

LE JEU VIDÉO POUR ARRÊTER DE FUMER ... OU NE JAMAIS COMMENCER!



DOSSIER DE PRESSE SEPTEMBRE 2018







SOMMAIRE

- 03 Communiqué introductif
- 04 Smokitten, le premier jeu vidéo pour arrêter de fumer... ou ne jamais commencer!
- 06 Un jeu conçu avec des scientifiques experts en addictologie
- 07 Le Tabac, un enjeu de santé publique qui nous concerne tous
- 08 Smokitten ou la naissance d'une communauté à part entière
- 09 Les Partenaires
- 10 Les références de DOWiNO
- 12 A propos de DOWiNO





AGENCE GÉRALDINE MUSNIER

Sophie Desvignes – sophie@agencegeraldinemusnier.com 04.78.91.12.39 ou 06.60.94.05.49





Smokitten est le premier jeu vidéo qui permet d'arrêter de fumer en jouant sur son mobile. Conçu par DOWiNO, il entend aider les fumeurs à surmonter avec succès les difficultés du sevrage tabagique.

Smokitten: jouer et s'entourer pour vaincre l'addiction au tabac

Smokitten est un vrai jeu vidéo, c'est la clé de son efficacité. Lorsque le joueur a envie de fumer, il peut se détendre ou se défouler, selon son humeur du moment, grâce à la série de mini-jeux que *Smokitten* lui propose : pêche, boxe, musique, yoga... Au fil des jours, il peut constater ses progrès et s'entourer d'une communauté d'enfants et d'adultes pour l'encourager dans ses efforts.

En compagnie d'un petit chat, lui aussi ex-fumeur, naufragé sur l'île et de fait privé de tabac, le joueur va peu à peu prendre conscience des bienfaits de son sevrage. Grâce aux pièces d'or gagnées en jouant aux mini-jeux, il va pouvoir transformer son île, au début désertique, en un luxuriant petit coin de paradis. Et au bout de 222 jours, il découvrira son secret...

Le game design de *Smokitten* s'appuie sur une approche scientifique des mécanismes du sevrage tabagique et a été conçu en partenariat avec des experts reconnus dans ce domaine, tels que le Centre Hygée, plateforme de santé publique du Cancéropôle Lyon Auvergne-Rhône-Alpes.

L'expertise de DOWiNO au service d'un enjeu de santé publique

En seulement 5 ans, DOWiNO s'est imposé comme un acteur référent en matière de conception de serious games, applications mobiles et films d'animation didactiques. Ce studio de création lyonnais s'est développé autour d'un objectif : sensibiliser, éduquer et former à des problématiques à fort impact social telles que le développement durable, le handicap, la responsabilité sociale, la santé publique et la solidarité.

Fort du succès de sa première autoproduction « A Blind Legend », le premier jeu vidéo mobile sans image, DOWiNO renouvelle l'expérience avec **Smokitten** et souhaite ainsi dépoussiérer les moyens d'actions existants en matière de lutte contre le tabagisme.

La production de *Smokitten* a été en partie financée par une campagne de crowdfunding qui a permis de réunir 25 000 euros. Une véritable communauté s'est ainsi fédérée autour du jeu et a même pu participer à sa production!

La communauté Smokitten est d'attaque pour combattre la cigarette !



SMOKITTEN, LE PREMIER JEU VIDÉO POUR ARRÊTER DE FUMER... OU NE JAMAIS COMMENCER!

Smokitten est le premier jeu vidéo communautaire sur smartphone qui entend aider les fumeurs à stopper leur consommation et les accompagner dans leur période de sevrage.

Un gameplay fun et original...

Smokitten met en scène un chaton vivant sur une île déserte et qui tente d'arrêter de fumer. Au fur et à mesure de son sevrage, le chaton améliore son état de santé et redonne vie à son île « Smokitten Island ». À travers une robinsonnade de 222 jours, le fumeur doit s'occuper de son animal de compagnie virtuel et le divertir. En effet, chaque mini-jeu permet de collecter des pièces d'or pouvant être dépensées pour améliorer les conditions de vie du chat sur l'île.

