



**18 MAI 2011**  
**LANCEMENT EUROPEEN DE SMOKY RABBIT**  
**EN AVANT - PREMIERE DE LA JOURNEE MONDIALE SANS TABAC DU 31 MAI**

*Smoky Rabbit*, un jeu vidéo portant sur la prévention du tabagisme, est lancé le 18 mai 2011, pour être disponible à tous en 18 langues, dans 18 pays avant le 31 mai, journée Mondiale sans tabac. Né de la rencontre de spécialistes européens du contrôle du tabac et de spécialistes du jeu vidéo, *Smoky Rabbit* est développé par Deise Mikhail et Marti di Stefano de Human Games. L'OFT (Office français de prévention du tabagisme), présidé par le Pr Bertrand Dautzenberg, en a assuré le développement « scientifique » et aidé à la diffusion européenne via en particulier le réseau des centres de tabacologie *e.Scann* ainsi qu'à la diffusion mondiale.

De nombreux jeux vidéo ont déjà été conçus pour offrir des messages sanitaires mais, même si ces « serious games » étaient de qualité, leur succès en a souvent été très limité. La logique a été inversée pour *Smoky Rabbit* qui, avant tout, a été pensé pour être adopté par le plus grand nombre, et de fait, des messages simples de contrôle de tabac ont été inclus au jeu tout en restant discrets. Les utilisateurs reçoivent ainsi, au cours du jeu, des messages sur la nocivité de la fumée du tabac - en particulier celle de la chicha et des joints - sur la nécessité de se protéger du tabagisme passif et sur le bénéfice pour les fumeurs d'arrêter de fumer sans délai.

Selon le Pr Bertrand Dautzenberg « *Il est très important de casser ce qu'il reste d'image positive du tabac chez les jeunes car la dépendance tabagique est une maladie chronique récidivante de l'adulte qui est acquise dans la majorité des cas à l'adolescence. Le risque d'être fortement dépendant au tabac pour un non fumeur qui passe à l'âge adulte est très réduit par rapport au risque qui existe quand on sort fumeur de l'adolescence. C'est pourquoi des trésors d'ingéniosité sont développés par l'industrie et ses lobbyistes pour que les jeunes fument et développent cette dépendance qui assurera le marché de demain* ».

Selon Marti Di Stefano « *C'est la première fois qu'un jeu vidéo portant un message de prévention accessible en direct sur Internet, téléchargeable sur iPod®, iPhone® pour le 31 mai et bientôt sur Android est lancé à une telle échelle* ». Il est en effet immédiatement disponible en 15 langues européennes : anglais, français, allemand, espagnol, italien, portugais, polonais, roumain, tchèque, hongrois, bulgare, letton, estonien, maltais, grec ainsi qu'en 3 autres langues : chinois, turc et arabe. L'histoire de Smoky Rabbit sera relatée sur sa page Facebook, sur le site [www.ofta-asso.fr](http://www.ofta-asso.fr) et [Humangames.tv](http://Humangames.tv).

**Contacts OFT**

Pr Bertrand Dautzenberg, président • +33 6 13 43 70 48 • [b.dautzenberg@ofta-asso.fr](mailto:b.dautzenberg@ofta-asso.fr)  
Aude Collin, chargée de projets • +33 1 43 25 25 87 • [a.collin@ofta-asso.fr](mailto:a.collin@ofta-asso.fr)  
66, boulevard Saint-Michel • 75006 Paris, France • Tél. +33 1 43 25 19 65  
[www.ofta-asso.fr](http://www.ofta-asso.fr)

**Contacts Human Games**

Marti Di Stefano, Co funder • +33 6 85 08 36 75 • [marti@humanshape.tv](mailto:marti@humanshape.tv)  
3 rue des Fossés Saint-Marcel - 75005 Paris, France  
[www.humangames.tv](http://www.humangames.tv) • Tél. +33 1 45 35 73 98