la narration interactive.
- La deuxième est consacrée à la mise en application des messages clés par le biais de la narration interactive et d'une description des méthodes d'enseignement requises [modération, besoins techniques].
- La troisième couvre les procédures et méthodes d'analyse de l'impact d'Esprit ouvert, esprit libre sur la sensibilisation et sur les changements de comportement du public cible (enfants et adolescents).
- La quatrième et dernière partie présente au lecteur le cadre théorique/pédagogique qui lui permet de comprendre, d'utiliser et de modifier le concept de bande dessinée interactive avec souplesse, d'une manière qui soit adaptée à la situation d'enseignement concernée.

La formation de partenariats adéquats entre les écoles et leur mise en réseau sont encouragées pour la distribution dans les langues locales, ainsi que pour la promotion et l'évolution de l'approche didactique basée sur la bande dessinée. Ce livret vise à proposer des situations familières aux jeunes des États membres du Conseil de l'Europe ; les commentaires des utilisateurs/lecteurs sur des scénarios parlant pour les jeunes d'autres régions du monde et sur tout autre sujet pertinent sont les bienvenus².

1 CD-P-PH/CMED : <https://www.edqm.eu/fr/Limiter-risques-poses-par-la-contrefacon-1189.html>.

2 HelpDesk de l'EDQM : <http://www.edqm.eu/hd/>.

Chapitre 2

Qu'est-ce qu'un produit médical falsifié ? Qu'entend-on par « infractions similaires » ?³ [11][12][13]

C'est un produit dont l'identité ou la source sont présentées de manière trompeuse (sur l'étiquette ou sur l'emballage, par exemple).

Dans la même veine, l'Organisation mondiale de la Santé (OMS) utilise le terme « produits médicaux de qualité inférieure ou falsifiés » pour décrire les produits médicaux autorisés par les autorités de réglementation nationales, mais ne répondant pas aux normes de qualité nationales ou internationales, aux spécifications ou ni aux unes ni aux autres ou dont l'identité, la composition ou la source est représentée de façon trompeuse, que ce soit délibérément ou frauduleusement.

Les infractions similaires recouvrent la fabrication, le stockage, le trafic et l'offre à la vente de produits médicaux en s'affranchissant délibérément des autorisations et contrôles officiels menés par les autorités du médicament. Ces infractions sont aussi dangereuses que la falsification des produits médicaux et constituent une menace d'ampleur comparable pour la santé publique. Les médicaments utilisés à des fins de dopage et sans indication thérapeutique sont l'un des résultats de ces « infractions similaires », de même que les produits supposés traiter des maladies, qui n'ont pas fait l'objet d'une analyse bénéfice-risque ni d'une autorisation préalable des autorités chargées de la réglementation des médicaments.

La falsification et les infractions similaires concernent potentiellement toutes sortes de produits médicaux : des produits disponibles sans ordonnance aux médicaments traitant des maladies potentiellement mortelles. Les médicaments à usage humain et à usage vétérinaire, les médicaments destinés à être administrés lors d'essais cliniques à des patients et à des volontaires sains, les substances actives et les excipients, les dispositifs médicaux et leurs accessoires et composants sont ainsi couverts.

³ Convention MEDICRIME, Bureau des Traités, Conseil de l'Europe : <https://www.coe.int/fr/web/conventions/full-list/-/conventions/treaty/211/>.

EXEMPLES CONCRETS DE FALSIFICATION DE PRODUITS MÉDICAUX ET D'INFRACTIONS SIMILAIRES MENAÇANT LA SANTÉ PUBLIQUE

EXEMPLE 1

FALSIFICATION D'UN MÉDICAMENT

La falsification d'un médicament indiqué dans le traitement des taux élevés de cholestérol dans le sang a été détectée sur le marché légal au Royaume-Uni, en 2005. Les pharmacies vendaient le médicament aux patients en toute bonne foi, le croyant fiable. Ce médicament falsifié présentait un risque de graves effets indésirables. Il a été détecté par l'autorité réglementaire du Royaume-Uni, qui a identifié le lot contaminé et l'a retiré du marché.

EXEMPLE 2

VENTE D'UN MÉDICAMENT ILLÉGAL, CONSTITUANT UNE « INFRACTION SIMILAIRE »

Un produit présenté comme un complément alimentaire était vendu sur le marché suisse sans autorisation officielle. Il était présenté comme efficace dans le traitement du cancer. Cette allégation le plaçait dans la catégorie des « produits médicaux illégaux ». En effet, les indications relatives à des effets thérapeutiques des compléments alimentaires sont interdites. Le produit concerné ne contenait aucune substance pharmaceutique et était proposé aux pharmaciens, aux médecins et aux patients. Il n'était pas « falsifié », en ce sens que rien sur son étiquetage n'insinuait qu'il s'agissait d'un autre produit, mais les mentions lui prêtant des vertus thérapeutiques étaient fausses. Après avoir averti le grand public, les autorités ont procédé à la fermeture de la société en cause.

EXEMPLE 3

FALSIFICATION D'UN DISPOSITIF MÉDICAL

Des lentilles de contact falsifiées ont été identifiées sur le marché français (en vente chez des opticiens), en 2004. Ces lentilles ne corrigeaient pas la myopie et étaient contaminées par la bactérie *Pseudomonas aeruginosa*, à l'origine d'une inflammation de la cornée.

Ces dispositifs médicaux falsifiés ont été identifiés lors d'une enquête diligentée à la suite de plaintes de patients, qui signalaient ne pas tolérer ces lentilles et une absence de correction optique.

Chapitre 3

Formulation des messages à diffuser/objectifs d'apprentissage à atteindre par le biais de la narration interactive

3.1 Informations et messages clés

3.1.1 Quelle est l'ampleur du problème ?

Les menaces que font peser sur la santé publique la falsification de produits médicaux et les infractions similaires ont réellement pris des proportions mondiales. La falsification de produits médicaux est une industrie multimilliardaire qui représente un grand danger pour les patients, déjà particulièrement vulnérables. Elle est souvent associée au crime organisé et génère des profits substantiels avec un faible risque de détection et des sanctions relativement peu sévères en comparaison des infractions commises, notamment le trafic de stupéfiants.

La falsification de produits médicaux et les infractions similaires concernent tous les pays, qu'ils soient lieux de production, de transit ou de commercialisation de ces produits. Comme pour toutes les activités criminelles clandestines, il est impossible d'évaluer l'ampleur du problème avec précision. De nombreuses études ont également signalé un grand nombre de sites internet proposant, sans demander d'ordonnance, des médicaments soumis à prescription et de nombreuses personnes achetant des médicaments en ligne tout en étant conscientes des dangers. Pour de nombreux pays, la falsification des produits médicaux et les infractions similaires donnent lieu à une énorme aggravation de la pénurie de ressources en matière de santé et alimentent d'autres activités illégales, au détriment de la sécurité sociale et de la prospérité. La lutte contre ces infractions favorisera un développement durable et la libération de ressources au profit du bien-être social. Tous les pays du monde sont touchés par la falsification de produits médicaux et par les infractions similaires menaçant la santé publique.

3.1.2 Pourquoi les produits médicaux falsifiés et les infractions similaires sont-ils dangereux ?

- Il est impossible de vérifier la qualité du produit : il peut présenter une toxicité inattendue liée à des substances actives, à des excipients ou à des matériaux de conditionnement (plastique ou verre inapproprié).

- Même si le produit illégal contient les mêmes ingrédients que le médicament authentique, la répartition uniforme de ces ingrédients n'est jamais garantie. Certains lots peuvent donc contenir des quantités excessives ou, au contraire, insuffisantes de substance active.
- Des conditions de conservation inappropriées peuvent entraîner la détérioration du produit.
- Le manque ou l'absence de substance active représente également un danger, car le patient prend un médicament inopérant au lieu du traitement destiné à lutter contre sa maladie ou son affection. Un produit médical falsifié est un tueur silencieux; les conséquences pour le patient peuvent donc être mortelles.
- La consommation de médicaments falsifiés ou fabriqués illégalement prive l'industrie légale de revenus.

3.1.3 Pourquoi la falsification de produits médicaux et les infractions similaires sont-elles érigées en infractions pénales ?

La fabrication de produits médicaux authentiques est confiée à des professionnels hautement qualifiés et se déroule sous le strict contrôle des autorités publiques; toutes les précautions étant prises pour s'assurer que la vie des patients et des utilisateurs n'est pas mise en danger et que le meilleur résultat thérapeutique possible est obtenu.

Les produits médicaux falsifiés, en revanche, sont fabriqués par des individus ou des organisations qui ne cherchent qu'à réaliser des profits rapides, sans se préoccuper de la santé des patients et de ceux qui achètent leurs produits. Par conséquent, des substances inactives, des dosages erronés et même des substances nocives sont souvent utilisés dans le procédé de fabrication.

Les criminels qui mettent ainsi délibérément en danger la santé et la vie des patients et des utilisateurs – et qui, ce faisant, sapent la confiance de la population à l'égard des systèmes de santé publique – posent donc un problème très grave. Les organisations et individus criminels doivent être traduits en justice et la santé publique doit être protégée. Les falsificateurs et leurs complices se servent souvent d'Internet pour promouvoir des produits médicaux contrefaits et dangereux. L'OMS⁴ a constaté que plus de 50 pour cent des médicaments achetés sur des sites internet **qui dissimulent leur véritable adresse sont falsifiés.**

3.2 Formulation des messages clés

La narration interactive destinée aux enfants de 8 à 11 ans vise à leur transmettre les connaissances de base suivantes :

1. La définition des produits médicaux illégaux et, notamment, des produits médicaux falsifiés, de plus en plus courants.

— L'action thérapeutique des produits médicaux qui n'ont pas été produits ou distribués par des professionnels responsables et formés (souvent produits et distribués « contre la loi ») est douteuse. Les produits médicaux falsifiés sont « déguisés », ressemblent à des médicaments, mais ne sont

4 <http://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/substandard-and-falsified-medical-products/>.

pas bons et peuvent être dangereux pour la santé.

2. La narration présente quelques-unes des conséquences liées à l'utilisation de produits médicaux illégaux, notamment de produits médicaux falsifiés – sans effrayer le lecteur, illustre les messages clés et se termine bien.

■ La vérité finit toujours par se savoir, et les indications relatives à des produits médicaux falsifiés peuvent être fausses dans l'objectif de te tromper !

■ « Protéger ta santé, c'est aussi prendre soin de toi avant de tomber malade, et pas seulement soigner un incident qui nuit à ta santé. » (Réfléchis toujours avant de prendre un médicament.)

■ Suis les conseils que le médecin et le pharmacien donnent à tes parents. Fais confiance à tes parents, car ils ont été informés par des professionnels de santé : pour éviter de tomber malade, demande conseil à Maman et Papa !

En résumé :

- ▶ Choisis bien les gens qui t'entourent !
- ▶ Seuls les « bébés » se laissent séduire par des « bonbons » (ou des produits médicaux illégaux...). Les adultes utilisent leur cerveau (au contraire des écervelés...).
- ▶ Ne prends jamais un médicament seul(e).
- ▶ Si tu vois quelque chose d'anormal, parles-en à des adultes ou à des enseignants.
- ▶ Sois fort(e) : dis « oui » ou « non » au bon moment dans les situations douteuses.
- ▶ Sois libre.
- ▶ Aide les personnes faibles à comprendre, à faire preuve de résilience.
- ▶ Lis l'histoire avec des adultes ou avec tes frères et sœurs aînés, et parlez-en.
- ▶ Fais appel à ta raison et ne te laisse pas envahir par tes émotions.

La narration interactive destinée aux adolescents de 12 à 15 ans vise à leur permettre de comprendre des concepts plus avancés :

1. Il est nécessaire d'expliquer la nature des produits médicaux illégaux, notamment des produits médicaux falsifiés, et les dangers qui y sont associés, en reflétant (selon l'âge des adolescents ciblés) le réseau complexe de causes racines et de conséquences, en fonction des modes de vie, des difficultés et des compétences de la génération des *digital natives*.
2. Les internautes doivent savoir que rien ne garantit la qualité et la sécurité d'un produit médical acheté en ligne.

■ Il peut être illégal et nocif pour ta santé d'acheter des produits médicaux sur des sites internet illégaux. Ces sites ne respectent pas la loi et proposent souvent des produits médicaux illégaux, falsifiés et de mauvaise qualité.

3. La narration présente, dans une ambiance polar, quelques-unes des conséquences liées à l'utilisation de produits médicaux illégaux, notamment des produits médicaux falsifiés, de façon à ce que les adolescents retiennent les messages clés illustrés.

■ « Le dopage sert un objectif illégal et malhonnête : tromper les concurrents et risquer de nuire à ton propre corps. » La vérité finit toujours par se savoir, et les indications relatives à des produits médicaux falsifiés peuvent être fausses dans l'objectif de te tromper !

■ Mieux vaut en prendre conscience dès aujourd'hui pour éviter de finir entre les mains des pompiers demain ! (Apprendre à identifier les risques permet d'éviter des problèmes de santé provoqués par des produits médicaux illégaux, notamment des produits médicaux falsifiés.)

En résumé :

- Fais attention et ne perds jamais de vue ce que tu recherches vraiment et ce qui est bon pour toi.
- Les personnes brillantes utilisent leur cerveau et réfléchissent (au contraire des écervelés...).
- Mieux vaut être seul(e) que mal accompagné(e) : écoute tes vrais amis.
- Si tu vois quelque chose d'anormal, parles-en à des adultes ou à des enseignants.
- Sois fort(e) : dis « oui » ou « non » au bon moment dans les situations douteuses.
- **Sois libre.**
- Fais appel à ta raison et ne te laisse pas envahir par tes émotions.
- Aborder les choses avec humour et de manière positive vous aidera, tes amis et toi.

3.3 Conception des personnages

Les personnages, acteurs des narrations interactives, présentent certaines attitudes possibles dans une situation donnée.

Principales caractéristiques des personnages illustrant les messages clés destinés aux enfants de 8 à 11 ans

Il est important de tenir compte, pour cette narration interactive, du fait que les enfants de cette classe d'âge font confiance aux adultes et croient en leurs connaissances et supervision.

La plupart des enfants peuvent donc rejeter le scénario dans lequel un *coach* (sportif) fournit des médicaments illégaux à ses élèves ; c'est pourquoi le personnage à connotation « négative » est représenté par le grand frère tout en muscles, qui a acheté les médicaments en ligne, à l'insu de ses parents, frères et sœurs.

Le fait que le *coach* sache que ses élèves consomment des médicaments illégaux, voire les y encourage, n'est pas développé. Par conséquent, les adultes sont représentés comme des personnages positifs et dignes de

confiance, alors que le rôle « négatif » est joué par les deux adolescents plus vieux (le frère tout en muscles et la baby-sitter à la mode).

L'un des messages clés distillés au fil de l'histoire est de faire confiance aux adultes compétents (experts) et de demander conseil à ses parents en cas de doute sur la manière de réagir lorsque l'on est confronté à une situation confuse. C'est tout particulièrement important face à des élèves qui ne peuvent pas compter sur un soutien social ou familial et qui succombent plus facilement à l'attraction de rôles modèles « à connotation négative », comme des adolescents (pairs) plus vieux qui peuvent être perçus comme conférant le degré de reconnaissance sociale et de soutien souhaité, dont ils manquent à l'école ou en famille.

Principales caractéristiques des personnages illustrant les messages clés destinés aux adolescents de 12 à 15 ans

Certains personnages sont très clairs et sans ambiguïté; d'autres sont plus ambigus, particulièrement ceux qui sont représentés dans l'histoire visant les plus jeunes adolescents (12-15 ans). Toutefois, les intentions de chaque personnage ne font pas de doutes, tout comme les conséquences de leur comportement.

Dans les deux histoires interactives, les personnages illustrent différentes attitudes et opinions, différents choix et un sens des responsabilités plus ou moins aigu, une capacité croissante à analyser la situation d'un œil critique et les bienfaits des interactions avec des adultes « fiables ». Dans celle qui cible les 12-15 ans, certains adultes sont délibérément présentés comme faibles, distants ou ambigus. Ceci est directement lié au rôle spécifique que les adolescents attribuent aux adultes.

Premièrement, les adolescents perçoivent les adultes comme des individus desquels ils tendent à se distancier : les adolescents cherchent une certaine autonomie de pensée et de jugement, processus clé de leur construction identitaire. Pour eux, le groupe de pairs constitue un modèle comportemental de référence bien plus important. Il est particulièrement important, pour les adolescents, d'apprendre à remettre en question les opinions de faux amis ou de leurs parents (mère), si leur comportement n'est pas éthique (« bon »). En outre, comme nous le verrons par la suite, l'esprit critique – promu par l'OMS comme facteur de protection de la santé – compte parmi les compétences essentielles. En fait, l'un des objectifs primordiaux des histoires consiste à « encourager » la réflexion indépendante (« libre ») sur la base d'informations fiables et complètes.

Deuxièmement, les auteurs espèrent que l'enseignant(e) ou le leader du groupe (de jeunes) à la tête du processus de narration interactive endosse de manière appropriée le rôle de l'adulte mature qui donne et inspire confiance, tout en gardant la distance suffisante, mais en faisant preuve d'empathie.

Troisièmement, les adolescents les plus fragiles deviennent parfois dépendants d'adultes peu fiables, qui représentent des modèles de comportements inadéquats et d'actions inadaptées. Cette histoire donne l'occasion, à plusieurs reprises, d'en discuter et de les transformer en modèles d'actions. Ainsi, un rôle « fort » a été attribué à la « mère négligente » dans cette histoire, ce qui permet de démontrer à quel point les conséquences de son comportement pourraient être négatives. Ceci pourrait également servir de message fort à destination de tous les adolescents,

qui agissent généralement avant de réfléchir, de manière superficielle et spontanée. Ce message deviendra, sans aucun doute, plus évident si les enseignants organisent une discussion formelle et approfondie, en encourageant chacun(e) à exprimer son avis et à réfléchir sur les différents choix et opinions formulés par le groupe.

Les personnages de l'histoire destinée aux 12-15 ans sont particulièrement conçus pour que les adolescents reconnaissent des pensées, des intentions et des décisions : les auteurs de l'histoire souhaitent encourager les adolescents à développer et à assumer leur propre opinion. Au début de la narration interactive, les adolescents peuvent choisir le personnage auquel ils veulent s'identifier. Lorsqu'il(elle) s'adresse à un groupe dont les participants sont nombreux, l'enseignant(e) peut encourager les élèves à faire leur choix et à en exprimer les raisons, de sorte que les opinions majoritaires puissent être identifiées et complétées par d'autres points de vue sur l'histoire. Dans la narration interactive destinée aux 12-15 ans, les auteurs ont utilisé une approche « multilinéaire »^[13] : pour suivre les actes et comportements des personnages (un couple, composé d'un garçon et d'une fille), qui peuvent choisir de modifier leurs comportements et attitudes au cours de l'histoire.

Ce scénario multilinéaire véhicule le message suivant : pour prendre de meilleures décisions, il est toujours utile de remettre activement en question un comportement ou un acte sur la base d'interactions, de discussions et de comparaisons avec autrui, en adoptant une attitude positive (« qui pense et qui sait »).

Chapitre 4

Élaboration et utilisation de la narration interactive

Il est prouvé que la narration interactive a un impact plus fort (en termes d'implication comme d'incidence de l'apprentissage) que les méthodes non interactives, notamment les cours magistraux : la narration interactive est particulièrement dynamique, car il s'agit d'une lecture-jeu, moins associée à des travaux ardu.

Lors d'une formation ou d'un programme d'intervention, la narration interactive peut servir d'alternative ou d'outil complémentaire aux cours magistraux ou exposés techniques. En fait, en navigant parmi les différentes options, les participants peuvent développer leur connaissance du sujet en en faisant eux-mêmes l'expérience lors de simulations de situations réelles. Ils peuvent également améliorer leur capacité à résoudre des dilemmes et problèmes. La narration présente également l'avantage de pouvoir être utilisée dans le cadre d'un enseignement à distance et d'exercices (rejouer l'histoire pour trouver la meilleure solution, par exemple).

À cet égard, il est important de renforcer le rôle des enseignants, celui d'animer une **discussion fructueuse**. Pendant la narration interactive, la discussion est fondamentale, car c'est à ce moment-là que les élèves exposent leurs raisonnements, leurs opinions. En conséquence, l'enseignant(e) peut conduire les processus didactiques en temps réel, en s'appuyant sur les idées de ses élèves.

4.1 Étapes du développement

Cette partie résume les informations relatives aux étapes et jalons du développement d'une approche didactique basée sur une bande dessinée interactive. Les auteurs sont heureux de partager ses expériences et les leçons tirées avec le lectorat cible.

Devant l'abondance de signaux, de publicités et d'informations diffusées via des canaux audiovisuels qui cherchent tous à attirer et à retenir une vaste audience, il est nécessaire de pousser la réflexion et de déployer des efforts considérables pour capturer l'attention des enfants, des adolescents et de leurs enseignants. Il est, par conséquent, indispensable d'initier un projet de communication, de mener des recherches dans le domaine, sur la base d'observations scientifiques et à l'aide de méthodes scientifiques adaptées, en particulier pour identifier le public cible et ses besoins et préférences (en matière de communication) et pour formuler des messages acceptables fondés sur des données concrètes. Ceci implique le développement de concepts visuels pour diffuser ces messages, ainsi que la présentation dans un format et un contexte qui séduisent le public cible, dont les enseignants.

Il est, par conséquent, primordial d'impliquer des experts de la psychologie et de la communication sur les risques dans l'élaboration d'approches

didactiques basées sur des bandes dessinées interactives, pour veiller à ce que les messages soient scientifiquement fondés et à ce que les résultats du projet puissent être contrôlés de manière systématique à l'aide de méthodes valides.

Il est irréaliste d'attendre des enfants et adolescents qu'ils comprennent et acceptent les déclarations et communiqués officiels des autorités, et qu'ils agissent en conséquence. Les messages adressés au public cible doivent faire partie intégrante du projet de communication : ils sont mieux acceptés s'ils s'intègrent naturellement au contexte (s'ils y sont dissimulés) et s'ils ne sont pas adressés de manière trop prescriptive (autoritaire).

Tous les parents savent qu'une histoire illustrée, comme une bande dessinée, a un impact plus fort et plus durable sur les enfants et adolescents qu'un texte dépourvu d'illustrations^{[14][26]}. C'est généralement aussi le cas pour le grand public. Les bandes dessinées rencontrent un grand succès depuis leurs prémices. Elles suscitent directement émotions et sensations, et peuvent inciter les lecteurs à prendre certaines actions et à adopter certains comportements. Donner un caractère ludique aux bandes dessinées, comme dans les narrations interactives, peut même renforcer les propriétés requises pour traduire les messages qui peuvent être compris et intégrés en adoptant des comportements durables^{[15][27][28][29][32]}.

La narration interactive tire parti des travaux menés par la plateforme de formation à la protection de la santé publique contre les risques liés aux produits médicaux falsifiés et aux infractions similaires, soutenue par l'EDQM et dirigée par le CD-P-PH/CMED, dans le domaine de la communication sur les risques liés aux produits médicaux falsifiés et des infractions similaires^{[12][13]}.

Le recours aux études de cas en tant qu'outils pour les adultes^{[14][16][17]} et les preuves publiées concernant les projets pédagogiques narratifs multilinéaires à destination des enfants constituent également des sources d'inspiration^{[15][24][26]}. Plus particulièrement^[27], les études de cas sont des outils actuellement utilisés lors des formations organisées par la plateforme de formation soutenue par l'EDQM (voir ci-dessus). Cette approche repose sur la discussion de situations concrètes relatives au sujet de formation, modérées par un(e) enseignant(e)/formateur(trice) ayant l'expérience de cette méthode. La procédure assure l'atteinte des objectifs d'apprentissage, tout en offrant des formations agréables.

La narration multilinéaire est une alternative aux cours magistraux classiques, dont on peut attendre qu'elle améliore les compétences de vie^[25], dans une optique préventive. Les participants à la narration interactive peuvent influencer le déroulé de l'histoire en temps réel, au gré de leurs choix, qui déterminent la suite des événements. Il appartient aux participants d'engendrer d'autres récits en fonction des solutions qu'ils retiennent pour faire face aux dilemmes qui se présentent.

L'approche didactique basée sur une bande dessinée interactive a été conçue par étapes :

- La première étape a été consacrée à des recherches sur les questions psychologiques pertinentes pour les enfants et adolescents (public cible)^{[7][9][10][30][31]}, menées par des psychologues déjà familiers du sujet, qui avaient participé à l'élaboration d'orientations relatives à la

communication sur les risques liés aux produits médicaux falsifiés et aux infractions similaires (voir ci-dessus).

- ▶ L'étape suivante a permis de définir les messages clés.
- ▶ Par la suite, les scripts des histoires ont été écrits : il est fortement recommandé de confier l'écriture des scénarios et des scripts à des professionnels expérimentés, capables de suggérer les conséquences logiques de chaque décision prise par les participants.
- ▶ Les bandes dessinées ont ensuite été conçues. Il va sans dire qu'il est indispensable qu'elles soient dessinées par des artistes engagés, compétents et créatifs, de préférence des personnes qui allient bonne volonté et compréhension des jeunes à un sens de l'humour aigü.
- ▶ L'approche didactique a été préparée par un scientifique expérimenté, étroitement impliqué dans chaque étape de la recherche, du développement et de la mise en application. Il a alimenté l'approche adoptée par ses vastes connaissances théoriques et son énorme expérience pratique.

Sur la base de la situation des utilisateurs, il a été jugé utile de mettre à disposition l'approche didactique au format imprimé (livre) et électronique. Le mode d'emploi a été conçu de manière à aider les enseignants à faire passer des messages et à transmettre des comportements aux enfants et adolescents, qui sont naturellement critiques envers les informations prescriptives ou institutionnelles.

Les auteurs considèrent que la bande dessinée interactive consacrée aux produits médicaux falsifiés est un outil précieux pour encourager les comportements d'évitement du risque et sont convaincus que, pour obtenir des résultats positifs et durables, elle doit ressembler autant que possible à une bande dessinée « classique », qui captive les lecteurs par l'histoire qu'elle raconte, des personnages intéressants et des graphismes de grande qualité. Il ne doit pas uniquement s'agir d'un outil d'enseignement, au risque de perdre l'intérêt du lecteur.

Les exemples de bandes dessinées de ce genre ayant atteint leurs objectifs sont nombreux (et résultent souvent d'une commande passée par des institutions gouvernementales), particulièrement si les ouvrages étaient de bonne qualité^{[22][23][33]}.

Le développement d'un outil web approprié était une étape importante du projet : la bande dessinée a été transposée dans un format adapté au web, afin d'assurer une plus grande diffusion des messages et de rendre l'intégralité du projet plus séduisante pour les digital natives, qui connaissent bien et apprécient les formats contemporains de bandes dessinées disponibles sur Internet^[21].

En conclusion, lorsqu'elle est élaborée avec soin et méthode, sur la base d'une expertise multidisciplinaire, et qu'elle est accompagnée d'une approche didactique solide, une bande dessinée interactive consacrée aux produits médicaux falsifiés et aux infractions similaires peut s'avérer un mode précieux de diffusion d'informations sur la nature de ces produits et sur les risques qui y sont liés. Elle encourage les comportements d'évitement du risque, tout en étant perçue comme « cool » par les enfants et adolescents et résonant avec les comportements recherchés et les croyances des jeunes.

Chapitre 5

Scripts de la bande dessinée interactive *Esprit ouvert, esprit libre*

5.1 Cadre psychopédagogique de la narration interactive – enfants de 8 à 11 ans (voir Annexe 1)

- La plupart des enfants de cet âge sont pleins de vie, curieux et ont un sens aigu de l'observation. Si on le leur apprend, ils peuvent être prudents et exercer un regard critique.
- Ils sont très curieux des choses importantes et de l'avenir qui s'offre à eux.
- Ils savent s'y prendre pour que les adultes et leurs frères et sœurs aînés comprennent le message.

Félix



— Amis et camarades de classe, Félix et Lou (10 ans) font actuellement leurs devoirs dans le bureau, devant l'ordinateur. Dans la pièce voisine se trouve le frère de Lou, William (17 ans), et, dans le salon, la petite Zoé, leur plus jeune sœur (5 ans), joue avec la maison de poupées. Zoé est sous la supervision de sa nouvelle baby-sitter, Amanda (16 ans), qui, pour le moment, écoute de la musique sur son iPad.

— Profitant de la distraction d'Amanda, la petite Zoé s'introduit dans la chambre de son frère, attirée par ce qu'elle renferme.

— Peu après, Zoé quitte la pièce avec un bocal de comprimés colorés. Reprenant son jeu, elle commence à nourrir une de ses poupées d'une cuillère de comprimés.

Lou



— Zoé avale un comprimé coloré et commence à cracher, en prenant un air dégoûté. Félix et Lou entrent dans la pièce et la voient cracher un comprimé orange. Amanda l'attrape par un pied et lui met la tête en bas pour éviter qu'elle avale quoi que ce soit. Zoé dit qu'elle n'a rien avalé.

— Les parents arrivent : Zoé les salue, en leur disant que sa langue est orange. Ils regardent le bocal de comprimés, sont très inquiets et emmènent immédiatement Zoé, Félix, Lou et Amanda aux urgences. Le docteur inspecte le bocal et examine Zoé.

— Malheureusement, Zoé doit subir un lavage d'estomac. Après avoir parlé avec ses parents, le médecin invite toute la famille à avoir une discussion sérieuse, à l'aide de supports d'informations, comme le site web de l'EDQM sur les produits médicaux illégaux, notamment les produits médicaux falsifiés.

5.2 Cadre psychopédagogique de la narration interactive – adolescents de 12 à 15 ans (voir Annexe 2)

Bien qu'entre 12 et 15 ans, la capacité à exécuter des intentions et actions augmente naturellement, les adolescents de cet âge ont généralement des difficultés à planifier et à agir avec prudence, de sorte qu'ils adoptent plus facilement des comportements risqués. En général, les jeunes prépubères et pubères sont très curieux des situations nouvelles et de ce qui se passe à l'âge adulte et sont tentés de tout essayer. Ils sont également plus perméables aux messages sociaux/commerciaux/médiatiques promouvant des images de jeunes pleins d'énergie et très performants, par exemple dans une pratique sportive ou dans le cadre d'interactions sociales et amicales.

Il est reconnu que les adolescents ont tendance à alterner entre timidité, insécurité et prétention. Ce « cocktail » les pousse à chercher sécurité et renforcement de leur identité au sein de groupes de pairs. L'histoire souligne les conséquences positives de cet état émotionnel et amoindrit les conséquences négatives du manque de maîtrise de soi et de confiance en soi : elle encourage le développement d'un sentiment d'efficacité personnelle (« autoefficacité ») perçue dans le cadre de travaux de groupe et dans une ambiance décontractée.

Commencer

Lis les profils et choisis-en un qui te semble intéressant.

a) Profil « fanas de sport »

Apparence physique : adolescent et adolescente musclés, au corps sculpté, au visage un peu bêta, portant des vêtements de sport.

Arthur et Léa



— Arthur et Léa ont passé les présélections organisées par le *coach* de l'équipe nationale d'athlétisme. Ils ont un mois pour améliorer leurs performances avant les sélections, déterminantes pour le choix des quatre nouveaux athlètes qui rejoindront l'équipe pour la saison à venir.

— Arthur et Léa sont approchés par Gérald, l'un des jeunes assistants de leur *coach*.

— Gérald leur propose de discuter discrètement un peu plus loin. Pendant cette conversation, il leur explique qu'il peut leur fournir des médicaments utiles au développement musculaire, ce qui pourrait, pendant le peu de temps qu'il leur reste avant les sélections, améliorer considérablement leurs performances physiques et leurs prouesses sportives, leur permettant ainsi d'intégrer l'équipe nationale.

b) Profil « intellos »

Apparence physique : adolescent maigrelet et adolescente un peu ronde, à lunettes, portant des vêtements démodés, voire excentriques.

Charles et Alice



— Amis et dans la même classe depuis la maternelle, Charles et Alice sont passionnés de jeux. Charles est champion de jeux de mathématiques et d'échecs en ligne. Alice est également très douée en mathématiques et c'est une conceptrice de jeux ingénieuse. Alice confie à sa meilleure amie, Olivia, qu'elle souffre beaucoup parce que certains camarades de classe se moquent d'elle à cause de son poids (alors qu'elle n'a que quelques kilos en trop). Alice commence à penser que Charles ne la comprend pas et ses résultats scolaires chutent. Alice rend visite à Olivia pour obtenir une boîte de comprimés coupe-faim commandés sur Internet (la mère d'Olivia en prend avec succès ; elle a perdu trois kilos en deux semaines).