...conçu autour d'un game design unique en son genre

Le joueur occupe son chaton grâce à 8 mini-jeux qui se débloquent au fur et à mesure de sa progression. Chacun d'entre eux est conçu pour répondre aux besoins et frustrations éprouvés pendant la période de sevrage tabagique. À l'image de son propriétaire, le chaton va par exemple se détendre grâce à des activités telles que le voga ou la montgolfière ou se défouler grâce à des activités telles que la course à pieds ou la boxe.

TÉLÉCHARGEABLE SUR GOOGLE PLAY STORE ET APPLE STORE À PARTIR DU 6 SEPTEMBRE 2018



SMOKITTEN: 4€99 Social Play







SMOKITTEN PARK: GRATUIT Scoogle Play









Focus sur quelques mini-jeux

Pensés pour se relaxer ou pour se défouler, inspirés par ces casual games dont tout le monde raffole, les mini-jeux de *Smokitten* aident le joueur à résister pendant les quelques minutes que durent ses envies de fumer (périodes dites de craving).



LA MONTGOLFIÈRE

Mécanique de jeu : endless runner... planant !

Principe : le chat est aux commandes d'une montgolfière, volant au-dessus de son île. Le but est d'attraper toutes les pièces d'or et les lettres qui composent le mot "SMOKITTEN" pour obtenir un multiplicateur!



LE TOURNE-DISQUE DE COURSE

Mécanique de jeu : un bon clicker pour se défouler !

Principe: le chat court sur un tourne-disque géant. Plus le joueur tapote vite, plus il gagne de pièces d'or!



LA BOXE

Mécanique de jeu : un jeu de boxe... en rythme !

Principe: le chat fait face à un étrange punching ball. Le joueur doit taper en rythme, sans faire d'erreur, le plus longtemps possible. Droite — gauche — gauche — droite!



LE YOGA

Mécanique de jeu : originale... et zen !

Principe: le chat est en pleine méditation dans une pagode. Le joueur doit réussir à le maintenir en équilibre sur la queue pour qu'il se mette à léviter!

Ces mini-jeux permettent d'acquérir de nombreuses pièces d'or que le joueur va ensuite pouvoir dépenser dans une boutique virtuelle. Il pourra ainsi décorer et personnaliser son île avec des plantes, arbres et objets en tout genre!

S'il sent qu'il va craquer, le joueur peut utiliser un bouton 'HELP!' pour demander de l'aide. Son entourage reçoit alors une notification et peut lui envoyer un message d'encouragement personnalisé. Originalité de *Smokitten*, le joueur a également la possibilité d'étoffer son réseau social en allant solliciter l'aide de la communauté des joueurs de *Smokitten Park*, une version du jeu spécialement conçue pour les pré-ados. Dans cette version, ils apprennent à connaître les méfaits du tabac, les dangers de l'addiction et les méthodes marketing diaboliques de l'industrie du tabac.

Un mystérieux compteur surplombe l'île et affiche un décompte de 222 jours... au joueur d'atteindre la fin du chrono pour découvrir ce qu'il cache !





UN JEU CONÇU AVEC DES SCIENTIFIQUES EXPERTS EN ADDICTOLOGIE

Tout le processus de création du jeu a été réalisé en collaboration avec le centre Hygée, la plateforme de santé publique du Cancéropôle Lyon Auvergne-Rhône-Alpes.

Smokitten s'appuie ainsi sur le savoir-faire d'experts de la prévention santé et cancer (psychologues, tabacologues, cancérologues...) mais aussi sur des tests menés tout au long de la production du jeu au sein du Living Lab du centre Hygée.

POURQUOI SMOKITTEN ÉVITE DE S'EN GRILLER UNE?

