

Une borne d'arcade sur la vie affective et sexuelle

Depuis le mois de mars, le Biohacklab s'essaie dans les locaux de l'association Les Portes logiques. Il s'agit d'une borne d'arcade, réalisée par des jeunes en études, à Initiatives Formation.

L'initiative

Entre l'atelier textile, électronique et de codage, la borne d'arcade trône fièrement dans les locaux de l'association Portes logiques.

À l'arrière du café associatif Flux, tout le monde se côtoie dans cet espace d'apprentissage et de découverte. « Biohacklab », voilà le nom du projet qu'ils ont porté, avec le centre de santé sexuel (CSS) de l'hôpital quimpérois et Initiatives Formation.

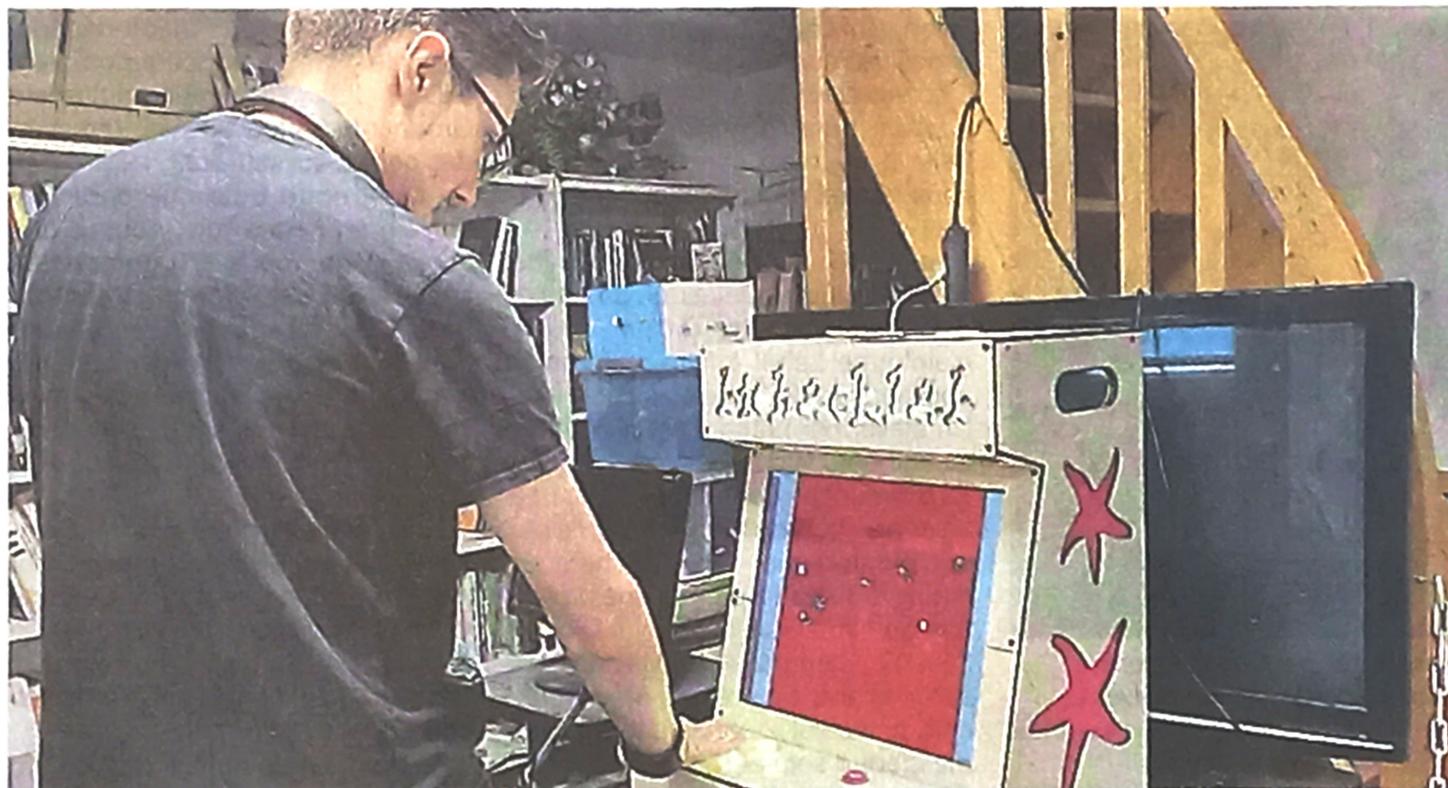
« Par et pour les jeunes »

L'objectif : que les jeunes fassent de la prévention auprès d'autres jeunes. Ils étaient une vingtaine à avoir appris à se servir des machines mais aussi à coder pour créer les jeux qui sont sur cet outil. « La borne d'arcade a été réalisée par et pour les jeunes », retrace Laure Bouscasse, cofondatrice de l'association.

