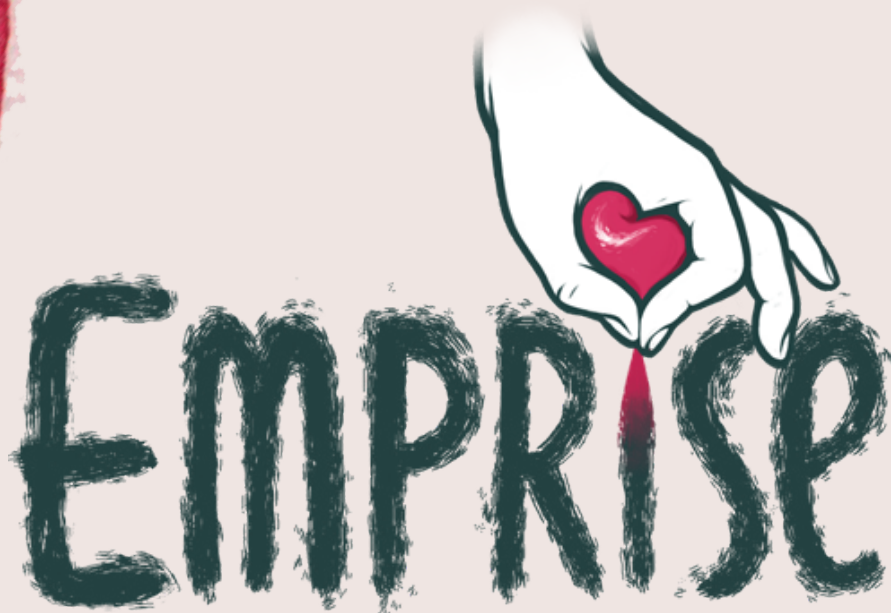




EMPRISE

GUIDE PÉDAGOGIQUE

À DESTINATION DES PROS

Maîtrise de l'outil Emprise

Fiches méthodologiques

Ressources pédagogiques par thème

Stratégies d'adaptation à votre contexte



LE JEU POUR PRÉVENIR LES VIOLENCES CONJUGALES

Emprise est un outil ludopédagogique. Il permet de sensibiliser et prévenir les violences conjugales, informer sur les réalités des violences et l'accompagnement des victimes. Cet outil, véritable support de médiation, permet surtout, de créer un cadre bienveillant pour ouvrir le dialogue sur ce sujet lourd et complexe.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DE EMPRISE

- Visibiliser la diversité des violences et des parcours
- Sensibiliser et prévenir les violences conjugales
- Créer un cadre bienveillant pour ouvrir le dialogue

Être **à l'aise avec les thématiques** et **savoir manipuler l'outil** est primordial. Pour que Emprise réponde au mieux à vos objectifs pédagogiques, ce guide vous propose d'explorer toutes ses possibilités afin de vous permettre de **l'adapter** à vos méthodes d'accompagnement et à votre public.

En +, 6 ans après sa première diffusion, Emprise fait peau neuve !



SOMMAIRE

I. RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU

- Jouer à Emprise..... p.4
- Les fins de Emprise p.9

II. FICHES D'INTERVENTION PAR CONTEXTE

- Adapter Emprise à un groupe d'ados p.11
- Adapter Emprise à un groupe d'adultes p.11
- Utiliser Emprise en grand groupe p.12
- Utiliser Emprise en entretien individuel p.12
- Utiliser Emprise sans pro accompagnant p.13
- Influencer la partie p.13

III. FICHES D'INTERVENTION PAR THÈME

- Violences conjugales dans les couples LGB+ p.15
- Violences de genre p. 16
- Emprise administrative et économique p.17
- Dépendance sociale et isolement p.18
- Violences psychologiques et verbales p.19
- Violences sexuelles p.21
- Violences physiques p.22
- Parcours d'accompagnement p.23



I. RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU



Emprise est un jeu de carte collaboratif. A la manière d'un jeu dont vous êtes le héros, le groupe va faire évoluer la relation d'emprise de son personnage, vers une sortie (ou non) de la violence.

DANS VOTRE BOÎTE EMPRISE, IL Y A :



- 1 Un paquet de cartes **HISTOIRE** numérotées de 0 à 83 : ce sont avec ces cartes que vous allez jouer pour faire avancer le scénario
- 2 Un paquet de 8 cartes **PERSONNAGE** : le groupe peut choisir parmi une pluralité de profils
- 3 Un paquet de 5 cartes **TÉMOIGNAGE** : elles seront partagées au groupe en fonction de la fin qu'elles et ils auront eu.
- 4 Un guide d'utilisation : pour expliquer les règles du jeu !
- 5 Un trombone : pour illustrer l'emprise du partenaire sur le personnage

ÉTAPE 1 : PRÉPARER SON OUTIL

1/ Mettez de côté les paquets **PERSONNAGE** et **TÉMOIGNAGE**



Pour avoir une
présentation
vidéo du jeu

2/ Placez les cartes **HISTOIRE** à la verticale dans votre boîte.

Attention ! Ces cartes doivent impérativement être rangées dans l'ordre numérique.



ÉTAPE 2 : INCARNER SON HISTOIRE

C'est le moment de choisir le personnage que vous allez incarner en tant que groupe !

3/ Lisez les caractéristiques des personnages et choisissez celui ou celle qui fait consensus.

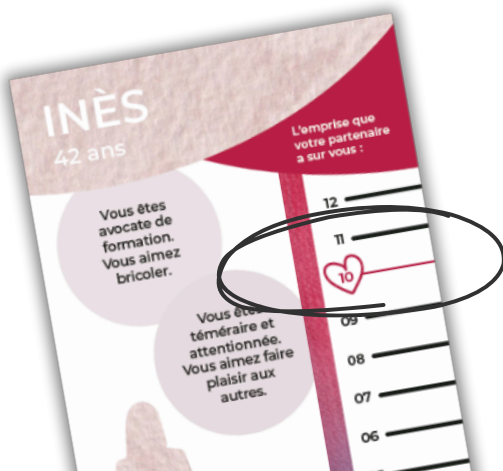


Est-ce que chaque joueur·euse incarne un personnage ?

NON ! L'ensemble du groupe incarne un seul personnage qui va interagir avec son·sa partenaire (= le jeu)

C'est aussi le moment où vous allez pouvoir choisir le **genre** de votre partenaire. Les autrices ont utilisé l'écriture inclusive et des illustrations (plus ou moins) non genrées pour parler de "ton·ta partenaire". Mais peut-être que cela va impacter l'animation : l'emprise dans les relations hétérosexuelles ne s'exprime pas de la même manière que dans les relations lesbiennes ou gays. Idem, dans les relations hétérosexuelles, elle ne va pas prendre les mêmes formes selon le genre de la personne qui agit de violences.

4/ Placez le curseur de votre emprise sur 10.



Pour plus d'informations sur ce sujet, rendez-vous nos fiches thématique à la fin de ce guide !

