

# PromoSanté

— PAYS DE LA LOIRE —

Espace collaboratif d'expertise et de ressources

## L'avis du réseau d'expertise d'outils pédagogiques en éducation et promotion de la santé des Pays de la Loire

*EXPERTISE du 21 Mai 2021*



## SeduQ

## Le jeu pour la santé sexuelle

**Thématique :** Education à la vie affective et sexuelle ;  
prévention des violences sexuelles ; consentement

**Support :** Jeu

**Public(s) :** Adolescents (12-15 ans) ; jeunes adultes (16-20 ans)

**Nombre de participants :** 1 à 15 joueurs

**Année de création :** 2020

**Acquisition :** Achat

**Prix :** 40 euros



## Les informations du promoteur sur l'outil

### Matériel

- 354 cartes
- 1 plateau de jeu
- 2 pions
- 1 livret de règles et d'information sur la santé sexuelle
- 1 guide d'utilisation à l'usage des professionnels

Disponible en version digitale :  
Règles du jeu sur la chaîne youtube Désclïc ou sur le site seduq.fr

### Objectifs

- ✓ Promouvoir la santé sexuelle
- ✓ Prévenir les violences sexuelles
- ✓ Permettre les échanges et débats entre jeunes et entre genres

### Utilisation

Animations collectives ou entretiens individuels

### Durée de jeu

De 1h à 2h

### Conseils

Cf. guide pédagogique

### Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 42 euros auprès des éditions Désclïcs. Il peut être commandé :  
- par téléphone : 06 04 12 76 97  
- par email : editions-desclïc.fr

**Adresse :**  
Editions Désclïcs  
80 rue Gay Lussac  
27000 EVREUX



### Appréciation globale

L'outil SeduQ (à prononcer au choix Séducul comme les autrices ou Séduc) est un escape game conçu avec des jeunes, à destination des adolescents et des jeunes adultes, qui souhaite traiter de la vie affective et sexuelle et plus largement de la santé sexuelle sous un format original, actuel et réaliste, à travers différents volets : construction de la relation, contraception et IST, consentement, violences sexuelles, addictions, orientation sexuelle et identité de genre, corps.

Le jeu démarre par la partie SEDU, dont l'objectif est la séduction d'un personnage à partir des choix collectifs réalisés par les joueurs. Puis vient la partie Q, à laquelle on accède une fois la partie SEDU réalisée. L'objectif ici est d'atteindre une vie affective et sexuelle positive.

L'organisation de SeduQ en deux parties est intéressante car elle met en évidence l'importance de la séduction autant que celle de la relation sexuelle pour la construction d'une relation affective et sexuelle positive.

Si les objectifs annoncés par les conceptrices de l'outil sont prometteurs, encourageants et suscitent l'envie d'utiliser cet outil, à l'usage, il apparaît que la mécanique de jeu est complexe et mérite ici d'être précisée :

#### **ACTE I : SEDU**

Un premier paquet de cartes permet de scénariser la rencontre entre les deux personnages (drague, lieux...). Les échanges et les choix entre les participants vont amener le groupe à construire une histoire d'une relation amoureuse consentie.

Cependant, rien n'interdit la relation un peu plus choc et limite, qui aboutira à une fin de jeu mais pimentera les échanges autour de la table entre les joueurs. Par contre, cela demandera à l'animateur de disposer de solides compétences d'animation, mais également d'un outillage structuré autour des notions de santé sexuelle et de consentement, pour permettre aux participants de s'interroger et de débattre.

Dans cette phase de jeu, nous attirons l'attention sur la nécessité pour l'animateur de veiller à ne pas être absorbé par le comptage et la manipulation des cartes, pour impulser et soutenir les échanges et débats entre participants.

#### **ACTE II : Q**

A la fin de cette première partie du jeu (SEDU), les personnages sont séduits. A l'aide de deux nouveaux paquets de cartes, les joueurs les accompagnent vers la possibilité d'un premier rapport sexuel consenti et sans risque (IST, grossesse...). Cette seconde partie permet d'aborder de nouveaux thèmes tels que la connaissance des corps, les moyens contraceptifs, le désir et le plaisir au contact de l'autre.

La mécanique de jeu reste celle de cartes numérotées qui ont cette fois à être additionnées : l'addition des valeurs de cartes corps permet de réaliser des actions. Celles-ci permettent de grimper sur l'échelle du désir et du plaisir sur le plateau de jeu.

La partie est gagnée lorsque le dernier niveau du plaisir est atteint.