— Marco et Olivia sont très bons amis. Olivia espère que Marco lui demandera bientôt de sortir avec elle. Olivia est considérée comme l'une des plus jolies filles de l'école. D'après elle, Marco est l'un des plus beaux garçons de l'école, donc ils iraient très bien ensemble. Olivia pense qu'Alice est très intelligente et qu'avec quelques kilos en moins et des vêtements plus à la mode, ils pourraient sortir tous ensemble, en couples : Marco et elle, Alice et un autre garçon mignon.

— L'histoire se déroule au fil des décisions prises et se conclut sur le message suivant : en faisant des recherches sur Internet, à l'aide de mots-clés comme le nom des comprimés reçus, et d'informations factuelles comme celles figurant sur le site de l'EDQM, tu apprendras que les médicaments que tu as obtenus sont illégaux et risquent d'être falsifiés ou d'avoir été altérés de manière criminelle et d'exposer ta santé à des risques, voire de t'exposer à des conséquences juridiques. Est-ce que ça vaut vraiment la peine de tout risquer juste pour un plus joli corps ou de meilleures performances ? N'oublie pas qu'on n'a rien sans rien, les effets rapides ne sont jamais sans danger et ne durent pas !

c) Profil « glamour »

Apparence physique : adolescent et adolescente maquillée de corpulence « normale/moyenne », très à la mode.

Marco et Olivia



Chapitre 6

La narration interactive comme approche didactique

Utiliser la narration interactive en classe nécessite de disposer d'un ordinateur relié à un projecteur ou à un tableau blanc interactif. Si l'histoire est utilisée comme environnement de mise en pratique/d'exercice (par exemple, à la maison, dans des institutions, par des étudiants ou par des parents), il est nécessaire de disposer d'un ordinateur personnel.

Il est également possible d'utiliser une version imprimée de la bande dessinée, comme c'est souvent le cas en classe. Dans ce cas, l'enseignant(e)/le(la) modérateur(trice) (voir ci-dessous) lit à voix haute les différentes séquences de l'histoire et invite les élèves à échanger et à réfléchir à chaque nouvelle étape, pour construire l'histoire.

Si la bande dessinée est présentée à des fins d'enseignement, l'enseignant(e) (ou pair) doit toujours choisir parmi les options proposées par l'histoire, même si elles ne correspondent pas nécessairement à ce qu'il(elle) ferait dans sa vie privée ou professionnelle.

L'expérience et les données publiées montrent que les élèves et, par leur biais, leurs parents et familles sont des cibles importantes des campagnes de sensibilisation sur les risques liés aux produits médicaux falsifiés et aux infractions similaires. Si le message est pertinent, ces groupes cibles peuvent changer de comportement pour éviter les risques dont il est question. Une bonne communication inclut des outils didactiques interactifs, notamment une narration interactive, sur la base de scénarios réalistes et d'études de cas.

On peut donc s'attendre à ce que les enfants et adolescents agissent, auprès de leurs familles et amis, comme vecteurs d'informations sur les risques liés aux produits médicaux falsifiés, par le biais de modules d'enseignement, de devoirs à la maison et de contrôles des connaissances à l'école.

Le rôle de modération de l'enseignant(e)

L'enseignant(e) (ou pair)⁵ doit toujours garder à l'esprit que la bande dessinée (jeu) a été conçue comme un exercice permettant d'atteindre les objectifs d'apprentissage.

La bande dessinée peut également être utilisée comme un outil didactique, en classe. L'enseignant(e) lit certaines séquences de l'histoire, s'interrompt, puis demande aux élèves d'exprimer leur point de vue sur l'option ou les options qu'ils choisiraient et les raisons qui motiveraient leur(s) choix.

Il convient alors de consigner les réponses obtenues. Il est tout à fait possible qu'une seule question accepte plusieurs réponses.

⁵ Dans la suite du texte, le terme « enseignant(e) » ou « modérateur(trice) » signifiera toujours « enseignant(e) (ou pair) ».

Le jeu peut être personnalisé ou adapté. L'enseignant(e) peut prolonger l'histoire, en y ajoutant des détails ou en présentant aux élèves des photos (médias) ou des échantillons de médicaments/dispositifs médicaux authentiques pour évaluer les conséquences des décisions prises, les éduquer aux caractéristiques des médicaments/dispositifs médicaux, notamment aux informations élémentaires sur la manière dont les autorités de santé s'assurent de la qualité, de la sécurité et de l'efficacité des médicaments, et les informer sur le mésusage de médicaments au cours d'une discussion approfondie. L'enseignant(e) faisant office de modérateur(trice) encourage les élèves à exprimer librement leurs opinions et, finalement, peut les inspirer et les amener à un consensus sur les bonnes décisions prises par les participants, en s'adressant à chacun(e) et en impliquant tous les élèves dans la discussion des opinions minoritaires, de manière constructive et sans humilier qui que ce soit. L'un des rôles du(de la) modérateur(trice) consiste à faciliter la présentation de l'histoire et la discussion de séquences individuelles, en pilotant le logiciel ou en lisant la narration. Lui revient également le rôle essentiel d'encourager la discussion de toutes les séquences et de tous les enchaînements de décisions/options, en soulignant les différences entre les attitudes (idéalistes) recommandées et comportements suggérés dans l'histoire et les attitudes et comportements que nous adoptons tous dans la « vraie vie ».

Il est primordial que le(la) modérateur(trice) développe des connaissances factuelles du sujet abordé dans l'histoire, notamment par le biais d'une autoéducation et de recherches personnelles dans la littérature et les médias. Il(Elle) doit connaître les domaines couverts par les objectifs pédagogiques et la bande dessinée interactive, ainsi que le livret et le logiciel. Il est indispensable qu'il(elle) se soit bien préparé(e) avant la discussion interactive.

En classe, l'enseignant(e) doit commencer par expliquer le concept de la formation, la présentation de l'histoire, la discussion des différents choix possibles à la fin des séquences sélectionnées, la consolidation et l'évaluation à long terme des « leçons tirées ». Il(Elle) lit l'histoire à voix haute aux participants/élèves, s'interrompt à la fin de chaque séquence, puis leur demande de discuter de l'attitude à adopter.

Ensuite, après discussion et en prenant note des opinions majoritaires/minoritaires et des raisons qui les motivent, l'enseignant(e) avance [en cliquant s'il(elle) utilise la version logicielle], sur la base de l'option retenue par la majorité. Il(Elle) lit les chapitres suivants aux participants.

Il est important que l'enseignant(e) implique activement tous les participants dans le processus de prise de décisions. Les enseignants doivent être prêts à encourager les participants timides ou mal à l'aise en groupe et à trouver des stratégies pour les inclure dans la discussion. Par ailleurs, il est possible que certains participants monopolisent la parole. Comme dans tous les exercices de groupe, l'enseignant(e) doit encourager les élèves hésitants à participer, et freiner les participants trop extravertis.

La discussion peut être organisée de différentes manières :

- les participants prennent chacun leur tour une décision pour construire l'histoire,
- les participants sont répartis, de manière aléatoire (par exemple, par ordre alphabétique du nom de famille) ou selon des critères

rationnels définis par l'enseignant(e) au début de l'exercice, en tout petits groupes (de trois).

Chaque groupe dispose de deux minutes pour prendre une décision à la fin de chaque séquence. L'enseignant(e) invite un groupe à partager sa réponse et à l'expliquer. Il(Elle) donne ensuite la parole aux autres participants/groupes pour commenter cette décision et agit en médiateur(trice) d'un court échange. Immédiatement après avoir cliqué sur le lien sélectionné (probablement, le bon...), il(elle) demande au groupe concerné si, en situation réelle, sa décision aurait été identique, en encourageant une brève discussion sur ce point. L'enseignant(e) s'adresse à un groupe différent à chaque fois, afin de n'exclure personne du processus de prise de décisions. Dans tous les cas, il est important de désigner quelqu'un(e) [un(e) autre enseignant(e), par exemple] pour agir comme rapporteur et consigner les décisions et explications.

Les participants doivent toujours fonder leurs décisions sur le plan d'action décrit dans la narration, en s'efforçant de choisir la meilleure option. Toute différence entre leur comportement habituel et le comportement suggéré dans l'histoire doit faire l'objet d'un questionnement lors de la discussion animée par l'enseignant(e). Les jeux de rôles et les compositions basés sur des bandes dessinées interactives peuvent également s'avérer des options intéressantes pour l'enseignement en classe ou en groupes.

L'enseignant(e) doit garder en tête que l'histoire est un exercice. Par le biais de la bande dessinée interactive, les participants doivent gagner en expérience dans une situation particulière, parfois nouvelle pour eux, tout en ayant la possibilité de porter un regard critique sur leurs réflexions, leurs attitudes et leurs comportements.

L'objectif est également que les participants développent, ou renforcent, leurs compétences cognitives et un sentiment d'efficacité personnelle qu'ils sauront activer lorsqu'ils seront confrontés à des situations concrètes similaires ou identiques à celles décrites dans l'histoire.



■ Test de la bande dessinée auprès d'enfants de 8 à 11 ans lors du festival de la bande dessinée de Piroć, en Serbie, le 16 août 2014.

Réception des messages clés

Il est recommandé aux enseignants de consulter la liste de messages clés présentés plus haut et de tenir compte du développement cognitif de leurs élèves, surtout des 8-11 ans. Bien que l'anticipation et l'autoréflexion ne soient pas encore complètement acquises à cet âge, l'apprentissage par observation (vicariant) est une compétence puissante sur laquelle l'enseignant(e) peut s'appuyer pour faire passer les messages clés et inciter leur transposition en changements de comportement durables. En tenant compte de ces processus de développement, il est raisonnable de n'inclure les messages dont le traitement nécessite de bonnes capacités de symbolisation et d'anticipation (« *Fais attention aujourd'hui pour ne pas être malade demain.* », par exemple) que dans l'histoire destinée aux adolescents de 12 à 15 ans.

Parmi les autres points clés, tout aussi importants pour assurer une narration efficace, figurent les suivants :

- **Modélage** : plus le lecteur peut s'identifier au personnage principal de l'histoire, plus le message sera efficace pour l'atteinte des objectifs d'apprentissage et le renforcement de ses compétences. Les similitudes entre les personnages de l'histoire et les participants peuvent être exploitées par l'enseignant(e) afin de faciliter la réception des messages.
- **Sentiment d'efficacité personnelle (SEP)** : l'atteinte de la performance désirée (objectif) est la principale source du SEP. Il peut être provoqué par la bande dessinée interactive dans le cadre d'un processus d'apprentissage par lequel les bonnes performances et les choix judicieux sont renforcés positivement, alors que les mauvais choix sont renforcés négativement.
- **Apprentissage vicariant** : autre déterminant important du SEP. Ce dernier est renforcé par l'adhésion à des modèles efficaces, qui agissent efficacement. L'implication dans l'histoire n'apporte pas uniquement des informations sur les conséquences de la consommation de médicaments illégaux, mais également des modèles d'action positifs qui renforcent les capacités d'autorégulation des enfants et adolescents.
- **Persuasion verbale** : les enseignants sont des figures d'autorité, particulièrement pour les enfants de 8 à 11 ans. Ils peuvent choisir d'agir comme leaders d'opinion en transmettant connaissances et compétences à leurs élèves ou de soutenir les apprentissages des adolescents de 12 à 15 ans par le biais de facilitateurs (adolescents de 16-18 ans, par exemple), perçus comme des rôles modèles très convaincants.
- **Renforcement** : les enseignants doivent insister sur les conséquences négatives des actions pouvant nuire à la santé, ainsi que sur les conséquences positives des actions qui promeuvent la santé ou protègent des comportements pouvant être dangereux pour la santé.

Chapitre 7

Analyser l'impact de la narration sur la sensibilisation aux risques et sur l'adoption de comportements d'évitement du risque

La dernière partie de ce livret porte sur les procédures d'évaluation et la méthodologie d'analyse de l'impact de la bande dessinée interactive en tant qu'approche didactique sur des indicateurs de performance spécifiques.

Les auteurs ont bien conscience qu'il est peu probable que les enfants de moins de 10 ans achètent ou utilisent délibérément des produits médicaux illégaux. Il est donc raisonnable de limiter l'analyse de l'impact de la bande dessinée interactive sur les enfants (8-11 ans) à leur sensibilisation aux points de vente légaux de produits médicaux (prestataires de soins légaux) et à l'importance de ne prendre des médicaments que sur conseil de leurs parents et après consultation/achat via le système de santé/les prestataires de soins légaux.

Par ailleurs, l'analyse d'impact sur les adolescents peut inclure des croyances/attitudes et des compétences promouvant la résistance à la publicité ou à la tentation (pression des pairs) incitant à acheter des produits médicaux auprès de points de vente manifestement illégaux ou à en utiliser. L'enseignant(e) doit adapter les indicateurs suivants à l'âge et au stade de développement des enfants :

- ▶ connaissance des risques liés à l'utilisation de produits médicaux illégaux, par exemple, et des types et caractéristiques des points de vente probablement illégaux ;
- ▶ attitudes envers et croyances associées à l'achat de produits médicaux, notamment de produits médicaux falsifiés, auprès de points de vente manifestement illégaux, ou à leur utilisation ;
- ▶ être prêt à/désirer acheter des produits médicaux auprès de points de vente manifestement illégaux ou les utiliser, ou un exemple d'achat de produits médicaux auprès de points de vente manifestement illégaux et de leur utilisation ;
- ▶ sentiment d'efficacité personnelle à résister à la tentation d'utiliser des produits médicaux obtenus auprès de points de vente manifestement illégaux, et compétences de vie connexes.

Les enseignants doivent baser leurs outils d'analyse (questionnaires ou composition libre) sur le degré de mise en application, par des comportements/modes de vie, des principaux messages transmis par les narrations interactives, comme résumé dans les précédentes parties de ce livret.

L'analyse de l'impact des différentes approches didactiques visant à sensibiliser aux risques et à induire des comportements d'évitement du risque peut être réalisée à l'aide de la méthodologie mise au point en sciences de l'éducation, en sciences sociales et en psychologie^[20].

L'enseignant(e) peut assurer la formation en utilisant la bande dessinée interactive dans un groupe/en classe alors qu'un(e) autre groupe/classe suit la formation sur la base d'autres méthodes d'enseignement (cours magistraux, enseignement conventionnel). Cette analyse comparative se divise en trois étapes : évaluation préintervention, évaluation post-intervention et évaluation de suivi.

Évaluation préintervention (avant la narration interactive basée sur une bande dessinée)

Dans le cadre d'une comparaison groupe cible/groupe témoin, il est possible de distribuer des questionnaires aux participants avant de leur remettre la bande dessinée interactive, afin d'évaluer le niveau de référence des connaissances, attitudes, croyances et compétences de vie spécifiques des participants (enfants et adolescents). Ces questionnaires peuvent évaluer les variables suivantes :

- connaissances des produits médicaux illégaux, notamment des produits médicaux falsifiés (en quoi diffèrent-ils des produits médicaux authentiques ?, comment sont-ils produits et où sont-ils distribués ?, quels risques présentent-ils pour la santé ?);
- attitudes relatives à l'utilisation ou à l'achat de produits médicaux en dehors du système de santé/sans conseils ni supervision des parents (pour ce faire, il est possible de demander si l'utilisation/l'achat de produits médicaux en dehors du système de santé/sans conseils ni supervision des parents est une bonne chose/n'est pas éthique, est intelligent/stupide, utile/risqué, etc.^{[2][11]}) et désir/volonté d'utiliser ces produits médicaux en dehors du système de santé/sans conseils ni supervision des parents (pour ce faire, il est possible de demander simplement « À quel point veux-tu... » ou « Quelle est la probabilité que tu utilises/achètes... », conformément aux orientations développées par Ajzen et Fishbein)^{[2][11]};
- croyances générales relatives à l'utilisation/l'achat de produits médicaux en dehors du système de santé/sans conseils ni supervision des parents (par exemple, croyances morales pouvant être mesurées à l'aide d'une échelle de désengagement moral^[4]);
- sentiment d'efficacité personnelle relatif à la non-utilisation ou au non-achat de produits médicaux en dehors du système de santé/sans conseils ni supervision des parents (par exemple, utilisation d'éléments tels ceux présentés au début de ce document)^[18];
- compétences de vie (prise de décisions et résolution de problèmes, par exemple); créativité et réflexion critique; communication et qualités relationnelles; connaissance de soi et empathie; gestion des émotions et du stress. L'application des compétences de vie dans le contexte de

situations à risques spécifiques et dans des situations dans lesquelles les enfants et adolescents doivent être en mesure de promouvoir et de protéger leurs droits a été mise en avant par l'OMS depuis le milieu des années 1990^[34]. Les compétences de vie contribuent à la promotion du développement sociopersonnel, à la prévention des problèmes de sociosanitaires et à la protection des droits humains.

La définition d'une note pour chaque réponse et d'une pondération doit prendre en compte les objectifs d'apprentissage spécifiques et le développement social/mode de vie des enfants et adolescents.

Un questionnaire de cette sorte convient particulièrement aux adolescents de plus de 11 ans, mais il est possible d'en proposer une version plus courte (portant principalement sur leurs connaissances et compétences de vie) aux enfants plus jeunes. Il est également possible d'organiser des groupes de discussion et d'encourager les enfants à parler, en classe, des points de vente légaux et illégaux et de l'utilisation de produits médicaux, afin de tirer des conclusions sur leurs connaissances et attitudes à ce sujet. Des compositions libres permettent également d'analyser l'impact de cette approche didactique sur les enfants.

Pour s'assurer que les réponses des participants sont spontanées et authentiques, les réponses au questionnaire doivent être traitées en toute confidentialité et rester anonymes. Les enseignants doivent veiller à ce qu'il ne soit pas possible de déterminer qui a rempli quel questionnaire et à ce que les résultats restent entièrement confidentiels et ne soient pas diffusés aux parents/au(à la) proviseur(e)/directeur(trice), etc. Par conséquent, les participants doivent remettre leur questionnaire complété à l'enseignant(e) dans une enveloppe vierge et scellée.

En raison de la nature anonyme de l'analyse comparative, l'évaluation des résultats (voir ci-dessous) peut uniquement être menée au niveau de chaque groupe/classe, pas au niveau individuel. Par conséquent, seules des données réparties par classe sont disponibles.

Évaluation post-intervention (après la bande dessinée interactive)

Un questionnaire reprenant les mêmes questions que celles utilisées dans l'évaluation préintervention peut être utilisé après les séances de narration pour quantifier l'impact à court terme de la bande dessinée interactive sur le niveau de connaissances, d'attitudes, de croyances et de compétences de vie spécifiques des participants (enfants et adolescents). Les notes attribuées pour chaque paramètre mesuré peuvent être comparées sur la base de statistiques descriptives ou de vérifications d'hypothèses.

En principe, l'impact d'une approche didactique basée sur une bande dessinée interactive peut également être évalué en parallèle, en comparant le groupe cible à un groupe témoin : l'évaluation est menée à l'aide d'un questionnaire dans un(e) classe/groupe où ont été utilisées des méthodes d'enseignement conventionnel et, en parallèle, dans un(e) autre classe/groupe où a été utilisée la narration (bande dessinée). Lors de la discussion des résultats, il est nécessaire d'identifier et de contrôler les différences majeures dans les connaissances, attitudes, croyances et compétences de vie des participants (enfants et adolescents) qui peuvent avoir une influence et fausser les conclusions de la comparaison. Il est donc utile de réaliser des évaluations préintervention pour déterminer les niveaux de

référence des connaissances, attitudes, croyances et compétences de vie des participants en amont (bande dessinée interactive et enseignement conventionnel).

Les résultats suivants peuvent favoriser la réussite de l'intervention :

- Différences dans les variables d'intérêt entre les évaluations pré-intervention et post-intervention en termes d'accroissement des connaissances relatives aux risques liés à l'utilisation de produits médicaux illégaux (par exemple produits médicaux falsifiés) et aux types et caractéristiques des points de vente très probablement illégaux ; sentiment d'efficacité personnelle à résister à la tentation d'utiliser des produits médicaux obtenus auprès de points de vente manifestement illégaux, et compétences de vie connexes, etc. ; diminution des attitudes positives relatives à l'achat de produits médicaux, notamment de produits médicaux falsifiés, auprès de points de vente manifestement illégaux, ou à leur utilisation. (Désir moindre et plus grande résistance à la tentation d'acheter ces produits auprès de points de vente manifestement illégaux et de les utiliser.)
- Différences dans les variables d'intérêt entre les deux classes/groupes (enseignement conventionnel et bande dessinée interactive) dans l'évaluation post-intervention, avec des notes supérieures concernant les connaissances, le sentiment d'efficacité personnelle, etc., et des notes inférieures concernant les attitudes positives envers les questions liées à l'achat de produits médicaux, notamment de produits médicaux falsifiés, auprès de points de vente manifestement illégaux, ou à leur utilisation ; envers les substances illicites (désir moindre et plus grande résistance à la tentation d'acheter ces produits auprès de points de vente manifestement illégaux et de les utiliser) dans la classe dans laquelle l'intervention a été menée.

Suivi à long terme

Pour évaluer la mémorisation du message, ainsi que les changements de comportement souhaités, il est utile que l'enseignant(e) envisage un suivi dans les deux ou trois mois qui suivent, via des groupes de discussion ou des questionnaires. L'évaluation de suivi peut être réalisée conformément à la procédure présentée ci-dessus.

Il est également possible d'assurer le suivi en réitérant la séance de narration deux ou trois mois après la formation initiale. Ceci convient particulièrement aux enfants chez qui l'utilisation d'un outil d'évaluation standardisé (questionnaires) est plus difficile. Comme expliqué précédemment, l'enseignant(e) peut présenter les situations dans lesquelles il est nécessaire de prendre une décision (dilemmes), consigner toutes les décisions proposées par les enfants, puis discuter de leurs points de vue relatifs au processus de prise de décisions. Pour faciliter l'évaluation de la mémorisation et la comparaison avec la première séance de narration, il est fortement recommandé que l'enseignant(e) soit aidé(e) par quelqu'un [un(e) autre enseignant(e), par exemple] qui consignera les réponses et les débats ayant lieu en classe.

La seconde séance de narration pourrait également avoir comme effet secondaire le renforcement des messages clés de l'histoire, grâce à la répétition, qui facilite donc l'acceptation et la mémorisation et consolide l'effet d'apprentissage et l'adoption de comportements d'évitement du risque.

Chapitre 8

Cadre scientifico-théorique de la narration interactive à des fins pédagogiques

La narration interactive est une approche moderne et efficace de diffusion de messages adaptés à un public donné, qui induit, de manière durable, les changements de comportement souhaités. Elle est plus efficace que les cours magistraux pour le traitement des stratégies de prise de décisions.

L'éducation reposant sur une narration interactive n'est plus une approche uniquement basée sur le stade de développement : les histoires interactives sont actuellement utilisées dans le cadre de l'enseignement à distance (sur Internet, par exemple). Le stagiaire peut ouvrir le jeu à plusieurs reprises, comme un jeu vidéo, et essayer d'identifier la meilleure solution pour « l'exercice » proposé par l'histoire afin de « remporter la victoire ». Par exemple, le New York Presbyterian Hospital (NYPH) a remplacé l'enseignement traditionnel, en classe, par une approche basée sur une narration pour former son personnel à la sécurité incendie^[28].

Il convient de concevoir les narrations interactives dans une optique donnée et de choisir les scénarios avec précaution pour atteindre les objectifs d'apprentissage. Le cadre théorique de la narration interactive utilisant des bandes dessinées (jeux) à des fins didactiques repose sur la **théorie sociocognitive** (aussi « théorie sociale cognitive ») (TSC)^{[3][4][5][6][8]}. Elle a été développée en une approche didactique spécifique, couverte dans ce livret. L'approche adoptée par la TSC consiste à impliquer/donner les moyens aux enseignants, à leurs élèves et, par leur biais, à leurs familles, de devenir des agents actifs de leur propre bien-être et de la protection de leur santé (« perspective agentive ») : les individus évoluent pour devenir des agents autoorganiseurs, proactifs, autoréfléchis et auto-régulés, au lieu de rester réactifs. Cette approche et ce cadre soulignent à quel point il est important de comprendre que le comportement des individus résulte de processus cognitifs et affectifs, communs à la plupart des gens dans un environnement social spécifique : les particularités des environnements sociaux déclenchent le développement de processus cognitifs et affectifs spécifiques. Les unités d'analyse sociales et cognitives sont les compétences, objectifs, standards de performance et attentes individuels, et l'appréciation/évaluation des capacités de chacun(e) fournit des unités d'analyse cognitives déterminées socialement des besoins et attentes de chacun(e).

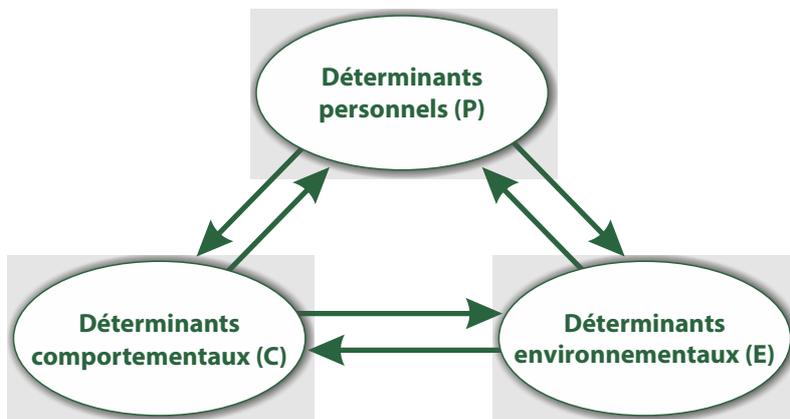
La **causalité triadique réciproque**^{[3][4]} est l'un des principes fondamentaux de la TSC développée par Bandura. Conformément à ce principe (voir figure 1), les actes des individus sont déterminés par des interactions entre les trois facteurs suivants :

- ▶ environnement matériel et social (E),

- traitement cognitif et affectif des évènements par la personne (P),
- comportement de la personne (C).

Il existe un lien de causalité circulaire entre ces facteurs. Autrement dit, les trois éléments s'influencent réciproquement.

■ Figure 1: Causalité triadique réciproque (adaptée de A. Bandura^[4])



Les compétences de base des individus constituent les principaux éléments de la TSC. Elles leur permettent de mieux comprendre le monde extérieur et leur propre fonctionnement, et d'équilibrer leurs expériences et comportements individuels. Ces compétences individuelles de base incluent :

- **la symbolisation** : capacité de l'individu à donner à son expérience un sens, une forme et une continuité. Elle nécessite qu'il soit capable d'utiliser des symboles pour présenter ce qu'il a appris. La symbolisation permet de résoudre des problèmes, d'évaluer les résultats possibles et de faire des choix sans devoir passer par un très long apprentissage (comportemental) par essais et erreurs.
- **l'autorégulation** : capacité de l'individu à se fixer des objectifs et à évaluer ses propres comportements, en les comparant à ses standards d'action (internes). L'autorégulation motive l'individu à décider à quelles activités participer et à réagir positivement ou négativement à ses propres performances. Elle est particulièrement importante en ce qui concerne les comportements transgressifs (voir ci-dessous).
- **l'anticipation et l'intentionnalité** : capacité de l'individu à anticiper l'avenir et à mettre au point des stratégies d'urgence; extension temporelle de l'autorégulation. Cette perspective temporelle est particulièrement pertinente puisque les opportunités à saisir peuvent devenir sources de motivation et de régulation des comportements de l'individu, s'il les anticipe.
- **l'autoréflexion** : capacité de l'individu à réfléchir sur lui-même. Parmi les différents aspects de cette capacité, l'autoréflexion est particulièrement pertinente pour la narration interactive. Elle renvoie à la capacité d'observer les interactions des autres avec leur environnement. L'individu autoréfléchi peut se référer aux résultats obtenus par les autres lors de leurs interactions avec leur environnement pour déterminer si ses propres opinions/approches sont correctes.

- **la capacité vicariante** : capacité de l'individu à acquérir par observation (ou « modelage ») des connaissances, habiletés et compétences affectives. Les individus capables d'apprendre par observation sont en mesure de développer rapidement des connaissances et compétences en utilisant des informations obtenues auprès de nombreux modèles. La quasi-totalité des apprentissages comportementaux, cognitifs et affectifs prenant en compte des expériences directes est possible sur la base de l'observation des actions d'une personne et de leurs conséquences (apprentissage vicariant). Par ailleurs, dans le cadre de l'apprentissage vicariant, un modèle peut être utilisé pour transmettre, simultanément à de nombreuses personnes, de nouveaux schémas de pensées et de comportements. Les processus suivants gouvernent ce type d'apprentissage : l'attention (qui détermine ce qui est observé et sélectionné parmi d'autres observations); la mémorisation [qui concerne l'encodage cognitif (représentations)]; la reproduction du comportement (qui traduit des concepts symboliques en actions appropriées); la motivation (qui détermine quel comportement sera retenu parmi des comportements appris et mis en pratique).

Facteurs de motivation vicariants. Les comportements « modelés » les plus susceptibles d'être adoptés sont ceux qui aboutissent à des résultats positifs (et non ceux qui aboutissent à des résultats négatifs, voire à une punition). L'observation des résultats négatifs et positifs obtenus par autrui influence, comme les expériences de l'individu concerné, la mise en application de schémas comportementaux acquis. Il est motivant de constater la réussite de personnes auxquelles on peut s'identifier, alors que l'observation de conséquences négatives des comportements chez autrui décourage leur adoption. Voir d'autres personnes obtenir les résultats souhaités à partir de leurs actions peut instiller des attentes de résultats qui agissent comme des incitations positives; au contraire, l'observation d'une punition peut provoquer des attentes négatives qui agissent comme des éléments dissuasifs.

Conception sociocognitive des comportements transgressifs. Les facteurs de motivation vicariants ont été étudiés dans le contexte des effets inhibiteurs qu'ils peuvent avoir sur les comportements transgressifs. Le comportement transgressif est régulé par des sanctions sociales et par des autosanctions (internalisées). Dans le cas des sanctions sociales, les personnes évitent de se comporter de manière transgressive, car elles anticipent la censure sociale et d'autres conséquences négatives. Dans le cas des autosanctions, les personnes évitent de se comporter de manière transgressive pour échapper à la culpabilité. La conduite d'un individu est donc guidée par des standards moraux internalisés, qui découragent l'adoption de comportements transgressifs. Ils peuvent, toutefois, être désactivés par des croyances de désengagement moral. Ce processus de désactivation permet aux individus d'adopter un comportement transgressif sans nuire à leurs standards moraux, ce qui prévient l'activation d'autosanctions. Le désengagement moral fait donc référence aux processus sociocognitifs de transformation d'un comportement transgressif (par le biais d'un mécanisme identifié en psychologie) de telle sorte qu'il n'a plus les propriétés négatives susceptibles de décourager l'adoption de ce comportement.

Vous trouverez ci-dessous des exemples d'items de questionnaires, élaboré pour opérationnaliser et quantifier les mécanismes de désengagement moral adoptés par les consommateurs de drogues illicites^[18] :

- › Contrairement aux effets néfastes de l'alcool et du tabac, la consommation de drogues illicites n'est pas si nocive.
- › Il est incorrect de condamner les consommateurs de drogues illicites pour améliorer leurs performances physiques, puisqu'ils sont nombreux.
- › La consommation de drogues illicites permet de « maximiser ses capacités potentielles ».
- › Il n'y a aucune raison de sanctionner les consommateurs de drogues illicites qui cherchent à améliorer leur apparence physique ; après tout, ils ne font de mal à personne.
- › Il ne faut pas en vouloir aux sportifs qui consomment des drogues illicites, mais à ceux qui leur en demandent trop.
- › La consommation de drogues illicites n'est pas problématique si elle permet de se surpasser.

Systeme de soi et sentiment d'efficacité personnelle

Les capacités décrites ci-dessus travaillent de concert. Plus particulièrement, l'anticipation, l'autorégulation et l'autoréflexion fusionnent pour former un « système de soi », qui constitue l'élément central de la personnalité d'un individu. Comme mentionné précédemment, l'agentivité humaine est l'un des principes clés de la TSC (voir page 36, « les individus évoluent pour devenir des agents autoorganiseurs, proactifs, autoréfléchis et autorégulés ». Le sentiment d'efficacité personnelle (SEP) perçue par les individus est le mécanisme le plus important de l'agentivité humaine.

