

Jake

AGENCE **DIGITALE** SANTE

CRÉATEUR DE PROXIMITÉ DIGITALE

FORMER

TRANSFORMER

RAPPROCHER

Thérapie comportementale cognitive par le jeu

Régis CAILLAT-GRENIER



Le projet

Il s'agit, dans le cadre d'un programme de recherche scientifique, de concevoir un serious game relatif au binge drinking chez les 18-25 ans pour en évaluer l'impact versus un accompagnement individuel par un psychologue dans le cadre d'une intervention brève.

WORLD OF MINDCRAFT

Un projet réunissant 4 intervenants

- Inserm Unité 894-Equipe 1
(*vulnérabilité des comportements addictifs*)
- Université Paris Nanterre
(laboratoire EA4430– UFR sciences psychologiques et de l'éducation)
- Université Paris V Descartes
- Jake – Agence digitale santé

Objectif du projet

- Objectif principal: Diminution de la fréquence des épisodes de BD chez des jeunes de 18 à 25 ans
- Objectif secondaire: Amélioration des dimensions psychologiques:
 - Anxiété
 - Dépression
 - Affirmation de soi
 - Régulation des émotions
 - Bonheur

Storytelling



Vous apprenez que vous avez gagné le premier prix d'un jeu concours sur internet :

Vous et la personne de votre choix partirez faire le tour du monde pendant 2 mois.

Un voyage organisé de bout en bout et tous frais payés !!!

Le point de départ du voyage se trouve à New York et vous devrez y être dans 40 jours.

L'acheminement à New York n'est en revanche pas prévu : il faudra vous débrouiller par vos propres moyens...

Trouver un job rapidement pour financer le voyage, obtenir un visa, faire les vaccins nécessaires... Autant de missions à réaliser sans délais pour garantir le départ !

Un scénario mais des scenarii

Différentes quêtes sont proposées durant les phases de jeu. Autant de missions que le joueur devra mener à bien pour parvenir à achever la quête principale : partir à New York pour faire le tour de monde.

Le joueur est amené à se déplacer librement dans les différents environnements virtuels proposés (la ville) et à prendre des décisions, faire des choix tout au long de l'histoire :

les choix opérés ont des conséquences sur la trame narrative.

Entre chaque session de jeu le joueur est amené à faire des exercices dans la vraie vie (détente, respiration...)