Pour les Portes logiques, tout a commencé en créant des dispositifs de contraception masculine, imprimés en 3D. « On a ouvert il y a un an et demi par une résidence de découverte de cette technologie », retrace-t-elle.

Pour le CSS, ils ont ensuite créé des vulves et des clitoris, en érection et au repos, pour qu'ils puissent montrer ce que cela représente. Avant de collaborer avec Initiatives Formation : d'abord avec de la découpe laser pour créer des distributeurs de protections hygiéniques et sexuelles.

Pendant une semaine, ils ont travaillé à développer leur jeu, lors d'une formation cofinancée par la région Bretagne, Déffinov, la Délégation



Dans les locaux de l'association Flux, du projet « Biohacklab » est né une borne d'arcade aux huit jeux pour sensibiliser les jeunes aux problématiques de santé affective et sexuelle.

PHOTO OUEST-FRANCE

régionale aux droits des femmes et à l'égalité (DRDFE), la fondation Orange et le CSS.

Un bon moyen d'attirer pour faire découvrir

« Ils ont fabriqué huit jeux, à partir de trois logiciels libres » : La folle histoire de Bébert, Sex Quizz ou encore Kapote War s'affichent ainsi sur l'écran, au-dessus des boutons lumineux et colorés. « Ils n'avaient jamais fait ça avant, mais là ils ont tout fait, de l'écriture au gameplay, en passant par les écrans titre et les plans de la borne. »

Lorsque l'on retourne l'outil, on découvre l'envers du décor : un écran de récup', une carte programmable ou encore des enceintes. Si l'outil est actuellement accessible physiquement aux Portes logiques, les jeux sont également en ligne, sur le Game Jam. De juin à août, il sera au centre de santé sexuelle, et dès la rentrée, au centre de formation, Initiatives Formation.

Le jeu vidéo est, selon Laure Bouscasse, un « bon moyen d'attirer pour faire découvrir une autre culture que le *mainstream* », pour tous les âges. « On voit que ça fonctionne bien,

quand on a des événements, les gens sont attirés et jouent naturellement. »

Clemence DILIGENT.

Pratique : Biohacklab, borne disponible jusqu'à fin juin dans les locaux des Portes logiques, à l'arrière du bar Flux, 3, rue du Cosquer. Contacts : lesporteslogiques.net/gamejam/biohacklab_2024/ ; plus d'informations : lesporteslogiques.net ; xor@lesporteslogiques.net ou 06 77 80 82 80.

« Il faut montrer que ce n'est pas tabou »



Au centre de santé sexuelle (CSS) de l'hôpital, toute l'équipe a participé au projet Biohacklab.

PHOTO OUEST-FRANCE

Trois questions à...

Docteur Mathilde Gilbert, médecin praticienne à l'hôpital, Sylvie Calvez, infirmière conseillère conjugale.

Comment avez-vous commencé à collaborer avec Les Portes logiques ?

Docteur Mathilde Gilbert : Pendant la semaine de la santé sexuelle, l'an dernier, nous avons eu les financements du CoReSS (Comité de coordination régionale de la santé sexuelle) et nous avons pu imprimer des vulves et des clitoris en 3D, pour montrer à quoi cela ressemble au repos et en érection.

Qu'avez-vous pensé du projet « Biohacklab » mené par des jeunes de la mission locale ?

Sophie Calvez : La création du jeu a amené des réflexions sur la sexualité, à laquelle on a apporté nos connaissances, surtout en vérifiant qu'il n'y avait pas de coquilles. C'est aussi

important de libérer la parole. Il faut montrer que ce n'est pas tabou.

MG : On a totalement laissé faire les jeunes de la mission locale, c'est un jeu par et pour les jeunes.

À quoi va servir la borne désormais ?

MG : On va récupérer la borne pour trois mois, à partir de la semaine de la santé sexuelle, du 3 au 6 juin, on espère que ça va attirer. Dans la salle d'attente, on pourra y jouer, et ça peut créer des questions. Ce serait bien qu'un jour on ait notre borne.

SC : Le numérique, ça parle aux jeunes, et c'est ludique. C'est un outil intéressant, on cherche toujours de la nouveauté pour rendre le service attractif.

Recueilli par C.D.

Centre de santé sexuelle, 14, avenue Yves Thépot. Contact : 02 98 52 60 99 ou sm.centre-sante-sexuelle@ch-comouaille.fr ; ouvert du lundi au vendredi de 9 h à 13 h et de 14 h à 17 h.