La conviction que leur comportement aboutira aux résultats souhaités incite les individus à agir d'une certaine manière ou à adhérer à certains schémas comportementaux en cas de difficultés. Tous les autres déclencheurs inspirant et guidant les comportements sont enracinés dans la croyance que nos propres actions peuvent produire des effets. Le **SEP perçue** est, par conséquent, un facteur essentiel du comportement des êtres humains. Plus particulièrement, le SEP correspond aux capacités d'un individu à organiser et à mener les activités requises pour atteindre ses objectifs. Les personnes qui se jugent efficaces font davantage d'efforts pour obtenir les résultats qu'elles recherchent et persévèrent plus longtemps lorsqu'elles sont en difficulté que celles qui se jugent moins efficaces.

Vous trouverez ci-dessous des exemples d'items de questionnaires, élaboré pour opérationnaliser et quantifier la perception du SEP concernant l'abstinence de drogues illicites^[18] :

- › Je suis capable d'éviter de consommer des substances illicites avant une compétition, même si je sais que je pourrais m'en tirer.
- › Je suis capable d'éviter de consommer des substances illicites lorsque je fais du sport, même lorsque je ne me sens pas en forme physiquement.
- › Je suis capable de résister à la tentation de consommer des substances illicites pour améliorer mes performances.

- Je suis capable de résister à la tentation de consommer des substances illicites, même sans que ça se sache, pour avoir un corps de rêve.
- Je suis capable de résister à la tentation de consommer des substances illicites pour être beau(belle).
- Je suis capable d'éviter de consommer des substances illicites pour que mon corps ressemble au corps dont je rêve.
- Je suis capable d'éviter de consommer des substances illicites, même sans que ça se sache, pour obtenir des résultats plus rapidement.
- Je suis capable de ne pas consommer de substances illicites, malgré la pression des autres.
- Je suis capable d'éviter de consommer des substances illicites pour améliorer mes performances sportives, même si je sais qu'elles ne présentent pas d'effets secondaires.
- Je suis capable d'éviter de consommer des substances illicites, même si la plupart des sportifs qui pratiquent ma discipline le font.

Remerciements

Des sincères remerciements au D^r Domenico Di Giorgio, Chef du Service de l'inspection et de la certification de l'Agence italienne des médicaments (AIFA) et délégué du Comité d'Experts sur la réduction des risques de santé publique liés à la falsification de produits médicaux et aux infractions similaires (Conseil de l'Europe), ainsi qu'à toute l'équipe de scientifiques et d'artistes dont les noms figurent ci-dessous, qui ont accepté de partager leurs vastes connaissances et leur expérience dans ce domaine, avec un enthousiasme et un intérêt non dissimulés pour la prévention de l'utilisation de produits médicaux illégaux et falsifiés auprès des enfants et adolescents. Une profonde reconnaissance est due aussi à M. Boris Nenezić, auteur de bandes dessinées, qui a apporté au projet ses formidables compétences artistiques et son sens de l'humour. M. Andrea Guerrieri a participé en donnant vie aux messages très parlants et aux histoires créées par M^{mes} Gaia Barbaglio, psychologue à l'Université de Rome, et Luisa Salmaso, psychologue et spécialiste des sciences de la communication à l'Université de Venise.

Le Pr Claudio Barbaranelli, de l'Université de Rome, en coopération avec le D^r Di Giorgio et M^{me} Salmaso, a élaboré une approche didactique enrichissante sur la base de fondements scientifiques, ajustée aux attentes et aux besoins des lecteurs intéressés travaillant sur ce sujet aux côtés d'enfants et d'adolescents.

Un grand merci également à M. Dusko Petrović pour son travail visionnaire sur les aspects interactifs des bandes dessinées.

Ce concert de connaissances, de science et d'art consacré aux enfants, aux adolescents et à celles et ceux qui partagent la responsabilité de leur donner les moyens de mener une vie saine, leurs enseignants, a été dirigé avec dévouement, talent et conviction par le formidable M. Pavle Zelić, « directeur artistique » du projet.

Bibliographie

- [1]. Ajzen, I. (1985). From Intentions to Actions: A Theory of Planned Behavior, J. Kuhl et J. Beckmann (éd.) Action Control: From Cognition to Behavior, 11–39. Heidelberg : Springer. Booklet, 104.
- [2]. Ajzen, I. & Fishbein, M. (1980). Understanding attitudes and predicting social behavior. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.
- [3]. Bandura, A. (1978). Reflections on self-efficacy. *Advances in Behaviour Research and Therapy*, 1, 237–269. Oxford: Pergamon.
- [4]. Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.
- [5]. Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. New York : Freeman.
- [6]. Bandura, A. (1999). Social cognitive theory of personality. The coherence of personality: social cognitive bases of consistency, variability, and organization, 185–241. New York : Guilford Press.
- [7]. Buckingham, D. & Scanlon, M. (2003). Education, entertainment, and learning in the home. Buckingham (Angleterre) : Open University Press.
- [8]. Caprara, G. & Cervone, D. (2000). Personality: determinants, dynamics, and potentials. Cambridge (Angleterre) : Cambridge University Press.
- [9]. Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York : Harper & Row.
- [10]. Deci E. (1995). Why We Do What We Do: Understanding Self-Motivation. New York : Putnam Publishing.
- [11]. Di Giorgio, D. (2009). Counterfeit medicines: exercises. Strasbourg : CdE/EDQM.
- [12]. Di Giorgio, D. (2011). Counterfeit medical products and similar crimes risk communication. Strasbourg : EDQM.
- [13]. Di Giorgio, D. (2012). Communication about the risks posed by counterfeit medical products and similar crimes: expert WS Proceedings. Strasbourg : CdE/EDQM.
- [14]. Di Giorgio, D. (2012). Kéiron: Gioco e formazione : Didattica divertente e training efficace : Insegnare divertendo. E divertendosi. Molfetta (Bari) : La meridiana.
- [15]. Di Giorgio, D. (2013). Fakeshare. Interactive case studies. AIFA
- [16]. Di Giorgio, D., Colombini, E. (2009). A coordinated inspection. Logiciel de formation. AIFA/EDQM/INFARMED.
- [17]. Di Giorgio, D., Colombini, E. (2010). Letter to the Editor. Logiciel de formation. AIFA/EDQM/INFARMED.
- [18]. Liua, C.-C., Liua, K.-P., Chen, G.-D., Liu, B.-J. (2010) Children’s collaborative

storytelling with linear and nonlinear approaches. *Procedia: Social and Behavioural Science*, 2, 4787–4792.

- [19]. Lucidi, F., Zelli, A., Mallia, L., Grano, C., Russo, P., & Violani, C. (2008). The social-cognitive mechanisms regulating adolescents' use of doping substances. *Journal of Sports Sciences*, 26, 447–456.
- [20]. McBurney, D. & White, T. (2010). *Research methods* (8e éd.). Belmont, CA : Wadsworth Cengage Learning.
- [21]. McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: How imagination and technology are revolutionizing an art form*. New York : Harper Collins.
- [22]. Paolo, M. (2011). *War, politics and superheroes: Ethics and propaganda in comics and film*. Jefferson, N.C. : McFarland & Company.
- [23]. Rota, G. (2003). "Comics" as a tool for teaching biotechnology in primary schools. *Electronic Journal of Biotechnology*, 6 (2). www.ejbiotechnology.info/content/vol6/issue2/issues/2.
- [24]. Salmaso, L. (2011). Fruizione e creazione di narrazioni multilinarie. *Psicologia e Scuola*, 41–48.
- [25]. Salmaso, L. (2013). Executive Functions and path of learning through Multilinear Narrative Tools. 3^e conférence de l'ENN, « Emerging Vectors of Narratology », Paris, 29–30 mars 2013, livret, 104.
- [26]. Salmaso L., Di Giorgio D. (2011). Narrativa multilineare. Un'occasione per lettori giovani di mente e di cuore – Il caso di Lewis Trondheim. « Sfogliolibro », 7, 26-29, Milan (Italie) : Editrice Bibliografica.
- [27]. Silverman, B., Johns, M., Weaver, R. & Mosley, J. (2007). *Gameplay, Interactive Drama, and Training: Authoring Edutainment Stories for Online Players (AESOP)*. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 16(1), 65–83.
- [28]. Smith, B. (1979). *Play and learning*. New York : Gardner Press.
- [29]. Smith, P. & Dutton, S. (1979). Play and Training in Direct and Innovative Problem Solving. *Child Development*, 50, 830–836.
- [30]. Smith, P. & Simon, T. (1984). Problem Solving and Creativity in Children. In *Play in animals and humans*. New York : Blackwell.
- [31]. Smith, P. & Vollstedt, R. (1985). On Defining Play: An Empirical Study of the Relationship between Play and Various Play Criteria. *Child Development*, 56, 1042–1050.
- [32]. Stapleton, C. & Hughes, C. (2003). Interactive imagination: Tapping the emotions through interactive story for compelling simulations. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 23(5), 11–15.
- [33]. Tatalovic, M. (2009). Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study. *Journal of Science Communication*, 8 (4).
- [34]. OMS (1993), *Life Skills education for children and adolescents in school*, Genève : Département de la Santé mentale, Organisation mondiale de la Santé.

Annexe 1

Zoé l'a échappé belle

Narration interactive
pour les enfants de 8 à 11 ans

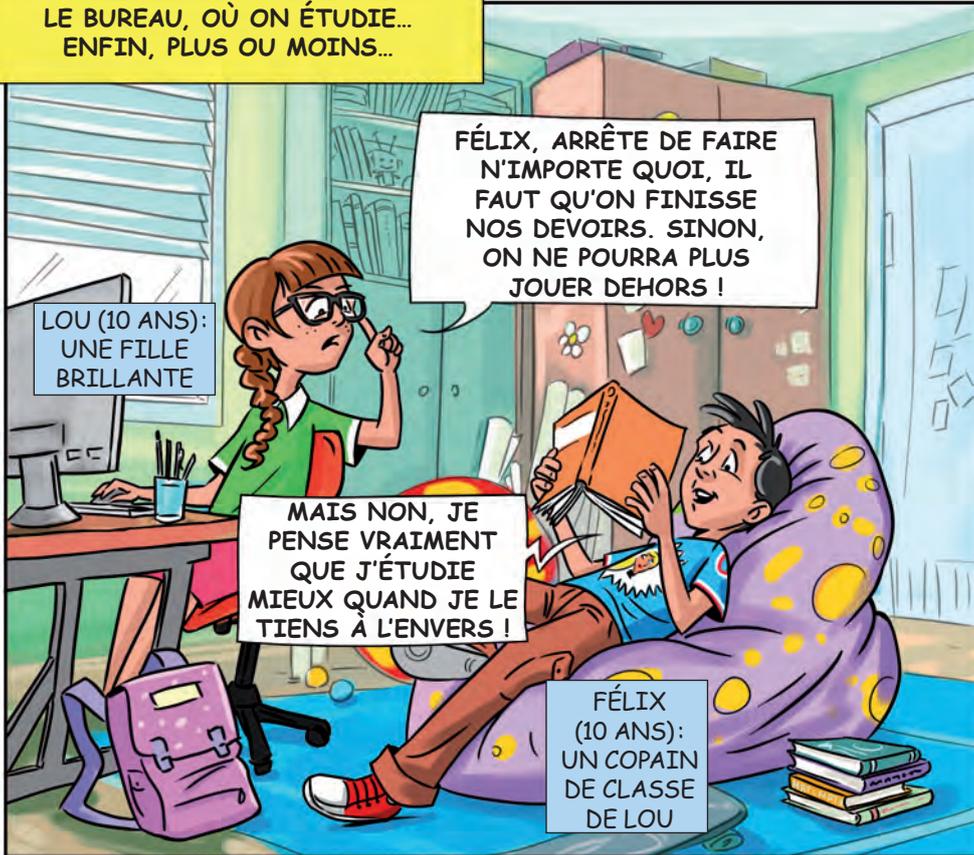
Concept : Domenico Di Giorgio

Scénario : Luisa Salmaso

Adaptation du script de la BD : Pavle Zelić

Dessins : Boris Nenezic

CHEZ LES DURAND, DANS LE BUREAU, OÙ ON ÉTUDIE... ENFIN, PLUS OU MOINS...



FÉLIX, ARRÊTE DE FAIRE N'IMPORTE QUOI, IL FAUT QU'ON FINISSE NOS DEVOIRS. SINON, ON NE POURRA PLUS JOUER DEHORS !

LOU (10 ANS) :
UNE FILLE
BRILLANTE

MAIS NON, JE
PENSE VRAIMENT
QUE J'ÉTUDIE
MIEUX QUAND JE
LE TIENS À L'ENVERS !

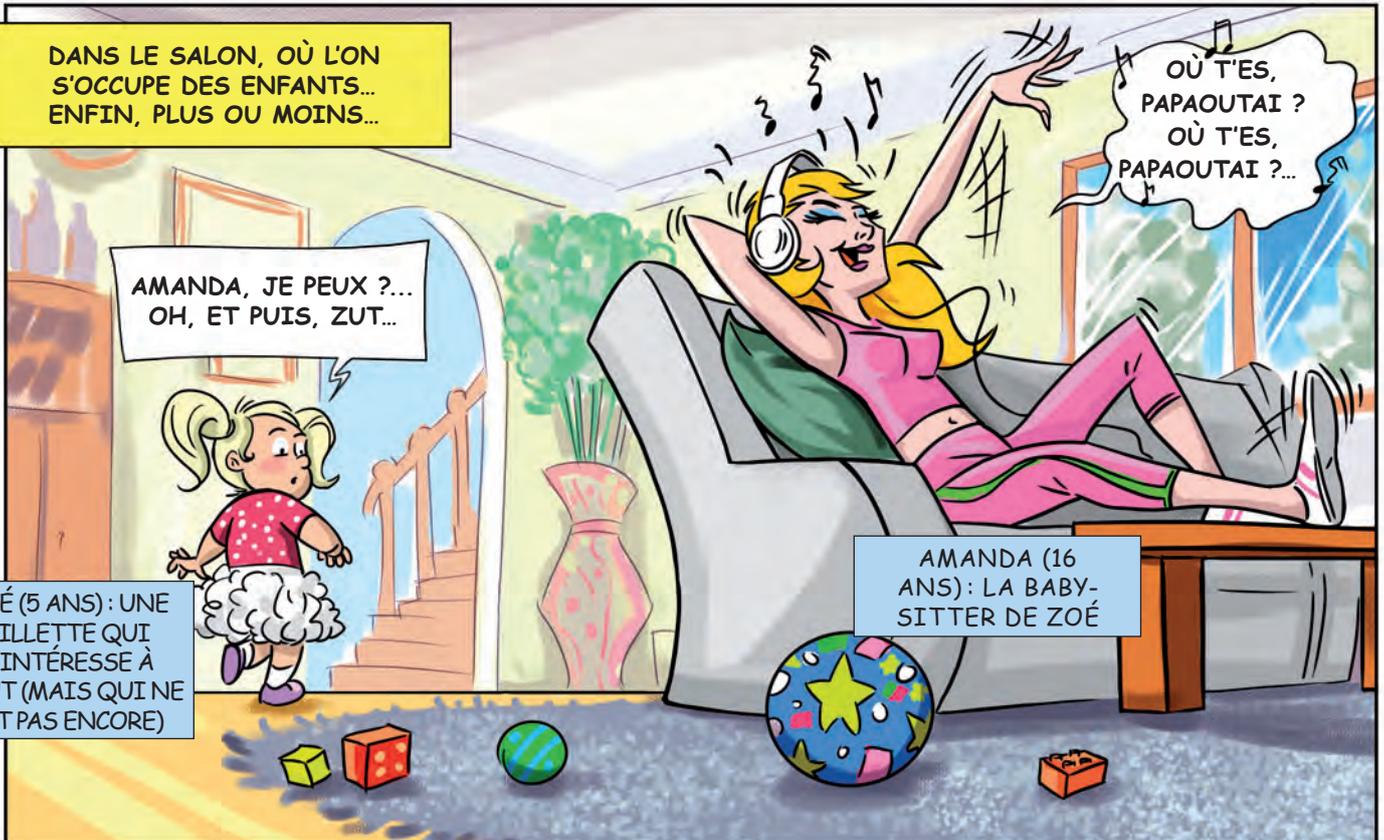
FÉLIX
(10 ANS) :
UN COPAIN
DE CLASSE
DE LOU

MEC, C'EST
BON, FAIS-MOI
CONFIANCE...



WILLIAM (17 ANS) :
LE GRAND FRÈRE
DE LOU ET DE ZOÉ

DANS LE SALON, OÙ L'ON S'OCCUPE DES ENFANTS... ENFIN, PLUS OU MOINS...



AMANDA, JE PEUX ?...
OH, ET PUIS, ZUT...

OÙ T'ES,
PAPAOUTAI ?
OÙ T'ES,
PAPAOUTAI ?...

ZOÉ (5 ANS) : UNE
FILLETTE QUI
S'INTÉRESSE À
TOUT (MAIS QUI NE
LIT PAS ENCORE)

AMANDA (16
ANS) : LA BABY-
SITTER DE ZOÉ



SI TU VEUX QUE ZOÉ GOÛTE LES COMPRIMÉS > PASSE À LA PAGE SUIVANTE.
SI TU VEUX QUE ZOÉ APORTE LES COMPRIMÉS À LOU ET À FÉLIX EN LEUR
DISANT : «C'EST L'HEURE DU GOÛTER!» > PASSE À LA PAGE 46.

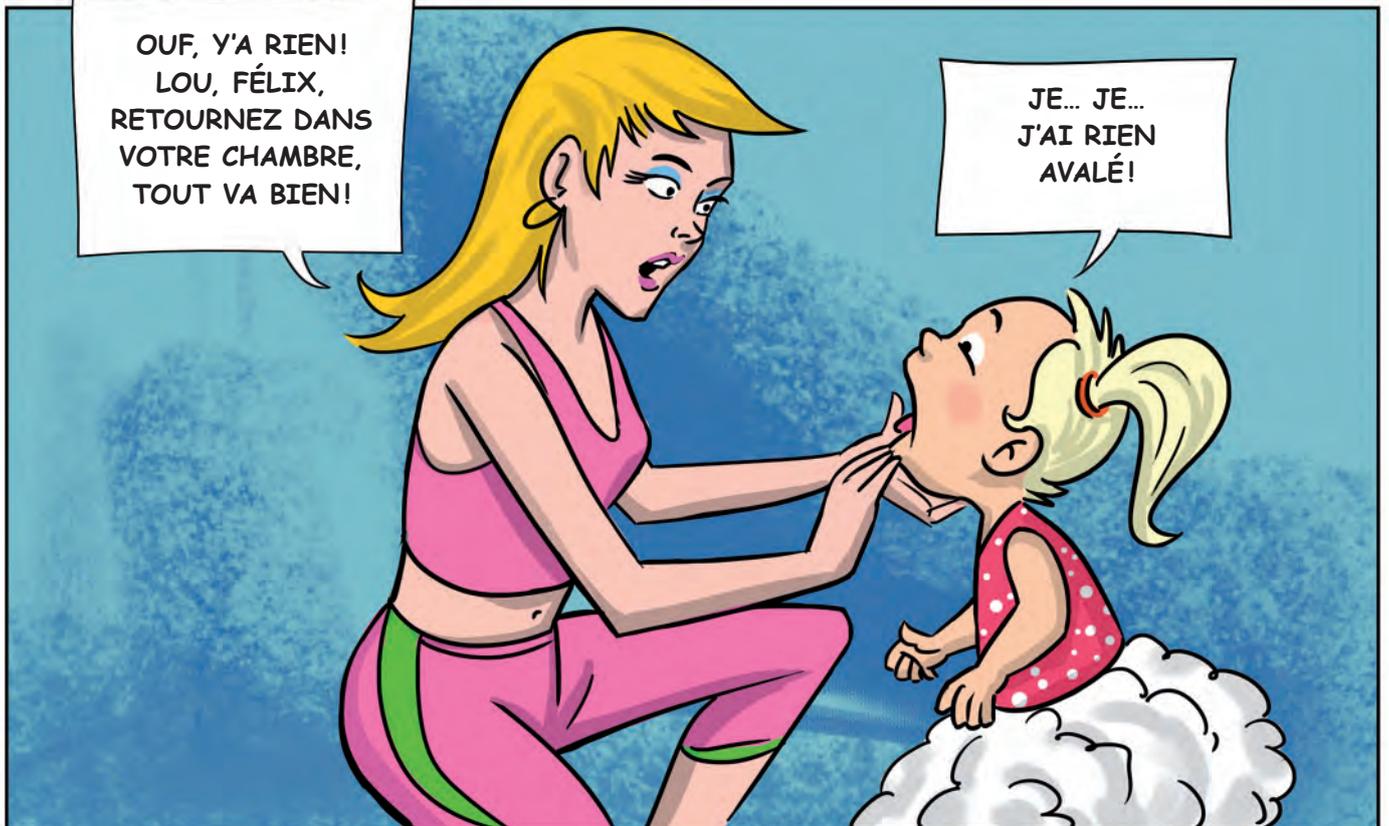
KOF, KOF! BEURK,
C'EST DÉGOÛTANT!



ZOÉ, QU'EST-CE QUE TU FAIS?
AMANDA, VIENS L'AIDER,
EMPÊCHE-LA D'AVALER CE TRUC!

OUF, Y'A RIEN!
LOU, FÉLIX,
RETOURNEZ DANS
VOTRE CHAMBRE,
TOUT VA BIEN!

JE... JE...
J'AI RIEN
AVALÉ!



QUE DEVRAIENT FAIRE LOU ET FÉLIX?

SI TU PENSES QU'ILS DEVRAIENT ÉCOUTER AMANDA, REPRENDRE CE QU'ILS FAISAIENT ET OUBLIER CE QUI S'EST PASSÉ (APRÈS TOUT, ZOÉ A L'AIR D'ALLER BIEN) > [PASSE À LA PAGE 47.](#)

SI TU CROIS QU'ILS DEVRAIENT SE DIRE QUE ZOÉ A PEUT-ÊTRE AVALÉ UN OU DEUX COMPRIMÉS BIZARRES ET EN PARLER AUX PARENTS > [PASSE À LA PAGE 49.](#)



REGARDEZ CE QUE J'AI TROUVÉ! QUI VEUT GOÛTER MES BONBONS?



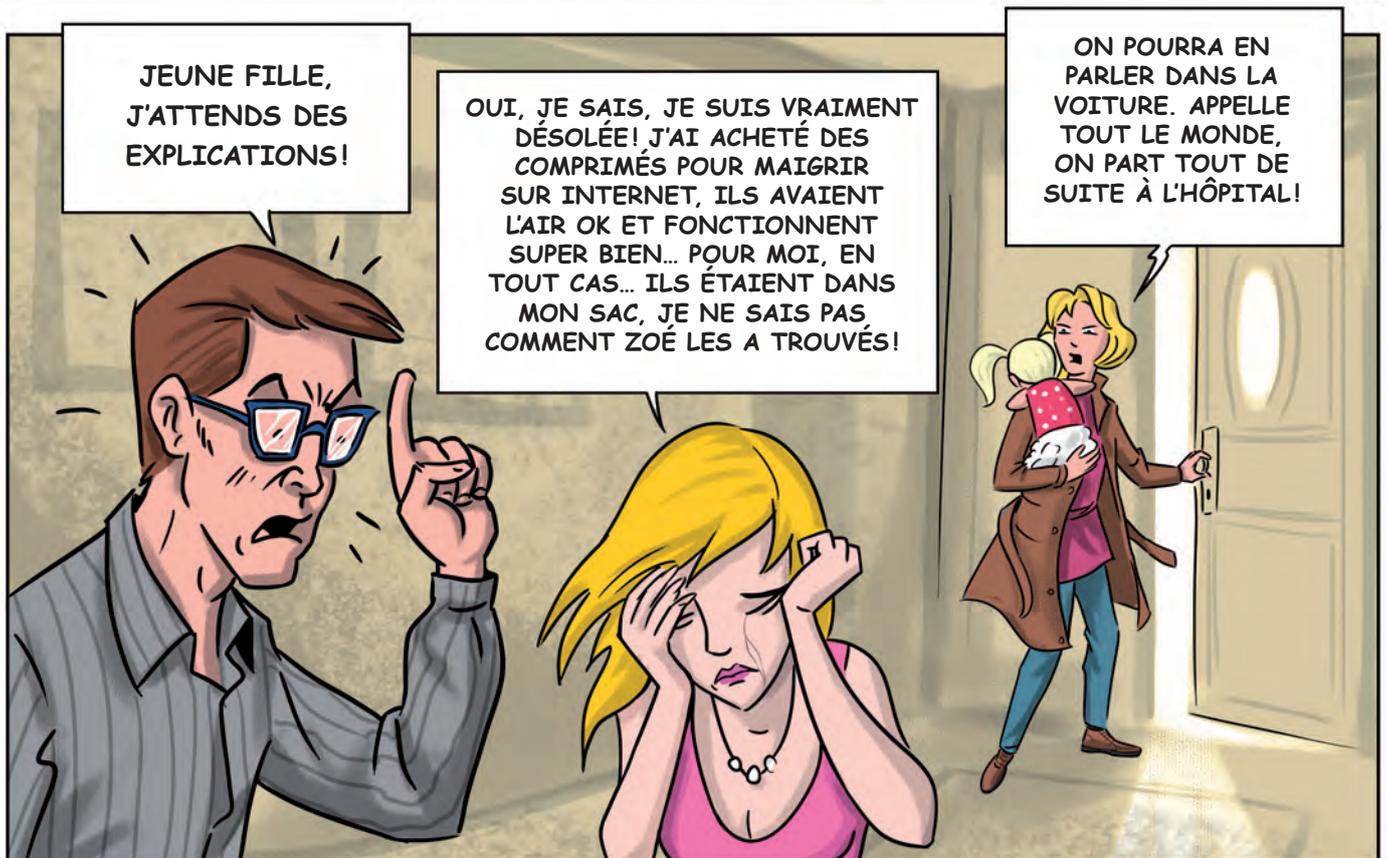
ZOÉ, TU NE VOIS PAS QU'ON TRAVAILLE?

QU'EST-CE QUE C'EST QUE ÇA? MMM, INTÉRESSANT...

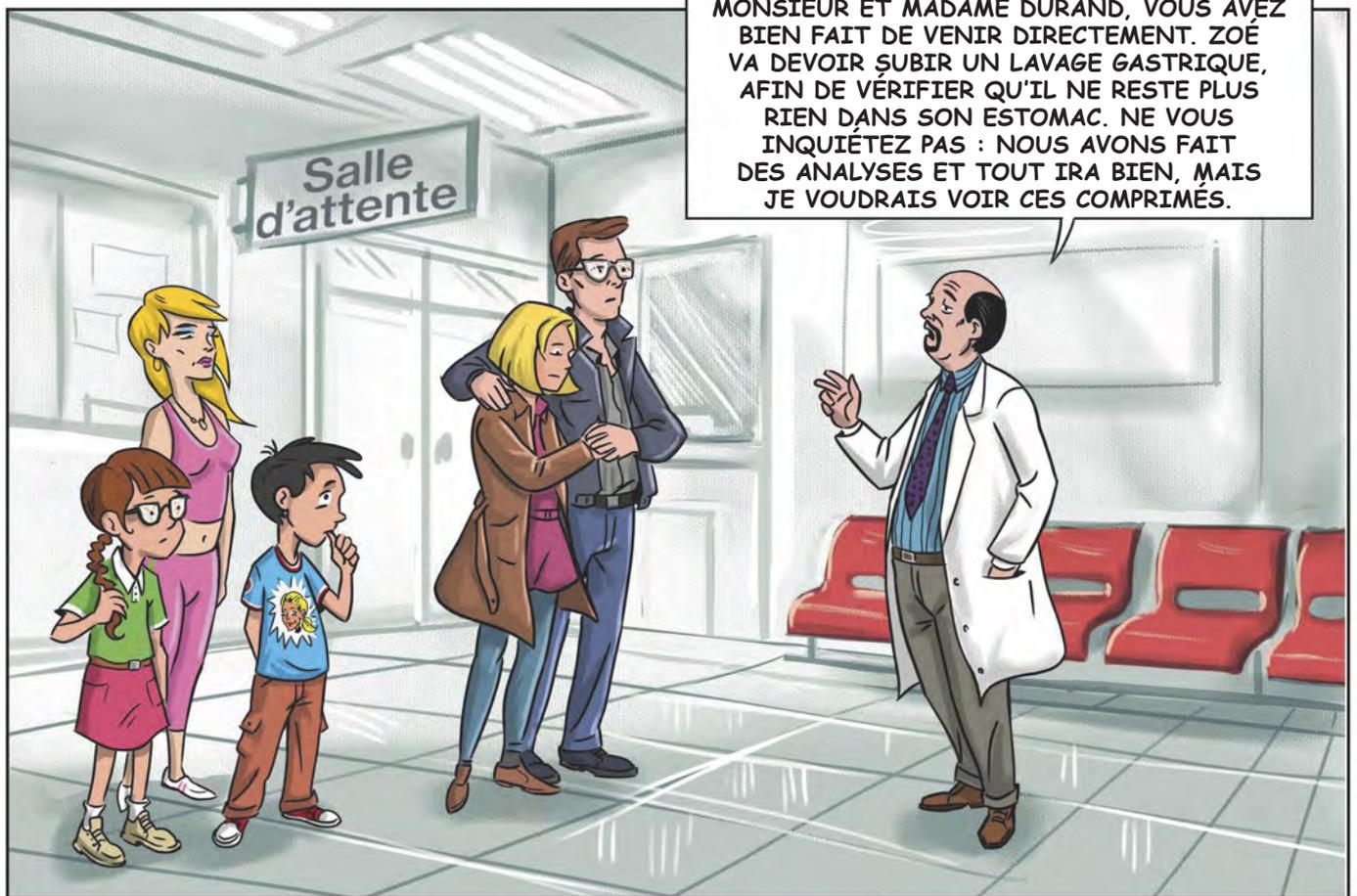
QUE DEVRAIENT FAIRE LOU ET FÉLIX?

SI TU PENSES QU'ILS DEVRAIENT FAIRE SEMBLANT DE GOÛTER LES COMPRIMÉS POUR FAIRE PLAISIR À ZOÉ, QU'ELLE RETOURNE JOUER TOUTE SEULE ET LES LAISSE TRANQUILLES > PASSE À LA PAGE 45.

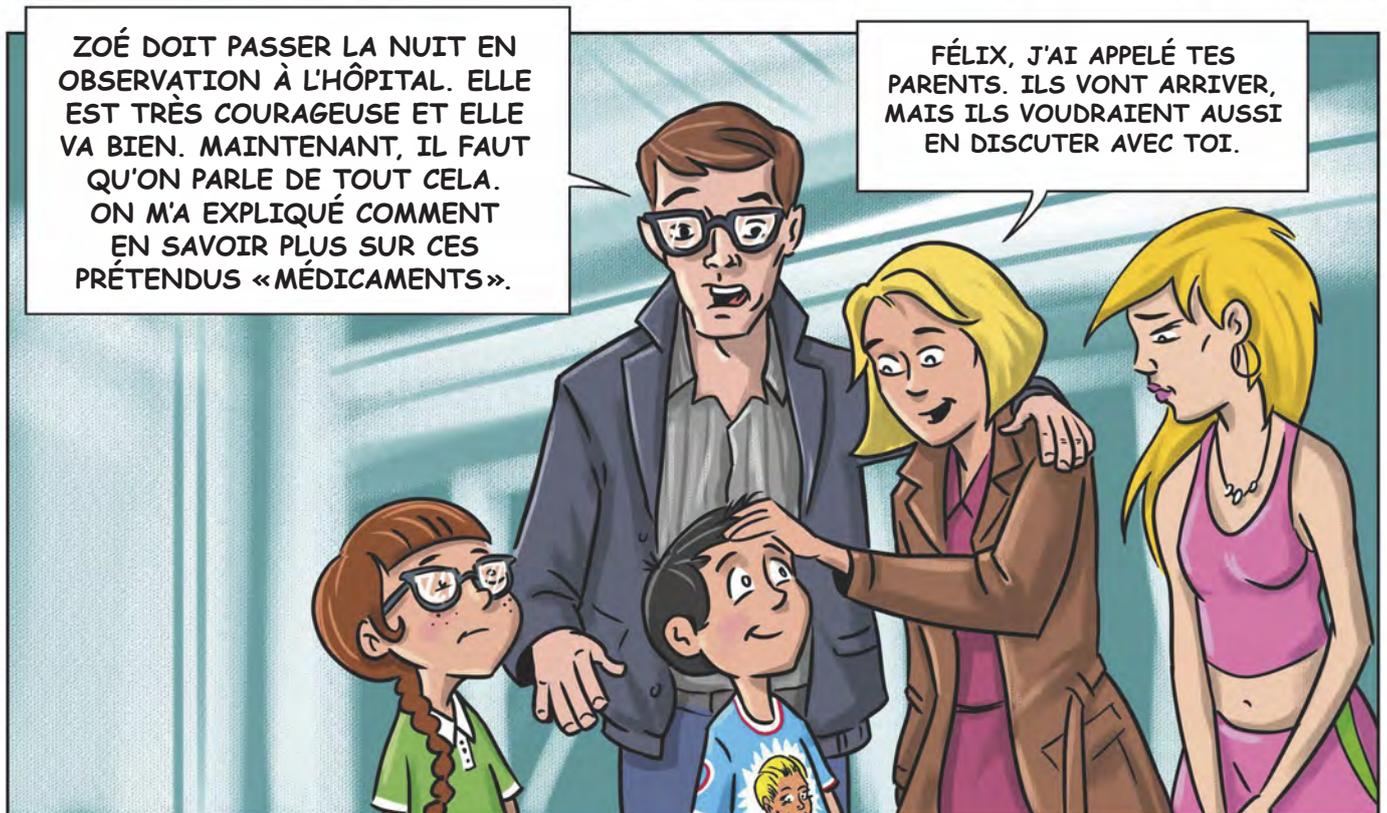
SI TU PENSES QU'ILS DEVRAIENT DEMANDER À ZOÉ OÙ ELLE A TROUVÉ CES COMPRIMÉS BIZARRES > PASSE À LA PAGE 50.