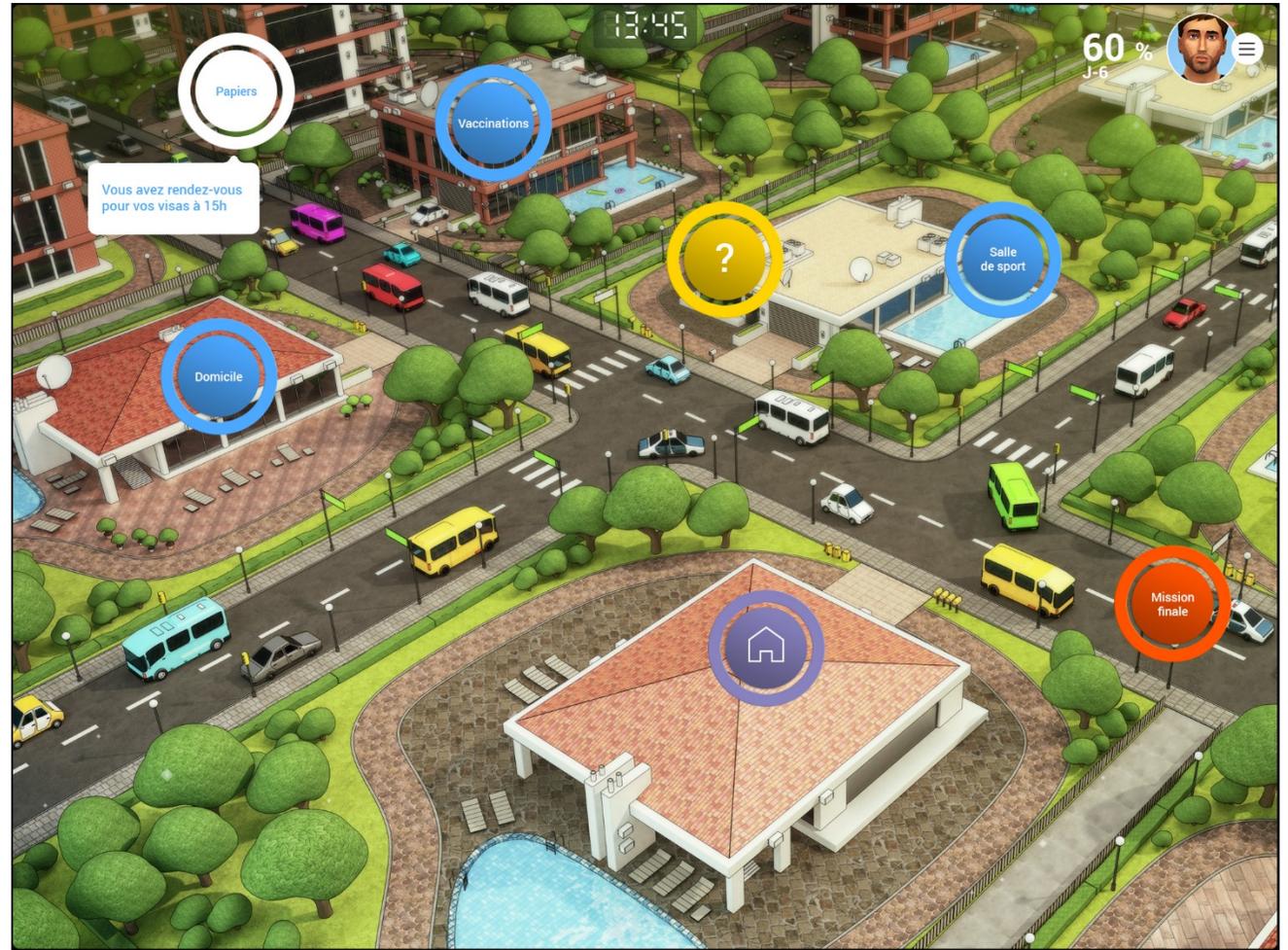
Approche graphique

- Une paternité assumée (The Sims) et une 3D « low poly » tendance (Laracraft Go)
- Le joueur se déplace (point&click) et interagit avec le décor et les personnages