ÉTAPE 3 : FAIRE PROGRESSER L'HISTOIRE

A chaque tour de jeu, le groupe va être confronté à de nouvelles situations. Les personnages sont choisis, l'histoire peut donc commencer ! Comme dans "le livre dont vous êtes le héros", les joueuses **devront choisir entre 2 possibilités d'action**. La carte qui suit révélera la conséquence de ce choix et renverra à une autre carte. Et ainsi de suite, jusqu'à la fin du jeu.

5/ Prenez la carte 0

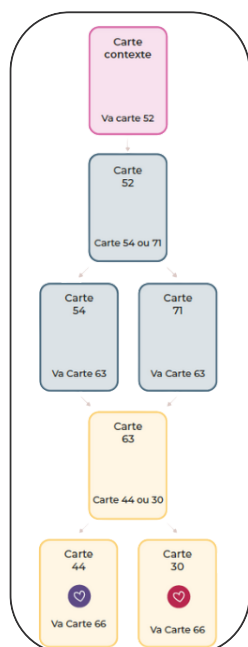


6/ Faites votre premier choix



C'est ici que commencent les échanges intéressants. Ce sont les choix de cartes (dialogue avec le personnage fictif) par les joueurs qui vont amener vers telle ou telle thématique. Une arborescence a été créée pour orienter la partie vers un sujet plutôt qu'un autre.

7/ Laissez-vous guider par l'histoire



FOCUS SUR L'ARBORESCENCE DE EMPRISE

- Si le début de l'histoire est commune à toutes les parties, le jeu se scinde en deux parties au bout d'un moment. Toutes les parties sont donc différentes ! En fonction des choix, vous allez pouvoir aborder tout un tas de thématiques différentes.
- Vous n'allez pas pouvoir rejouer avec une carte que vous avez déjà jouée.

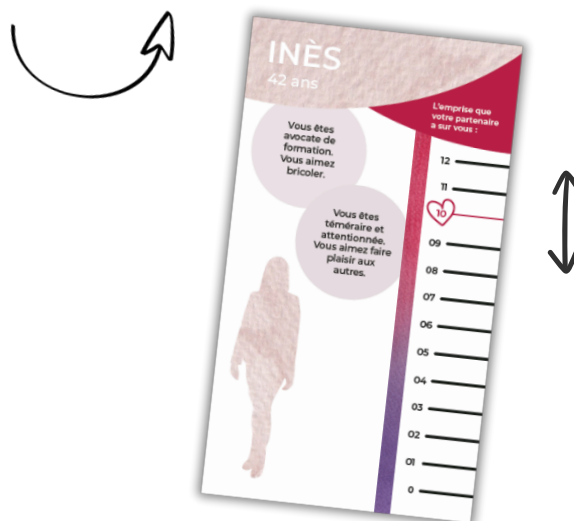
ÉTAPE 4 : FAIRE ÉVOLUER L'EMPRISE

En fonction des choix du groupe, l'emprise que votre partenaire a sur votre personnage va se renforcer ou diminuer.

8/ Repérez les indications sur les cartes

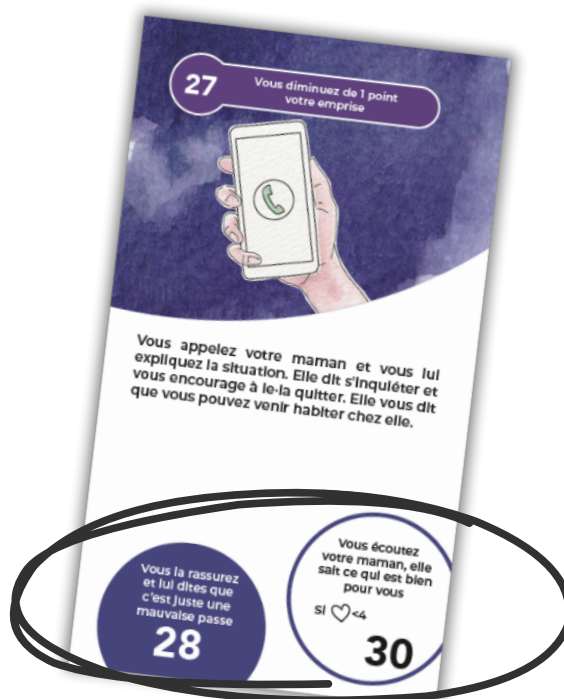


9/ Déplacez le curseur de l'emprise



10/ Faites attention aux choix sous condition

Le niveau d'emprise peut avoir une influence sur la poursuite du jeu. En effet, certains choix possibles sont liés au niveau d'emprise que votre partenaire a sur vous. Soyez bien attentifs·ves à toutes ces indications !



ÉTAPE 5 : TERMINER L'HISTOIRE

Le jeu Emprise a 5 fins possibles. Cet outil utilise les récits de vie de victimes et montre comment l'emprise s'installe : chaque fin conduit à une carte **TÉMOIGNAGE**

11/ Arrivez à une carte fin



12/ Prenez la carte **TÉMOIGNAGE** indiquée

Fin 1 : Ce témoignage permet de rassurer le groupe sur les possibilités de sortir des violences conjugales. La victime est entourée de ses proches et fait preuve de courage.

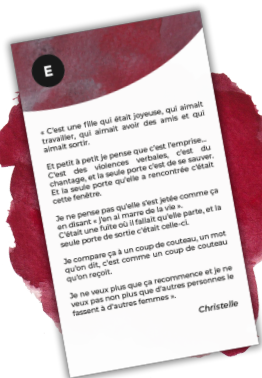
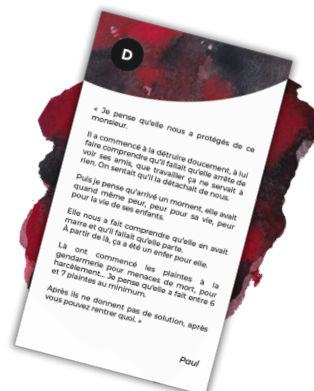
Fin 2 : Il est possible de sortir des violences conjugales. La victime s'est rapprochée des institutions publiques telles que les commissariats et les associations. Le 3919 lui a permis de sauver sa vie.



Fin 3 : La violence conjugale ne se termine parfois jamais. Dans ce cas, l'emprise que l'auteur a sur sa victime est trop forte. La victime n'arrive pas à s'en défaire.



Fin 4 : Les issues fatales sont bien trop nombreuses. La blessure de trop arrive aussi soudainement qu'inexorablement. Cette situation a été vécue par 137 femmes en 2024, en France.



Fin 5 : Le suicide forcé est une issue fatale moins connue que les féminicides. La violence psychologique, les menaces et les humiliations du quotidien peuvent être aussi dangereuses que la blessure de trop.

II. FICHES D'INTERVENTION PAR CONTEXTES

Emprise est un outil pédagogique sous forme de **jeu dont vous êtes le héros**. Le support "jeu" permet facilement d'adapter l'outil

Le meilleur outil sera toujours celui avec lequel vous êtes la-le confortable + celui qui est le plus **adapté** à votre public, vos objectifs, et votre contexte d'intervention. Alors on ne peut que vous conseiller de vous réapproprier entièrement le jeu dont vous avez besoin, pour qu'il existe autant de variantes que de professionnel·les qui utilise Emprise !