SI TU VEUX SAVOIR CE QUI S'EST PASSÉ ENSUITE > [PASSE À LA PAGE SUIVANTE.](#)



MONSIEUR ET MADAME DURAND, VOUS AVEZ BIEN FAIT DE VENIR DIRECTEMENT. ZOÉ VA DEVOIR SUBIR UN LAVAGE GASTRIQUE, AFIN DE VÉRIFIER QU'IL NE RESTE PLUS RIEN DANS SON ESTOMAC. NE VOUS INQUIÉTEZ PAS : NOUS AVONS FAIT DES ANALYSES ET TOUT IRA BIEN, MAIS JE VOUDRAIS VOIR CES COMPRIMÉS.

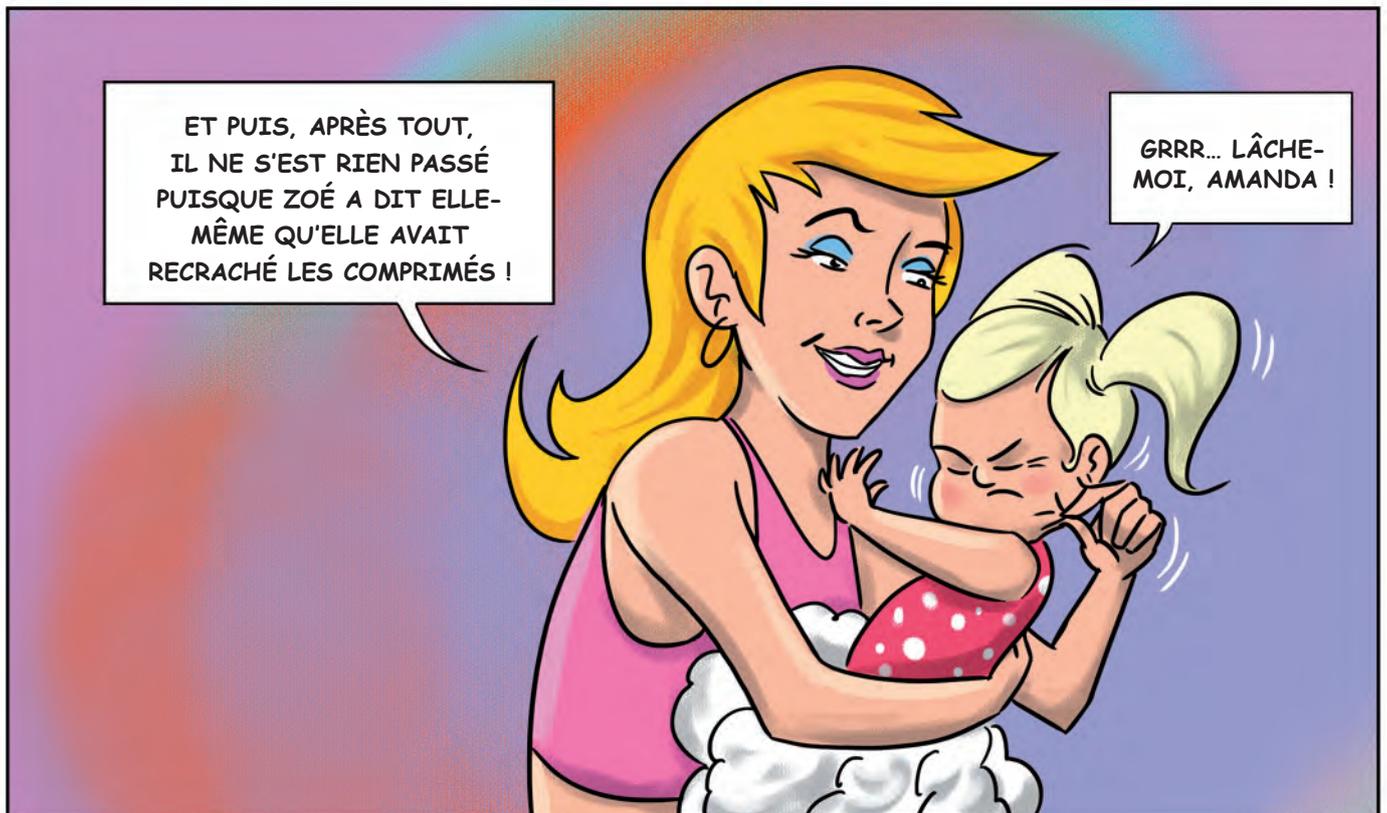
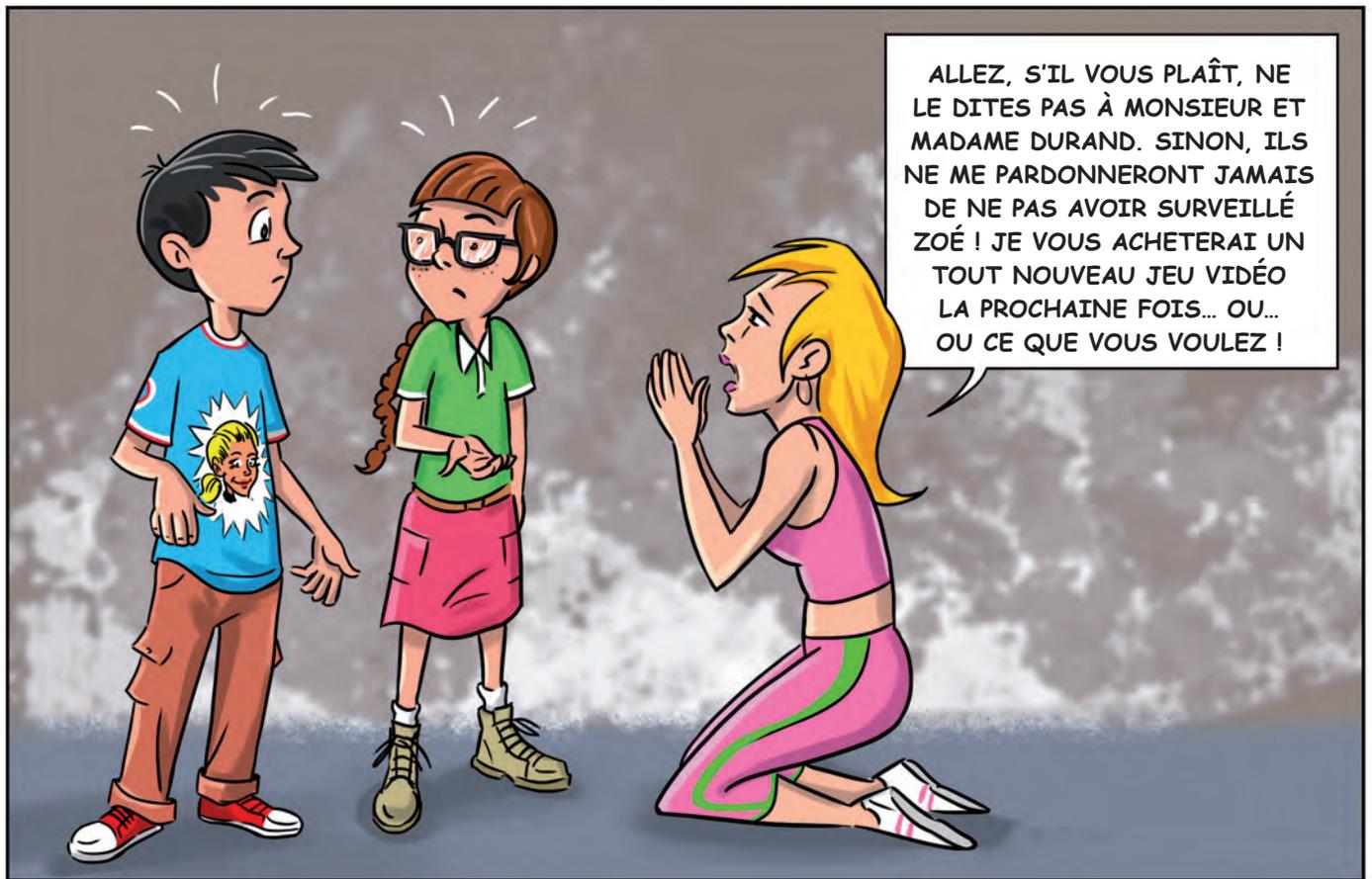


ZOÉ DOIT PASSER LA NUIT EN OBSERVATION À L'HÔPITAL. ELLE EST TRÈS COURAGEUSE ET ELLE VA BIEN. MAINTENANT, IL FAUT QU'ON PARLE DE TOUT CELA. ON M'A EXPLIQUÉ COMMENT EN SAVOIR PLUS SUR CES PRÉTENDUS « MÉDICAMENTS ».

FÉLIX, J'AI APPELÉ TES PARENTS. ILS VONT ARRIVER, MAIS ILS VOUDRAIENT AUSSI EN DISCUTER AVEC TOI.

SI TU PENSES QUE LOU (ET FÉLIX) DEVRAIENT AVOIR UNE DISCUSSION AVEC LEURS PARENTS > [PASSE À LA PAGE 53.](#)

SI TU PENSES QUE LOU (ET FÉLIX) DEVRAIENT DIRE AUX ADULTES QU'ILS SONT TROP JEUNES ET QU'ILS NE VEULENT PLUS EN PARLER, EN LEUR PROMETTANT QU'À PARTIR DE MAINTENANT, ILS LES AVERTIRONT IMMÉDIATEMENT AU LIEU DE FAIRE CONFIANCE À LEURS BABY-SITTERS OU À LEURS PETITES SŒURS > [PASSE À LA PAGE 54.](#)



QUE DEVRAIENT FAIRE LOU ET FÉLIX ?

SI TU PENSES QU'ILS DEVRAIENT FAIRE CONFIANCE À AMANDA ET SE REPLONGER DANS LEURS LIVRES EN PRÉTENDANT QUE TOUT VA BIEN ET EN SE RÉJOUISSANT DU NOUVEAU JEU VIDÉO OU DU CADEAU QU'ILS VONT RECEVOIR > [PASSE À LA PAGE 47.](#)

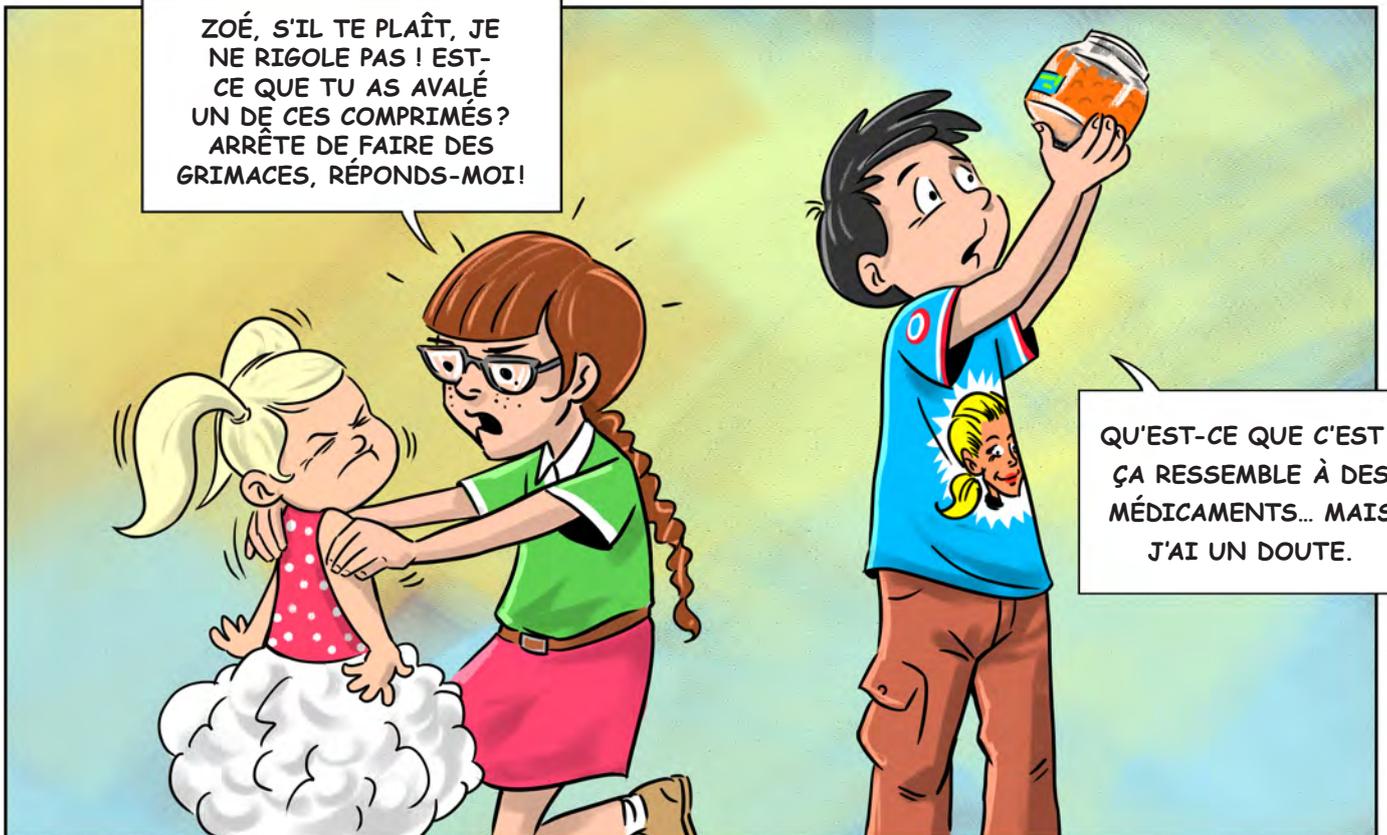
SI TU PENSES QU'ILS NE DEVRAIENT PAS CROIRE QUE TOUT VA BIEN COMME LE PRÉTEND AMANDA ET QU'ILS FERAIENT MIEUX D'AVERTIR LEURS PARENTS AU CAS OÙ ZOÉ AURAIT AVALÉ UN OU DEUX COMPRIMÉS BIZARRES, > [PASSE À LA PAGE 51.](#)



JE LES AI TROUVÉS DANS LA CHAMBRE DE WILLIAM, LE BOCAL ÉTAIT REMPLI, ILS ÉTAIENT JOLIS ET TOUT ORANGE... ILS ÉTAIENT BIEN CACHÉS... MAIS COMME JE SUIS SUPER FORTE, JE LES AI TROUVÉS!



ZOÉ, S'IL TE PLAÎT, JE NE RIGOLE PAS ! EST-CE QUE TU AS AVALÉ UN DE CES COMPRIMÉS ? ARRÊTE DE FAIRE DES GRIMACES, RÉPONDS-MOI!

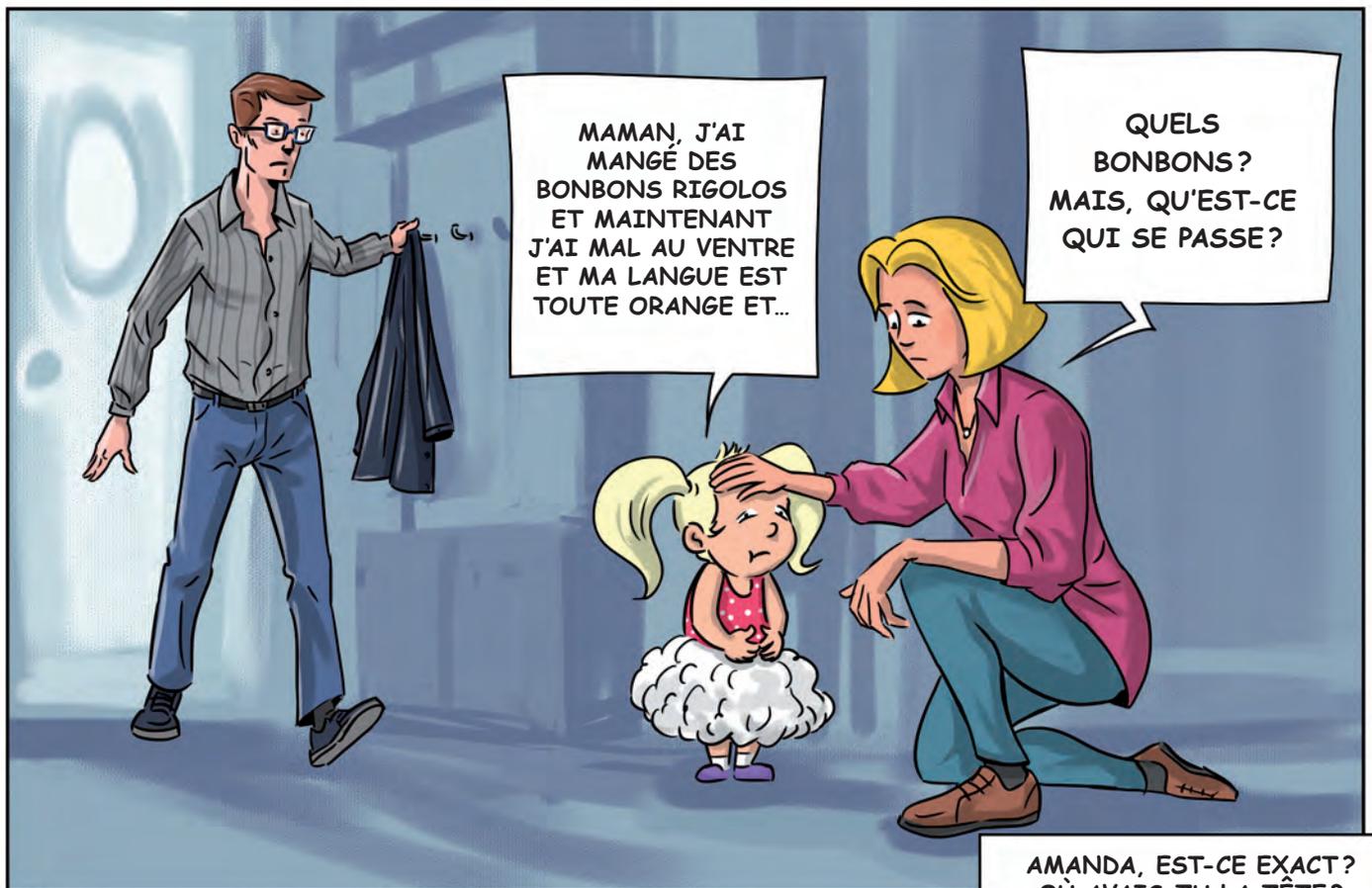


QU'EST-CE QUE C'EST ? ÇA RESSEMBLE À DES MÉDICAMENTS... MAIS J'AI UN DOUTE.

QUE DEVRAIENT FAIRE LOU ET FÉLIX ?

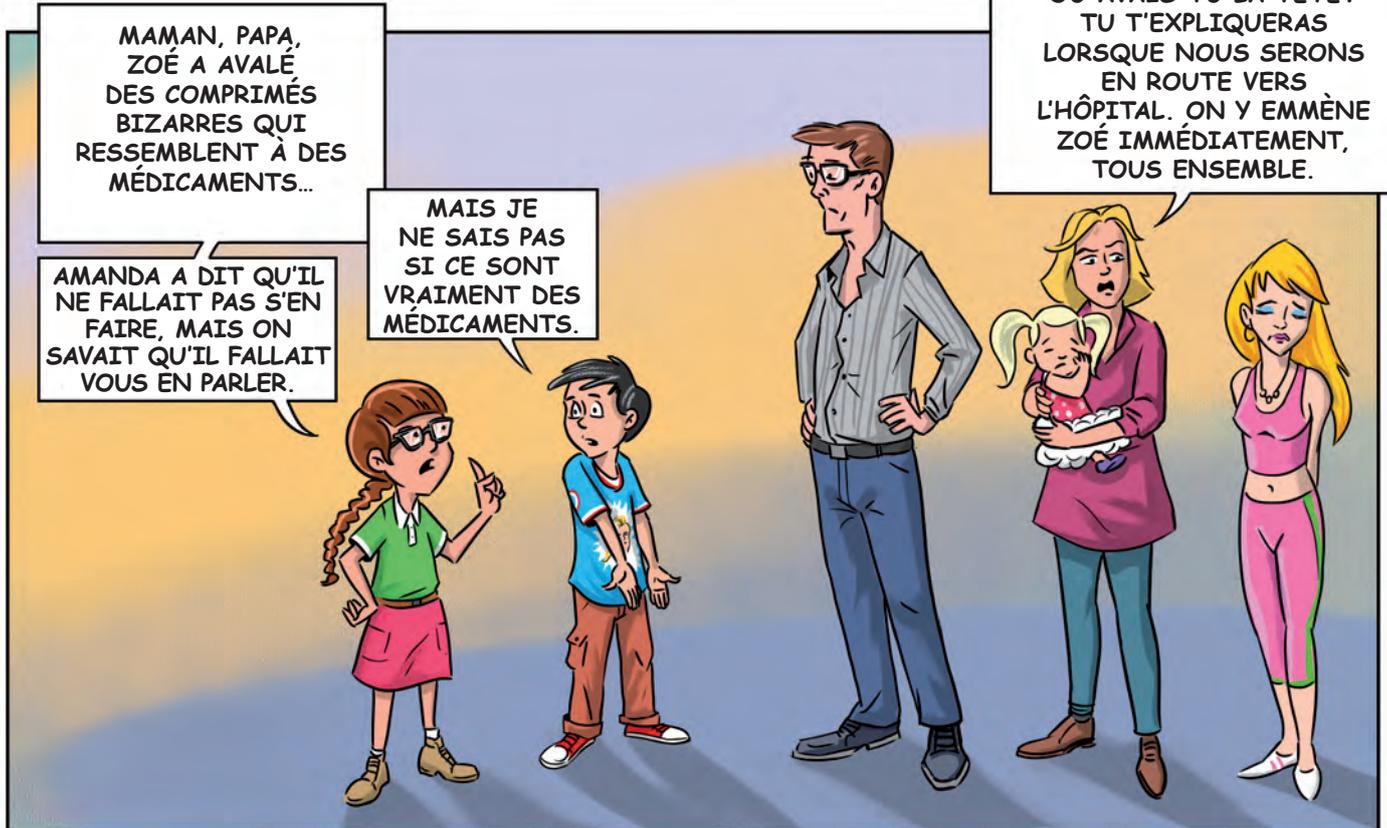
SI TU PENSES QU'ILS DEVRAIENT ALLER VOIR LA BABY-SITTER ET LUI RACONTER CE QUI S'EST PASSÉ > [PASSE À LA PAGE 51.](#)

SI TU PENSES QU'ILS DEVRAIENT CONTINUER CE QU'ILS FAISAIENT ET DIRE À ZOÉ DE NE PLUS ENTRER DANS LA CHAMBRE DE WILLIAM ET DE NE PLUS JAMAIS PRENDRE DES CHOSSES QUI NE LUI APPARTIENNENT PAS > [PASSE À LA PAGE 47.](#)



MAMAN, J'AI MANGÉ DES BONBONS RIGOLOS ET MAINTENANT J'AI MAL AU VENTRE ET MA LANGUE EST TOUTE ORANGE ET...

QUELS BONBONS? MAIS, QU'EST-CE QUI SE PASSE?



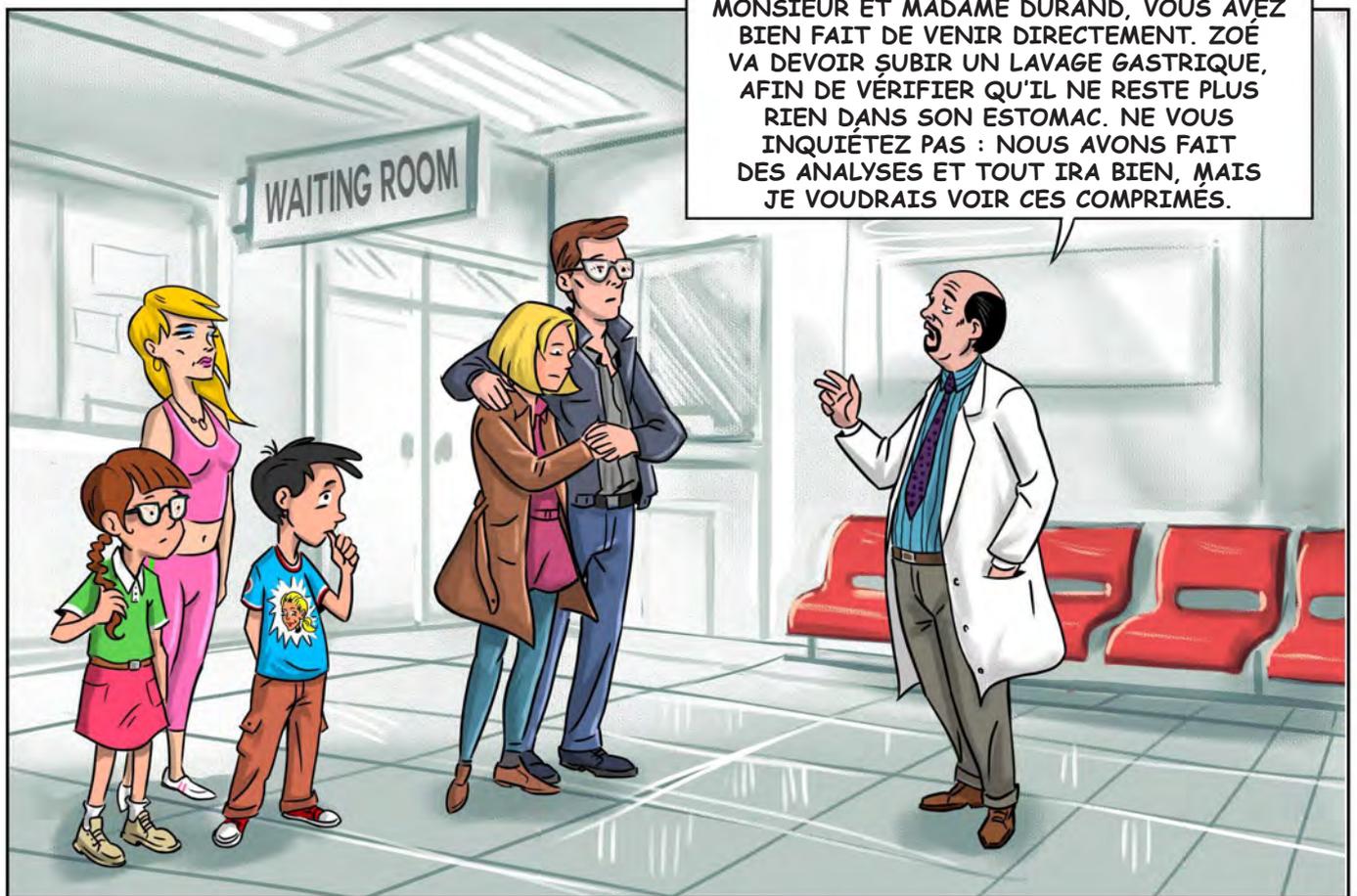
MAMAN, PAPA, ZOÉ A AVALÉ DES COMPRIMÉS BIZARRES QUI RESSEMBLENT À DES MÉDICAMENTS...

MAIS JE NE SAIS PAS SI CE SONT VRAIMENT DES MÉDICAMENTS.

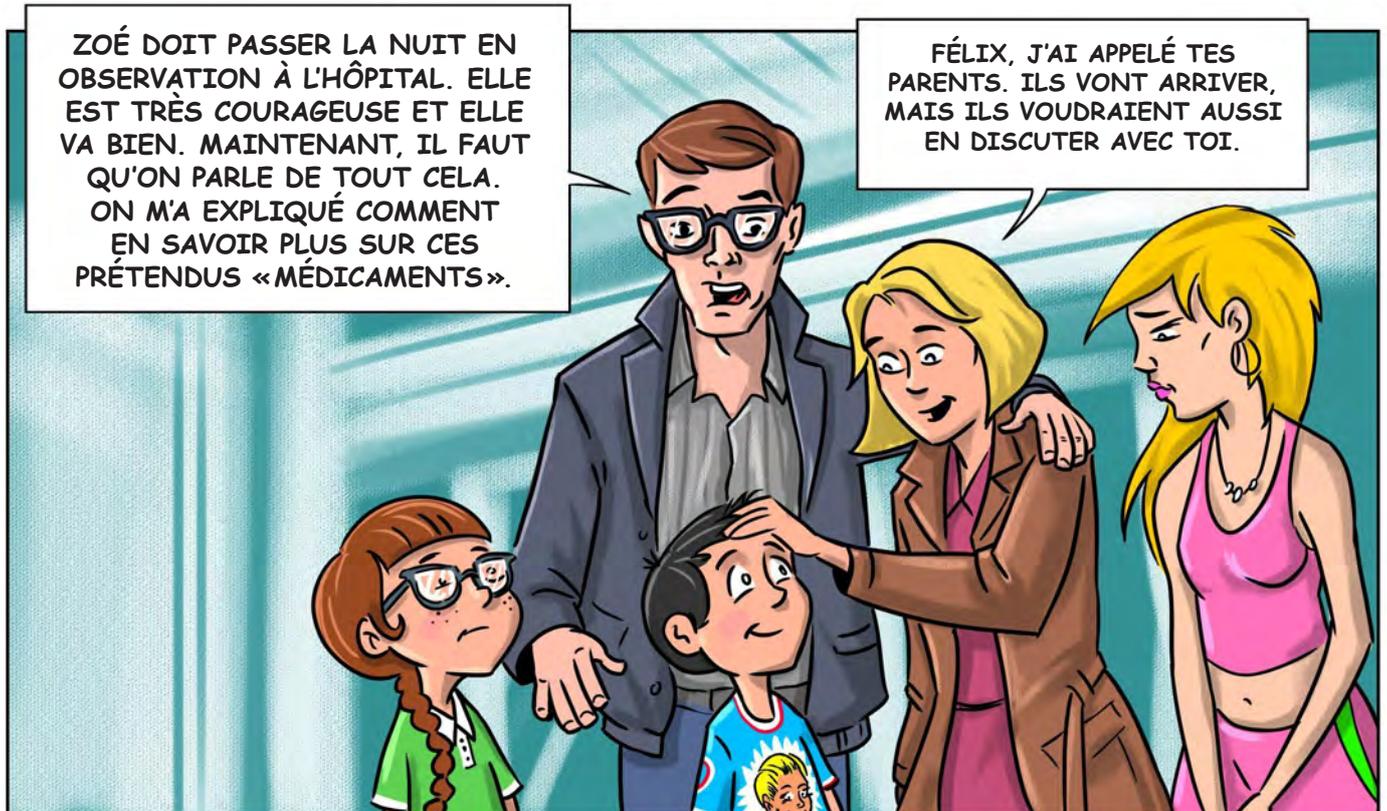
AMANDA A DIT QU'IL NE FALLAIT PAS S'EN FAIRE, MAIS ON SAVAIT QU'IL FALLAIT VOUS EN PARLER.

AMANDA, EST-CE EXACT? OÙ AVAIS-TU LA TÊTE? TU T'EXPLIQUERAS LORSQUE NOUS SERONS EN ROUTE VERS L'HÔPITAL. ON Y EMMÈNE ZOÉ IMMÉDIATEMENT, TOUS ENSEMBLE.

SI TU VEUX SAVOIR CE QUI S'EST PASSÉ ENSUITE > PASSE À LA PAGE SUIVANTE.



MONSIEUR ET MADAME DURAND, VOUS AVEZ BIEN FAIT DE VENIR DIRECTEMENT. ZOÉ VA DEVOIR SUBIR UN LAVAGE GASTRIQUE, AFIN DE VÉRIFIER QU'IL NE RESTE PLUS RIEN DANS SON ESTOMAC. NE VOUS INQUIÉTEZ PAS : NOUS AVONS FAIT DES ANALYSES ET TOUT IRA BIEN, MAIS JE VOUDRAIS VOIR CES COMPRIMÉS.