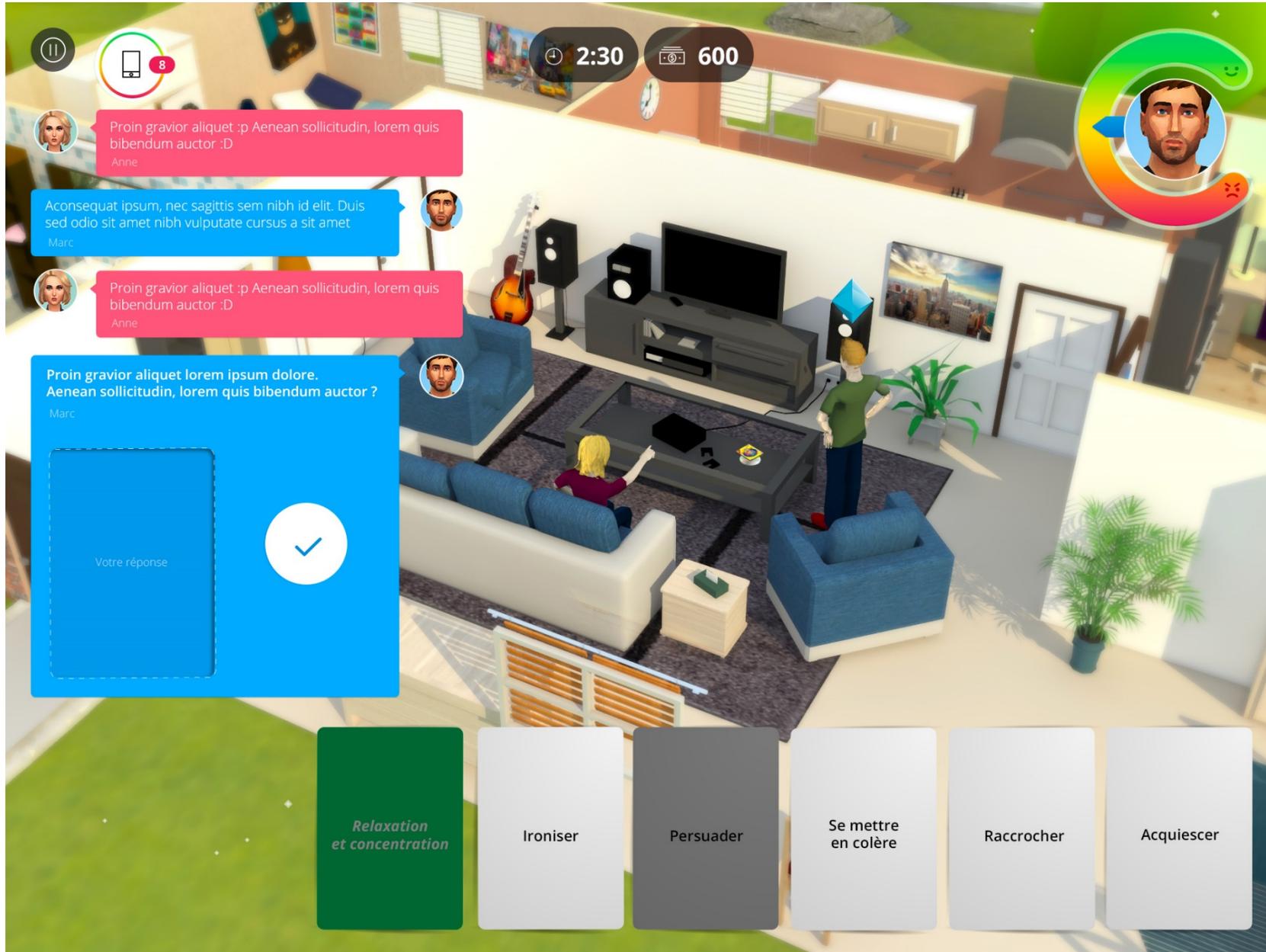


Approche graphique

- L'avatar évolue dans une petite ville.
- Au travers de tranches de vie, le joueur accompagne son avatar pour qu'il s'épanouisse et accomplisse des quêtes
- Il est libre de se déplacer dans les différents environnements de la ville











Agir sur le scénario

Les phases de décisions seront scénarisées avec un jeu de cartes virtuelles distribué au joueur au début de chaque phase.



Déroulé du jeu

Un questionnaire initial

Il permet de personnaliser le jeu en fonction du profil du joueur (anxieux, impulsif, déprimé...)

Le jeu est divisé en 3 Chapitres

Un chapitre est composé de trois épisodes

Un épisode de jeu se déroule dans une ou deux scènes. Les scènes sont des espaces définis (appartement, café, etc.) où se déroule une partie du scénario

Unité de temps d'une session : 1 jour, plusieurs lieux.

Unité de temps utilisateur : 15 minutes x 2 + exercices

Déroulé du jeu

Deux versions du même épisode

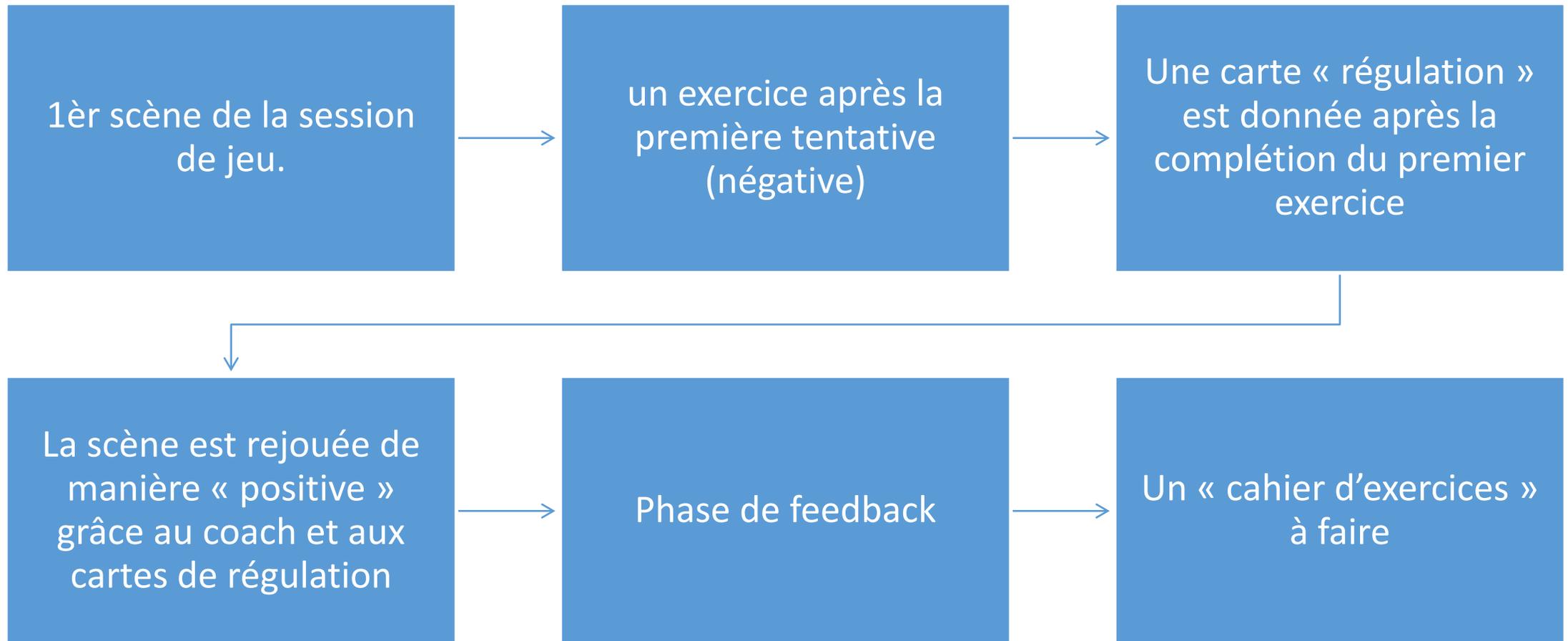
- Version négative : quand le joueur joue l'épisode pour la première fois, les réglages initiaux sont fixés pour qu'il échoue en le poussant à faire ses choix naturels (en fonction du profil du joueur)
- Version positive: Le joueur refait la partie, mais avec des aides : cartes régulatrices / coach, qui le guide et lui font prendre conscience des choix / comportements / pensées à privilégier