Le jeu, un allié de taille dans la mécanique de sevrage

Au lieu de jouer sur la prescription et/ou la culpabilisation (via des images marquantes par exemple), le jeu implique une démarche volontaire de l'utilisateur. À chaque envie irrépressible de tabac (période de craving), *Smokitten* intervient comme un moyen de compensation permettant au fumeur d'occuper ses mains et son esprit quelques minutes. En jouant régulièrement, il parvient à maitriser ses pics d'envie, qui s'espacent ainsi de plus en plus!

Cette progression positive est rendue possible par le game design unique de *Smokitten*. Ce dernier a été pensé au regard des théories comportementales liées à l'addiction (le modèle transthéorique du changement de Prochaska et l'Health Belief Model) qui décrivent une série d'étapes et d'états émotionnels par lesquels passe toute personne souhaitant se débarrasser d'un comportement addictif. Chacun des 8 mini-jeux de *Smokitten* a été pensé en fonction de ces étapes. En complément de son aspect motivant, *Smokitten* renvoie le joueur à sa propre image tel un effet miroir tout en lui permettant de mobiliser son réseau social. Deux éléments cruciaux dans la réussite d'une entreprise de sevrage.



« Le jeu vidéo, de manière générale, permet au joueur de s'identifier à son avatar virtuel tout en créant la distanciation nécessaire à la maitrise de ses émotions immédiates. Smokitten permet par ailleurs de compter sur un réseau social que l'on sait en mesure de se mobiliser. Il rassemble ainsi toutes les caractéristiques recherchées dans un objectif de changement des comportements.».

Professeur Franck Chauvin, Directeur du Centre Hygée et Président du Haut Conseil de la Santé Publique.

Une entraide communautaire au service de la réussite du joueur

Un changement de comportement comme l'arrêt de la consommation de tabac repose sur la capacité de l'individu à croire en sa capacité de succès (théorie du réseau social). *Smokitten* renforce et accroit cette capacité en permettant au joueur de bénéficier d'une fonctionnalité communautaire. A chaque instant de faiblesse, le joueur peut solliciter l'aide de ses amis, enfants ou collègues pour recevoir des messages personnalisés et ne pas craquer. Les enfants ont également un rôle à jouer dans le sevrage des adultes : une version gratuite du jeu, *Smokitten Park*, a en effet été conçue spécialement pour eux. Ils peuvent ainsi intervenir directement auprès de leurs parents en leur envoyant des messages de soutien tout en s'informant sur les méfaits du tabac.

Le soutien des proches ne serait rien sans la possibilité de mesurer le résultat des efforts fournis. Le joueur peut ainsi suivre son avancée et ses progrès dans son sevrage grâce à un dashboard personnalisé qui retrace l'ensemble de ses efforts : nombre de cigarettes non fumées, argent économisé etc... Le joueur peut également mesurer ses progrès visuellement car l'île de son chaton s'embellit à mesure qu'il résiste à la tentation ! Une belle récompense et une belle allégorie faisant écho à l'état de ses poumons ! Ces éléments ont une incidence très forte sur la motivation et l'engagement du joueur, qui ne boude pas son plaisir grâce à un gameplay original, un scénario attachant, un graphisme et une interface soignés.



LE TABAC. UN ENJEU DE SANTÉ PUBLIQUE QUI NOUS CONCERNE TOUS

Première cause de mortalité évitable en France

En 2010, le tabagisme actif a coûté la vie à 78 000 personnes. Aujourd'hui encore, il est responsable d'un cancer sur trois (Source: Ribassin-Majed L, Hill C. Trends in tobacco-attributable mortality in France. Eur J Public Health 2015). À l'échelle mondiale, le constat se fait d'autant plus alarmant. Le tabac tue près de 7 millions de personnes chaque année, parmi lesquelles plus de 6 millions sont des fumeurs et plus de 890 000 des non-fumeurs exposés au tabagisme passif (source OMS 2018).