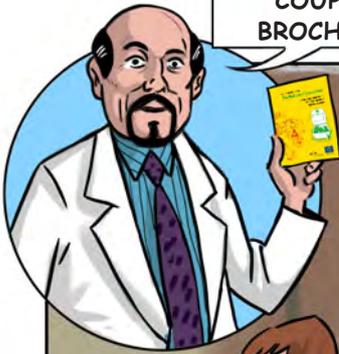
ZOÉ DOIT PASSER LA NUIT EN OBSERVATION À L'HÔPITAL. ELLE EST TRÈS COURAGEUSE ET ELLE VA BIEN. MAINTENANT, IL FAUT QU'ON PARLE DE TOUT CELA. ON M'A EXPLIQUÉ COMMENT EN SAVOIR PLUS SUR CES PRÉTENDUS « MÉDICAMENTS ».

FÉLIX, J'AI APPELÉ TES PARENTS. ILS VONT ARRIVER, MAIS ILS VOUDRAIENT AUSSI EN DISCUTER AVEC TOI.

SI TU PENSES QUE LOU (ET FÉLIX) DEVRAIENT AVOIR UNE DISCUSSION AVEC LEURS PARENTS > [PASSE À LA PAGE 53.](#)

SI TU PENSES QUE LOU (ET FÉLIX) DEVRAIENT DIRE AUX ADULTES QU'ILS SONT TROP JEUNES ET QU'ILS NE VEULENT PLUS EN PARLER, EN LEUR PROMETTANT QU'À PARTIR DE MAINTENANT, ILS LES AVERTIRONT IMMÉDIATEMENT AU LIEU DE FAIRE CONFIANCE À LEURS BABY-SITTERS OU À LEURS PETITES SŒURS > [PASSE À LA PAGE 54.](#)

SI VOUS SOUHAITEZ EN SAVOIR PLUS, JETEZ UN COUP D'ŒIL SUR LES BROCHURES DE L'EDQM.



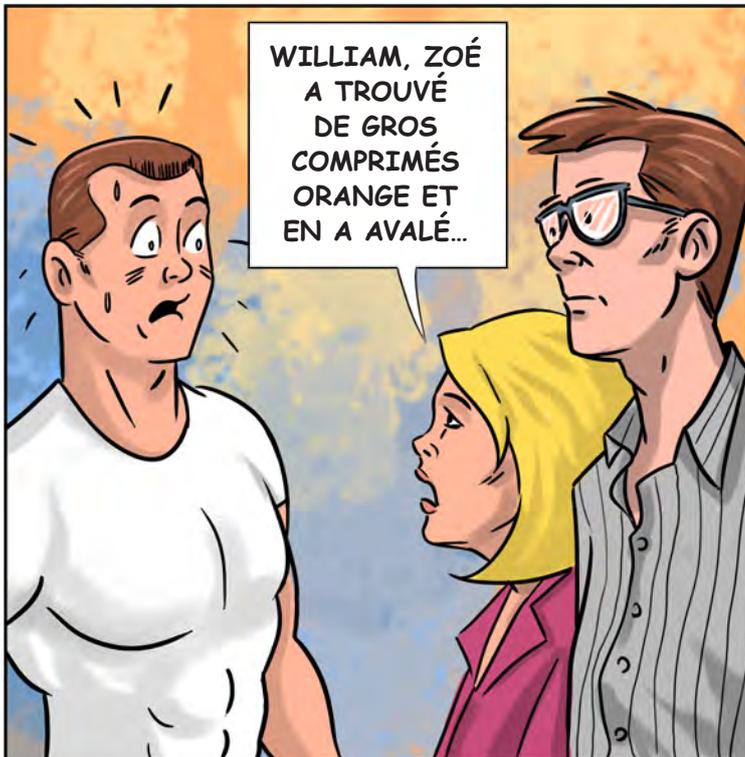
J'ESPÈRE QUE TU COMPRENDS QUE C'EST TRÈS GRAVE.

PROMIS, JE NE PRENDRAI PLUS JAMAIS CES COMPRIMÉS, ET JE NE MENTIRAI PLUS JAMAIS NON PLUS... JE SERAI LA MEILLEURE BABY-SITTER, VOUS VERREZ!

MES CHÉRIS... NOUS ALLONS ATTENDRE WILLIAM, PUIS NOUS DISCUTERONS TOUS ENSEMBLE DES CONSEILS DU DOCTEUR.



QUELQU'UN M'A APPELÉ? HÉ, QU'EST-CE QUI SE PASSE ICI?



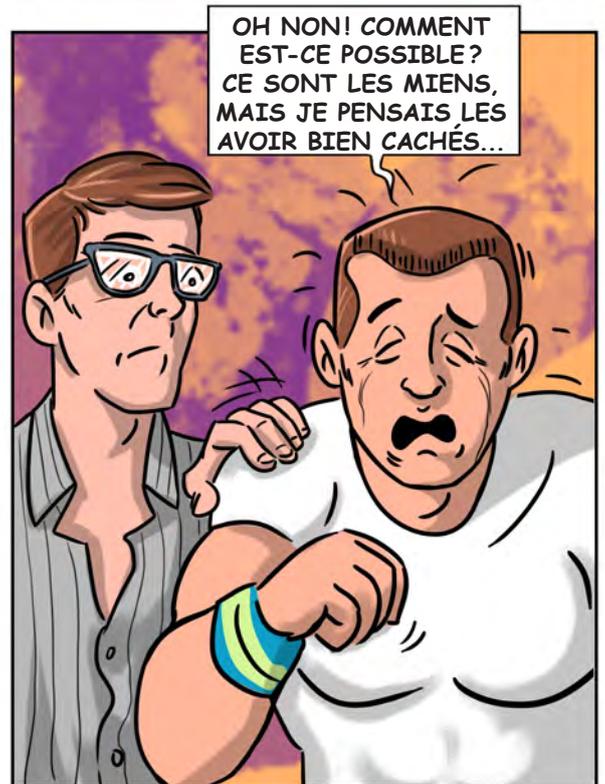
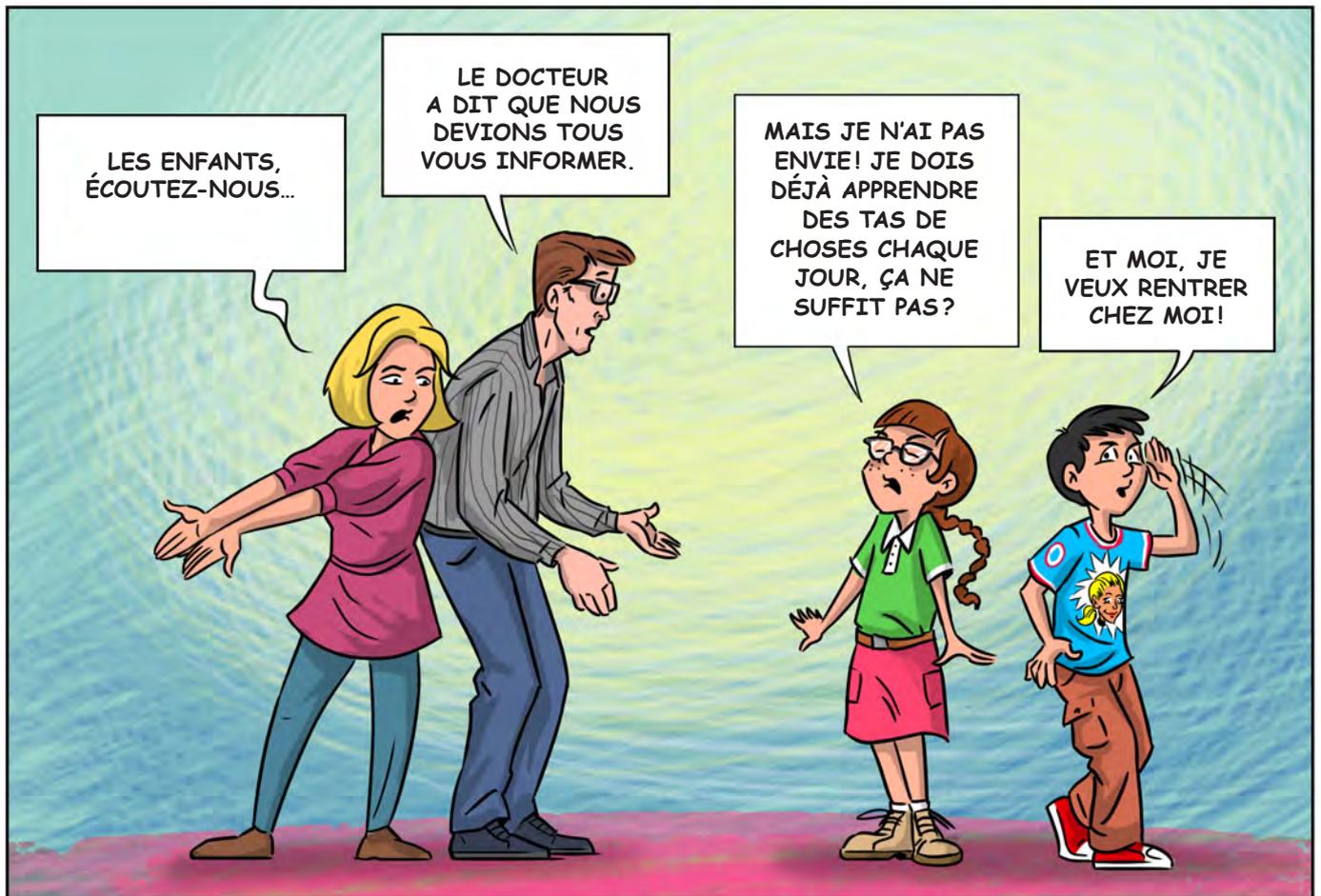
WILLIAM, ZOÉ A TROUVÉ DE GROS COMPRIMÉS ORANGE ET EN A AVALÉ...



OH NON! COMMENT EST-CE POSSIBLE? CE SONT LES MIENS, MAIS JE PENSAIS LES AVOIR BIEN CACHÉS...

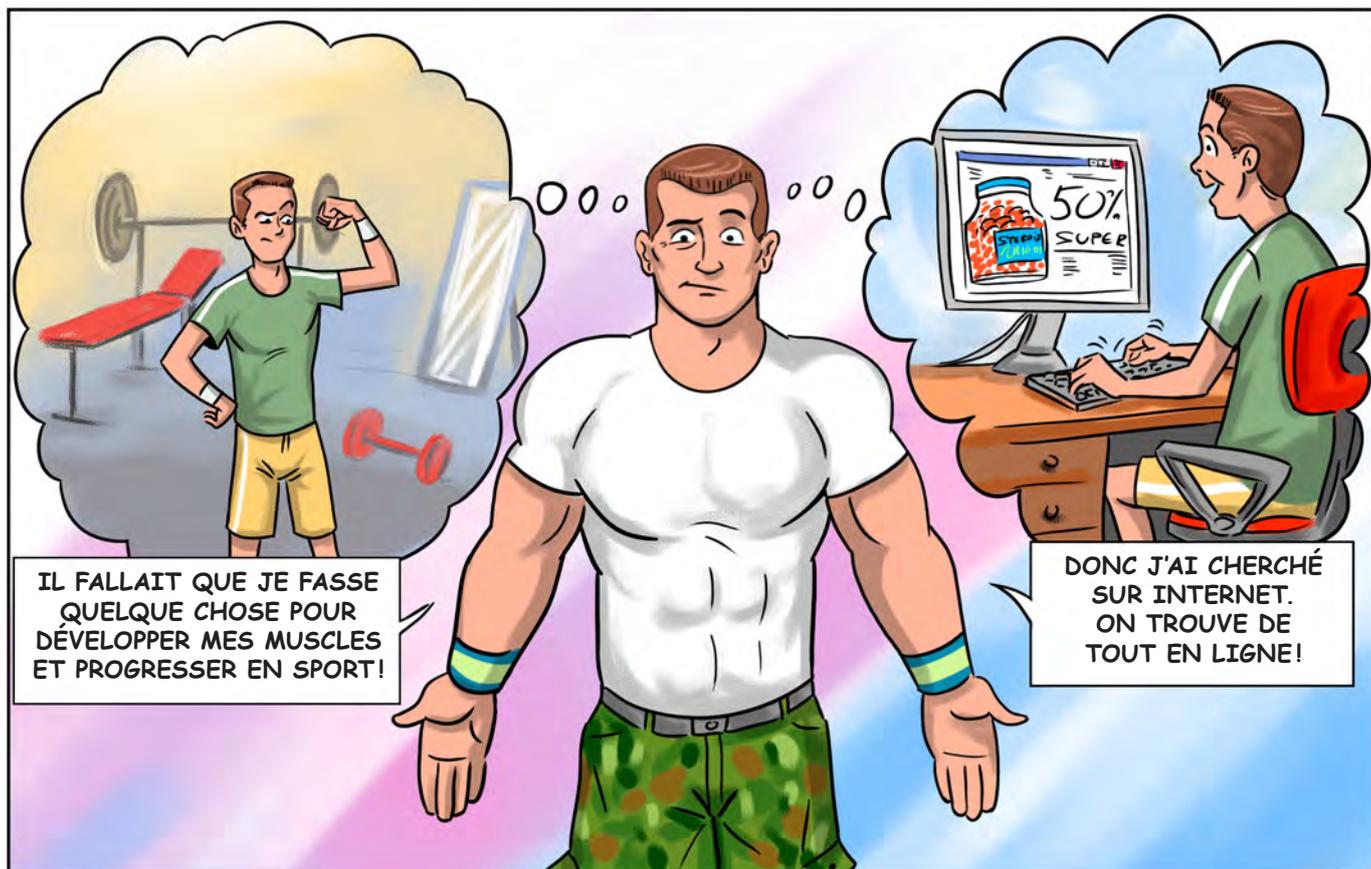
SI TU PENSES QUE LES PARENTS DEVRAIENT DEMANDER À WILLIAM QUELS COMPRIMÉS ZOÉ A AVALÉS > [PASSE À LA PAGE 55.](#)

SI TU PENSES QUE LES PARENTS DEVRAIENT GRONDER IMMÉDIATEMENT WILLIAM > [PASSE À LA PAGE 56.](#)



SI TU PENSES QUE LES PARENTS DEVRAIENT DEMANDER À WILLIAM QUELS COMPRIMÉS ZOÉ A AVALÉS > [PASSE À LA PAGE 55.](#)

SI TU PENSES QUE LES PARENTS DEVRAIENT GRONDER IMMÉDIATEMENT WILLIAM > [PASSE À LA PAGE 56.](#)



IL FALLAIT QUE JE FASSE QUELQUE CHOSE POUR DÉVELOPPER MES MUSCLES ET PROGRESSER EN SPORT!

DONC J'AI CHERCHÉ SUR INTERNET. ON TROUVE DE TOUT EN LIGNE!

GRÂCE À CES COMPRIMÉS, MES MUSCLES ONT GROSSI ET JE SUIS DEVENU SUPER BON EN SPORT. À LA SALLE OU JE VAIS, D'AUTRES EN PRENNENT AUSSI...

DONC TOUT ÉTAIT DE TA FAUTE! CE N'ÉTAIENT PAS LES COMPRIMÉS D'AMANDA! MAIS VOUS JOUEZ AVEC LE FEU TOUS LES DEUX.

ET J'AI DES AMIES, COMME AMANDA, QUI PRENNENT DES COMPRIMÉS POUR MAIGRIR. PARFOIS LEURS COMPRIMÉS RESSEMBLENT AUX NÔTRES! ON LES COMMANDE TOUS SUR INTERNET ET ÇA MARCHE SUPER BIEN! JE N'AI JAMAIS PENSÉ QUE ÇA POUVAIT ÊTRE DANGEREUX, JE VOUS LE JURE!

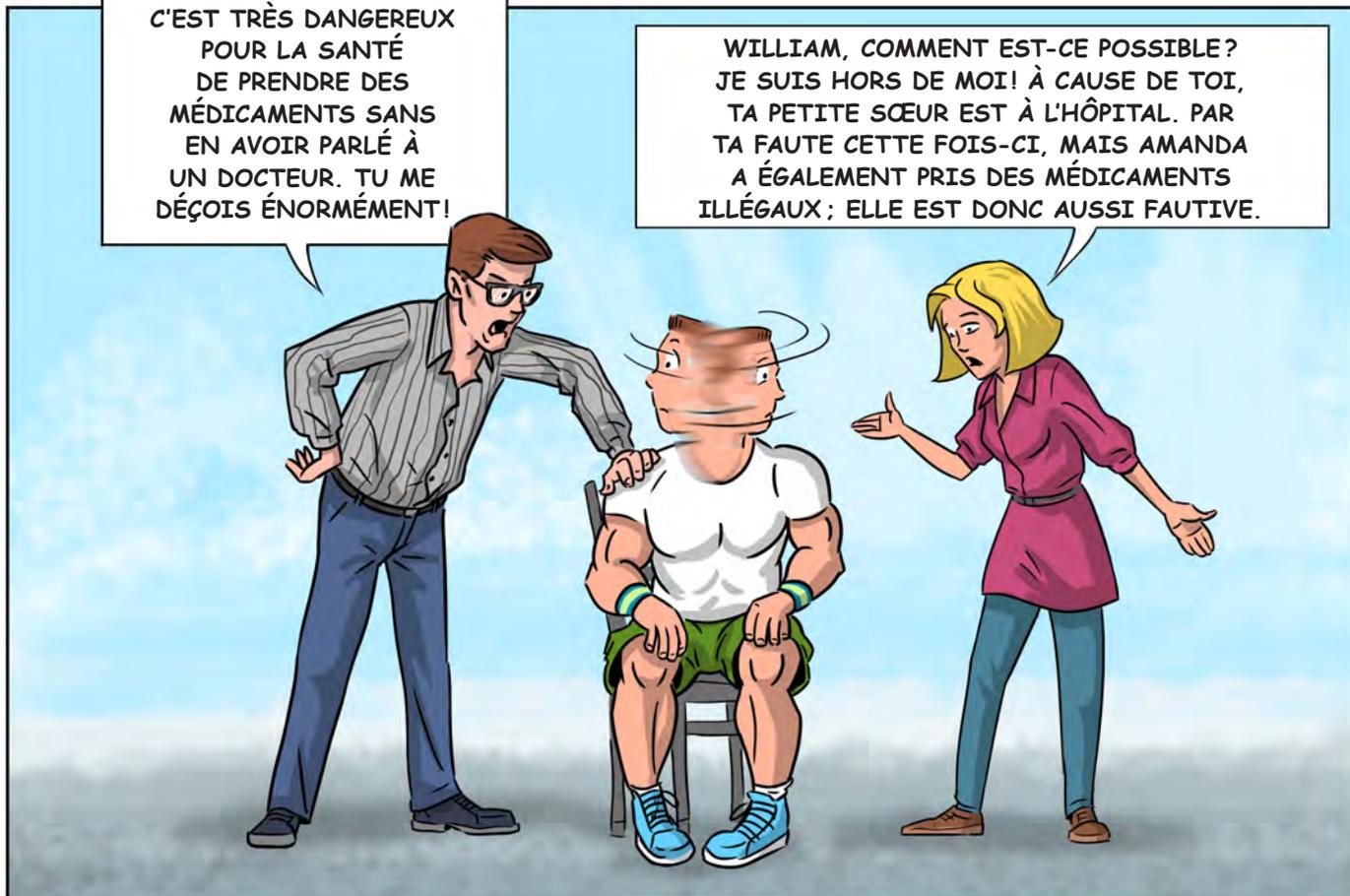
CES SITES INTERNET ALLÉCHANTS NE SONT CLAIREMENT PAS DES PHARMACIES EN LIGNE LÉGALES ET LES MÉDICAMENTS QU'ILS VENDENT NE SONT PAS LÉGAUX NON PLUS.

SI TU CROIS QU'IL FAUDRAIT DEMANDER À WILLIAM CE QU'EN PENSE SON COACH, > [PASSE À LA PAGE 57.](#)

SI TU PENSES QUE LOU ET FÉLIX DEVRAIENT DEMANDER AUX ADULTES CE QUE SONT CES COMPRIMÉS ET COMMENT WILLIAM A PU LES ACHETER SUR UN SITE INTERNET SUSPECT > [PASSE À LA PAGE 56.](#)

WILLIAM, FRANCHEMENT, C'EST TRÈS DANGEREUX POUR LA SANTÉ DE PRENDRE DES MÉDICAMENTS SANS EN AVOIR PARLÉ À UN DOCTEUR. TU ME DÉÇOIS ÉNORMÉMENT!

WILLIAM, COMMENT EST-CE POSSIBLE? JE SUIS HORS DE MOI! À CAUSE DE TOI, TA PETITE SŒUR EST À L'HÔPITAL. PAR TA FAUTE CETTE FOIS-CI, MAIS AMANDA A ÉGALEMENT PRIS DES MÉDICAMENTS ILLÉGAUX; ELLE EST DONC AUSSI FAUTIVE.



S'IL TE PLAÎT, MAMAN, NE PLEURE PAS. PROMIS, JE ME RATTRAPERAI. JE FERAI TOUT CE QUE TU VEUX!



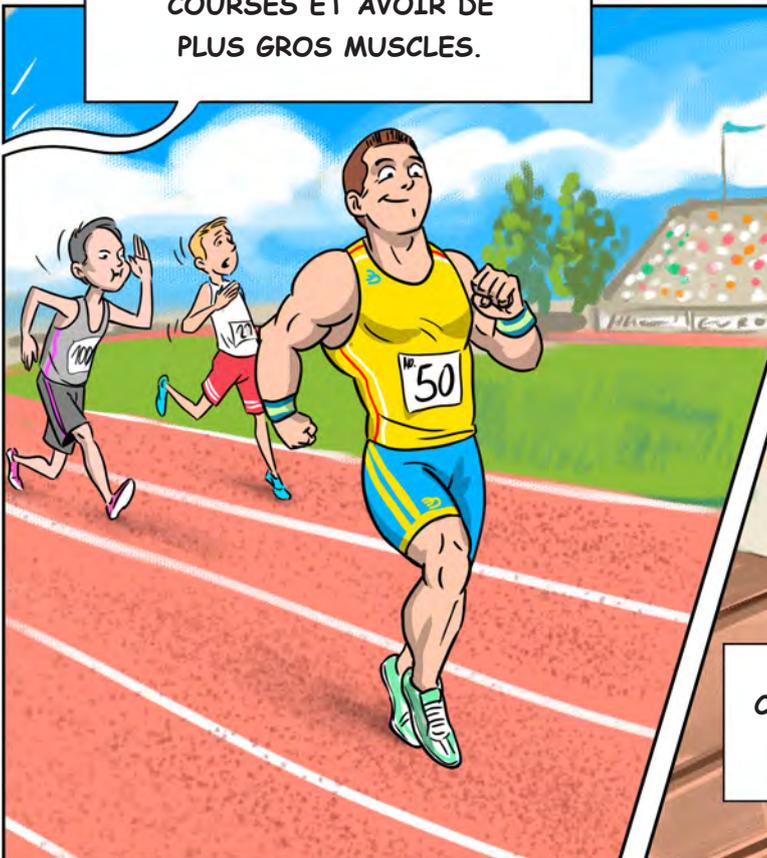
SI TU PENSES QU'ILS DEVRAIENT TOUS LIRE LES INFORMATIONS QUE LE DOCTEUR LEUR A DONNÉES > [PASSE À LA PAGE 61.](#)

SI TU PENSES QU'IL FAUDRAIT DEMANDER À WILLIAM POURQUOI IL CACHAIT LES COMPRIMÉS DANS SON LIT S'IL PENSAIT QU'IL POUVAIT EN PRENDRE > [PASSE À LA PAGE 58.](#)

IL Y A MÊME DES ADULTES
QUI CONNAISSENT CES
COMPRIMÉS. MON COACH
SAIT QUE J'EN PRENDS.



GRÂCE À CES COMPRIMÉS,
ON PEUT GAGNER DES
COURSES ET AVOIR DE
PLUS GROS MUSCLES.



ET D'AUTRES
COMPRIMÉS AIDENT
À MAIGRIR PLUS
FACILEMENT.



SI TU PENSES QU'IL FAUDRAIT DEMANDER À WILLIAM POURQUOI IL CACHAIT LES COMPRIMÉS
DANS SON LIT S'IL PENSAIT QU'IL POUVAIT EN PRENDRE > [PASSE À LA PAGE 57.](#)

SI TU PENSES QUE LES PARENTS DEVRAIENT GRONDER
IMMÉDIATEMENT WILLIAM > [PASSE À LA PAGE 56.](#)

JE SAIS QU'ON NE PEUT PAS
ACHETER CES PRODUITS SANS
EN AVOIR PARLÉ À
UN DOCTEUR...



MAIS VOUS LES ADULTES,
VOUS NE POUVEZ PAS NOUS
COMPRENDRE, AMANDA ET
MOI, CAR VOUS N'ESSEYEZ
PAS DE DEVENIR DES
CHAMPIONS ET VOUS
N'AVEZ PAS NON PLUS
BESOIN DE MAIGRIR.

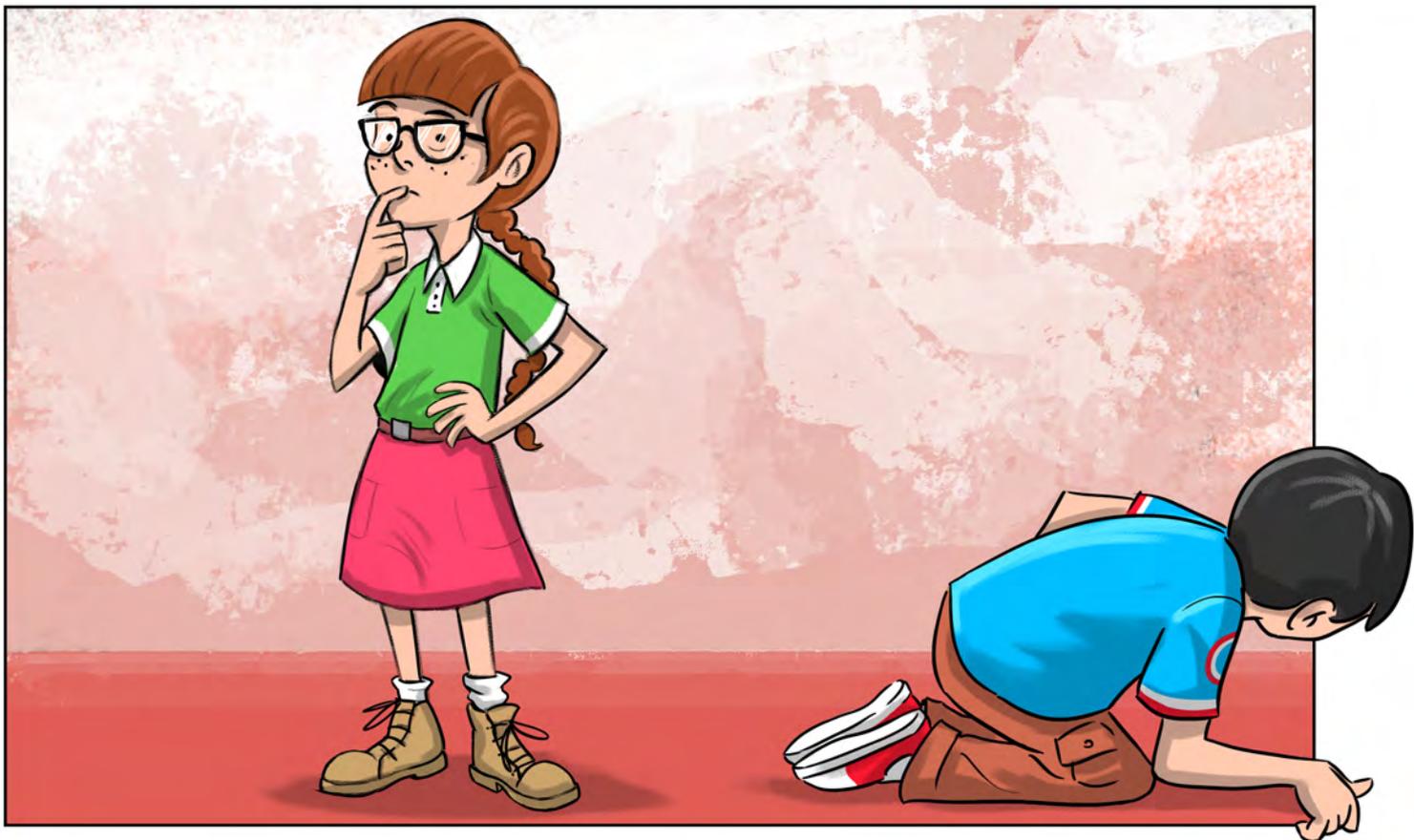


C'ÉTAIT DIFFÉRENT QUAND
VOUS ÉTIEZ JEUNES, INTERNET
N'EXISTAIT PAS ET VOUS NE
POUVIEZ PAS ACHETER N'IMPORTE
QUOI SANS ALLER VOIR LE
DOCTEUR OU LE PHARMACIEN.

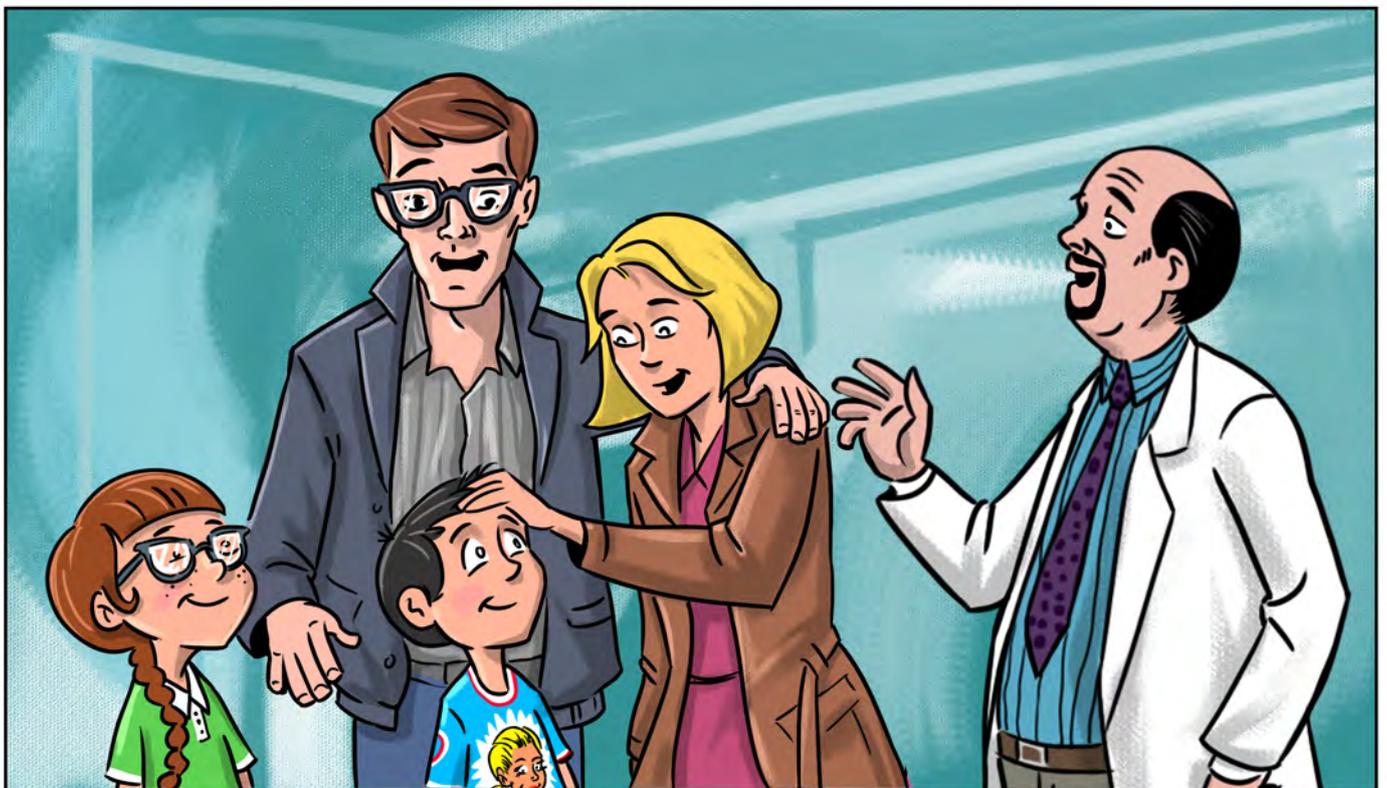


SI TU PENSES QUE WILLIAM FAIT UNE GROSSE ERREUR PARCE QUE LES VRAIS SPORTIFS NE DOIVENT PAS PRENDRE DE MÉDICAMENTS ET PARCE QU'IL VAUT MIEUX MANGER SAINEMENT ET FAIRE UN PEU PLUS DE SPORT QUE PRENDRE DES COMPRIMÉS DANGEREUX COMME CEUX-LÀ > [PASSE À LA PAGE 59.](#)

SI TU PENSES QU'IL FAUDRAIT PARLER DE ÇA AVEC LES PARENTS PARCE QU'ILS PEUVENT MIEUX EXPLIQUER LES RISQUES ET QUE LES ENFANTS NE SONT PAS ASSEZ AU COURANT > [PASSE À LA PAGE 56.](#)



TU ES INTELLIGENT(E). TU SAIS CE QU'IL FAUT FAIRE POUR RESTER EN BONNE SANTÉ. MAIS SI TU VEUX EN SAVOIR PLUS SUR LES RISQUES LIÉS AUX MÉDICAMENTS QU'ON ACHÈTE SUR INTERNET SANS EN AVOIR PARLÉ À UN DOCTEUR > [PASSE À LA PAGE SUIVANTE.](#)



ATTENTION ! LES MÉDICAMENTS ILLÉGAUX SONT « DÉGUISÉS » EN VRAIS MÉDICAMENTS GRÂCE À DE FAUSSES ÉTIQUETTES, MAIS ILS SONT MAUVAIS POUR LA SANTÉ ET DANGEREUX !