Ici, notre objectif est de vous guider en vous donnant quelques exemples de **variantes éprouvées** par d'autres professionnel·les sur le terrain.



QUELLES ADAPTATIONS POSSIBLES AVEC EMPRISE ?

- Adapter Emprise à un groupe d'ados
- Adapter Emprise à un groupe d'adultes
- Utiliser Emprise en grand groupe
- Utiliser Emprise en entretien individuel
- Utiliser Emprise sans pro accompagnant
- Influencer la partie



FICHE 1 : ADOS



Groupe
8



Durée
2H



Intervenant·es
1+

Ce jeu a été créé pour un public cible de 13-15 ans, il est donc totalement adapté à cette tranche d'âge. Si le jeu parle d'un couple ensemble depuis 6 ans, marié depuis 3 ans, cela favorise l'expérience en incarnant des personnages qui ne leur ressemblent pas, et en travaillant la capacité de projection.

Il est tout de même possible d'organiser la partie pour qu'elle corresponde davantage aux réalités des adolescent·es, et organiser le jeu pour rencontrer des situations connues de cette tranche d'âge :

1) cibler des thématiques

Voici des exemples de situations pouvant être rencontrées par un public adolescent :

- La crise de jalousie pendant laquelle le partenaire demande à voir le téléphone
- Le *revenge porn*
- Le viol conjugal

2) Faire des changements

Vous pouvez essayer de changer l'âge des personnages pour qu'il corresponde davantage à ton public, modifier la carte de départ et changer des faits (les personnages sont mariés, iels habitent ensemble...).

Attention par contre à la **cohérence** de l'histoire : vous devez bien connaître le jeu pour ne pas vous embrouiller.

Rendez-vous dans les fiches thématiques pour connaître le chemin à prendre

3) Utilisez d'autres outils !

Rendez-vous sur la boutique de desclic.net



Pour créer votre "jeu dont vous êtes le héros" de A à Z

FICHE 2 : ADULTES



Groupe
8



Durée
2H



Intervenant·es
1+

Si l'outil a été créé spécifiquement pour un public adolescent, il s'adapte complètement à tous les âges. Grâce aux 8 personnages d'âges variés, le groupe pourra choisir celui-celle qui lui ressemble le plus... ou pas !

Il n'y a pas d'adaptation particulière à prévoir.



FICHE 3 : GRAND GROUPE



Groupe

30



Durée

1H



Intervenant-es

1+

Option 1 : Diviser le groupe en 2

Si vous êtes seul-e intervenant-e, vagabondez entre les groupes, et désignez un-e joueur-euse comme maître du jeu pour la seule distribution des cartes. Si vous êtes plusieurs intervenant-es, répartissez vous dans chacun des groupes.

Les groupes travailleront des thématiques différentes. Il sera ensuite nécessaire de proposer un temps d'échange commun pour partager l'expérience et les échanges qui ont eu lieu.

Option 2 : groupe entier

Dans le cas où séparer le groupe n'est pas possible, installez les participant-es autour d'une table ou d'un point central, cela facilitera les échanges et permettra à tout le groupe de voir les cartes.

Lisez à haute voix chacune des cartes et décrivez-les quand nécessaire.

Faites bien attention à la répartition de la parole, essayez d'écouter tout le monde. Il y aura sans doute des désaccords, et c'est là que l'animation sera intéressante !

FICHE CONCLUSION	
NOM DES MEMBRES DU GROUPE :	
● A quelle fin êtes-vous arrivé ?	
☐ FIN 1	☐ FIN 2
☐ FIN 3	☐ FIN 4
☐ FIN 5	
● Que pensez-vous de la carte témoignage associée à votre fin ?	
● Listez les numéros des cartes que vous avez jouées.	
0 ☐	10 ☐ 20 ☐ 30 ☐ 40 ☐ 50 ☐ 60 ☐ 70 ☐ 80 ☐
1 ☐	11 ☐ 21 ☐ 31 ☐ 41 ☐ 51 ☐ 61 ☐ 71 ☐ 81 ☐
2 ☐	12 ☐ 22 ☐ 32 ☐ 42 ☐ 52 ☐ 62 ☐ 72 ☐ 82 ☐
3 ☐	13 ☐ 23 ☐ 33 ☐ 43 ☐ 53 ☐ 63 ☐ 73 ☐ 83 ☐
4 ☐	14 ☐ 24 ☐ 34 ☐ 44 ☐ 54 ☐ 64 ☐ 74 ☐
5 ☐	15 ☐ 25 ☐ 35 ☐ 45 ☐ 55 ☐ 65 ☐ 75 ☐
6 ☐	16 ☐ 26 ☐ 36 ☐ 46 ☐ 56 ☐ 66 ☐ 76 ☐
7 ☐	17 ☐ 27 ☐ 37 ☐ 47 ☐ 57 ☐ 67 ☐ 77 ☐
8 ☐	18 ☐ 28 ☐ 38 ☐ 48 ☐ 58 ☐ 68 ☐ 78 ☐
9 ☐	19 ☐ 29 ☐ 39 ☐ 49 ☐ 59 ☐ 69 ☐ 79 ☐
● Selon vous, quels ont été les choix déterminants de votre histoire ? Listez les.	

Téléchargez
votre
questionnaire
de fin
d'intervention



FICHE 4 : ENTRETIEN INDIVIDUEL



Groupe

1



Durée

40MIN



Intervenant-es

1

Emprise est un très bon support d'entretien individuel. Vous pouvez l'utiliser pour revenir sur une situation particulière, ou comme outil d'évaluation. Comme à chaque fois, deux posture possible : jouer avec la personne, ou laisser le-la joueur-euse se positionner.

Si votre objectif est plutôt de permettre l'ouverture de la parole sur les violences conjugales, nous conseillons plutôt de participer à la partie. Par contre s'il s'agit de cadrer une situation - comme une discrimination ou violence agie - adopte une posture plus distante.

L'outil s'utilise de la même manière qu'en groupe, mais sera évidemment centrer autour des comportements de la personne accompagnée, ses ressentis, choix, connaissances et expériences. Insistez sur la figure identificatoire : officiellement le-la joueur-euse ne parle pas de lui, mais parle pour le personnage choisi !

FICHE 5 : GROUPE AUTONOME



Si vous le jugez pertinent, Emprise peut tout à fait être utilisé en autonomie par un groupe ! Un ou une joueuse devra par contre prendre le rôle de maître du jeu pour la distribution des cartes.

Sans professionnel·le pour les accompagner, la parole sera plus libre, mais la séance plus pauvre en information et cadre. Pour préparer au mieux cette partie, vous pouvez en amont organiser une première utilisation de Emprise, et proposer de revenir sur les échanges avec vous après la partie. L'important sera toujours que votre public sache où vous trouver pour vous alerter ou poser ses questions. Encore une fois, utilisez le questionnaire mis à disposition, ou créez le votre pour ne pas que certaines réponses restent sans réponse.

