

Technologie, jeux virtuels au service de la santé mentale

Par Linda Girard

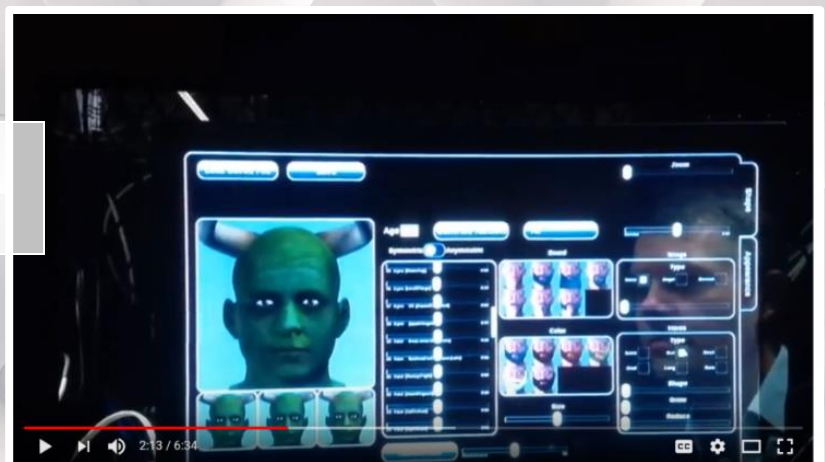
PROJET PILOTE, thérapie par AVATAR, jeux vidéo pour personne souffrant de schizophrénie.

70% des personnes traitées pendant ce projet ont vu une amélioration de leur qualité de vie.

Médecins, chercheurs de l'institut Philippe-Pinel et de l'Institut universitaire en santé mentale de Montréal en collaboration avec UBISOFT travaillent à l'élaboration d'un prototype reliant un jeu virtuel à certains symptômes de la schizophrénie dans le but de diminuer l'impact de ces symptômes sur les personnes touchées par cette maladie.

La technologie est maintenant accessible pour venir en aide plus rapidement à des personnes souffrant de diverses problématiques de santé mentale. Il est nécessaire pour ces personnes de trouver de l'aide rapidement. Les services en ligne permettent d'obtenir cette aide. Par le fait même, elles deviennent moins isolées. Beaucoup d'applications sont disponibles à partir de téléphone intelligent et donnent accès facilement à des soutiens vers des média sociaux, de l'aide en ligne, de la thérapie en ligne ou des vidéos conférences. La technologie virtuelle est de plus en plus présente dans le domaine de la santé et peut aider les gens de *tous âges* avec *toutes sortes* de besoins en santé mentale, *presque partout*.

Pour visionner la vidéo, cliquer sur ce lien :
www.youtube.com/watch?v=LF43akTsqpA



Suite... Technologie, jeux virtuels au service de la santé mentale

prévention

- Vidéo de détente

période de
crise

- Centre de crise
l'Accès



rétablisse-
ment

- Soutien en ligne
internet