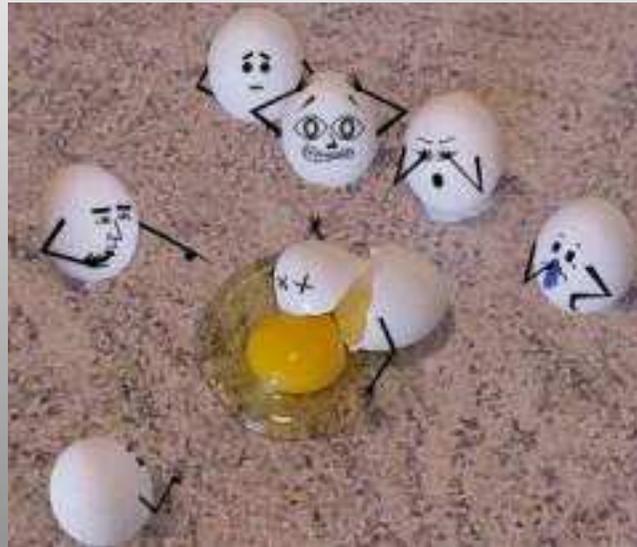


Le jeu vidéo peut-il sérieusement soigner?

Play et Game

Une aire de ré-création





Comment redevenir acteur des images traumatisantes?

Suicide Bus Bomber Virtual Reality PTSD Prototype



Soigner les PTSD (Post Traumatic Stress Disorder)

WII Thérapie



*AC Adaptor Included



*Installed in Balance Board

Affronter ses monstres!



ICO: un enfant condamné pour trouble du comportement.





**Aider Yorda , réparer une image
maternelle défaillante**

Face aux ombres noires,
prolongements mortifères...



De la Reine mère, figure vampirique



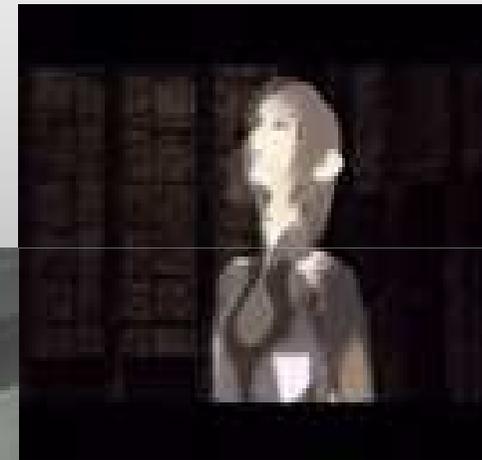


Retour en force de l'angoisse de perte: Touche R1

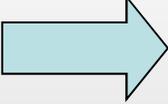
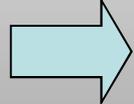
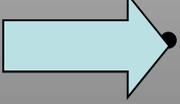


La manette devenant un lieu d'étayage numérique

Réussir pour soi et non pour sauver Yorda..



Trouble du comportement et jeu vidéo: entre Game et Play

- L'acte comme mode d'expression privilégié.  • Passage à l'acte virtuel.
- Le jeu est avant tout un enjeu.  • Certains jeux vidéo proposent des narrations (Ico, Fable).
- Les fantasmes sont réprimés.  Les actes ont une valeur métaphorique.
- Sentiment de toute puissance.  Le jeu exige de la persévération.
- Image de soi défaillante.  • Illusion d'être un héros.
- Inhibition.  • Oser faire des choix.



« Un psy pour avatars »

La psychothérapie comme une aventure partagée.



Bon point: soigner l'autre.

Mauvais point: trop pédagogique!



Soigner le cancer: un défi métaphorique.