N'oubliez pas d'imprimer et de distribuez la carte récapitulative des partenaires ressources à la fin de la séance !

FICHE 6 : INFLUENCER LA PARTIE, OU PAS ?



Vous pouvez choisir d'avoir plus ou moins d'importance dans une partie d'Emprise : vous pouvez ~~tricher~~ influencer la partie, ou laissez le groupe faire ses propres choix ! Ces deux postures peuvent avoir leurs intérêts :

Influencer la partie

Vous allez orienter de manière très subtil le groupe vers un choix de carte plutôt qu'un autre. Cela permet de :

- Traiter les problématiques spécifiques, préalablement repérées
- Réguler les échanges en fonction des objectifs d'intervention
- Mettre le focus sur des thématiques choisies
- Cadrer et adapte l'intervention à votre contexte.

Ne pas l'influencer

Vous pouvez laisser libre cours aux choix du groupe pour faire émerger les échanges et débats. Cela :

- Favorise une régulation des échanges entre pairs
- Répond aux problématiques actuelles du groupe
- Rend la parole des joueurs·euses plus libre

III. FICHES D'INTERVENTION PAR THÈMES

Emprise traite de la grande majorité des formes de dépendance et de violences que l'on peut retrouver au sein du couple.

DE QUOI ON PARLE EXACTEMENT ?

L'emprise :

C'est la domination morale que l'auteur de violence conjugale a sur sa victime. Être « sous emprise » signifie être dépendant de sa relation et de sa son partenaire. L'emprise est insidieuse, elle passe souvent inaperçue pour la personne concernée ainsi que pour son entourage.

Les violences conjugales :

Lorsqu'il y a violences physiques, sexuelles, psychologiques, économiques et/ou matérielles vécues au sein du couple. La présence d'une seule forme de ces violences suffit à qualifier la violence conjugale.

Les violences commises au sein du couple sont reconnues par l'article 222-13-6 du Code pénal. L'article spécifie les différents délits ainsi que les peines aggravées lorsque des actes sont commis par le ou la conjoint·e.

QUAND EST-CE QU'ON EN PARLE DANS LE JEU ?

Thématiques abordées :

-  Situations amoureuses
-  Violences psychologiques
-  Violences physiques
-  Violences physiques et sexuelles
-  Situations quotidiennes
-  Situations de domination
-  Emprise psychologique
-  Dépendance administrative
-  Soutien familial
-  Dépendance amoureuse
-  Dépendance sociale
-  Dépendance financière
-  Digital
-  Dépression
-  Dévalorisation
-  Prise de conscience
-  Reconstruction
-  Prise en charge
-  Parcours juridique

Ce jeu fonctionne avec une arborescence super bien réfléchiée. Les autrices ont souhaité reconstituer les scénarios les plus plausibles possibles. Elles se sont appuyées sur le **cycle des violences** et ont ainsi reconstitué dans le fil de l'histoire, les quatre étapes du cycle, et ses répétitions :

1. Phase de tensions
2. Montée de la violence physique et / ou psychologique
3. Minimisation des violences de la part de l'auteur et culpabilisation de la victime
4. Excuse, remord et phase de lune de miel

Voici la liste de toutes les thématiques traitées dans le jeu. Chaque carte à une **couleur de fond en fonction de la thématique** traitée par la carte. Vous pouvez vous y référer pour vous repérer dans le jeu.

Les autrices ont pensé leur arborescence de sorte à ce que les scénarios qui se produisent le plus souvent dans la vraie vie, soient ceux qui reviennent le plus souvent au cours du jeu. Les fiches qui suivent vous permettent de préparer au mieux votre animation en fonction de vos pistes d'animation.

FIGHE 7 : VIOLENCES CONJUGALES

DANS LES COUPLES LGB+

OBJECTIFS ET INTERETS

- Aborder les orientations sexuelles lesbiennes, gays et bisexuelles
- Visibiliser les violences conjugales dans les couples lesbiens et gays, et leurs spécificités

DÉ QUOI ON PARLE EXACTEMENT ?

Sujet peu visible et tabou, même au sein des milieux queer, les violences conjugales dans les couples lesbiens ou gays doivent pourtant être prises en compte !

Dans les couples lesbiens :

Les violences conjugales dans les couples de femmes sont peu nombreuses mais existent. Elles prennent une autre forme : moins physiques, plus psychologiques. Et c'est aussi peut-être (sans doute) parce qu'elles sont moins visibles qu'elles sont moins déclarées.

- Pour aller plus loin : le livre [Dans La Maison rêvée](#) de Carmen Maria Machado est un récit autobiographique sur les violences conjugales subies dans un couple lesbien.

Dans les couples gays:

Trop peu d'étude existe sur le sujet. Gardons en tête les travaux de [Émeric Friedmann](#), doctorant au sein d'une association LGBT+ qui étudie justement les violences conjugales dans les couples gays.

L'orientation sexuelle sera source de violences différenciées

Les violences ne seront pas les mêmes en fonction de l'identification sexuelle des femmes victimes de violences masculines : *"celles qui s'identifient lors de l'enquête comme hétérosexuelles rapportent plus de violences physiques ; celles qui s'identifient comme lesbiennes ou bisexuelles plus de violences sexuelles."* ([Lejbowicz, 2022](#))

QUAND EST-CE QU'ON EN PARLE DANS LE JEU ?

Ce sujet est une thématique implicite du jeu : à aucun moment on ne parle clairement d'orientation sexuelle. Par contre, cela peut véritablement être un sujet car, au début de la partie, le groupe va choisir d'incarner un personnage (une femme, un homme) qui va interagir avec son ou sa partenaire.

➤ **Au moment de choisir les personnages** : vous pouvez incarner une femme (5 choix possibles) ou un homme (2 choix). Vous pouvez aussi incarner Sasha, dont le genre ne transparait pas dans l'écriture. Sasha peut prendre le genre que le groupe souhaite, ou bien être aussi un personnage **non binaire**.

➤ **Au début de la partie** : toute l'histoire utilise l'écriture inclusive et ne genre pas "votre" partenaire, c'est fait exprès ! Pour créer l'histoire d'un couple homosexuel, genrer le partenaire en fonction du personnage choisi. Vous pouvez ensuite lire l'histoire en lisant uniquement le pronom correspondant !

➤ **Dans le déroulé de l'histoire** : les violences reportées sont davantage **psychologiques** que physiques. Privilégiez donc les chemins qui sont moins accès sur la violence physique.



FICHE 8 : VIOLENCES DE GENRE

OBJECTIFS ET INTERETS

- Questionner la place du genre dans les violences conjugales
- Prendre conscience des dynamiques de pouvoirs genrés au sein du couple

DE QUOI ON PARLE EXACTEMENT ?

Les violences masculines

Selon les [chiffres du Gouvernement](#), environ 90% des mis en cause pour violences conjugales sont des hommes, et plus de 90% des victimes sont des femmes. Il est donc nécessaire de considérer les violences conjugales comme des **violences de genre** (des violences masculines sur des femmes) qui se produisent au sein d'une société patriarcal.