Exemple de scénario d'un chapitre

Organiser une fête d'anniversaire

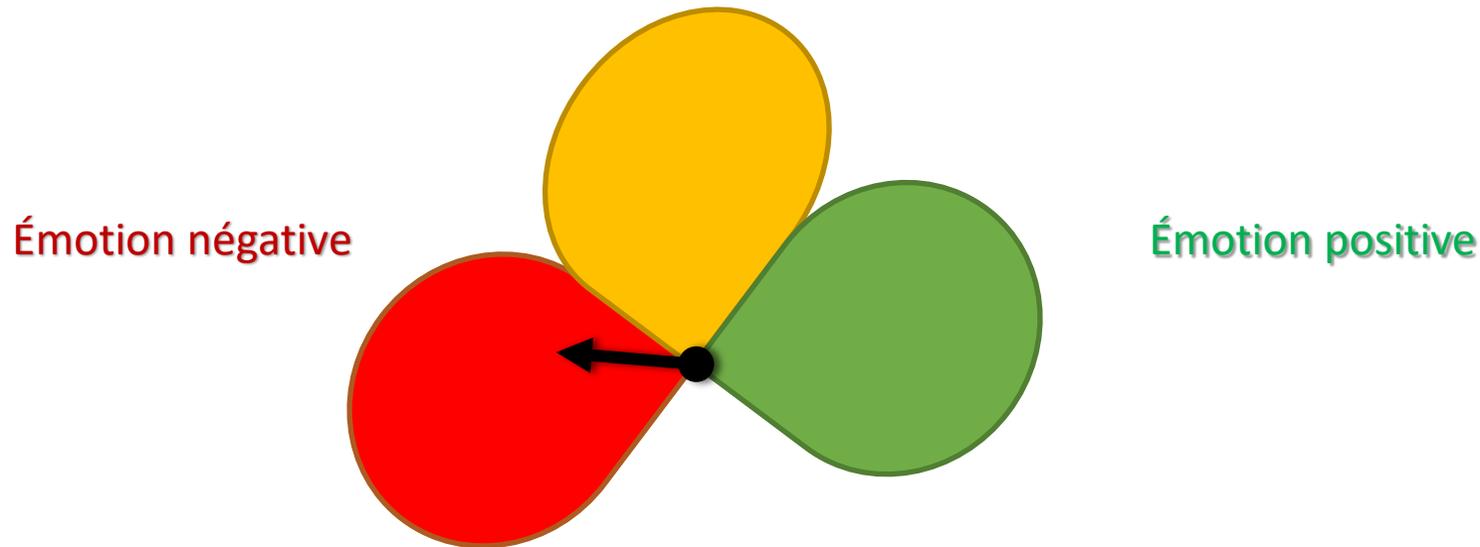
- organiser (J-2)
 - trouver date et heure ou tout le monde est ok
 - Définir qui amène quoi
 - contributions financière au cadeau
 - choix de la recette
- acheter (J-1)
 - faire les courses
 - acheter le cadeau
- Préparation du repas et dîner (J-0)
 - ranger l'appartement
 - Cuisiner
 - Repas (dénouement)