Les effets de la lutte contre le tabagisme commencent à payer et des baisses de consommation ont été observées récemment : au premier semestre 2017, les fumeurs étaient 1 million de moins qu'à la même période de 2016. Aujourd'hui en France, c'est 26,9 % de la population adulte (15–75 ans), soit 13,5 millions de personnes qui est dépendante du tabac, contre 29,4 % un an plus tôt. (Source : *le baromètre annuel de l'agence Santé publique France*).

Néanmoins, le tabac et les maladies qui découlent de sa consommation (cancers, maladies respiratoires, maladies cardiovasculaires) restent aujourd'hui un enjeu de santé publique majeur.

Une dépense importante pour tous mais surtout pour les plus précaires

L'accroissement des inégalités sociales en matière de tabagisme se poursuit depuis le début des années 2000 et touche les populations les plus précaires économiquement.

Le tabagisme quotidien a augmenté de 34,0% à 38,9% parmi les personnes non diplômées tandis que la part de fumeurs parmi les diplômés de l'enseignement supérieur est passée de 23,0% à 21,1%. (Source : le Baromètre santé 2016 de l'organisme Santé Publique France)

Un fumeur moyen consommant une dizaine de cigarettes par jour, dépense environ 120 euros par mois, soit 1 440 euros par an et 7200 euros en cinq ans... Une belle somme qui s'envole en fumée!

A cela vient s'ajouter le coût social du tabac qui est énorme. Celui-ci correspond à l'ensemble des coûts supportés par la collectivité (dépenses de santé, campagnes de prévention, perte de revenus et de production, etc.), et a été récemment estimé à 120 milliards d'euros en France (Source : OFDT – sept 2015) et à 1436 milliards de dollars (Source : Tobacco Control – 2012).

Une production et une consommation à fort impact environnemental

Le cycle de vie d'une cigarette, de la culture de la plante aux produits chimiques qui la composent, jusqu'à la gestion des déchets des mégots, porte atteinte à l'environnement.

Jusqu'à 10 milliards des 15 milliards de cigarettes vendues chaque jour dans le monde sont jetées dans l'environnement, alors même qu'elles ne sont pas biodégradables et mettent 5 ans à disparaitre. Ces mégots contiennent plus de 7.000 substances dangereuses qui finissent parfois directement dans les sols ou les cours d'eau. (Source : *OMS*, *Rapport sur l'impact environnemental du tabac 2017*.) On estime aujourd'hui qu'un seul mégot de cigarette peut contaminer jusqu' à 500 litres d'eau (Source : www.ecologique-solidaire.gouv.fr) !





SMOKITTEN OU LA NAISSANCE D'UNE COMMUNAUTÉ À PART ENTIÈRE

L'aspect communautaire au cœur de la dynamique de sevrage...

Smokitten est un véritable « Game for Change » (jeu vidéo ayant pour vocation le changement des comportements), qui met l'aspect communautaire au premier plan. Il est important pour le fumeur dans son combat quotidien contre le tabac de se sentir soutenu et épaulé. En effet, l'arrêt de la cigarette exige une vraie motivation et une persévérance de chaque instant et malheureusement personne n'est à l'abri d'un moment de découragement.

C'est pourquoi, en plus des mini-jeux très prenants qui permettent au joueur de faire passer ses envies de cigarettes, ce dernier reçoit des messages de soutien de toute sa communauté (amis, famille, collègues, mais aussi toute la communauté *Smokitten Park*!) grâce à de nombreuses notifications. Celles-ci comportent également des conseils pour faire passer le manque, des explications sur les bénéfices de l'arrêt du tabac ou encore des bonus lui permettant d'avancer dans le jeu.

... mais aussi de la création de Smokitten.