ILS SONT FABRIQUÉS SANS AUCUN CONTRÔLE, DANS DES CONDITIONS HORRIBLES ET AVEC DES SUBSTANCES TOXIQUES. COMMENT DISTINGUER LES VRAIS MÉDICAMENTS QUE TU AS À LA MAISON DES FAUX ? C'EST FACILE ! LORSQU'IL S'AGIT DE TA SANTÉ ET DE MÉDICAMENTS, IL SUFFIT DE FAIRE CONFIANCE UNIQUEMENT AUX PROFESSIONNELS – DOCTEURS ET PHARMACIENS – ET À TES PARENTS, ÉVIDEMMENT ! ... TU VEUX EN SAVOIR ENCORE PLUS ? > PASSE À LA PAGE SUIVANTE !



À PRÉSENT, TU COMPRENDS QU'IL PEUT ÊTRE TRÈS DANGEREUX POUR TA SANTÉ DE PRENDRE DES MÉDICAMENTS SANS EN AVOIR PARLÉ À UN DOCTEUR OU À UN PHARMACIEN.

SI TU VEUX EN SAVOIR PLUS, JETTE UN COUP D'OEIL SUR LE SITE DE L'EDQM, LA DIRECTION EUROPÉENNE DE LA QUALITÉ DU MÉDICAMENT & SOINS DE SANTÉ, AVEC TES PROFESSEURS ET TES PARENTS > WWW.EDQM.EU.

Annexe 2

Épreuves jeunes

Narration interactive
pour les adolescents
de 12 à 15 ans

Concept : Domenico Di Giorgio

Scénario : Luisa Salmaso

Adaptation du script de la BD : Pavle Zelić

Dessins : Boris Nenezic

CHER JOUEUR/CHÈRE JOUEUSE...

ES-TU PRÊT(E) À ENTAMER UN VOYAGE-DÉCOUVERTE DANS UNE NARRATION INTERACTIVE ? IL SUFFIT DE CHOISIR UN COUPLE DE PERSONNAGES QUE TU GUIDERAS TOUT AU LONG DE L'HISTOIRE.

LIS LEURS PROFILS ET CHOISIS LE COUPLE QUE TU TROUVES LE PLUS INTÉRESSANT. N'OUBLIES PAS QUE TU PEUX TOUJOURS REPRENDRE L'HISTOIRE AU DÉBUT AVEC DE NOUVEAUX PERSONNAGES.

SI TU LIS CETTE HISTOIRE SEUL(E), IL NE TE RESTE PLUS QU'À CHOISIR TES PERSONNAGES. SI TU LA LIS EN CLASSE OU EN GROUPE, DISCUTEZ D'ABORD DES DIFFÉRENTES OPTIONS ENTRE VOUS, AVEC TES CAMARADES. ENSUITE, VOUS POURREZ VOTER ET OPTER POUR LE COUPLE QUI REMPORTE LA MAJORITÉ DES VOIX !

A) PROFIL « FANAS DE SPORT »

APPARENCE PHYSIQUE - 15;
INTELLIGENCE - 6 ; CHARME - 8.



POUR CHOISIR ARTHUR ET LÉA > PASSE À LA PAGE 68.

SI TU PRÉFÈRES CHOISIR UN AUTRE COUPLE > PASSE À LA PAGE SUIVANTE.

B) PROFIL « INTELLOS »

APPARENCE PHYSIQUE - 3;
INTELLIGENCE - 15; CHARME - 3.



CHARLES



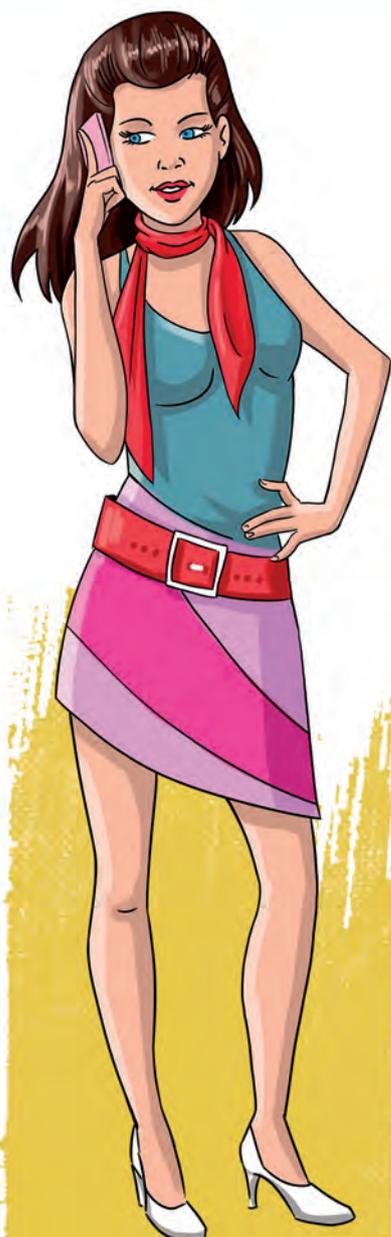
ALICE

POUR CHOISIR CHARLES ET ALICE > PASSE À LA PAGE 70.

SI TU PRÉFÈRES CHOISIR UN AUTRE COUPLE > PASSE À LA PAGE SUIVANTE.

C) PROFIL «GLAMOUR»

APPARENCE PHYSIQUE - 5;
INTELLIGENCE - 6; CHARME - 15.

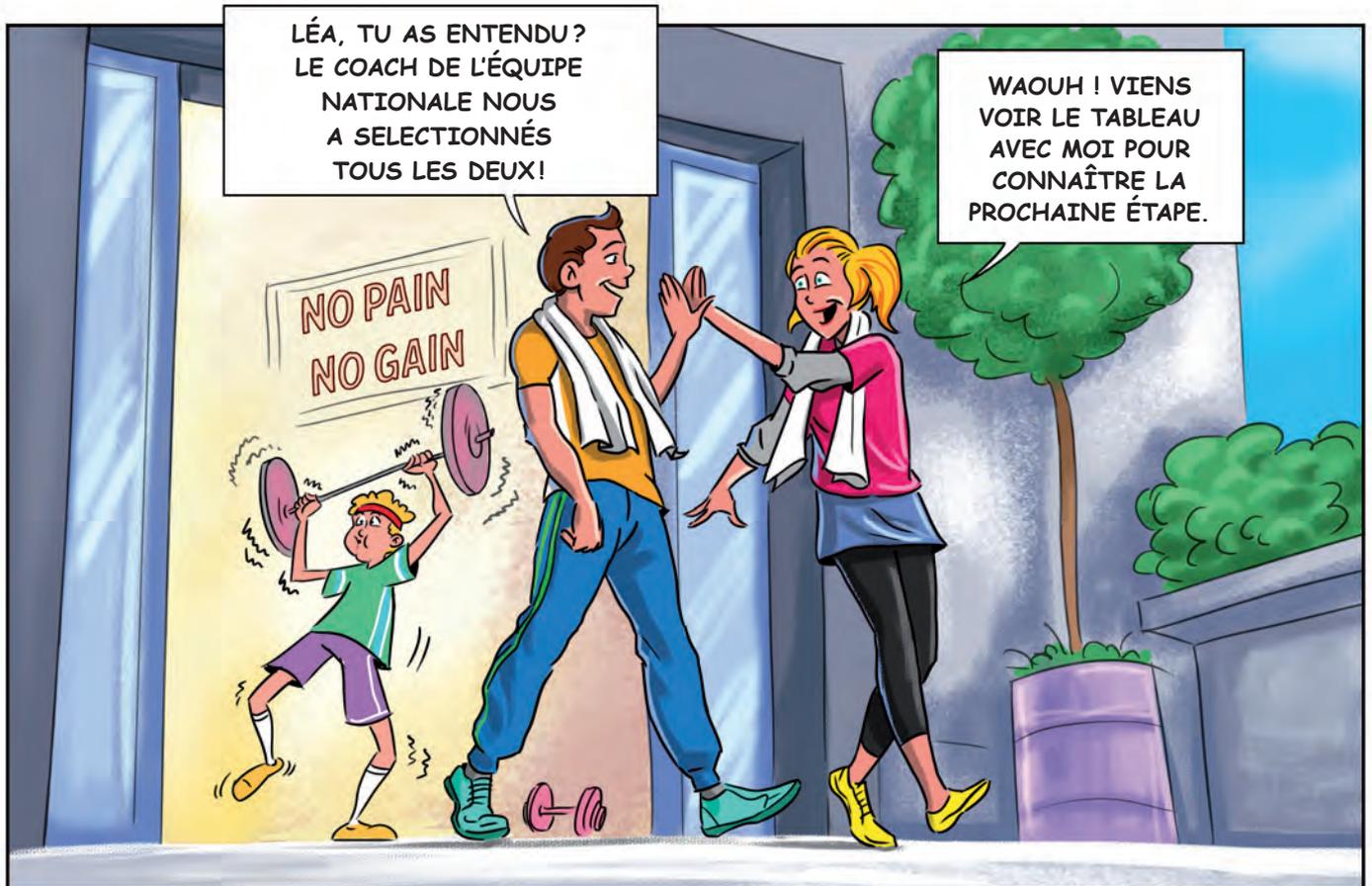


OLIVIA



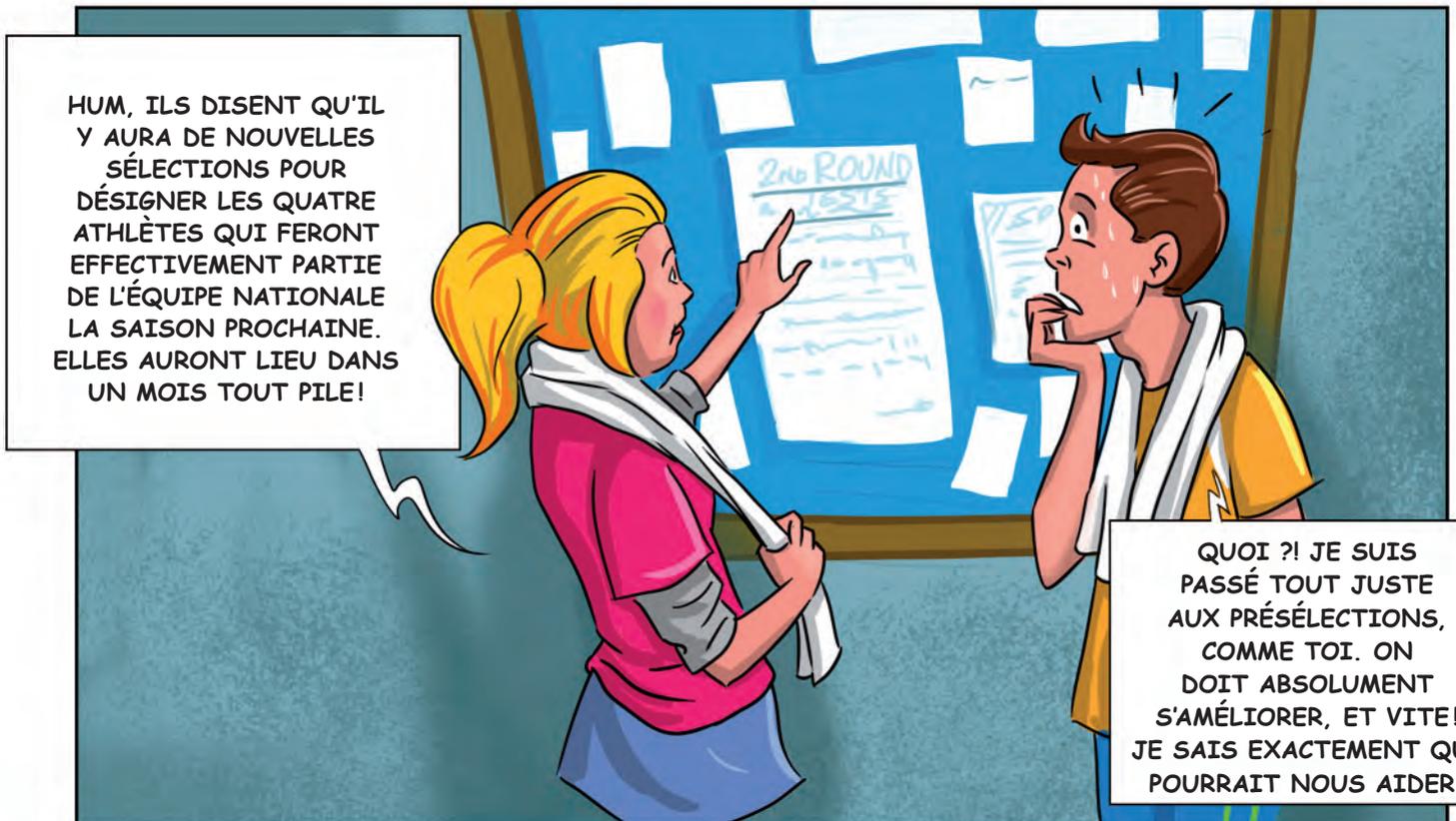
MARCO

POUR CHOISIR MARCO ET OLIVIA > PASSE À LA PAGE 72.



LÉA, TU AS ENTENDU?
LE COACH DE L'ÉQUIPE
NATIONALE NOUS
A SÉLECTIONNÉS
TOUS LES DEUX!

WAOUH ! VIENS
VOIR LE TABLEAU
AVEC MOI POUR
CONNAÎTRE LA
PROCHAINE ÉTAPE.



HUM, ILS DISENT QU'IL
Y AURA DE NOUVELLES
SÉLECTIONS POUR
DÉSIGNER LES QUATRE
ATHLÈTES QUI FERONT
EFFECTIVEMENT PARTIE
DE L'ÉQUIPE NATIONALE
LA SAISON PROCHAINE.
ELLES AURONT LIEU DANS
UN MOIS TOUT PILE!

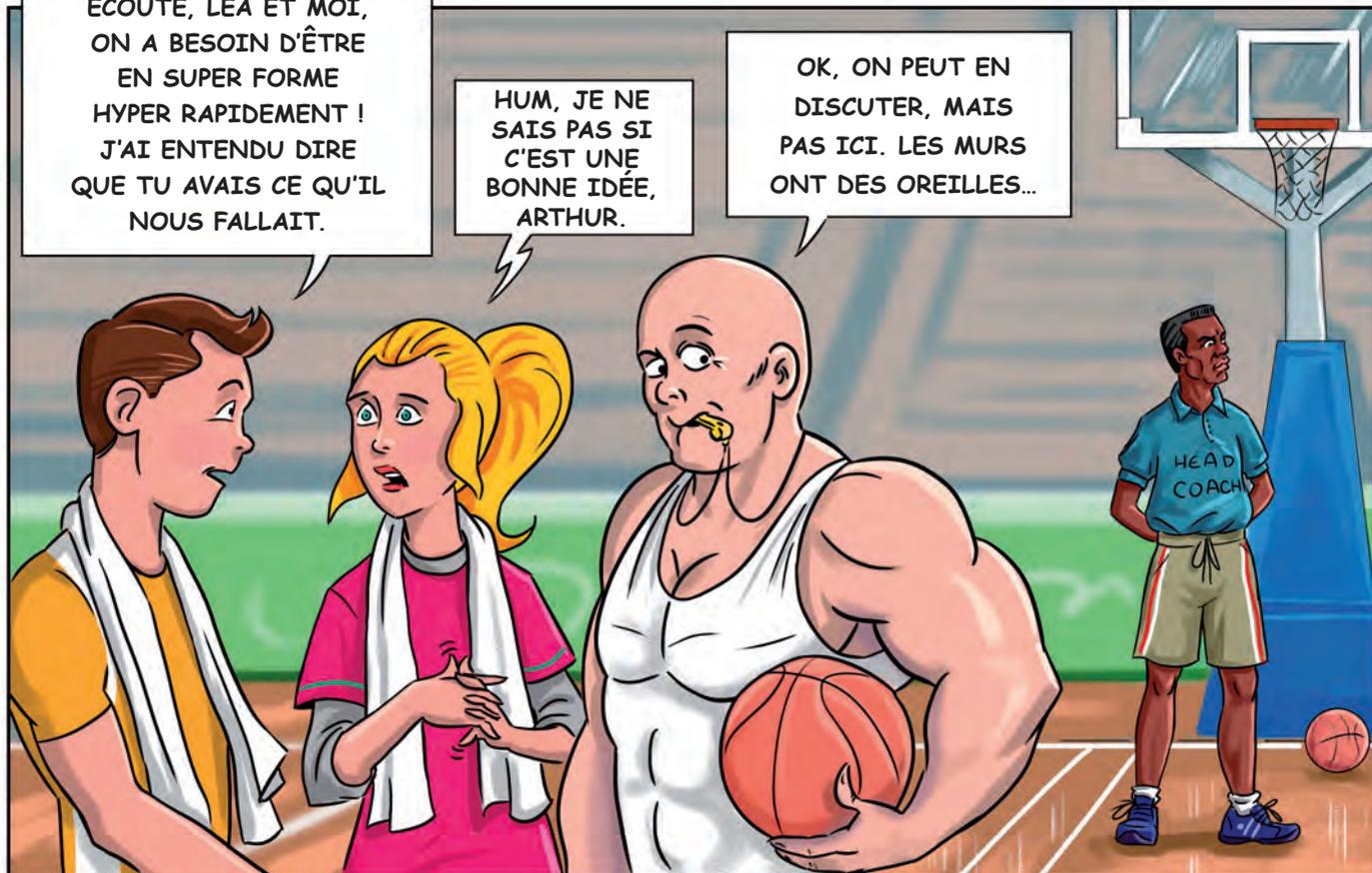
QUOI ?! JE SUIS
PASSÉ TOUT JUSTE
AUX PRÉSÉLECTIONS,
COMME TOI. ON
DOIT ABSOLUMENT
S'AMÉLIORER, ET VITE!
JE SAIS EXACTEMENT QUI
POURRAIT NOUS AIDER.

POUR CONTINUER > PASSE À LA PAGE SUIVANTE.

HÉ, GÉRALD !
ÉCOUTE, LÉA ET MOI,
ON A BESOIN D'ÊTRE
EN SUPER FORME
HYPER RAPIDEMENT !
J'AI ENTENDU DIRE
QUE TU AVAIS CE QU'IL
NOUS FALLAIT.

HUM, JE NE
SAIS PAS SI
C'EST UNE
BONNE IDÉE,
ARTHUR.

OK, ON PEUT EN
DISCUTER, MAIS
PAS ICI. LES MURS
ONT DES OREILLES...



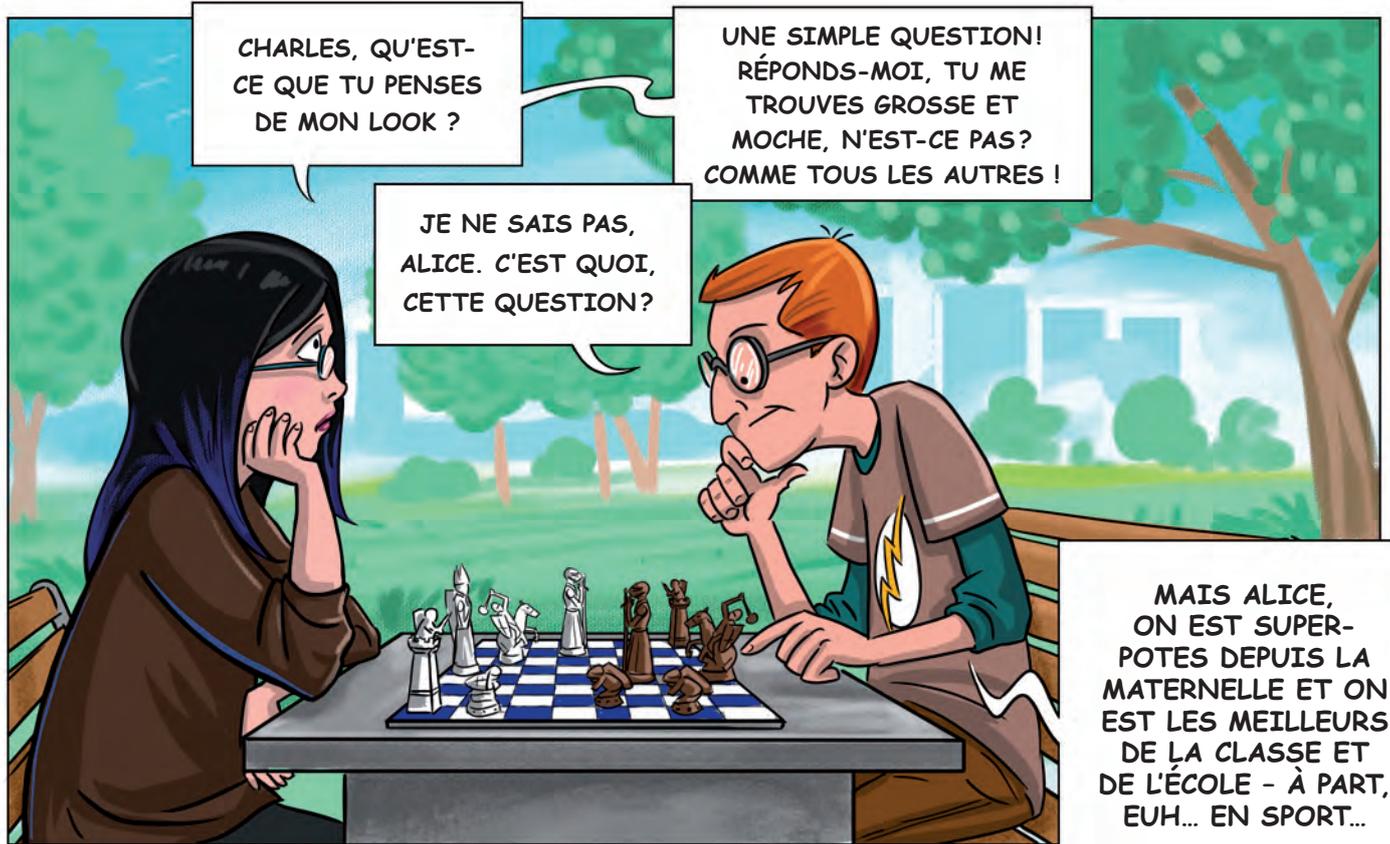
C'EST VRAI. JE PEUX VOUS FOURNIR
DES MÉDICAMENTS EFFICACES POUR
AUGMENTER VOTRE MASSE MUSCULAIRE.
SI VOUS VOULEZ AMÉLIORER
FORTEMENT ET RAPIDEMENT VOS
PERFORMANCES PHYSIQUES POUR ÊTRE
ADMIS DANS L'ÉQUIPE NATIONALE.
C'EST LA SEULE POSSIBILITÉ. J'EN
PRENDS DEPUIS UN MOMENT, ET ÇA
FONCTIONNE TRÈS TRÈS BIEN.

ÇA A L'AIR
DÉMENT! QUAND
POURRA-T-ON
LES AVOIR?



SI TU PENSES QU'ARTHUR ET LÉA DEVRAIENT ACCEPTER LA
PROPOSITION DE GÉRALD > [PASSE À LA PAGE 73.](#)

SI TU PENSES QU'ARTHUR ET LÉA DEVRAIENT LUI DEMANDER POURQUOI IL LEUR
CONSEILLE DE PRENDRE CES MÉDICAMENTS > [PASSE À LA PAGE 74.](#)



CHARLES, QU'EST-CE QUE TU PENSES DE MON LOOK ?

UNE SIMPLE QUESTION! RÉPONDS-MOI, TU ME TROUVES GROSSE ET MOCHE, N'EST-CE PAS? COMME TOUS LES AUTRES !

JE NE SAIS PAS, ALICE. C'EST QUOI, CETTE QUESTION?

MAIS ALICE, ON EST SUPER-POTES DEPUIS LA MATERNELLE ET ON EST LES MEILLEURS DE LA CLASSE ET DE L'ÉCOLE - À PART, EUH... EN SPORT...

POUR TOI, IL N'Y A QUE L'INTELLIGENCE QUI COMPTE. POUR MOI AUSSI, AVANT, MAIS PLUS MAINTENANT... POURQUOI EST-CE QUE JE NE PEUX PAS ÊTRE INTELLIGENTE ET JOLIE? J'EN AI MARRE D'ÊTRE GROSSE ET MOCHE!



MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE? TU AS TOUT CE QUE TU VEUX DANS LA VIE. TU ES INTELLIGENTE, ET MÊME PLUS QUE MOI! MEILLEURE EN MATHS, ET EN ART... MAIS PAS EN JEUX DE SOCIÉTÉ! AH AH ! ÉCHEC ET MAT!

POUR CONTINUER > PASSE À LA PAGE SUIVANTE.

CHARLES NE COMPREND RIEN!
OLIVIA, QU'EST-CE QUE
JE DOIS FAIRE? QU'EST-CE
QUE JE PEUX FAIRE? C'EST
HORRIBLE, CES MOQUERIES ET
CES RAGOTS... ET MOI, QU'EST-
CE QUE JE FAIS? RIEN! À PART
ME NOYER DANS UN OCÉAN DE
LARMES ET DE GLACES. ET DE
CRÊPES. ET DE GÂTEAUX. ET...

OK, OK, JE COMPRENDS.
ET JE VOIS AUSSI
LE RÉSULTAT.

MAIS... IL N'Y A PAS QUE
ÇA. CHAQUE FOIS QUE JE
PRENDS UN KILO, MES NOTES
BAISSENT. J'AI TELLEMENT
HONTE QUE JE N'OSE PAS
LE DIRE À CHARLES. OLIVIA,
JE N'AI PLUS QU'UNE SEULE
VRAIE AMIE, ET C'EST TOI.

OUAIS, LES GARÇONS
SONT DÉBILES. MAIS
NE T'INQUIÈTE PAS,
TON AMIE OLIVIA
A LA SOLUTION!

QU'EST-CE QUE
TU VEUX DIRE?

VIENS CHEZ MOI TOUT
À L'HEURE. J'AI DES
COMPRIMÉS GÉNIAUX
QUI AIDENT À MAIGRIR.
MA MÈRE EN PREND ET
EN DEUX SEMAINES
SEULEMENT, ELLE A
PERDU TROIS KILOS.
C'EST DINGUE, NON?

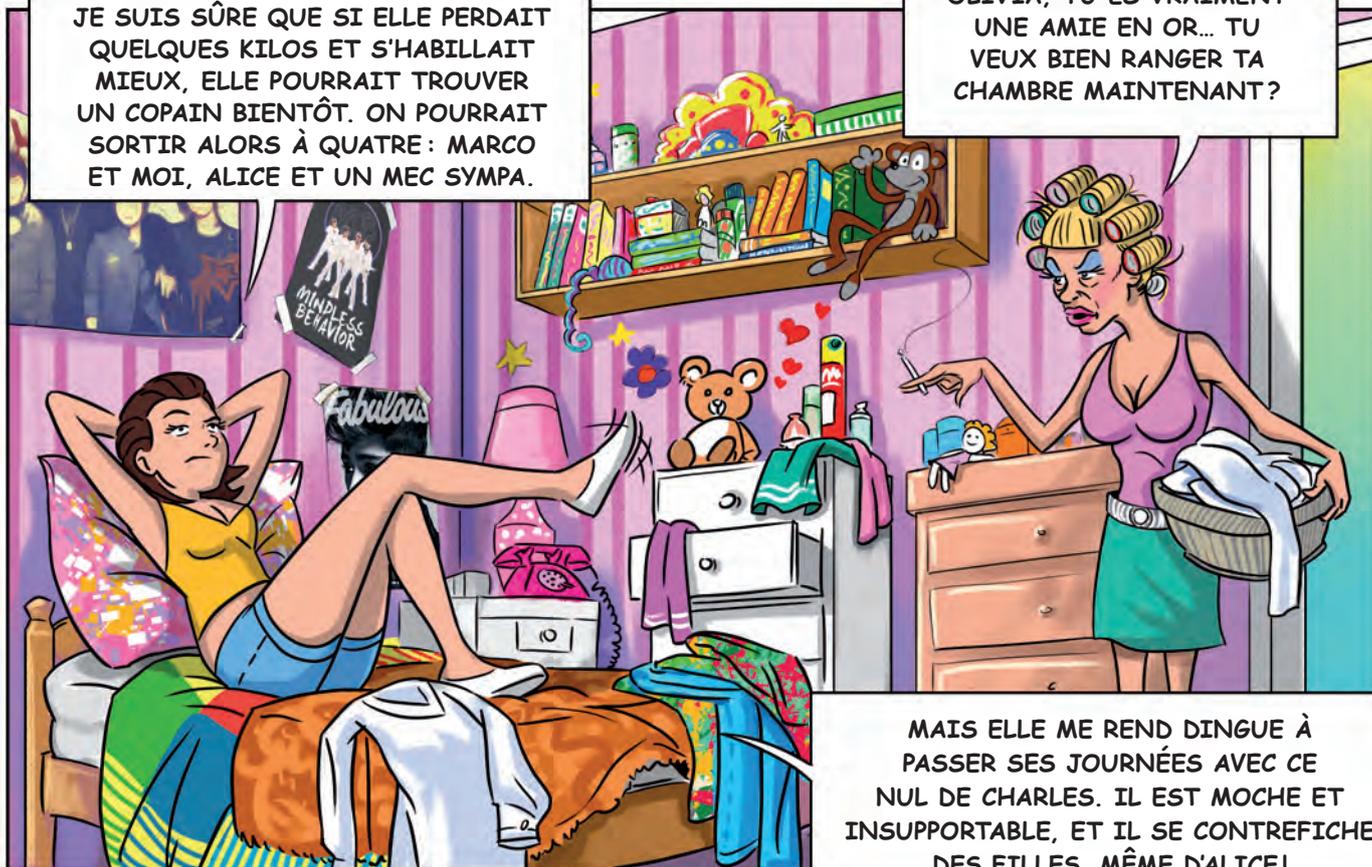
QUE DEVRAIT FAIRE ALICE?

SI TU PENSES QU'ELLE DEVRAIT DEMANDER À CHARLES DE L'EMMENER CHEZ OLIVIA, BIEN QU'IL L'AIT MISE EN COLÈRE > [PASSE À LA PAGE 75.](#)

SI TU PENSES QU'ELLE DEVRAIT ALLER SEULE CHEZ OLIVIA, SANS RIEN EN DIRE À CHARLES > [PASSE À LA PAGE 77.](#)

MAMAN, ALICE EST UNE FILLE SYMPA, ET PAS SI MOCHE QUE ÇA. JE SUIS SÛRE QUE SI ELLE PERDAIT QUELQUES KILOS ET S'HABILLAIT MIEUX, ELLE POURRAIT TROUVER UN COPAIN BIENTÔT. ON POURRAIT SORTIR ALORS À QUATRE : MARCO ET MOI, ALICE ET UN MEC SYMPA.

OLIVIA, TU ES VRAIMENT UNE AMIE EN OR... TU VEUX BIEN RANGER TA CHAMBRE MAINTENANT ?



MAIS ELLE ME REND DINGUE À PASSER SES JOURNÉES AVEC CE NUL DE CHARLES. IL EST MOCHE ET INSUPPORTABLE, ET IL SE CONTREFICHE DES FILLES, MÊME D'ALICE !

