

Communiqué de Presse

L'association Epilepsie France et la startup Gamabilis lancent *Tricky Life*, un Game for Change mobile 2D de prévention des risques quotidiens liés à l'épilepsie. Les objectifs sont de transmettre les bons gestes de prévention, initier aux premiers secours, favoriser le dialogue entre les malades et leur entourage et faire parler d'une maladie peu connue pour faciliter l'insertion des malades dans la société.

Pourquoi Gamabilis ?

Paris, le 6 décembre 2019 - L'association Epilepsie France Malin a choisi la startup Gamabilis, spécialisée dans la conception et la réalisation de jeux à impacts positifs, pour créer un jeu mobile à destination des ...

Le projet présenté « Création d'un jeu vidéo éducatif (« serious game ») sur la prévention des accidents de la vie courante en épilepsie » s'inscrit dans l'un des quatre axes de l'appel à projet : « développement égalitaire des services numériques en santé afin qu'ils bénéficient à tous ». Ce nouveau service lancé par l'association est destiné aux patients.

Tricky Life : un jeu pour prévenir les risques liés à l'épilepsie

L'épilepsie est une maladie neurologique souvent méconnue et incomprise. Quand une personne fait une crise, nous ne savons pas comment réagir ni comment l'éviter.

C'est tout l'enjeu de *Tricky Life*, notre jeu mobile 2D : prévenir les risques quotidiens liés à l'épilepsie via des scénarios de la vie quotidienne et accompagner Gwen, une jeune personne épileptique, dans son environnement tout en interagissant avec son entourage

Le Pitch ?

Entre narration et gestion, le jeu déroule des saynètes, des situations à risques, dans lesquelles le joueur peut intervenir pour tenter d'éviter les accidents. De scènes de la vie de tous les jours à des moments plus exceptionnels, *Tricky Life** explore avec humour les dangers et les obstacles auxquels doivent faire face les épileptiques et leurs entourages. Comment les éviter, minimiser les risques, apprendre à réagir sans pour autant vivre dans l'angoisse permanente d'une crise ?

Les objectifs ?

Sensibiliser les enfants et les adultes en présentant des situations à risques dans leur domicile. Le joueur va suivre une histoire, voir ce qui déclenche des crises, et manipuler des objets pour résoudre ces crises de façon ludique. Une encyclopédie lui fournira toutes les informations nécessaires pour mieux comprendre et faire face à l'épilepsie.

Gamabilis

Gamabilis est une startup créée en 2016 par Vincent Péquignot. Elle propose des jeux vidéo aux organisations qui souhaitent contribuer à l'intérêt général en influençant positivement les comportements de leurs communautés internes (collaborateurs) ou externes (clients).

Elle leur permet, par exemple, de mobiliser les collaborateurs (intégration, accompagnement du changement) ou bien d'enrichir l'expérience client pour les fidéliser. Les jeux vidéo conçus permettent d'accroître l'implication des communautés et favorisent le changement des comportements. L'équipe de 15 personnes conceptualise et développe déjà des jeux pour plusieurs grandes organisations comme Pôle Emploi, la Région Île de France ou la fondation Bel. Gamabilis mène simultanément un programme de recherche sur l'impact des jeux sur les comportements, dirigée par l'un des membres de son conseil scientifique, le Pr Dominique Desjeux, anthropologue, professeur émérite à l'université Sorbonne Paris Cité Paris Descartes.

www.gamabilis.com

Contact presse : Vincent Péquignot : contact@gamabilis.com / 06 24 32 03 66

A propos de Epilepsie France

Ce jeu a été conçu avec l'association Epilepsie France qui est l'une des associations lauréates de l'appel à projet national 2019 du fonds national pour la démocratie sanitaire (FNDS) au sein de la Caisse nationale de l'assurance maladie (CNAM) portant sur le développement d'actions en faveur de la lutte contre les inégalités sociales et territoriales de santé.

Epilepsie France en chiffres :

En France.....

Tricky Life s'inscrit dans la stratégie de développement de jeux à impact positif de Gamabilis

Depuis 2016, Gamabilis a développé une dizaine de jeux à impact positif autour de thématiques variées :

- l'alimentation avec notamment le jeu *Feed Twip*, labellisé par le Programme National pour l'Alimentation et le jeu *Food Malin* accompagné par le Programme Malin
- la santé et la sexualité avec *Summertime, l'été des choix*, réalisé avec le CRIPS,
- la diversité (avec *Big Little Biases* réalisé avec l'AFMD,
- l'agriculture avec *Roots Of Tomorrow*, réalisé sous la direction scientifique de l'INRAE,

Gamabilis développe également une recherche autour de l'impact des jeux vidéo notamment à travers le financement d'une thèse réalisée en collaboration avec le CERLIS (Paris Sorbonne).

Pour télécharger l'application :

- Pour iOS, sur l'Appstore cliquez ici :
- Pour Android, sur Google Play cliquez ici :

