



Sara Mathieu-Chartier
sara.mathieu.chartier@umontreal.ca
Programme de doctorat
en psychopédagogie

LE FANTASME D'UN JEU VIDÉO POUR PRÉVENIR LA CHLAMYDIA

Au Québec, le nombre de diagnostics de chlamydia augmente constamment chez les jeunes adultes. Les applications mobiles et les jeux vidéo font-ils partie de la solution pour freiner cette hausse ?

La chlamydia¹ est la plus fréquente des infections transmissibles sexuellement (ITS) et touche particulièrement les jeunes de 15 à 24 ans, groupe pour lequel le nombre de cas déclarés augmente de façon constante, notamment au Québec (Portrait des ITSS au Québec). Si plusieurs stratégies ont été menées pour contrer cette « épidémie silencieuse » et prévenir les ITS dans leur ensemble, leur efficacité semble limitée. Malgré ce constat, plusieurs chercheurs tentent de résoudre le problème. Parmi eux, certains, comme Lise Renaud et Louise Sauvé, se tournent depuis quelques années vers les applications mobiles et les jeux vidéo, dont le potentiel est évoqué avec espoir et enthousiasme.

Les chercheurs et acteurs de la santé publique s'intéressent aux applications mobiles et aux jeux vidéo d'abord parce qu'ils sont populaires auprès des jeunes adultes. Au-delà de cette approche intéressée, le jeu vidéo abaisse plusieurs barrières des démarches d'éducation à la sexualité classiques. Par exemple, le jeu vidéo éducatif permet une intervention anonyme et sans embarras, reçue au moment choisi par la personne ciblée et répétée selon ses besoins. Ses fonctionnalités rendent possibles une rétroaction individualisée et un apprentissage interactif, dans un espace virtuel sécuritaire qui permet l'exploration et l'essai-erreur. Du point de vue de l'offre de services, le recours au jeu vidéo présente d'autres avantages, dont celui d'une dissémination rapide à moindre coût et sans limites géographiques. Disponible en ligne, il transmet des messages différents de ceux véhiculés par la pornographie et offre un contact direct avec des services de counseling et de dépistage.

Malgré ces avantages, les quelques jeux vidéo en éducation à la sexualité qui ont été conçus se sont rarement traduits en succès. Sans surprise, le côté ludique des jeux proposés par des équipes de recherche laisse souvent à désirer. Ces jeux sont mal reçus par les adolescents et les jeunes adultes, et leur jouabilité est discutable. Sans acceptabilité de la part de la population ciblée, l'intervention s'avère peu efficace. Le manque de reconnaissance par les équipes de recherche de l'expertise des designers de jeu et, par conséquent, l'absence de participation de ces derniers à la conception des jeux expliquent, du moins partiellement, ces déceptions.

Bref, utiliser les jeux vidéo pour susciter des apprentissages est risqué et exige une approche interdisciplinaire allouant une place de choix au design de jeu. Sans être l'unique solution, les jeux vidéo détiennent un potentiel non négligeable pour contribuer à prévenir les ITS auprès des jeunes adultes. Toutefois, comme certains designers de jeu l'ont souligné, un brocoli recouvert de chocolat reste un brocoli; personne n'est dupe lorsqu'un message éducatif est maquillé de références ludiques. Si la réalisation du fantasme du jeu vidéo qui participerait à prévenir les ITS n'est plus très loin, beaucoup reste encore à faire... ©

¹ L'infection à *Chlamydia trachomatis* est une infection transmissible sexuellement. Pour en savoir plus sur les symptômes, les conséquences, les moyens de protection et les services de dépistage : www.itss.gouv.qc.ca.