Mellow's Adventure
Projet en R&D
Accompagnement Ludo
Thérapeutique

Jeu vidéo en ligne destiné aux
enfants et adolescents souffrant
de surcharge pondérale et
d'obésité

implicit games

Mellow's Adventure

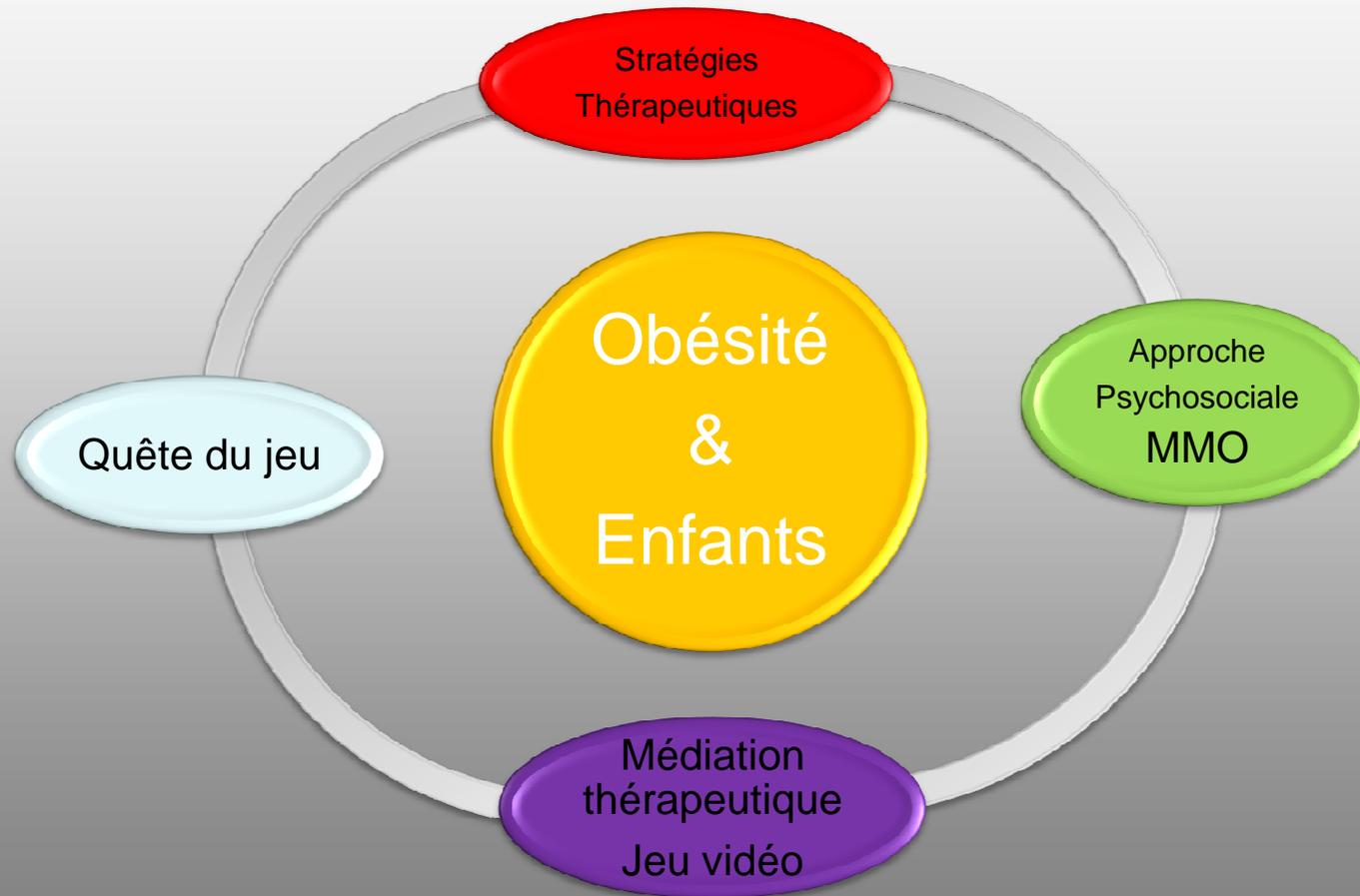


Au bout de trois mois de jeu, à raison d'une séance par semaine de 1h, le patient joueur s'engage à prendre la décision d'entamer un régime ou de changer d'alimentation pour pouvoir obtenir les récompenses nécessaires pour avancer dans le jeu.