Si cette phase de jeu est globalement intéressante, nous regrettons toutefois plusieurs points :

- Le grand nombre de cartes/scenarii et les modalités d'animation complexes induisent des approches normatives, automatiques, qui prennent insuffisamment en compte les aspects multifactoriels du comportement.
- Le recours aux substances psychoactives ou à l'alcool amène systématiquement du côté du danger et ôte tout consentement possible. Nous regrettons cette approche centrée uniquement sur les risques qui ne laisse pas la place aux échanges sur les raisons de l'usage de substances psychoactives (dont les bénéfiques), les expériences et les questionnements de chacun, des approches pourtant plus efficaces en éducation pour la santé.

Le guide d'intervention permet de multiples utilisations à travers des fiches d'intervention par contexte et par thème en fonction des objectifs choisis. Toutefois, ce guide peut en devenir aussi complexe par les notions qu'il ajoute (« arbre »), par les nombreuses pistes proposées ou les pictogrammes non expliqués.

Les fiches d'intervention proposent des méthodologies parfois alambiquées et discutables (choix des cartes à l'avance, ou orientation des choix des joueurs sans leur dire) pour traiter une thématique ou atteindre un objectif.

Nous avons également pu constater des approximations, erreurs (ex : le délai d'IVG en France).

Enfin, l'utilisation du jeu sans animateur (indiquée comme possible par le concepteur) nous interroge au regard de la complexité des modalités du jeu et de l'animation indispensable pour permettre les échanges, notamment sur la partie Q.

Compte tenu des enjeux d'animation, le guide pédagogique aurait certainement gagné à proposer des repères consacrés à la gestion du groupe (règle de fonctionnement, distribution de la parole, confidentialité, dynamique de groupe...).

Nous apprécions le système imaginé par les conceptrices qui déconstruit la pornographie et remet en lumière les étapes pour parvenir à une relation sexuelle consentie, une montée en puissance qui passe de la séduction au plaisir.

Toutefois, les mécanismes de jeu rendent cet objectif difficilement atteignable si jamais le professionnel qui l'utilise ne dispose pas d'un background solide, tant en terme de connaissances des différentes thématiques abordées, qu'en terme de compétences d'animation et de gestion de groupe.

En conclusion, on peut percevoir un décalage entre ce qui est annoncé par les promotrices de l'outil et l'utilisation concrète de SeduQ. La compréhension des règles de jeu est loin d'être évidente, la lecture du guide est longue et complexe et est en décalage avec la durée de jeu proposée (1 heure). Par conséquent, cet outil, qui n'est probablement pas un outil d'éducation pour la santé, n'a pas vocation à atterrir entre toutes les mains. Celui qui l'utilisera et le manœuvrera aura été aguerri sur la thématique « santé sexuelle » et sur l'animation collective.

## Objectifs de l'outil

- ✓ Promouvoir la santé sexuelle
- ✓ Prévenir les violences sexuelles
- ✓ Permettre les échanges et débats entre jeunes et entre genres

## Public cible

A partir de 12 ans (5<sup>ème</sup>) pour la 1<sup>ère</sup> partie du jeu (séduction).

A partir de 15-16 ans (2<sup>nde</sup>) pour la 2<sup>nde</sup> partie du jeu

## Utilisation conseillée

Collèges, lycées

Centres de loisirs

Etablissements sociaux et médico-sociaux (MECS, FJT, CHRS)

## Temps d'appropriation de l'outil

Plus de 2 heures



### Notes aux lecteurs :

- Les expertises d’outils sont réalisées dans le cadre de PromoSanté Pays de la Loire et coordonnées par l’IREPS Pays de la Loire.  
Pour contacter la coordination du groupe d’experts : [aglatre@irepspdl.org](mailto:aglatre@irepspdl.org)  
Pour plus d’informations : [www.promosantepdl.fr](http://www.promosantepdl.fr)
- Cet avis d’expertise est construit sur la base d’un guide issu d’un groupe de travail composé de l’IREPS Pays de la Loire (Instance Régionale d’Education et de promotion de la Santé) et d’Apes Ulg Liège (Action, recherche, évaluation en promotion de la santé et éducation pour la santé)
- L’activité d’expertise consiste en la production d’un point de vue élaboré et étayé par des professionnels investis dans le champ de la santé, sur un outil pédagogique. Cet avis d’expertise s’appuie sur une [méthodologie spécifique](#). Il ne saurait avoir de valeur de labellisation ou de caution.