Session de jeu



L'état émotionnel

- L'état émotionnel a une fonction centrale dans le jeu
selon que le joueur est en zone rouge, orange ou verte, il ne dispose pas des mêmes capacités d'action
- Les actions ont un impact positif ou négatif, incrémentant la jauge



Les émotions



Tristesse

Joie



Anxiété

zen



Colère

cool



Intensité neutre



Intensité négative



Intensité positive

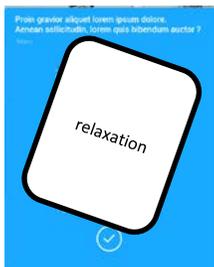
Les pensées automatiques

Est-ce que je vais pouvoir finir à l'heure

C'est trop compliqué, je ne peux pas tout porter tout seul

Je n'aurai pas assez d'argent

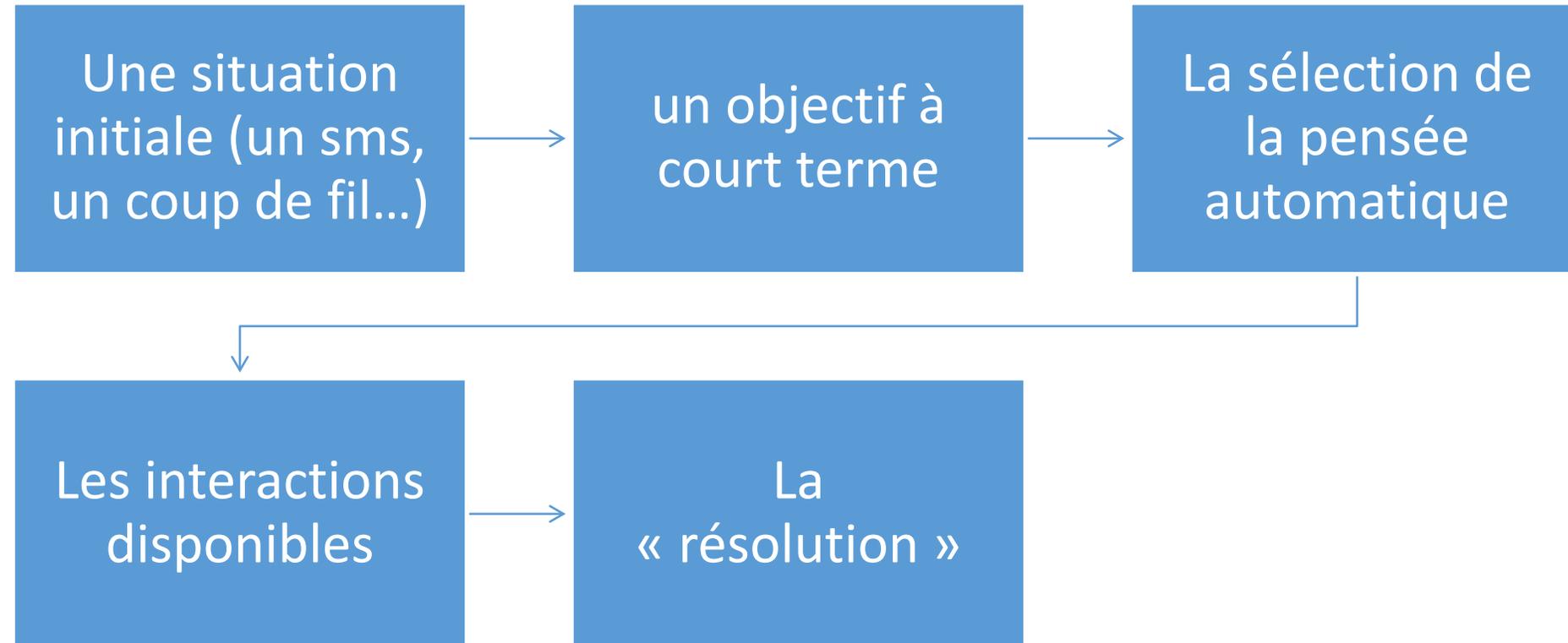
On me regarde sans cesse car je ne me décide pas



