

Paris, le 5 avril 2021

Cancer Fighter* : le jeu vidéo pour sensibiliser les enfants aux bonnes habitudes à prendre pour lutter contre les risques évitables de cancer.



Adopter de bonnes habitudes pour protéger sa santé doit s’ancre dans le quotidien des plus jeunes pour qu’une fois adultes, leur exposition aux principaux facteurs de risques évitables de cancer soit la plus réduite possible.

Afin de doter les enfants de 10 à 12 ans de connaissances sur les comportements à risque et leur permettre de prendre, le plus tôt possible, des habitudes de vie saines, l’Institut national du cancer lance le jeu vidéo « [Cancer Fighter](https://cancer-fighter.fr) » (<https://cancer-fighter.fr>). Développé sous un mode ludique et pédagogique, ce jeu propose une expérience inédite au sein d’un univers familier : le collège.

*Combattre le cancer.

Cancer Fighter : créer une expérience attractive pour comprendre les cancers et mieux s’en protéger à l’âge adulte

Le jeu Cancer Fighter propose, aux jeunes enfants, une expérience inédite et ludique, basée sur la prévention des cancers **via un outil familial** et partagé avec les parents : **le jeu vidéo**.

En effet, selon une étude¹, 99 % des 10/14 ans jouent aux jeux vidéos et 60 % des adultes partagent ce loisir avec leurs enfants. Par ailleurs, cette activité est considérée, à 73 %, comme un loisir pour toute la famille.

L’univers développé dans Cancer Fighter permet de **faire passer des messages clairement compréhensibles sous un format pédagogique et de donner les clés pour agir**.

Tout au long du parcours, des écrans délivrent les informations qui apportent les clés de compréhension du cancer et de ses mécanismes de développement et permettent d’expliquer pourquoi et comment plus de 40 % des cancers sont évitables.

¹ Étude « Les Français et le Jeu Vidéo ». SELL/Médiamétrie 2019.

Dans un cadre qui symbolise l'apprentissage des connaissances et l'acquisition des compétences -le collège- et avec un discours adapté aux enfants de 10 à 12 ans ans, le parcours proposé les aide à identifier les conduites à risque et les facteurs favorisant le développement des cancers :

- la **sédentarité et la manque d'activités physiques** : avec l'univers du gymnase et le professeur d'EPS ;
- une **mauvaise alimentation** : avec l'univers du réfectoire et la cheffe de la cantine ;
- la **consommation de tabac** : aux abords du collège, avec un adolescent du lycée voisin ;
- l'**exposition au soleil** : aux abords du collège.

Ce jeu permet de mettre en avant les conseils pratiques et les bonnes habitudes à adopter au quotidien pour favoriser les comportements protecteurs.

Cancer Fighter : délivrer les adultes de l'esprit délétère en engreant les bonus liés aux habitudes saines



L'histoire du jeu vidéo

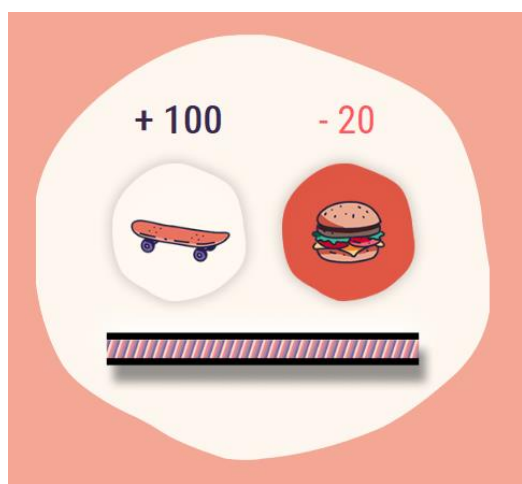
Dans le collège du héros, **un esprit tentateur a pris possession des adultes :**

- le professeur de sport semble anesthésié et apathique ;
- la cheffe cuisinière a renoncé à servir des plats sains et sert uniquement de la « malbouffe » ;
- devant l'établissement, un adolescent du lycée voisin fume et s'expose au soleil sans protection.

L'esprit délétère

L'ensemble de l'école a été transformée avec l'apparition de nombreux éléments sur les murs et sur les sols qui marquent la présence d'un esprit délétère.

Les adultes semblent avoir perdu la raison ; ils sont en fait sous le contrôle de cet esprit.



La mission du héros

Au cours de son aventure, **le héros combat** cet esprit en **attrapant le plus de bonus possibles et en évitant les malus.** Au fil du jeu, il a pour **mission de libérer les adultes envoutés** et permettre à chacun d'entre eux de **reprendre les bonnes habitudes.**

En jouant à « Cancer Fighter », les enfants découvrent, grâce à ces bonus, les bonnes habitudes à prendre pour réduire le risque de développer un cancer à l'âge adulte. Les malus, qu'ils doivent éviter, permettent de comprendre pourquoi certains comportements sont dangereux.

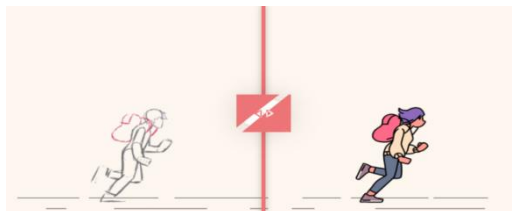
Afin de permettre à chaque enfant de s'approprier les bonnes habitudes, des contenus spécifiques ont été adaptés à ceux souffrant de handicap.

À la découverte des coulisses de Cancer Fighter



Une page dédiée présente les coulisses de fabrication du jeu Cancer Fighter. L'illustrateur, Elliott Lerner nous explique l'univers qu'il a développé, la façon dont il a conçu les personnages du jeu et ses secrets de fabrication.

[Accéder aux coulisses du jeu vidéo](#)

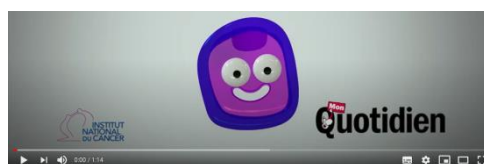
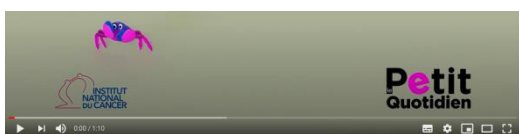


La sensibilisation aux principaux facteurs de risques évitables de cancers : de nouvelles actions lancées par l'Institut national du cancer auprès des enfants

Le jeu vidéo Cancer Fighter s'intègre dans **une démarche plus large de sensibilisation développée par l'Institut auprès des enfants**. Le 4 février dernier, à l'occasion de la journée mondiale de lutte contre le cancer, il s'est associé à « Mon Quotidien » et « Le Petit Quotidien » pour proposer 2 numéros spéciaux sur le cancer.

Enrichis de vidéos et d'un kit à destination des enseignants, le contenu fait le point sur les mécanismes de développement des cancers, ses facteurs de risques évitables et les moyens de les prévenir.

Une [page dédiée sur e-cancer](#) est destinée à la sensibilisation et à l'information des enfants sur la prévention des cancers.



POUR EN SAVOIR PLUS

Accéder au jeu vidéo [Cancer Fighter](#)

Accéder aux [coulisses du jeu vidéo](#)

Accéder à la [page prévention dédiée aux enfants et jeunes adolescents](#)

Accéder aux numéros spéciaux «[Mon Quotidien](#)» et «[Le Petit Quotidien](#)»

CONTACT PRESSE Lydia Dautet – Responsable des relations media

Institut national du cancer – presseinca@institutcancer.fr – 01 41 10 14 44//06 20 72 11 25