

# Journées nationales - Service Sanitaire

## Angers, 16-17 mars 2023

### Service Sanitaire : apprendre la prévention dans un monde virtuel

E. Le Roux, C. Eyraud, P. Martin; avec le soutien d'A. Faye à la commission pédagogique



#### Introduction

- Au lancement du service sanitaire en **2018/19**, les **établissements scolaires et universitaires** étaient **privilegiés** pour la réalisation des actions.
- Le **contexte sanitaire** a menacé la mise en œuvre du service sanitaire et la question de la **réalisation en distanciel des actions de prévention** a émergée.
- Notre projet étudie la **mise en œuvre** et les **connaissances** en prévention acquises dans **deux contextes de réalisation** du service sanitaire : **en vie réelle** (dans un lycée, finalement par visioconférence) et **en vie virtuelle** (dans un jeu en ligne).

#### Méthode

**Etude comparative** basée sur des **observations, entretiens et questionnaires** auprès d'étudiants effectuant leur service sanitaire dans un **lycée parisien** encadrés par un enseignant d'EPS (n=24) versus dans le **jeu HABBO** (et physiquement dans une salle de cours de la faculté) (n=24) encadrés par deux chercheurs en prévention.



#### Résultats (1/2)

La **préparation des actions a été plus difficile dans le groupe du jeu HABBO**, les étudiants se projetant moins sur les possibilités concrètes d'actions que dans le terrain *Lycée*. Une **formation au jeu a été réalisée en plus de la séance de TD** de préparation des actions prévue par la faculté.

Au final, les interventions délivrées dans HABBO étaient **diversifiées et offraient un grand niveau d'engagement des joueurs**. Elles étaient délivrées dans des espaces pré-existants du jeu ou spécifiquement créés par des « joueurs partenaires » pour s'adapter aux idées des étudiants, grâce à l'intervention de la community manager lors des TD de préparation des actions. Les étudiants ont touché jusqu'à 200 joueurs / semaine.



#### Résultat (2/2)

Les interventions en Lycée (adaptées en Zoom en dernière minute du fait du COVID) reposaient sur des diaporamas d'informations et des quizz. Les étudiants ont touché jusqu'à 50 lycéen.ne.s / semaine.

A l'issue de la semaine d'action, les 24 étudiants du groupe **HABBO** se sentaient **acteurs de prévention (87%)**, à l'aise (96%) et **utiles (71%)**. Trois ont exprimé la sensation de **moins apprendre que s'ils avaient été en présentiel**, que leur action de prévention est **moins concrète** que s'ils avaient dû intervenir dans une classe de lycée ou de collège. La satisfaction de l'expérience du service sanitaire du groupe était de 80%.

Les 7/24 étudiants du groupe *Lycée* se sentaient **acteurs de prévention (71%)**, à l'aise (71%), **peu utiles (43%)**, notamment lié à l'usage de ZOOM (cf verbatim). Leur satisfaction moyenne était de 67%.



*Peu d'élèves ont assisté aux présentations. Je pense que l'expérience aurait été meilleure si le Service Sanitaire avait eu lieu en présentiel.*

*Le format ZOOM était quand même plutôt désavantageux pour la relation interactive avec les élèves.*



#### Résultat (3/3)

Les étudiants du groupe HABBO se déclaraient **moins prêts à exercer la prévention dans un cadre professionnel que les autres (62% vs 75%)**

#### Conclusion – Discussion

La réalisation du service sanitaire au sein **d'un jeu en ligne**, est **acceptable et satisfaisante** pour les étudiants, elle permet la mise en œuvre d'actions de prévention **innovantes et ludique**. Du fait de sa **nature moins concrète**, n'impliquant pas de rencontre formelle avec les bénéficiaires de l'action de prévention – et leurs identités officielles, les étudiants réalisant leurs actions dans le jeu se sentent moins préparés pour faire de **la prévention dans un cadre professionnel**.