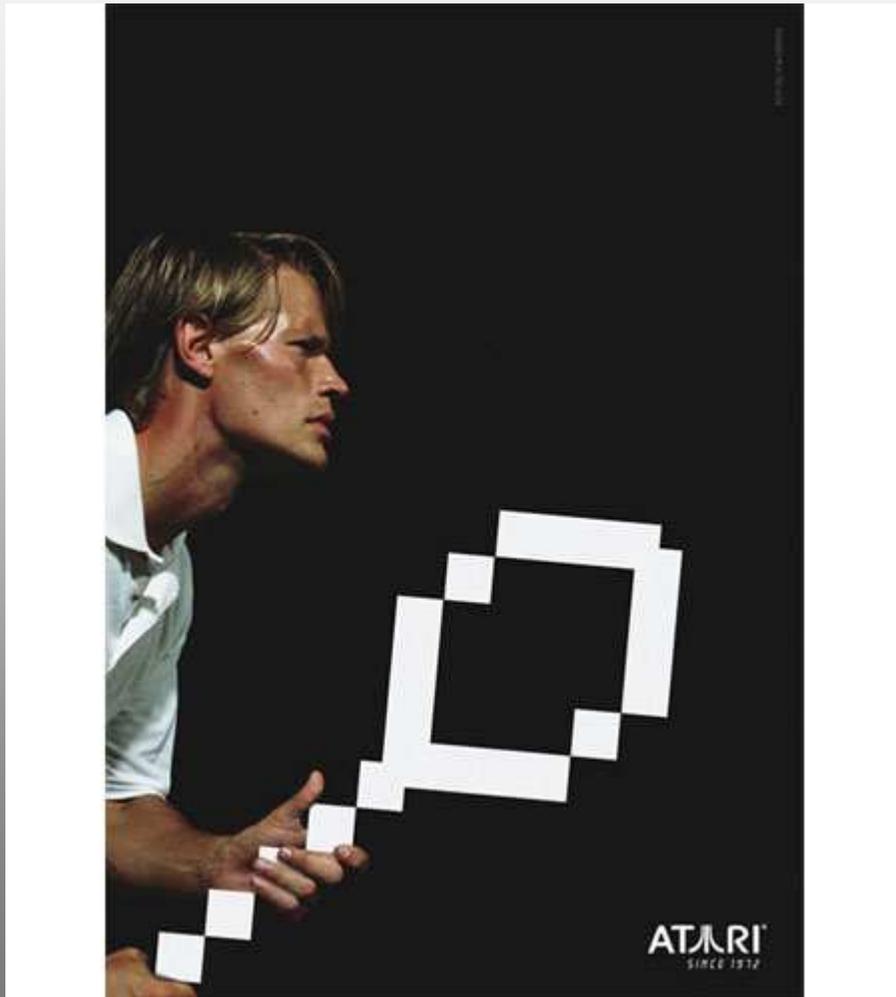
*Mellow's Adventure est une quête métaphorique sur le mode du conte de fée reprenant des spécificités **des conflits comportementaux et inconscients** du patient obèse.*

*Ainsi, il y a **intrication entre les processus ludiques et les objectifs cliniques.***

Mellow's Adventure : le Jeu et sa spécificité



Vertus thérapeutique et auto thérapeutique du jeu vidéo en santé mentale.



- Combat implicite entre corps et images.
- Sentiment de victoire réelles.
- Tester les limites de ses pulsions agressives.
- Cadre contenant pour oser prendre des risques avec ses peurs.
- Simulation psychique.
- Une aire de mise en scène de ses pulsions agressives.
- Pas d'apprentissage sans expérience hédonique(Freud).

IMPLICITE GAME

- Enjeu Psychosomatique
- MMO Thérapeutique
- Coaching digital
- Interfaces transmodales:
- Psychomotricité
- Autisme, etc..

Implicite Game SARL

Michael Stora

06 67 58 94 53