Gardez aussi à l'esprit qu'il n'existe pas de profils types d'auteurs de violences conjugales, ils :

- ont **tous les âges** : si les personnes mises en cause ont environ 40 ans, la violence conjugale n'a pas d'âge, et se produit aussi au sein des couples adolescents : *"ne pas parler de « violences conjugales » à propos des violences au sein de couples de jeunes (...) participe à euphémiser des violences pourtant bel et bien vécues et racontées par les jeunes"* ([Amsellem-Mainguy et Vuattoux, 2019](#))
- viennent de **tous les milieux sociaux et de toutes les origines** : aucune étude ne montre la surreprésentations des violences dans une catégorie sociale de la population. Seules les violences les plus graves sont marquées socialement ([Eric Macé, 2024](#))

Des violences féminines ?

Les violences commises par les femmes sur leur conjoint sont rares, mais existent. Elles sont encore assez **tabous, et donc peu visibles**. Très peu d'études existent sur le sujet et il est assez compliqué de quantifier les violences.

Notez néanmoins que les violences ne seront pas les mêmes, elles sont davantage **verbales et psychologiques** lorsque l'auteur des violences est une femme. Par ailleurs, elles sont aussi parfois (souvent) une réponse aux violences du conjoint.

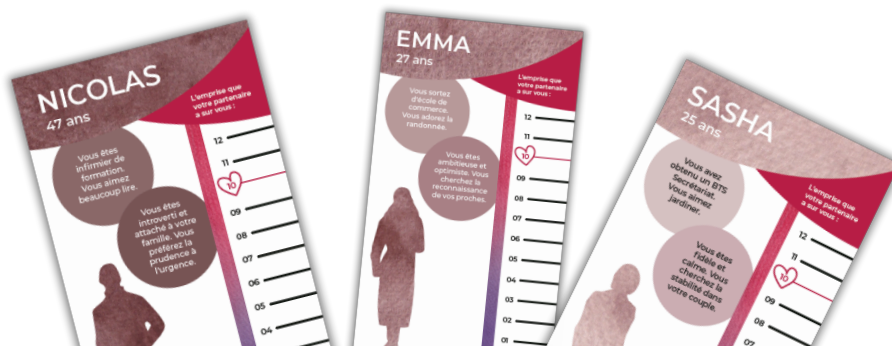
- Pour aller plus loin : les travaux de [thèse d'Auréliane Couppey](#) sur les hommes victimes

Violences conjugales et personnes trans'

Encore une fois, très peu d'études existent sur les violences conjugales et les personnes trans. Gardons en tête que les personnes trans' vivent plus de violences intrafamiliales ([Trachman et Lejbowicz, 2021](#)) et qu'elles peuvent donc être davantage victimes de violences conjugales. L'annonce d'une transition de genre peut aussi marquer le début des violences.

QUAND EST-CE QU'ON EN PARLE DANS LE JEU ?

Comme pour le sujet précédent, ce sujet peut être abordé au début de la partie, lors du choix du personnage !



FICHE 9 : EMPRISE ADMINISTRATIVE ET ÉCONOMIQUE

OBJECTIFS ET INTERETS

- Montrer la variété des formes que prennent les violences conjugales
- Sensibiliser sur les violences administratives et économiques

DE QUOI ON PARLE EXACTEMENT ?

Depuis 2014, les **violences économiques** sont intégrées dans la définition des violences conjugales. Elles sont d'ailleurs souvent la première manifestation des violences au sein du couple.

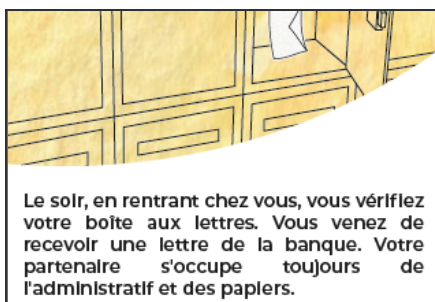
Les violences économiques sont définies par le **contrôle financier** qu'à l'un-e des partenaires sur l'autre, qui peut mener à une dépossession de l'autonomie financière. Cela se transcrit, par exemple par une mainmise administrative, des vols d'argent, être interdit-e de travailler, être interdit-e d'avoir un compte bancaire personnel, l'usurpation d'identité, une restriction de l'accès aux informations relatives aux finances...

Selon les chiffres relayés par le 3919, 20% des appelantes dénoncent une violence économique.

Dans l'essai (et la BD) Le genre du capital, les autrices montrent que le couple hétérosexuel peut creuser les **inégalités économiques entre hommes et femmes**. Cela joue ensuite sur la précarisation des femmes au moment de la séparation. La violence économique est donc à penser, car une dépendance financière peut expliquer les difficultés à quitter un-e conjoint-e.

QUAND EST-CE QU'ON EN PARLE ?

Dans Emprise, vous allez pouvoir montrer que les violences conjugales ne sont pas seulement physiques et sexuelles.



➤ Emprise administrative : la carte 4

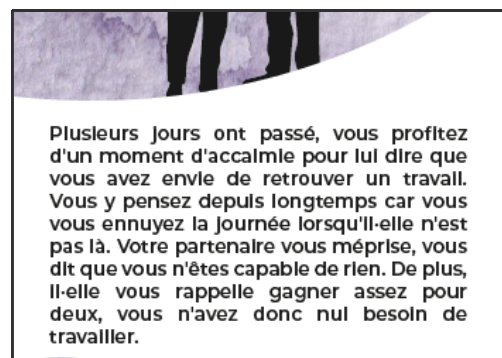
Le personnage que vous incarnez va être confronté à de l'emprise administrative au début de la partie. Il suffit donc de suivre le déroulé du jeu pour arriver à la carte 4. Si vous souhaitez questionner l'aspect financier, choisissez la carte 6.

➤ Emprise économique : la carte 33

Vous allez le voir, tous les personnages sont au chômage, et cela va avoir une certaine influence dans le cours du jeu. Pour questionner le rapport au travail → rendez-vous carte 33.

Pour y accéder :

- Rendu à la carte 13, choisissez l'option "un déjeuner avec votre famille" (15)
- Dès que vous le pouvez, choisissez l'option qui vous amène carte 32



- Arrivé à la carte 32, prenez le chemin "vous souhaitez avoir une discussion avec lui-elle" (33)

FICHE 10 : DÉPENDANCE SOCIALE ET ISOLEMENT

OBJECTIFS ET INTERETS

- Montrer la variété des formes que prennent les violences conjugales
- Sensibiliser sur la dépendance sociale comme outil des violences conjugales

DE QUOI ON PARLE EXACTEMENT ?

La **dépendance sociale**, ou **l'isolement affectif et social**, est un support de l'emprise. Cette dépendance caractérise les stratégies, souvent conscientisées, mises en place pour écarter un membre du couple de sa famille et de ses ami-es. De fait, la personne victime de violences se trouve isolée de ses cercles et des espaces en dehors du couple. Elle ne peut plus être en mesure de parler, et les membres de son entourage ne peuvent pas remarquer des marques de violences non plus.