HEUREUSEMENT, J'AI RÉUSSI À LA CONVAINCRE D'ESSAYER CES COMPRIMÉS POUR MAIGRIR... TU SAIS, CEUX QUE TU PRENDS ET QUE TU COMMANDES SUR INTERNET... J'AI VU QUE TU AVAIS VACHEMENT MAIGRI, ET HYPER VITE ! MAIS, COMME TOUJOURS, ALICE COMPLIQUE TOUT. ELLE NE PEUT PASSER QUE JUSTE AVANT QUE MARCO VIENNE ME CHERCHER.



OUI, OUI... MAIS FAIS CE QUE JE TE DIT ET RANGE-MOI CE BAZAR.

QUE DEVRAIT FAIRE OLIVIA ?

SI TU PENSES QU'ELLE DEVRAIT RENVoyer ALICE DIRECTEMENT POUR ÊTRE SEULE AVEC MARCO - DE TOUTE FAÇON, SA MÈRE NE L'ÉCOUTE PAS ET NE S'OCCUPE PAS D'ELLE, DONC POURQUOI DEVRAIT-ELLE S'EN FAIRE POUR ALICE ? > PASSE À LA PAGE 78.

SI TU PENSES QU'ELLE DEVRAIT PLUTÔT RENVoyer MARCO AU LIEU D'ALICE, AU RISQUE DE SE PRIVER DE LA SORTIE LA PLUS IMPORTANTE AVEC LUI PUISQU'ILS POURRAIENT ENFIN S'EMBRASSER - MÊME SI SA MÈRE EST TOUJOURS L'EXEMPLE À NE PAS SUIVRE, SES COMPRIMÉS COUPE-FAIM SECRETS ET HYPER EFFICACES POURRAIENT AIDER ALICE, QUEL QUE SOIT LE PRIX À PAYER > PASSE À LA PAGE 79.

GÉRALD ME LES A DONNÉS
HYPER RAPIDEMENT, IL
ASSURE! LÉA, À NOUS
L'EQUIPE NATIONALE!

ARTHUR,
JE NE SAIS PAS...
TU ES VRAIMENT
CERTAIN QUE C'EST
INDISPENSABLE?

SI TU NE ME CROIS PAS,
REGARDE LES PREUVES. TOUT
EST EXPLIQUÉ SUR INTERNET.
ET REGARDE GÉRALD AUSSI! IL
EST QUAND MÊME CHAMPION
RÉGIONAL DE MUSCULATION
DANS SA CATÉGORIE ET IL
DIT QUE C'EST UNIQUEMENT
GRÂCE À CES COMPRIMÉS.

HÉ! REGARDE DEVANT TOI,
IDIOT! PAS ÉTONNANT QUE
TU ME RENTRES DEDANS. JE
SUIS DÉJÀ ÉPATÉ QUE TU
PUISSES VOIR QUELQUE CHOSE
À TRAVERS CES LUNETTES!

EN FAIT,
C'EST TOI QUI
M'ES RENTRÉ
DEDANS...

MAIS QUEL NUL!
J'AI FAILLI FAIRE
TOMBER LES...

TOUCHE PAS À ÇA!
C'EST POUR LES
SPORTIFS EN BONNE
SANTÉ, COMME LÉA
ET MOI, ET PAS POUR
LES PAUVRES DÉBILES
COMME TOI ET TA
COPINE ALICE.

HÉ, C'EST QUOI, ÇA?
ÇA RESSEMBLE À DES
MÉDICAMENTS, MAIS
L'ÉTIQUETTE EST
VRAIMENT BIZARRE...
ARTHUR, JE PEUX VOIR?

ARTHUR, CES
COMPRIMÉS SONT
PARFOIS DANGEREUX!
ON PEUT SE
RENSEIGNER...

QU'EST-CE QU'IL
DIT, ARTHUR?
POURQUOI EST-
CE QU'ILS SONT
DANGEREUX?

QUE DEVRAIENT FAIRE ARTHUR ET LÉA?

SI TU PENSES QU'ILS NE DEVRAIENT RIEN DIRE À CHARLES ET NE PAS LE LAISSER SE MÊLER DE QUELQUE CHOSE QUI NE LE REGARDE PAS DE TOUTE FAÇON > [PASSE À LA PAGE 82.](#)

SI TU PENSES QU'ILS DEVRAIENT AU MOINS LUI ACCORDER QUELQUES MINUTES DE LEUR TEMPS PRÉCIEUX PUISQU'IL INSISTE TANT > [PASSE À LA PAGE 81.](#)

JE LES AI ACHETÉS SUR INTERNET, SANS AUCUN PROBLÈME. IL Y A DES TAS D'ATHLÈTES QUI EN UTILISENT. VOUS N'AVEZ QU'À ME REGARDER SI VOUS AVEZ DES DOUTES! MA MASSE MUSCULAIRE EST AU TOP, MES RÉSULTATS SPORTIFS S'AMÉLIORENT ET JE SUIS CHAMPION RÉGIONAL DE MUSCULATION.

PARFAIT! JE PEUX MÊME VOUS LES FILER GRATUITEMENT, ÇA FÉRA PARTIE DU BUDGET ENTRAÎNEMENT DE L'ÉQUIPE. MAIS PAS UN MOT, OK? MÊME PAS À VOS PARENTS. ET DÉCIDEZ-VOUS RAPIDEMENT. SINON, JE LES PROPOSERAI À D'AUTRES QUI VEULENT AUSSI INTÉGRER L'ÉQUIPE NATIONALE.

C'EST BON POUR MOI! JE NOUS VOIS DÉJÀ SUIVRE TES TRACES, GÉRALD... MERCI, MERCI, MERCI!



ARTHUR, IL Y A UN TRUC QUE JE NE COMPRENDS PAS. POURQUOI EST-CE QUE LE COACH NE NOUS A PAS PARLÉ DE CES COMPRIMÉS? ET POURQUOI EST-CE QUE GÉRALD VEUT TOUJOURS QU'ON EN DISCUTE EN DEHORS DE LA SALLE DE SPORT ET QU'ON NE LE DISE À PERSONNE, MÊME PAS À NOS PARENTS?



TU TE FAIS TROP DE SOUCI. GÉRALD EST ASSISTANT ET CHAMPION RÉGIONAL, DONC JE LUI FAIS PLUS CONFIANCE QU'AU COACH. ET TU NE VEUX PAS QU'À LA SALLE OU AILLEURS, D'AUTRES SACHENT COMMENT ON A AUTANT PROGRESSÉ EN SI PEU DE TEMPS, SI? DONC... LAISSE TOMBER! ALORS, TU ME SUIVS?

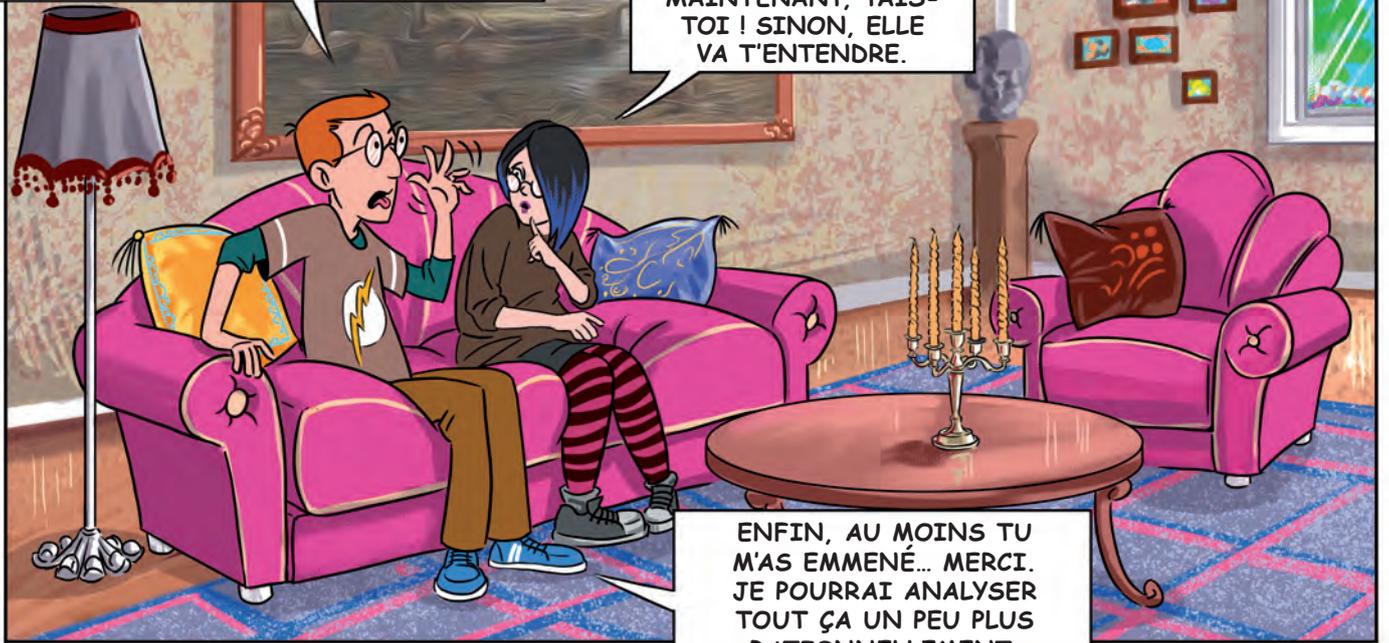
QUE DEVRAIENT FAIRE ARTHUR ET LÉA?

SI TU PENSES QU'ILS DEVRAIENT ACCEPTER L'OFFRE DE GÉRALD, MALGRÉ LES DOUTES DE LÉA > [PASSE À LA PAGE 73.](#)

SI TU PENSES QU'ILS DEVRAIENT PRENDRE LE TEMPS DE SE RENSEIGNER AVANT D'ACCEPTER > [PASSE À LA PAGE 81.](#)

JE NE COMPRENDS PAS... POURQUOI EST-CE QUE TU VEUX FAIRE ÇA ? TU ES MA MEILLEURE AMIE ET TU FAIS CONFIANCE À UNE FILLE COMME OLIVIA ? ELLE NE PARLE QUE DE TRUCS ININTÉRESSANTS, SA LIGNE ET LA MODE, ET ELLE NE PENSE QU'À ÇA. FRANCHEMENT, REGARDE AUTOUR DE TOI !

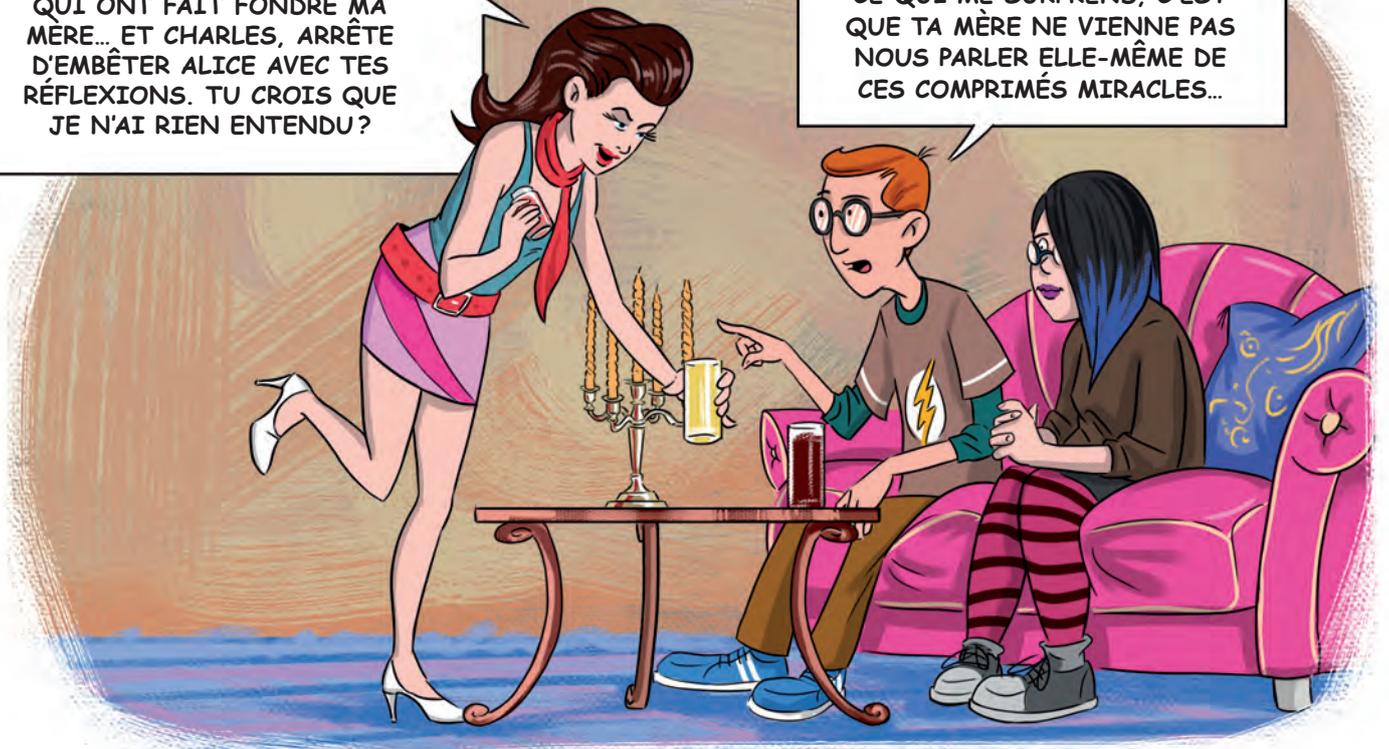
JE SAIS QUE TU T'EN FICHES ET QUE TU NE COMPRENDS PAS, MAIS IL FALLAIT QUE JE VIENNE. ET MAINTENANT, TAIS-TOI ! SINON, ELLE VA T'ENTENDRE.



ENFIN, AU MOINS TU M'AS EMMENÉ... MERCI. JE POURRAI ANALYSER TOUT ÇA UN PEU PLUS RATIONNELLEMENT.

ET VOILÀ, VOS DEUX VERRES ! ET LA CLÉ DU BONHEUR POUR TOI, ALICE : CES COMPRIMÉS QUI ONT FAIT FONDRE MA MÈRE... ET CHARLES, ARRÊTE D'EMBÊTER ALICE AVEC TES RÉFLEXIONS. TU CROIS QUE JE N'AI RIEN ENTENDU ?

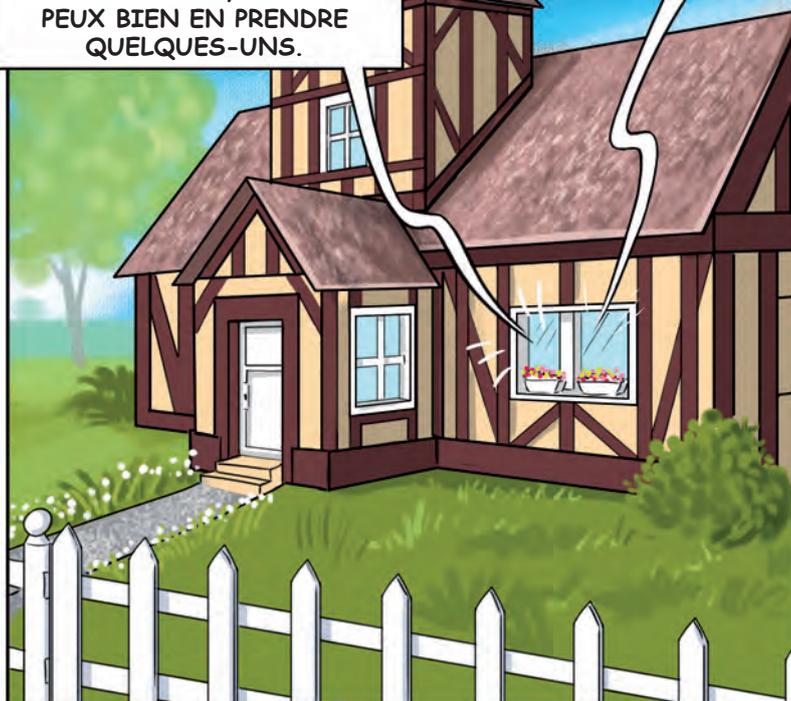
OK, OLIVIA, 1-0 POUR TOI. CE QUI ME SURPREND, C'EST QUE TA MÈRE NE VIENNE PAS NOUS PARLER ELLE-MÊME DE CES COMPRIMÉS MIRACLES...



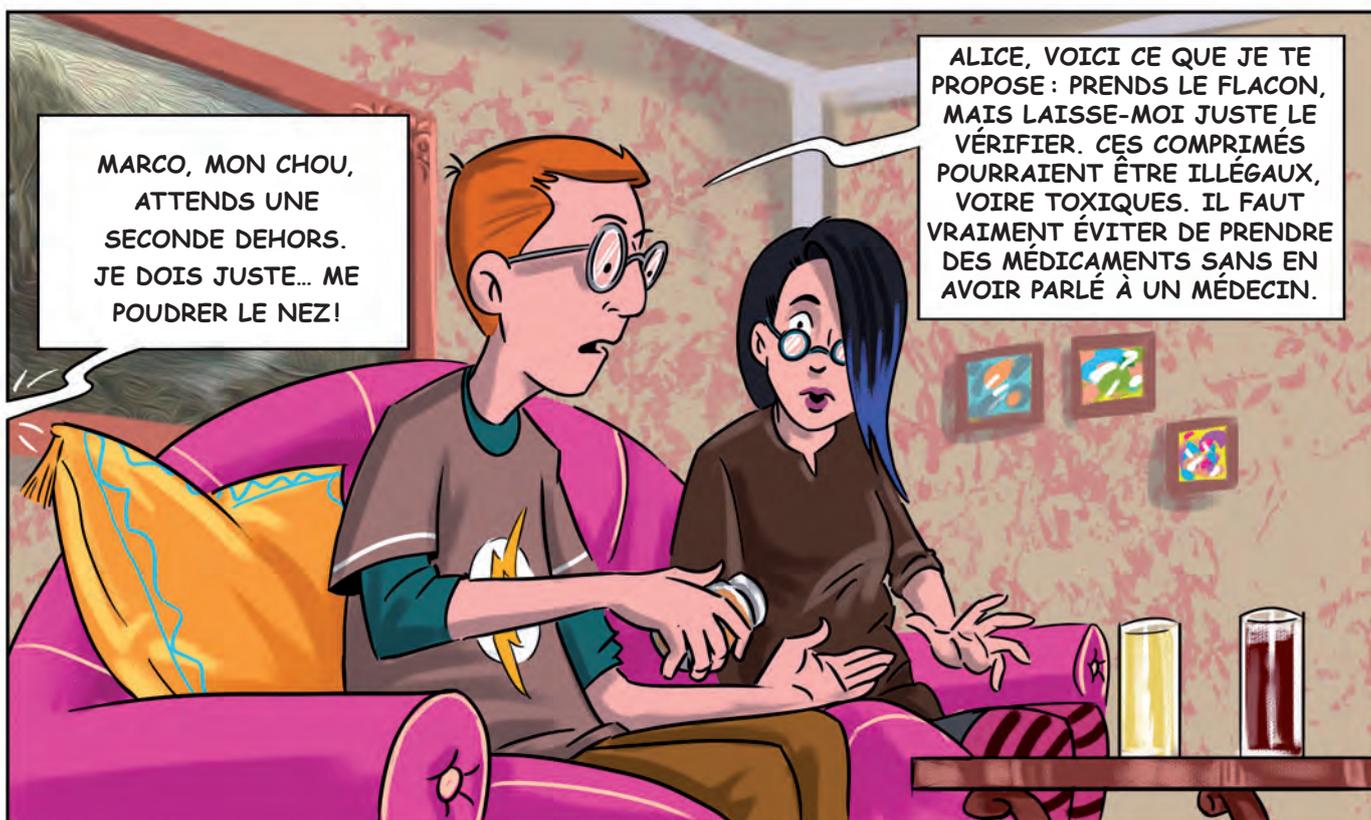
POUR CONTINUER > PASSE À LA PAGE SUIVANTE.

EN FAIT, MA MÈRE N'EST PAS VRAIMENT AU COURANT... MAIS DES COMPRIMÉS COMME CEUX-CI, ELLE EN A DES TONNES, DONC JE PEUX BIEN EN PRENDRE QUELQUES-UNS.

JE NE VOIS PAS NON PLUS LE SCEAU DU MINISTÈRE DE LA SANTÉ SUR CE FLACON...



QU'EST-CE QUE C'EST? QUI SONNE À LA PORTE? OH NON! C'EST MARCO!

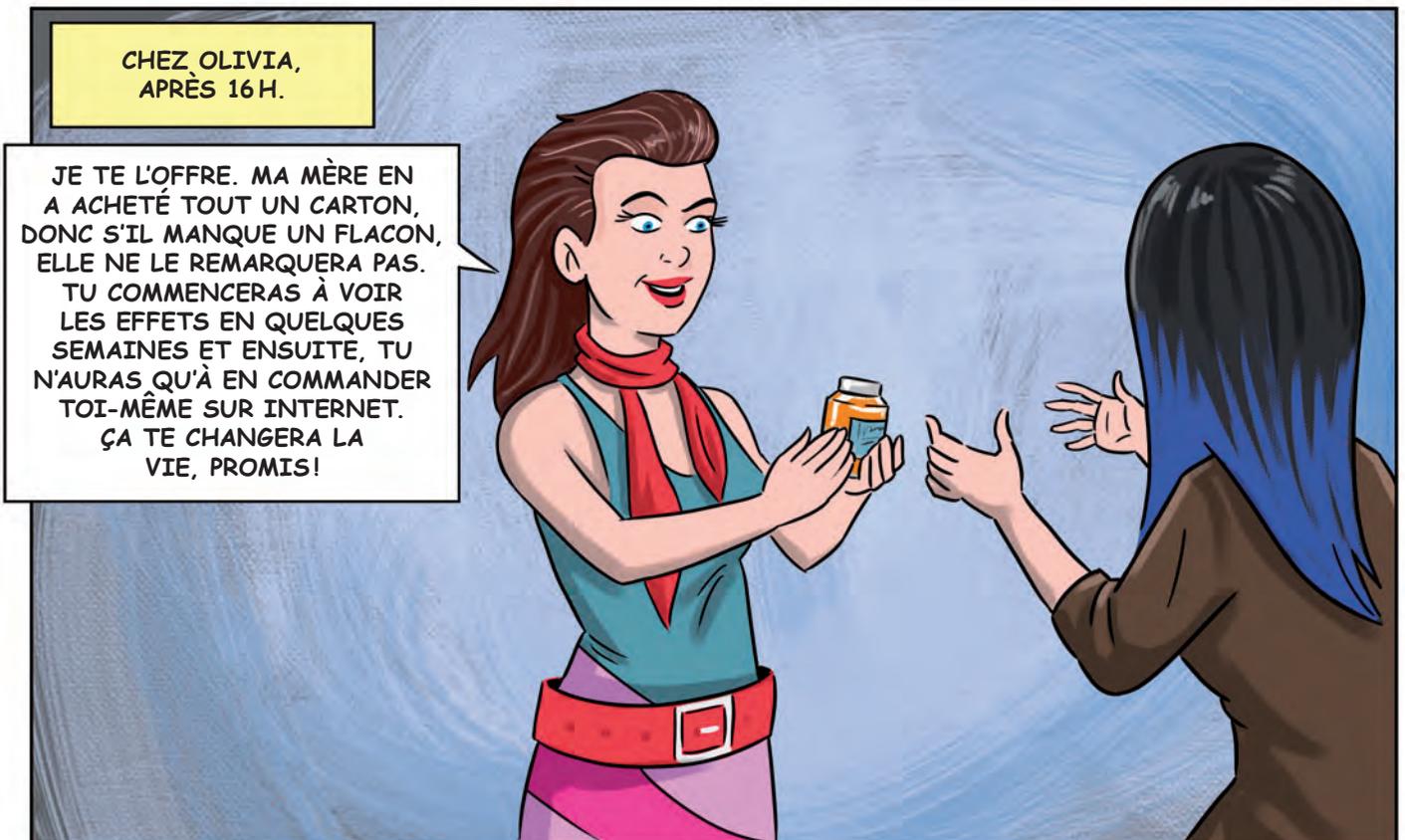
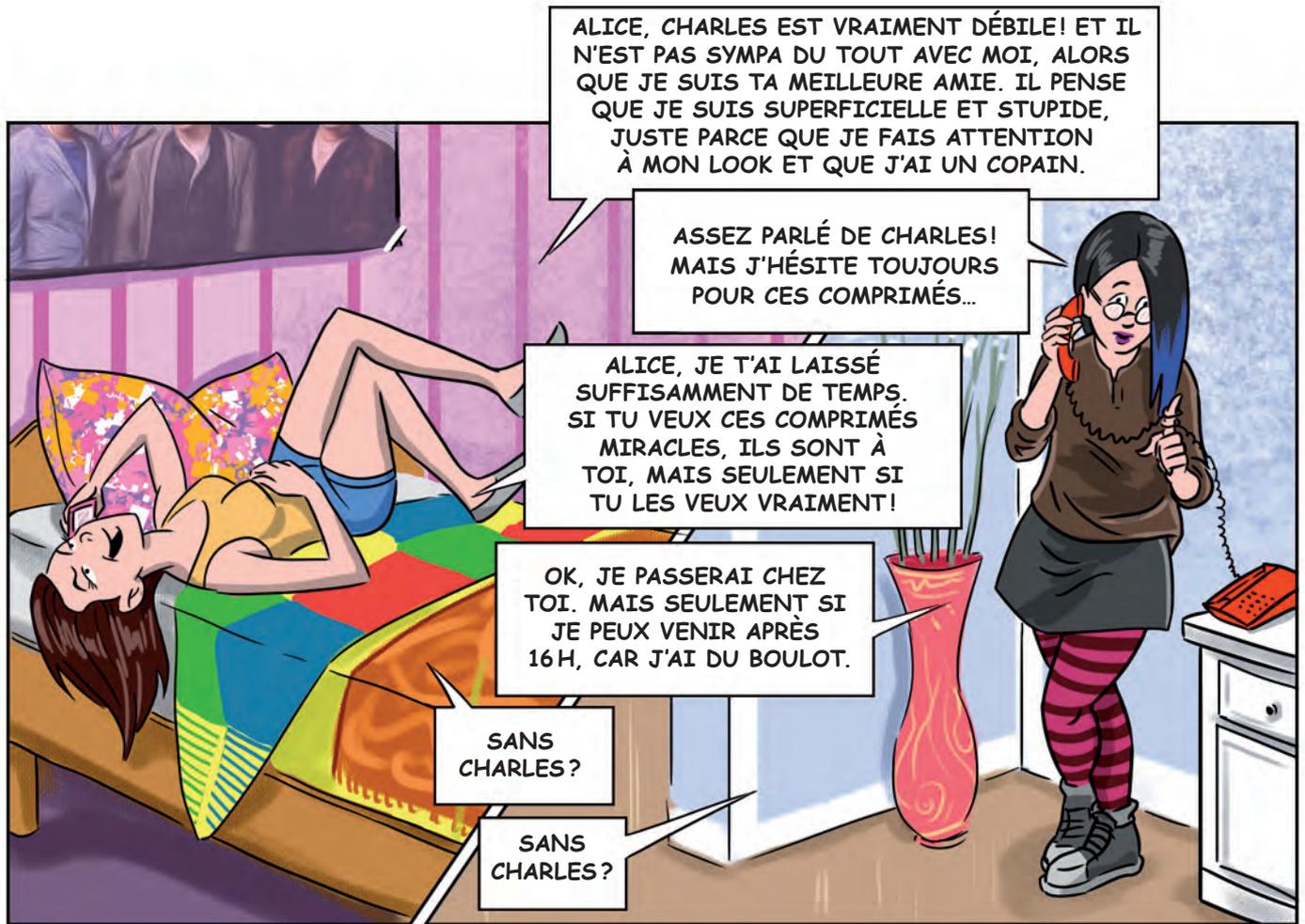


MARCO, MON CHOU, ATTENDS UNE SECONDE DEHORS. JE DOIS JUSTE... ME POWDRER LE NEZ!

ALICE, VOICI CE QUE JE TE PROPOSE : PRENDS LE FLACON, MAIS LAISSE-MOI JUSTE LE VÉRIFIER. CES COMPRIMÉS POURRAIENT ÊTRE ILLÉGAUX, VOIRE TOXIQUES. IL FAUT VRAIMENT ÉVITER DE PRENDRE DES MÉDICAMENTS SANS EN AVOIR PARLÉ À UN MÉDECIN.