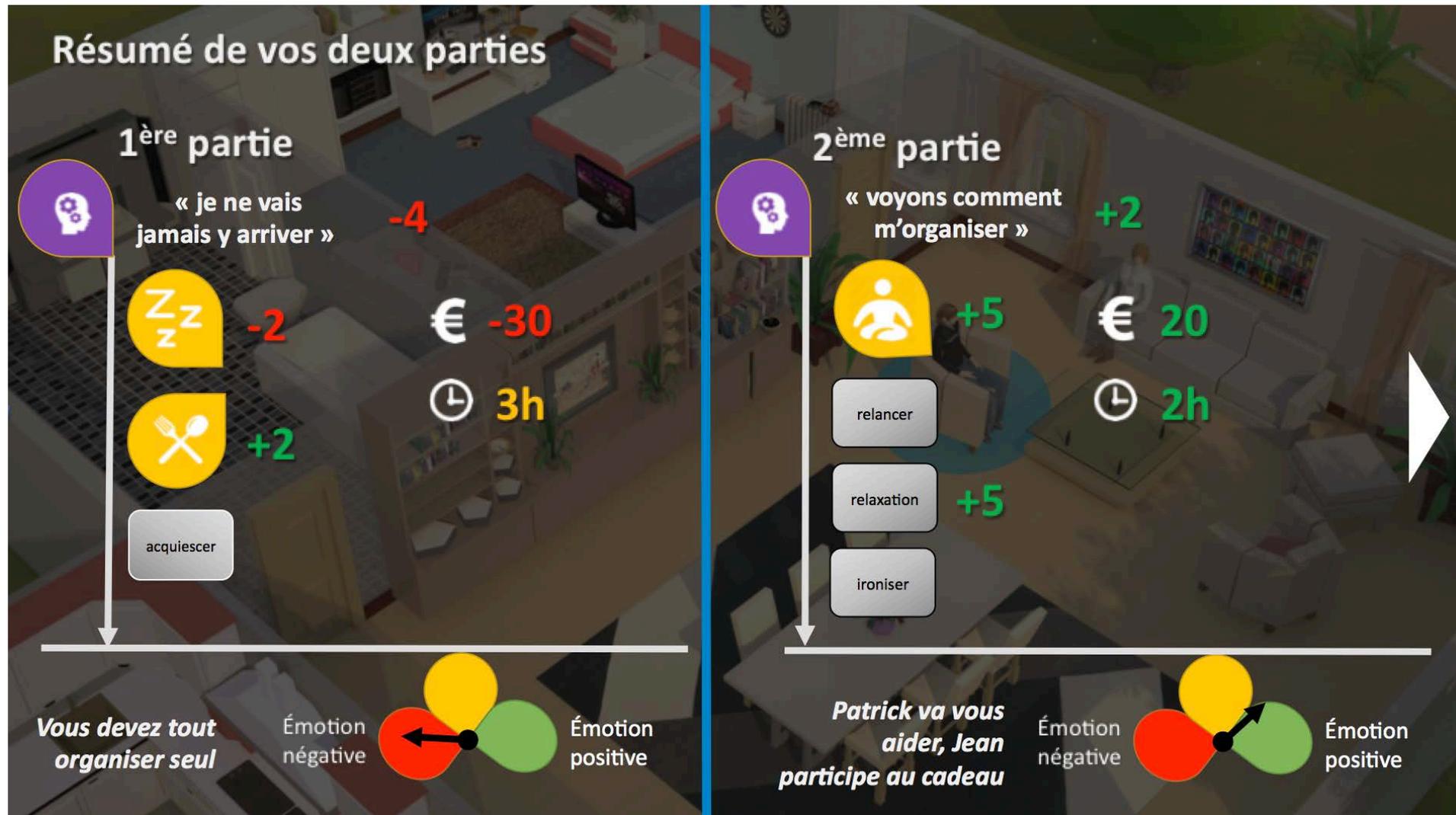
Même si ce n'est pas parfait et que j'oublie quelque chose ça sera sympa

ce n'est pas la première fois que je fais des courses pour préparer un repas

Déroulé d'une scène



Feedback



Exercices



A suivre...



Un protocole d'évaluation à venir

Pour en reparler sur la prochaine édition...