L'isolement est une pratique courante, elle est l'un des faits de violences conjugales les plus récurrents ([Brown, Dupuis & Mazuy, 2020](#)).

C'est donc un aspect très important à prendre en compte car la présence de **personne ressource** est un soutien important dans les cas de violences conjugales. D'après l'enquête Virage réalisée en 2015, 88 % des femmes ont parlé des violences conjugales en premier lieu à des membres de la famille (82,5 %), à des ami-es (75,8 %), ou à des collègues (29,8 %). Etre isolé-e rend compliqué les démarches pour quitter le foyer car il n'est plus possible d'être hébergé-e chez des ami-es ou des parents. Cette enquête révèle en effet que la moitié des femmes qui souhaitent quitter leur domicile vont chez des parents, des ami-es ou dans un logement indépendant.

QUAND EST-CE QU'ON EN PARLE ?

➤ Dépendance sociale : carte 57

Une des phases de Emprise est la dépendance sociale. Vous avez un très bon exemple assez rapidement dans la partie :

- une fois rendu à la carte 13, choisissez l'option "un déjeuner avec vos ami-es" (57)
- Déroulez l'histoire.



➤ Contrôle social et cyberviolences conjugales : carte 65

Les cyberviolences conjugales définissent le fait d'avoir **recours au numérique pour surveiller, contrôler, et humilier** sa son (ex) partenaire. Elles prennent plusieurs formes : vérifier les sms, vérifier la géolocalisation, forcer à envoyer des images à caractères intimes... 9 femmes sur 10 victimes de violences conjugales déclarent avoir subi des formes de cyberviolences conjugales ([Centre Hubertine Auclert](#)). Un chemin de Emprise emmène vers une crise de jalousie, et dans lequel la-e partenaire demande à fouiller le téléphone de votre personnage :

- une fois rendu à la carte 24, choisissez l'option "un déjeuner avec vos ami-es" (57)
- déroulez l'histoire jusqu'à voir la proposition de tirer la carte 65.

Poursuivez l'histoire pour arriver à un exemple de violence verbale avec l'usage de l'insulte (carte 67).

FICHE 11 : VIOLENCES VERBALES ET PSYCHOLOGIQUES (1/2)

OBJECTIFS ET INTERETS

- Montrer la variété des formes que prennent les violences conjugales
- Sensibiliser et visibiliser les violences psychologiques et leurs pluralités

DE QUOI ON PARLE EXACTEMENT ?

Les violences psychologiques représentent l'ensemble des actions, négligences, et violences verbales, **souvent difficiles à détecter**, aux effets psychologiques particulièrement destructeurs.

Les menaces, les humiliations, les intimidations, et les insultes, la dévalorisation, le contrôle sont une liste non exhaustive de violence psychologique existante. Ces actes participent à **atteindre l'intégrité et la santé psychologique** d'une personne et participent à la diminution de la confiance en soi, de l'estime de soi, création d'une mauvaise image et perception d'elle-même. L'impact psychologique est donc important, la personne atteinte peut douter d'elle-même, de ses souvenirs.

"il devient alors très difficile pour elles de se fier à elles-mêmes, ce qui nuit beaucoup à la remise en question de la situation de violence dans laquelle elles se trouvent et à leur rétablissement par la suite." ([SOS violences conjugales](#))

Les violences psychologiques sont encadrées par l'article [222-14-3 du Code pénal](#). Elles restent malgré tout **compliquées à prouver**.

QUAND EST-CE QU'ON EN PARLE ?



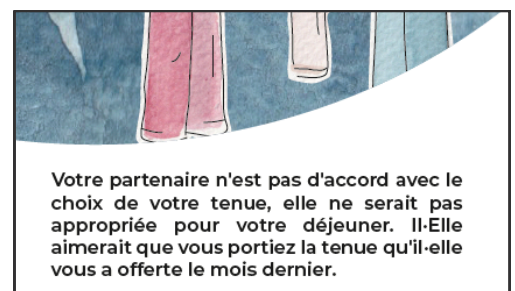
➤ Humiliation : cartes 32 et 59

L'humiliation est l'une des violences verbales et psychologiques illustrées dans Emprise. Celle-ci est en lien avec le **statut professionnel** du personnage que vous incarnez. Deux cartes permettent de l'aborder : la 32 et la 59.

➤ Contrôle : cartes 16 et 17 :

Le contrôle est aussi considéré comme une violence psychologique. Emprise montre une forme de contrôle de l'apparence au début de la partie.

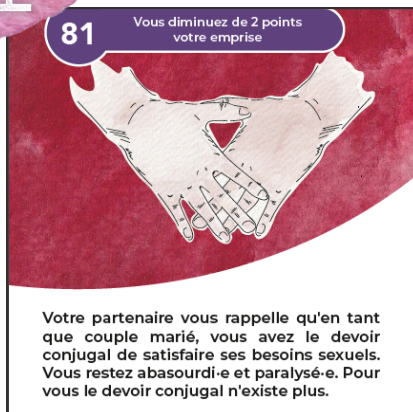
- Carte 13, sélectionnez l'option "un déjeuner avec votre famille" (15)



FICHE 11 : VIOLENCES VERBALES ET PSYCHOLOGIQUES (2/2)

➤ Le gaslight : cartes 8 et 9

Ce terme anglais assez récent définit les situations dans lesquelles les paroles d'une personne sont remises en cause afin de la faire douter. Cela passe par de la **désinformation**, de la **manipulation** ou de la **rétenction d'information**. En début de partie, les joueuses vont forcément se retrouver dans une situation de gaslight autour des IST.



➤ Gaslight et violences sexuelles : carte 81

Un autre cas est présent plus loin dans l'histoire, celui-ci illustre une situation de désinformation autour du **"devoir conjugal"**

- une fois rendu à la carte 13, sélectionnez l'option "un déjeuner avec votre famille" (15)
- déroulez l'histoire jusqu'à la carte 20. Ici, il faudra prendre l'option "vous préférez aller vous coucher, vous êtes fatigué-e" (21)
- choisissez "vous lui faites comprendre que vous voulez dormir" (78)
- sélectionnez l'option qui amène à la carte 81.