DOWiNO a souhaité créer une véritable communauté rassemblée autour de la co-construction de *Smokitten* en proposant un financement participatif via la plateforme de crowdfunding Ulule. En proposant des contreparties impliquantes (la possibilité de tester les différentes versions du jeu, de partager son avis, l'invitation à des événements...), DOWiNO a su réunir 400 contributeurs et récolter plus de 25 000€. Cette communauté initiale a ensuite grandi pour atteindre près de 1000 personnes,

déterminées à se battre contre ce fléau.

Fumeurs, anciens fumeurs, professionnels de santé, associations, entreprises, institutionnels, gamers et geeks... tous ont répondu présent à l'appel et ont été sensibles au sujet de santé et d'utilité publique de l'arrêt du tabac. Ils ont ensuite pu participer au projet pendant les deux années qu'a duré sa production.

VOUS AUSSI, REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ!







LES PARTENAIRES



Grâce à une équipe d'experts de la prévention santé et du cancer (psychologues, tabacologues, cancérologues...), le centre Hygée (la plateforme de santé publique du Cancéropôle Lyon Auvergne-Rhône-Alpes) a permis à Smokitten de s'appuyer sur des données scientifiques en matière de changement comportemental et sur des tests menés tout au long de la production du jeu au sein du Living Lab du centre. Le Centre Hygée a étudié les leviers des changements de comportements à activer et ils sont traduits en mécaniques de jeu fun, efficaces et réalistes.



Promotion santé Valais (PSV) est l'organisme Valaisan de référence en matière de prévention, de promotion de la santé et de thérapie pulmonaire. Le Centre d'Informations pour la Prévention du Tabagisme (CIPRET) agit sur plusieurs niveaux :

- Empêcher la consommation de tabac
- Encourager à cesser la consommation de tabac
- Protéger contre le tabagisme passif

Le CIPRET a participé à la conception et à la production de la version multilingue du jeu pour un déploiement en Suisse.



Dans le cadre de l'Appel à projet 'Industries des Contenus Numériques — Nouveaux Usages et Innovation' l'ARS Auvergne Rhône-Alpes et BPI France ont souhaité soutenir le développement de l'innovation des usages et des technologies des entreprises de Rhône-Alpes. Dans ce cadre, le projet Smokitten a également été soutenu par l'ARS Auvergne Rhône-Alpes, afin de mettre en place le partenariat avec le Centre Hygée.



Plug In Digital est un éditeur français spécialisé dans la distribution digitale de jeux vidéo. Ils font parti des plus gros distributeurs indépendants de jeux vidéo en Europe et nous accompagne pour distribuer Smokitten dans tous les magasins d'applications mobiles du monde!



Le Pôle PIXEL est le premier pôle régional français dédié aux activités innovantes de l'image, du son et des industries créatives. Situé à Villeurbanne dans l'agglomération lyonnaise, le Pôle PIXEL accueille actuellement une centaine d'entreprises représentant 500 emplois dans les secteurs du cinéma, de l'audiovisuel, du web, du jeu vidéo, de la communication et des nouveaux médias, dont la SCOP DOWiNO! Le Pôle Pixel a soutenu *Smokitten* lors de la campagne de crowdfunding.



Dans le cadre de sa stratégie Europe 2020 et de son programme « L'Europe s'engage en Auvergne Rhône-Alpes«, l'Union Européenne finance des projets ayant pour objectif commun de favoriser la croissance et l'emploi pour faire face aux grands défis de demain. Cette stratégie européenne vise une croissance intelligente, durable et inclusive. Le projet *Smokitten* a ainsi bénéficié de financements via le fond FEDER (Fonds européen de développement régional) et BPI France.



La Bpifrance ou banque publique d'investissement, accompagne les entreprises de l'amorçage jusqu'à la cotation en bourse, du crédit aux fonds propres. Bpifrance offre des solutions de financement à chaque étape de la vie des entreprises.