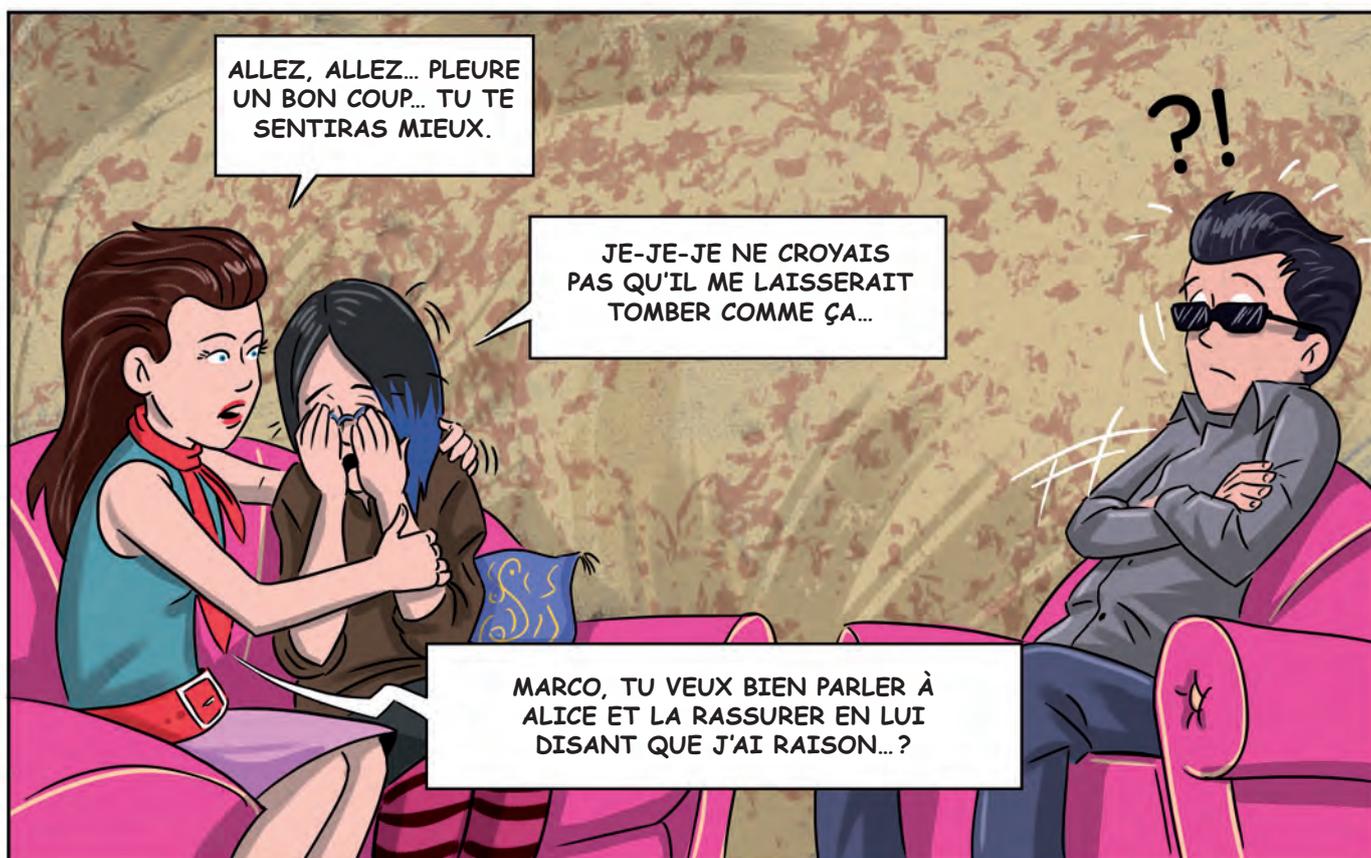
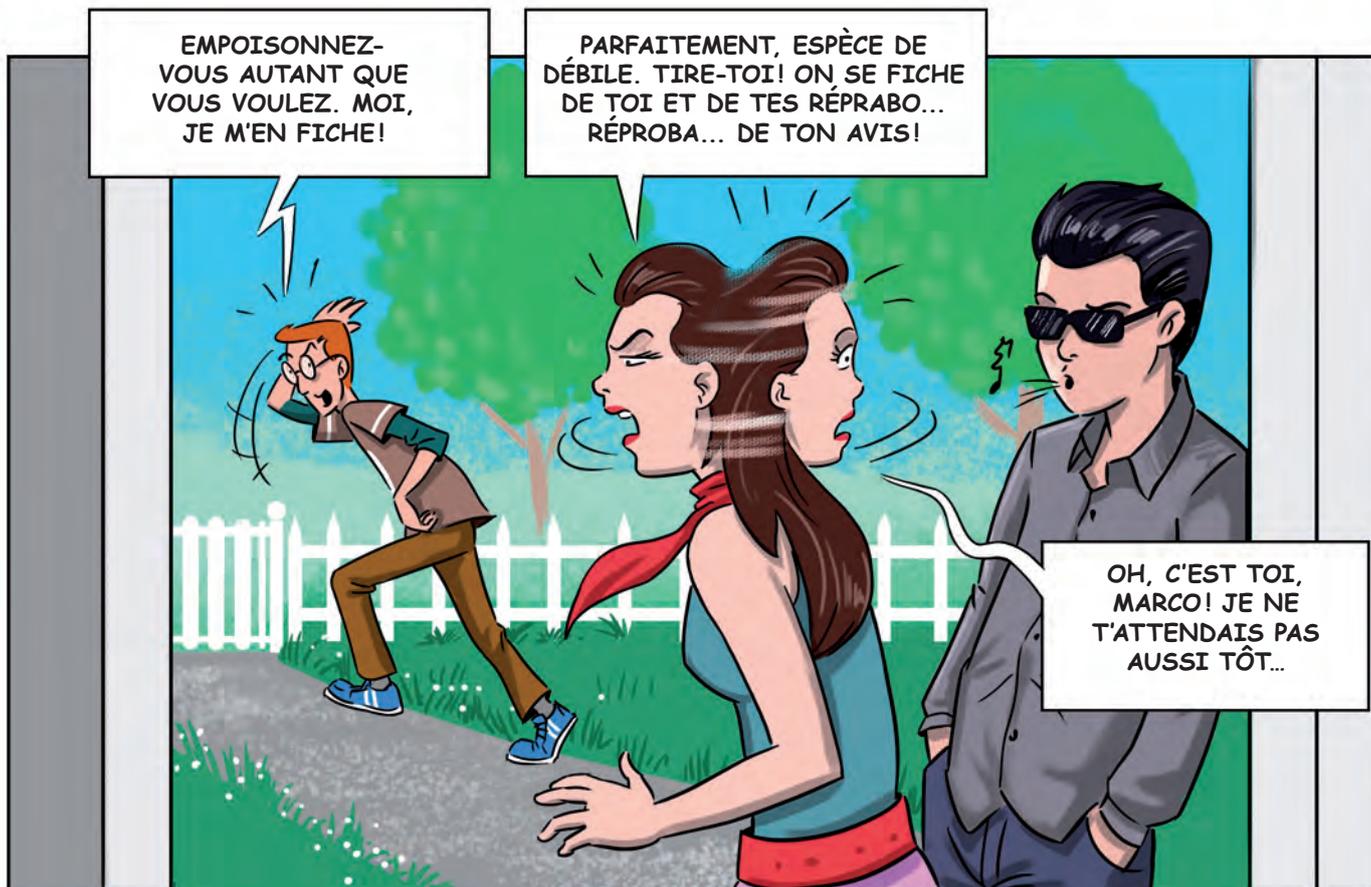
SI TU PENSES QU'ALICE DEVRAIT SE FIER À SON INSTINCT VU QUE CHARLES N'A PAS VOULU SORTIR AVEC ELLE, ET LUI DIRE DE LA LAISSER TRANQUILLE PUISQU'«IL N'EST PAS UN VÉRITABLE AMI QUI NE LUI VEUT QUE DU BIEN» > [PASSE À LA PAGE 78.](#)

SI TU PENSES QU'ALICE DEVRAIT COMMENCER À SE DIRE QU'EN FAIT, CHARLES A RAISON, QUE CES COMPRIMÉS SONT BIZARRES ET QU'ELLE FERAIT MIEUX DE SE RENSEIGNER, VOIRE DEMANDER DE L'AIDE À CHARLES ET À SES PARENTS > [PASSE À LA PAGE 81.](#)



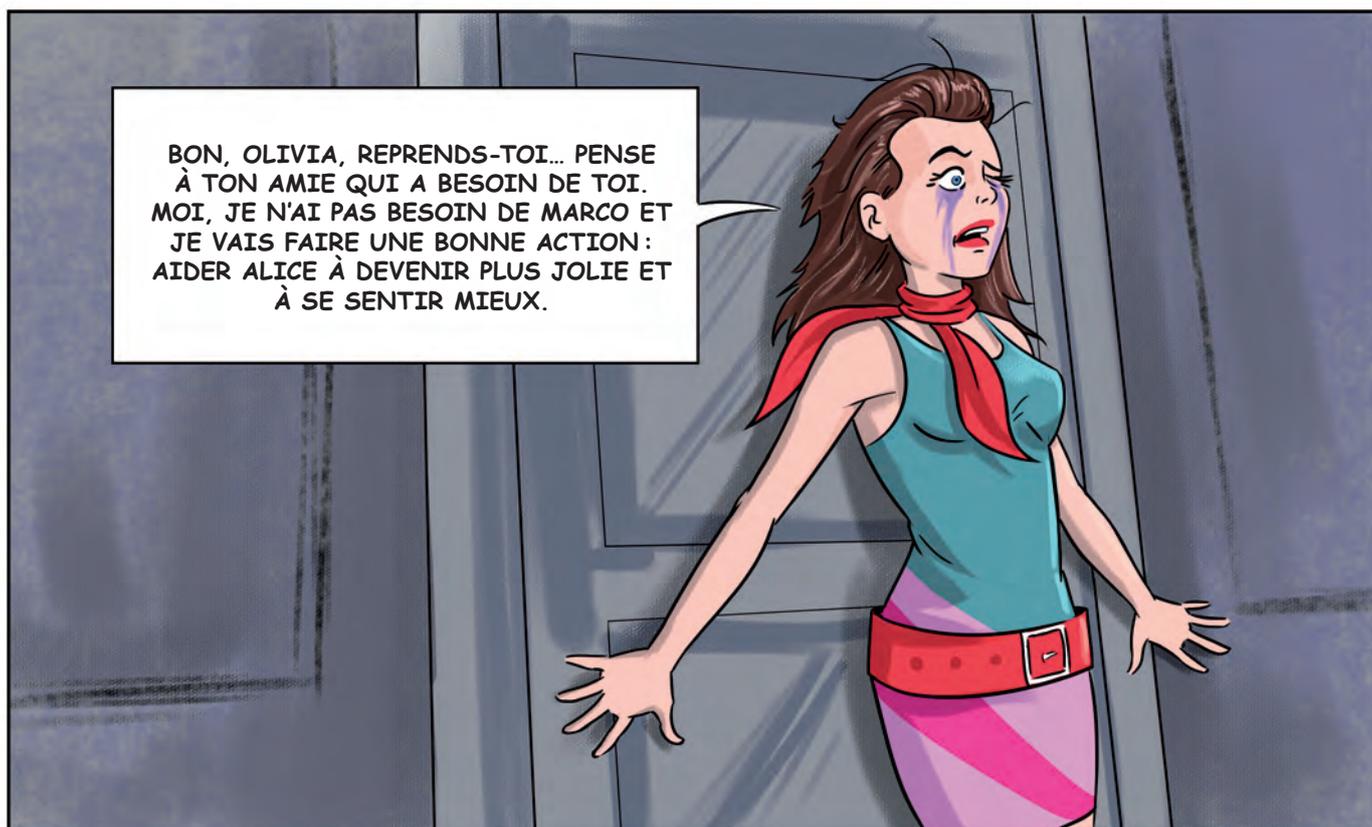
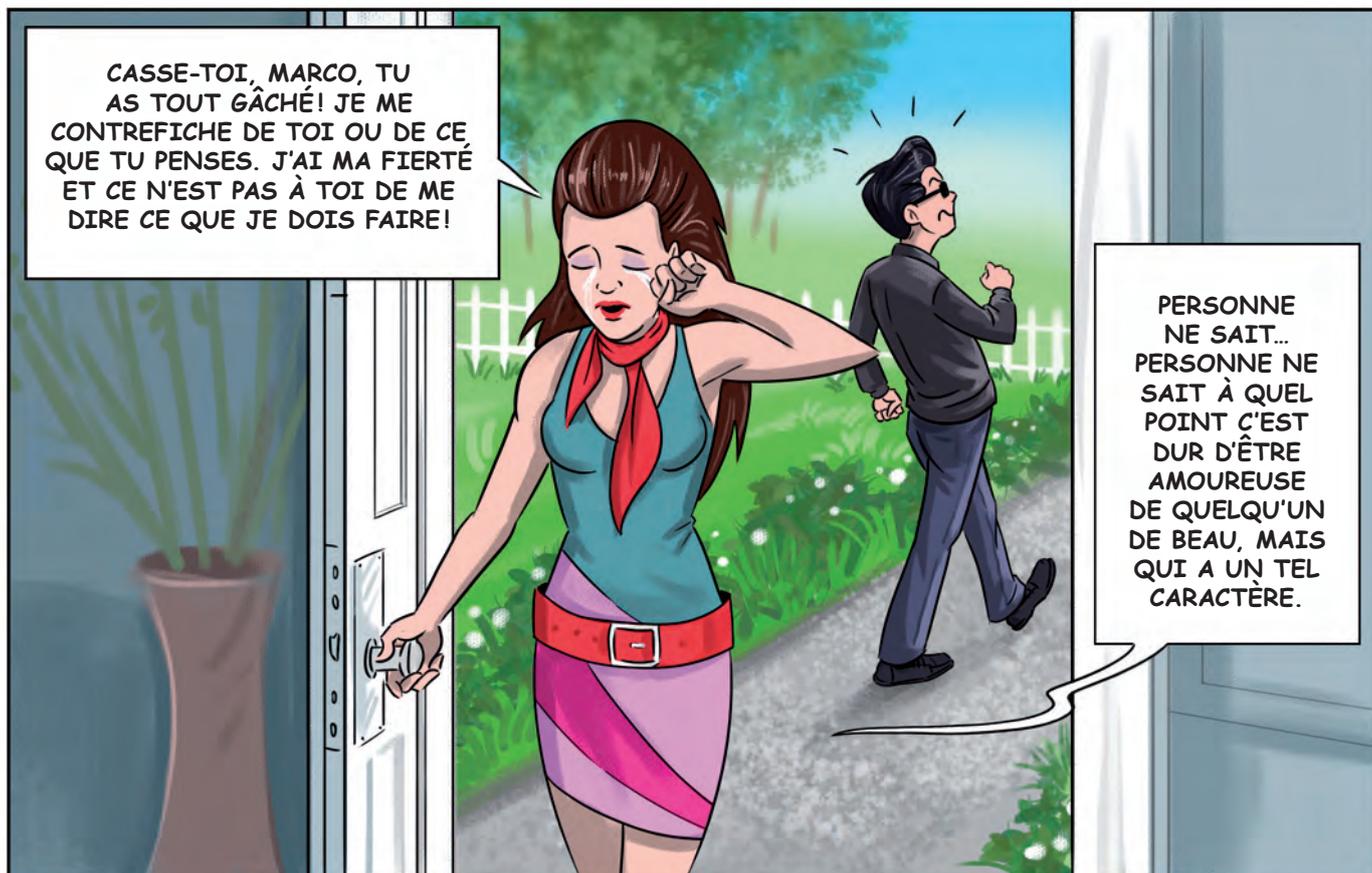
SI TU PENSES QU'ALICE DEVRAIT ACCEPTER LES COMPRIMÉS, REMERCIER SON AMIE ET RENTRER CHEZ ELLE > [PASSE À LA PAGE 83.](#)

SI TU PENSES QU'ALICE DEVRAIT COMMENCER À SE DIRE QUE CES COMPRIMÉS SONT BIZARRES ET QU'IL VAUDRAIT MIEUX ESSAYER DE SE RENSEIGNER, VOIRE DEMANDER DE L'AIDE À CHARLES ET À SES PARENTS > [PASSE À LA PAGE 81.](#)



SI TU PENSES QUE MARCO DEVRAIT CONFIRMER QU'OLIVIA EST SYMPA DE LUI PROPOSER LE FLACON, DIRE À ALICE QU'ELLE DEVIENDRA SUPER JOLIE ET LA CONVAINCRE D'ACCEPTER LES COMPRIMÉS AFIN QU'ELLE LES LAISSE, OLIVIA ET LUI, ALLER SE BALADER DANS LE PARC > [PASSE À LA PAGE 83.](#)

SI TU PENSES QUE MARCO DEVRAIT DIRE À OLIVIA QU'ELLE EST VRAIMENT NULLE ET QU'ELLE AURAIT MIEUX FAIT DE LAISSER CHARLES LEUR EXPLIQUER À TOUS CE QU'IL AVAIT À DIRE > [PASSE À LA PAGE 79.](#)



QUE DEVRAIT FAIRE MARCO?

SI TU PENSES QUE MARCO DEVRAIT ALLER TROUVER CHARLES > [PASSE À LA PAGE 80.](#)

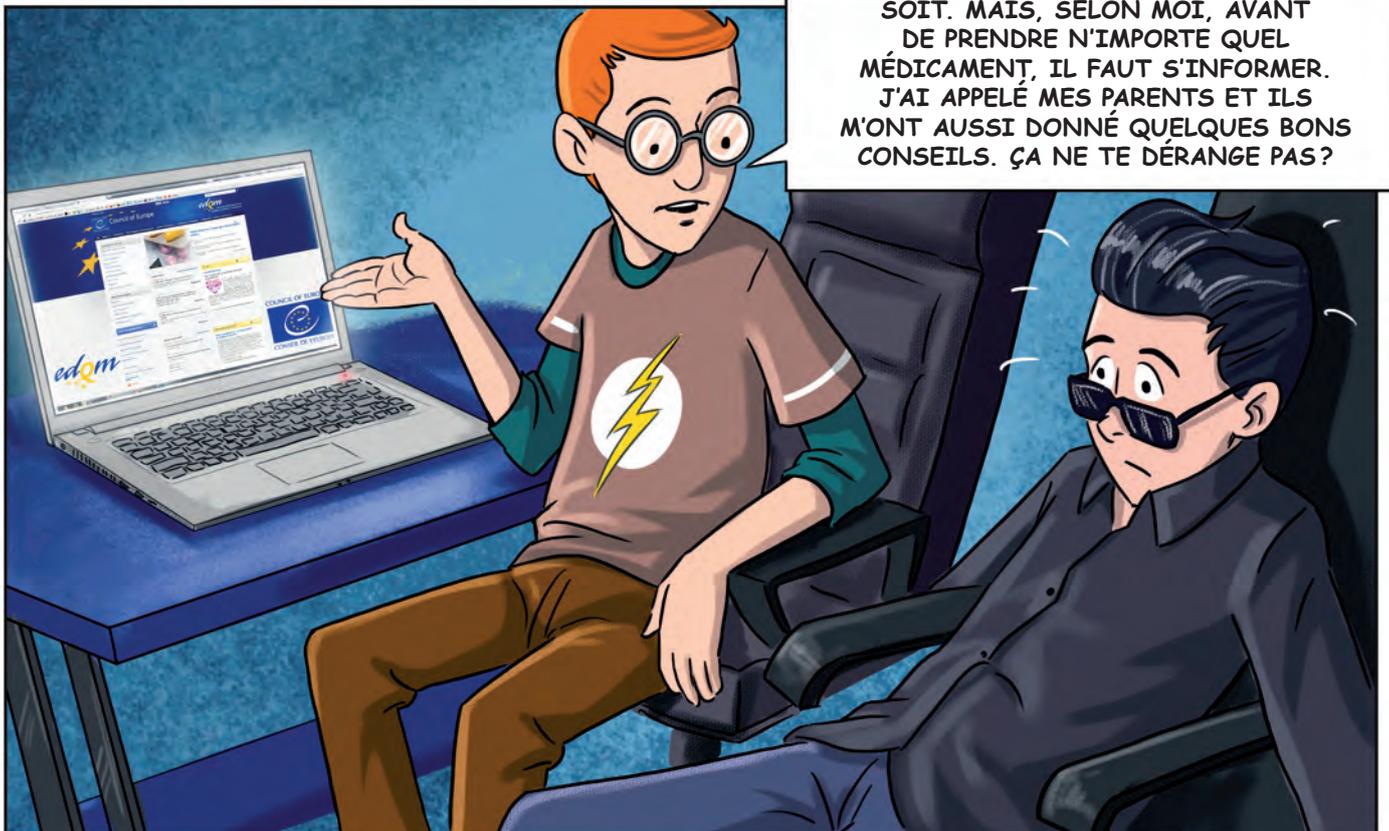
SI TU PENSES QUE MARCO DEVRAIT REVENIR CHEZ OLIVIA POUR S'EXCUSER D'AVOIR RÉAGI BRUSQUEMENT ALORS QUE CETTE HISTOIRE NE LE CONCERNE PAS > [PASSE À LA PAGE 83.](#)

J'AI DÉJÀ TROUVÉ LES MÊMES COMPRIMÉS EN VENTE SUR INTERNET... ET J'AI DÉCOUVERT D'AUTRES INFORMATIONS À LEUR SUJET EN CONSULTANT CES SITES OFFICIELS. ILS ONT DE GRAVES EFFETS SECONDAIRES ET DOIVENT OBLIGATOIREMENT ÊTRE PRESCRITS PAR UN MÉDECIN. SUR LE FLACON D'OLIVIA, IL N'Y A MÊME PAS DE SCEAU OFFICIEL DU MINISTÈRE DE LA SANTÉ. ÇA DEVRAIT INQUIÉTER QUICONQUE À UN MINIMUM DE JUGEOOTE! DÉSOLÉ, MARCO, D'INSULTER TA COPINE.

HÉ MEC, TU PARLES AUSSI DE TON AMIE ALICE.



SOIT. MAIS, SELON MOI, AVANT DE PRENDRE N'IMPORTE QUEL MÉDICAMENT, IL FAUT S'INFORMER. J'AI APPELÉ MES PARENTS ET ILS M'ONT AUSSI DONNÉ QUELQUES BONS CONSEILS. ÇA NE TE DÉRANGE PAS?



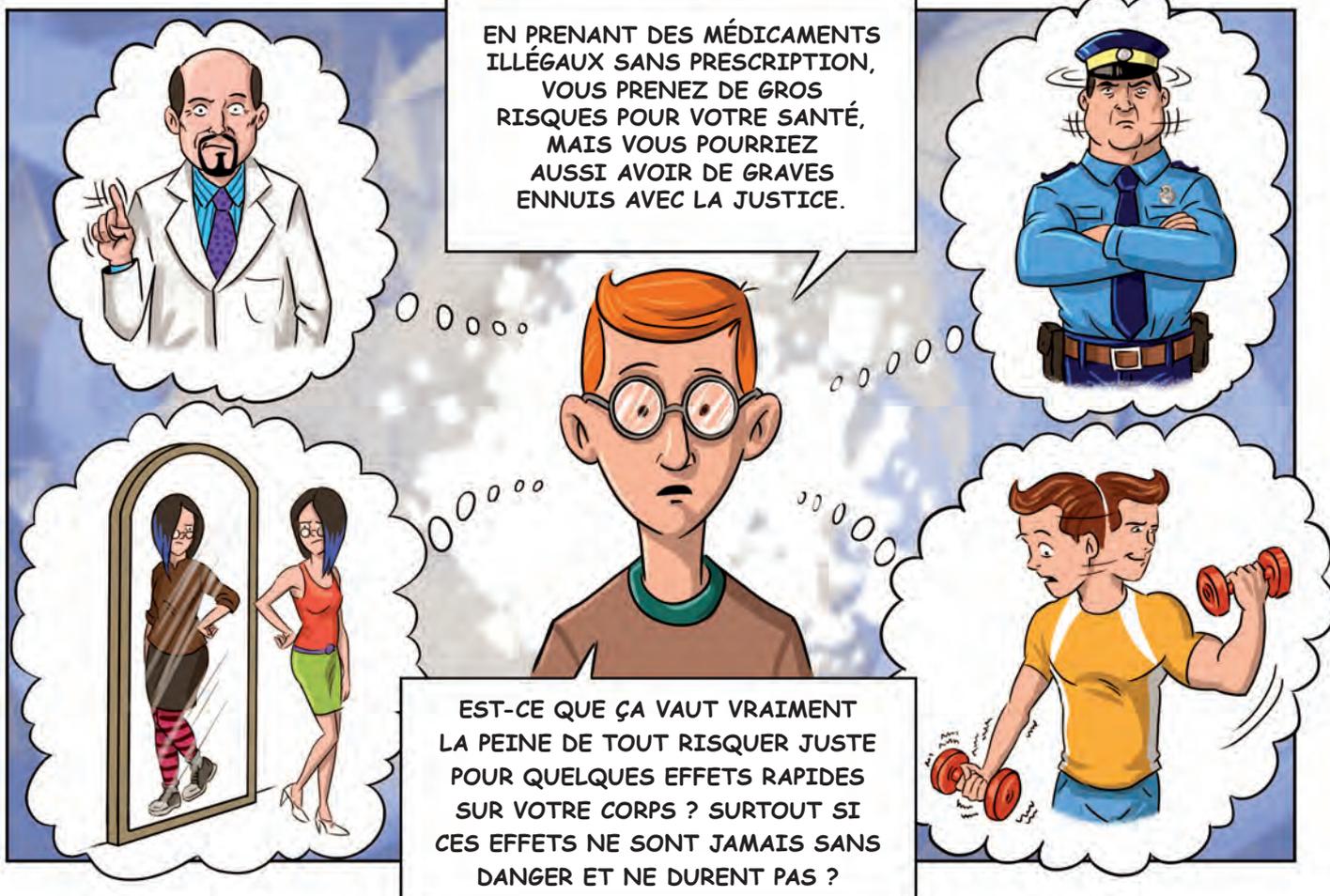
SI TU PENSES QUE MARCO DOIT CONTINUER À ÉCOUTER CHARLES LUI EXPLIQUER TOUT CE QU'IL A APPRIS EN FAISANT DES RECHERCHES ET EN SE RENSEIGNANT AUPRÈS D'ADULTES > [PASSE À LA PAGE 81.](#)

SI TU PENSES QUE MARCO DOIT SE DIRE QUE CHARLES N'AURAIT PAS DÛ AVERTIR SES PARENTS ET QUE CES COMPRIMÉS NE DOIVENT PAS ÊTRE AUSSI DANGEREUX QU'IL LE DIT > [PASSE À LA PAGE 83.](#)

EN FAISANT DES RECHERCHES SUR INTERNET AVEC QUELQUES MOTS-CLÉS COMME LE NOM DE CES COMPRIMÉS, J'AI TROUVÉ DES SITES INTERNET QUI LUTTENT CONTRE LES FAUX MÉDICAMENTS ET LES MÉDICAMENTS FALSIFIÉS OU SUSPECTS, ET J'AI DÉCOUVERT QUE LES MÉDICAMENTS QUE VOUS AVEZ EUS EN MAIN SONT EN FAIT ILLÉGAUX.



EN PRENANT DES MÉDICAMENTS ILLÉGAUX SANS PRESCRIPTION, VOUS PRENEZ DE GROS RISQUES POUR VOTRE SANTÉ, MAIS VOUS POURRIEZ AUSSI AVOIR DE GRAVES ENNUIS AVEC LA JUSTICE.



EST-CE QUE ÇA VAUT VRAIMENT LA PEINE DE TOUT RISQUER JUSTE POUR QUELQUES EFFETS RAPIDES SUR VOTRE CORPS ? SURTOUT SI CES EFFETS NE SONT JAMAIS SANS DANGER ET NE DURENT PAS ?

SI TU PENSES QUE LA RÉPONSE À CETTE QUESTION EST « OUI » > [PASSE À LA PAGE SUIVANTE.](#)

SI, EN REVANCHE, TU VOUDRAIS COMPRENDRE POURQUOI CES COMPRIMÉS SONT DANGEREUX POUR LA SANTÉ ET INTERDITS, JETTE UN COUP D'OEIL SUR LE SITE INTERNET DE LA DIRECTION EUROPÉENNE DE LA QUALITÉ DU MÉDICAMENT & SOINS DE SANTÉ (EDQM) > WWW.EDQM.EU.

ATTENTION!!! PARLE TOUJOURS DES MÉDICAMENTS ET DES PRODUITS SIMILAIRES AVEC TES PARENTS, TES PROFS ET TES ENTRAÎNEURS.

N'HÉSITE PAS À EN PARLER, À POSER DES QUESTIONS ET À LIRE : LES ESPRITS LIBRES, INFORMÉS ET OUVERTS SONT CEUX QUI UTILISENT LEURS NEURONES.

DIX ANS SE SONT ÉCOULÉS DEPUIS CES ÉVÉNEMENTS, ET VOICI CE QU'IL EST ADVENU DE NOS PERSONNAGES SUITE AUX CHOIX QUI T'ONT MENÉ(E) JUSQU'À CETTE PAGE...

ARTHUR EST DEvenu CHAMPION INTERNATIONAL DE MUSCULATION. MAIS À CAUSE DES STÉROÏDES ILLÉGAUX QU'IL AVAIT PRIS, IL A FAIT UN AVC QUI A MIS FIN À SA CARRIÈRE TRÈS TÔT. IL A DÛ REVENIR SUR LES BANCs DE L'ÉCOLE POUR DÉCROCHER AU MOINS SON BAC ET TRAVAILLE À PRÉSENT DANS UN SUPERMARCHÉ. IL ASSISTE AUSSI À DES CONFÉRENCES ET FAIT DES INTERVENTIONS SUR LES RISQUES LIÉS AUX ABUS DE MÉDICAMENTS DANS LE SPORT.

EST-CE QUE JE POURRAIS AVOIR UNE CHAISE PLUS LARGE S'IL VOUS PLAÎT?



LORS D'UNE COMPÉTITION NATIONALE, ON A DÉCOUVERT QUE LÉA AVAIT PRIS DES SUBSTANCES ILLICITES POUR AUGMENTER SES PERFORMANCES. ELLE A ÉTÉ ARRÊTÉE AVEC SON COACH, ET GÉRALD ÉGALEMENT PARCE QU'IL ACHETAIT ET DISTRIBUAIT DES MÉDICAMENTS INTERDITS. ELLE A ARRÊTÉ LE SPORT, PRIS 30 KILOS ET TRAVAILLE COMME SERVEUSE DANS UN BAR.

VOUS VOULEZ CONNAÎTRE LES SUGGESTIONS? JE LES AI TOUTES ESSAYÉES... CHAQUE JOUR.

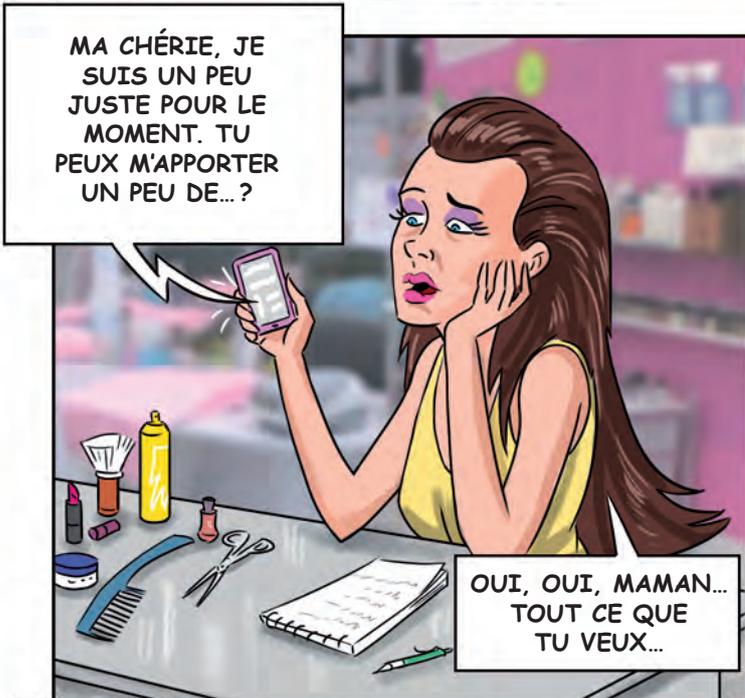


SI TU VEUX SAVOIR CE QU'IL EST ADVENU DES AUTRES PERSONNAGES > PASSE À LA PAGE SUIVANTE.

EN VOYANT LA VITESSE À LAQUELLE ELLE PERDAIT DU POIDS APRÈS AVOIR PRIS DES COMPRIMÉS COUPE-FAIM PENDANT DEUX SEMAINES, ALICE EN A COMMANDÉ SUR INTERNET, SANS EN PARLER À SES PARENTS. EN DEUX MOIS, ELLE A PERDU PLUS DE DIX KILOS, JUSQU'À CE QUE SES PARENTS L'EMMÈNENT FINALEMENT À L'HÔPITAL. LES MÉDICAMENTS QU'ELLE AVAIT PRIS CONTENAIENT DES SUBSTANCES TOXIQUES ET AVAIENT ÉTÉ FABRIQUÉS DANS UN PAYS OÙ LES CONTRÔLES SANITAIRES ÉTAIENT INADÉQUATS. SON FOIE ET SES REINS ONT AINSI ÉTÉ GRAVEMENT ENDOMMAGÉS. IL LUI A FALLU LONGTEMPS POUR S'EN REMETTRE ET ELLE A TOUJOURS UNE SANTÉ FRAGILE.



JE PASSE TELLEMENT DE TEMPS À L'HÔPITAL, ET CETTE FACTURE NE FAIT QUE GONFLER. COMMENT VAIS-JE LA PAYER ?



MA CHÉRIE, JE SUIS UN PEU JUSTE POUR LE MOMENT. TU PEUX M'APPORTER UN PEU DE... ?

OUI, OUI, MAMAN... TOUT CE QUE TU VEUX...



OUI, OUI, JE SAIS... JE SAIS! C'ÉTAIT UNE ERREUR, MAIS ON PEUT LA RÉPARER... OK, ALORS, JE VAIS M'EN CHARGER. JE N'AI BESOIN DE PERSONNE! IMBÉCILES, VOUS M'AVEZ TOUJOURS MIS DES BÂTONS DANS LES ROUES!

MAIS NON, CHÉRIE, JE NE TE TRAITÉ PAS D'IMBÉCILE! TU SAIS QUE JE T'AIME...

LA MÈRE D'OLIVIA A ÉTÉ ARRÊTÉE PARCE QU'ELLE AVAIT ACHETÉ DES MÉDICAMENTS ILLÉGAUX SUR INTERNET. ELLE A DÛ VENDRE SA MAISON ET RÉDUIRE SON TRAIN DE VIE, AINSI QUE CELUI D'OLIVIA. QUANT À OLIVIA, ELLE A ARRÊTÉ L'ÉCOLE AVANT D'AVOIR EU SON BAC ET TRAVAILLE À PRÉSENT COMME ESTHÉTICIENNE.

MARCO S'EST RAPIDEMENT SÉPARÉ D'OLIVIA. IL A OBTENU UNE LICENCE EN DROIT ET REJOINT UN GRAND PARTI POLITIQUE, MAIS PEU DE TEMPS APRÈS, IL A ÉTÉ INCULPÉ POUR CORRUPTION. IL SE SOUVIENT PARFOIS DE SA JEUNESSE EN SE DEMANDANT S'IL AURAIT PU, UN JOUR, OPTER POUR UN SYSTÈME DE VALEURS DIFFÉRENT...

Open minds, free minds: no easy prey for counterfeit medicines aims to inform, provide a concept for development and use of interactive storytelling for training and education at school: using a cartoon format, teachers can discuss risks and encourage behaviour that avoids known routes for exposure to counterfeit and similarly dangerous medical products. The main risk areas covered are mental and physical capacity-enhancers, and slimming products or medicines from illegal distribution channels. Target audiences include teachers, trainers, and social workers who will address this topic directly with children/adolescents. The cartoons are developed by professionals to enable children and adolescents to have fun and learn relevant preventative behaviours by gaming.

FRA

www.edqm.eu

Le Conseil de l'Europe est la principale organisation de défense des droits de l'homme du continent. Il comprend 47 États membres, dont tous les membres de l'Union européenne. La Direction européenne de la qualité du médicament et soins de santé (EDQM) est une direction du Conseil de l'Europe qui a pour mission de contribuer au droit essentiel des êtres humains d'avoir accès à des médicaments et des soins de santé de bonne qualité, ainsi que de promouvoir et de protéger la santé publique.