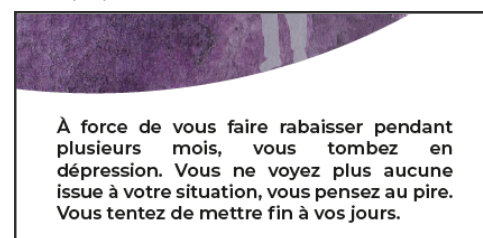
➤ Dépression et (tentative de) suicide : la carte 37

Le chemin le plus rapide pour y arriver est le suivant :

- une fois rendu à la carte 24, sélectionnez l'option "un déjeuner en famille" (15).
- il faut arriver à la carte 22 (ne prenez pas les cartes 78 ni 30)
- déroulez l'histoire pour arriver carte 33 (ne prenez pas la carte 69)
- arrivez à la carte 37 (ne prenez pas la carte 74)

Le **suicide forcé** est l'une des fin du jeu (**Fin 5 - carte 39**). Moins médiatisé que les féminicides, et plus dur à estimer, le suicide forcé est l'une des issues des violences conjugales. Ces dernières sont la cause d'environ **10% des tentatives de suicide** ([Observatoire régional des violences faites aux femmes et Centre Hubertine Auclert, 2023](#))

Depuis 2020, il existe une **circonstance aggravante** au harcèlement moral dans le couple lorsque celui-ci conduit la victime à se suicider ou tenter de se suicider. ([Loi n° 2020-936 du 30 juillet 2020 visant à protéger les victimes de violences conjugales, article 9](#)).



FICHE 12 : VIOLENCES SEXUELLES

OBJECTIFS ET INTERETS

- Montrer la variété des formes que prennent les violences conjugales
- Sensibiliser aux violences sexuelles dans le couple

DÉ QUOI ON PARLE EXACTEMENT ?

Les violences sexuelles représentent tous les **actes sexuels commis avec violence, contrainte, menace ou surprise**. L'agression sexuelle, l'exhibition sexuelle ou encore le viol sont des types de violences sexuelles. Les violences sexuelles dans le couple ont longtemps été taboues, car tombaient souvent sous le coude du "devoir familial". Or, et comme le rappelle le jeu, le devoir conjugal n'existe pas. Le **viol conjugal** est un terme lié, il définit les actes avec pénétration non consentis perpétrés au sein d'un couple.

La relation de couple constitue une **circonstance aggravante** dans les cas d'agressions sexuelles ([Article 222-28, alinéa 7](#)), ou de viols ([Article 222-24, alinéa 11](#)).

QUAND EST-CE QU'ON EN PARLE DANS LE JEU ?

➤ Viol conjugal : cartes 78 et 80

Premier chemin

- une fois rendu à la carte 13, sélectionnez l'option "un déjeuner avec votre famille" (15).
- déroulez l'histoire jusqu'à la carte 20. Ici, il faudra prendre l'option "vous préférez aller vous coucher, vous êtes fatigué-e" (21)
- choisissez "vous lui faites comprendre que vous voulez dormir" (78)

Deuxième chemin

- une fois rendu à la carte 13, choisissez l'option "un déjeuner avec vos ami-es" (57)
- déroulez l'histoire jusqu'à la carte 75 (ne prenez pas les cartes 74 ni 55) et choisissez la carte 76
- déroulez l'histoire jusqu'à arriver à la carte 78 (ne prenez pas la carte 79)

➤ Revenge porn : carte 73

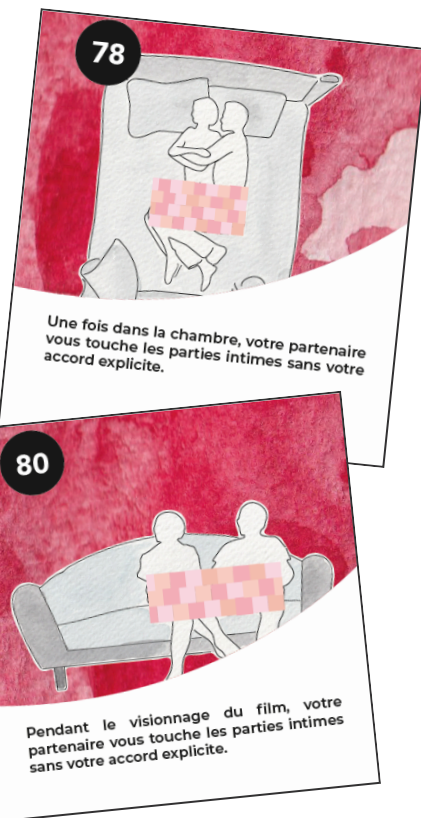
C'est le fait de **diffuser des images à caractères sexuels de sa son (ex) partenaire, sans son consentement**, alors que celles-ci avaient été envoyées dans un cadre privé. Le *revenge porn* est un délit puni par la loi ([Article 226-2-1 du Code pénal](#)).

Premier chemin :

- une fois rendu à la carte 13, choisissez "un déjeuner avec vos ami-es" (57)
- déroulez l'histoire jusqu'à la carte 71 et sélectionnez l'option "vous ne lui répondez pas, vous savez qu'il-elle est d'une nature jalouse" pour arriver à la carte 73.

Deuxième chemin :

- sélectionnez "un déjeuner en famille" (15)
- déroulez l'histoire pour arriver carte 32
- arrivé à la carte 32, allez carte 69
- déroulez jusqu'à la carte 71 et sélectionnez l'option "vous ne lui répondez pas, vous savez qu'il-elle est d'une nature jalouse" pour arriver à la carte 73.



FICHE 13 : VIOLENCES PHYSIQUES

OBJECTIFS ET INTERETS

- Montrer la variété des formes que prennent les violences conjugales
- Représenter les différentes formes de violences physiques

DÉ QUOI ON PARLE EXACTEMENT ?

Les violences physiques sont les plus visibles des violences, elles sont souvent **repérables et reconnaissables**. La violence physique prend des formes diverses, mais laisse généralement des traces : hématomes (bleus), bosses, plaies, fractures, etc.

La relation de couple constitue une **circonstance aggravante** dans le cas de violences physiques ([Article 222-8](#))

QUAND EST-CE QU'ON EN PARLE DANS LE JEU?

➤ Violences physiques : (cartes 66, 12 et 43)

les cartes qui présentent des cas de violences physiques sont nombreuses, vous en trouverez peu importe le chemin pris.

Les **coups et blessures** sont encadrées par la loi ([Service Public](#))



➤ Violences animales : carte 72

Lors de la phase de montée de tension, votre partenaire, très en colère, porte un coup à l'animal de compagnie. La **maltraitance d'un animal domestique** est encadrée par la loi ([Article 521-1](#)).

Premier chemin :

- une fois rendu à la carte 13, choisissez l'option "un déjeuner avec vos ami-es" (57)
- déroulez l'histoire jusqu'à la carte 71 et sélectionnez l'option "vous le-a rassurez, il ne s'est rien passé" pour arriver à la carte 72

Deuxième chemin :

- sélectionnez "un déjeuner en famille" (15)
- déroulez l'histoire jusqu'à la carte 32
- allez carte 69
- déroulez l'histoire jusqu'à la carte 71 et sélectionnez l'option "vous le-a rassurez, il ne s'est rien passé" pour arriver à la carte 72

➤ Féminicide : fin 4 (carte 46)

Les féminicides sont les meurtres de filles ou femmes, tuées en raison de leur genre. Dans le cas des violences conjugales, les féminicides désignent les **femmes tuées par leurs (ex) partenaires**. Une des fins possibles de Emprise est donc la mort de votre personnage. Pour aborder ce sujet, il faut arriver à la fin 4.