LES RÉFÉRENCES DE DOWINO

GLUCOZOR: UN DINOSAURE POUR AIDER LES ENFANTS DIABÉTIQUES

GlucoZor est un jeu de type pet game qui a pour objectif d'apprendre aux enfants de 8 à 12 ans souffrant de diabète de type 1 à vivre avec leur maladie au quotidien. Réalisé pour Dinno Santé et le laboratoire d'innovation i-Lab d'Air Liquide en partenariat avec l'association Aide aux Jeunes Diabétiques, GlucoZor met en scène le quotidien d'un petit dinosaure diabétique. Entre ses repas et ses activités, il doit apprendre à maîtriser les variations de son taux de glycémie..



WWW.GLUCOZOR.FR

















WASTEBLASTERZ OU LA CHASSE AU GASPI

Wasteblasterz est un jeu vidéo de sensibilisation aux économies d'énergie et aux comportements éco-responsables, à destination des 25-40 ans. Le joueur doit inspecter au peigne fin son logement pour débusquer puis neutraliser les « Wattivores », sorte de blobs qui s'installent partout où l'énergie est gaspillée.

Les contenus pédagogiques font partie intégrante de la mécanique de jeu : guidé par le fameux Professeur « Greencool », le joueur doit répondre à des questions qualifiées pour charger son arme et détruire les Wattivores. A chaque fois, des fiches pédagogiques viennent enrichir sa bibliothèque lui permettant d'améliorer jour après jour les performances énergétiques de son appartement.

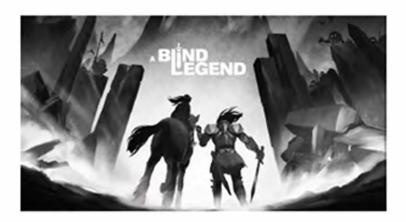
Réalisé avec de nombreux partenaires régionaux (les Agences Locales de l'Environnement ou la Bibliothèque Municipale de Lyon par exemple) le jeu s'inscrit également dans le réel, en participant à certains évènements (conférences, débats, ateliers, projections...), le joueur peut gagner des bonus. Des challenges régionaux permettent à des joueurs de rivaliser dans leur chasse virtuelle aux gaspillages, dans un esprit de compétition sain et motivant.

WWW.WASTEBLASTERZ.FR



ZOOM SUR « A BLIND LEGEND », UNE AUTOPRODUCTION DE DOWINO





A Blind Legend est le premier jeu d'action-aventure mobile sans image, où l'ouïe remplace les yeux. Ce jeu utilise la technologie du son 3D binaural et s'adresse non seulement aux personnes déficientes visuelles, mais aussi à toutes celles qui souhaitent vivre une expérience sensorielle inédite par le biais d'un jeu vidéo innovant. Un double objectif est visé: ouvrir les portes du jeu vidéo de qualité aux personnes non-voyantes, mais également sensibiliser le grand public à ce type de handicap.

Le jeu, sorti en octobre 2015, cumule aujourd'hui plus d'un million de téléchargements. Il a également reçu un Ping Award en 2016 et a été nominé aux Google Play Awards 2017.

WWW.ABLINDLEGEND.COM







A PROPOS DE DOWINO

Studio de création lyonnais, DOWiNO conçoit des serious games, applications mobiles et films d'animation didactiques pour le compte d'organisations publiques et privées afin de sensibiliser, éduquer et former à des problématiques à impact social telles que le développement durable, le handicap, la santé publique, la solidarité. L'équipe de DOWiNO s'est par ailleurs donné pour mission de développer en son nom propre des projets qui lui tiennent particulièrement à cœur, tel *Smokitten*, en s'appuyant sur le financement participatif.

L'entreprise, créée en 2013 sous format SCOP (Société Coopérative et Participative), compte désormais 8 salariés et a d'ores et déjà œuvré sur plus de 50 projets pour tous types de clients (grands groupes, institutions publiques, associations). DOWINO a par ailleurs pris le parti d'autoproduire des projets qui lui tiennent particulièrement à cœur, à l'instar de *A Blind legend* ou de *Smokitten*.



WWW.DOWINO.COM