- sélectionnez "un déjeuner en famille" (15)
 - vous pouvez aussi arriver à la carte 15 en la sélectionnant sur l'autre chemin, carte 75.
- déroulez l'histoire pour arriver à la carte 22 (ne prenez pas la carte 78)
 - déroulez l'histoire pour arriver à la carte 33 (ne prenez pas les cartes 69 et 29)
 - déroulez l'histoire, et arrivez carte 36 (ne prenez pas la carte 74)
 - déroulez l'histoire jusqu'à voir la carte 45 proposée (ne prenez pas les cartes 42 et 55)

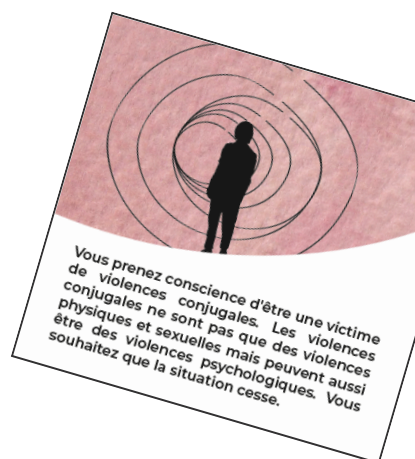
FICHE 14 : LES PARCOURS D'ACCOMPAGNEMENT

OBJECTIFS ET INTERETS

- Visibiliser les différents acteurs et professionnel·les
- Montrer les réalités derrière la sortie de l'emprise
- Sensibiliser aux différents parcours d'accompagnement

DE QUOI ON PARLE EXACTEMENT ?

Le **parcours d'accompagnement** intègre toutes les étapes qui permettent aux victimes de violences conjugales d'être accompagnées et de sortir de la relation violente. Ces étapes peuvent prendre la forme d'un appel à une association, d'un dépôt de plainte, d'un accompagnement psychologique et / ou judiciaire, d'une aide au relogement...



QUAND EST-CE QU'ON EN PARLE DANS LE JEU?

Emprise montre des choix qui permettent de sortir de l'emprise et des chemins qui montrent tout le parcours de soin et/ou juridique. Les **fins 1 et 2** illustrent une sortie de la violence. Le jeu expose les différentes étapes et la longueur des procédures. Le personnage aura toujours l'option de retourner vers sa son partenaire au vu de la longueur des démarches. Pour voir tous les acteurs mis en avant dans le jeu, il faut continuer coûte que coûte les démarches.

➤ Accompagnement familial : fin 2 (carte 31)

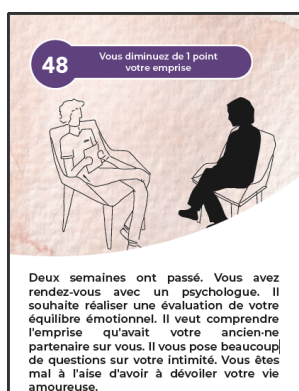
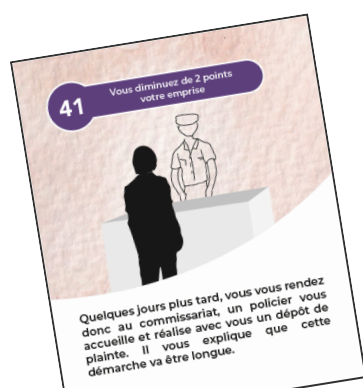
Emprise montre qu'une sortie de l'emprise est possible, sans que celle-ci s'accompagne forcément d'un un parcours institutionnel.

- Pour y accéder, il faut arriver à la carte 30.
- Les cartes 27, 29, 74 et 79 permettent d'y accéder.

➤ Accompagnement institutionnel : fin 1 (carte 50)

Votre personnage peut aussi rencontrer différents professionnel·les qui vont l'aider à prendre conscience de sa situation d'emprise et vont l'accompagner : les services de police, les médecins, l'association d'aide aux victimes de violences conjugales, un·e psychologue....

- Dès que vous le pouvez, sélectionnez une option qui vous emmène aux cartes 54 ou 55.
- Déroulez l'histoire en continuant les démarches !



FICHE 15 : LES ASSOS, STRUCTURES ET NUMÉROS À CONNAITRE

OBJECTIFS ET INTERETS

- Visibiliser les différents acteurs et professionnel·les
- Accompagner la prise en charge des violences conjugales

LES NUMÉROS À CONNAITRE

- Je subis des violences conjugales : **3919**
- J'ai été agressée sexuellement : **Viols Femmes Informations 0 8000 05 95 95**
- J'ai eu un rapport non protégé : **Sida Info Service 0800 840 800**
- Je suis mineur·e et je subis des violences / j'ai connaissance de violences que subit un·e mineur·e : **119**

LES SITES INTERNET À CONNAITRE



- Je cherche des informations sur le cadre légal ou les démarches autour des violences conjugales : [site du Gouvernement](https://www.gouvernement.fr/violences-conjugales)
- Je suis victimes de violences sexistes ou sexuelles : **le tchat de l'association « En avant toute(s) » gratuit et anonyme, ouvert 7 jours sur 7 de 10h à 21h,** <https://commentonsaime.fr/>
- Je subi des violences LGBTIphobes : www.sos-homophobie.org/chat

LES LIEUX RESSOURCES À CONNAITRE



- Je souhaite être accompagnée dans mes démarches (administratives ou juridiques) : **se rendre aux Centres d'Information des Droits des Femmes et des Familles (CIDFF)**



- Je cherche les lieux ressources à côté de chez moi : <https://www.noustoutes.org/trouver-de-laide/>



- Je souhaite un accompagnement et / ou des informations en santé sexuelle : **se rendre au [Planning Familial](https://www.planningfamilial.fr/) de son département**



- Je suis LGBTI+ et je veux me renseigner sur mes droits : **se rendre aux permanences de [l'association LGBTI+](https://www.lgbti-fr.org/) de son département**

QUI SOMMES-NOUS ?

DÉSCLIC

Maison d'édition d'Emprise

Désclic accompagne les pros de l'accompagnement à agir face aux enjeux de société, grâce à la **ludopédagogie**.

Cette ESUS est née de l'engagement d'une éducatrice spécialisée avec la création de SéduQ, notre 1er jeu d'éducation au consentement.

Désclic propose aujourd'hui [+ de 100 jeux](#) à son catalogue, édite des outils ludopédagogiques engagés et accompagne la mise en place de ces supports auprès des établissements.

Rendez-vous sur desclic.net pour découvrir nos outils et nos actions.



CÉLIA CHOTARD & CÉLIA SAINTILLAN-LELOU

Co-créatrices du jeu Emprise et co-fondatrices de l'[association Les Célias](#)

Toutes les deux en école de design, entre 2018 et 2019, elles décident d'unir leur force pour créer un outil, tout en s'entourant de partenaires spécialisés.

Après un long travail de recherche sur le développement neurocognitif des enfants, les meilleures méthodes d'apprentissage, les procédures administratives et de soin des victimes, les besoins du terrain, le cycle des violences... elles pensent **Emprise**, un jeu qui parle de violences conjugales.

