**Document d’intention.**

**Il est important aujourd’hui de s’intéresser à un sujet tabou dans la société et c’est pourquoi nous avons décidé de nous intéresser au sujet épineux du cancer, impliquant le patient lui-même ainsi que toutes les personnes qui l’entourent que cela soit de près ou de loin.**

**Dans nos yeux.**

• Après avoir connu de très près cette situation nous nous sommes rendu compte que l’impact que cette maladie pouvait avoir sur les proches d’un malade étaient désastreuses.

De multiples conséquence physiques et mentales sont à déplorer avec des degrés de gravité étalonnés de faible à extrêmement grave avec évocation de la conséquence la plus tragique qu’il soit c’est-à-dire le suicide.

• Aujourd’hui en France c’est plus de 500 000 personnes atteintes du cancer et donc de ce fait des millions de proches qu’ils soient familiaux ou juste des amis. C’est un sujet qu’il est important d’aborder car ces millions de personnes sont parfois dans des situations très complexes dans leurs vies de tous les jours.

• C’est donc à notre humble échelle que nous voulons apporter notre regard sur ces tristes situations vécues quotidiennement.

**Dans les yeux des autres.**

• **That Dragon, Cancer.**

Ce jeu est hommage de deux parents en mémoire de leur enfant Joel atteint d’une tumeur au cerveau aujourd’hui décédé en 2014.

Ces parents ont créé ce jeu dans l’idée de raconter le combat qu’ils ont menés au quotidien en accompagnant leur fils à travers cette maladie.

Le jeu s’éloigne des standards du jeu vidéo car les sujets tels que la maladie sont des jeux à part qui ont la lourde responsabilité d’être abordés avec intelligence et sincérité. En fin de compte une fois que nous avons terminé le jeu, nous nous rapprochons beaucoup plus d’une biographie hommage que d’un jeu vidéo.

Les retours de la communauté et du marché ont été excellents. Dans le cadre de **l’independant Games Festival** le jeu a reçu deux nominations (Catégorie « Excellence son » et « Excellence narrative ») ainsi qu’une mention honorable (Catégorie « Grand prix Seumas McNally »).

• **Lumine.**

Projet qui a officiellement vu le jour le Mardi 28 juin 2016.

C’est le **CHU de Toulouse** et **La Clinique Pasteur** qui se sont chargés de l’élaboration du projet ainsi que de l’apport de tout le contenu médical et technique.

La réalisation du jeu s’est appuyée sur les expertises du CHU et de la Clinique Pasteur, sur l’évaluation réalisée auprès des associations partenaires pour mettre à disposition des enfants hospitalisés un outil convivial et rassurant leur expliquant de façon simples les différentes phases de la prise en charge en apportant des réponses à leurs questions.

Le jeu **Lumine** a été développé sur le moteur de jeu Unity par le studio de Serious Games « CCCP » basé dans les Hauts-De-France. Studio qui a vu le jour il y a plus de 10 ans, ils se sont spécialisés dans le création de serious games portant sur le thèmes de la santé avec l’appui de nombreux partenaires tels que les laboratoires Bayer et GSK.

Le jeu a été développé avec l’idée d’être distribué dans un maximum de structures et ainsi permettraient aux hôpitaux et cliniques intéressées de mettre à disposition ce serious games à toutes les familles concernées par le sujet.

Les quelques retours que j’ai pu constater sur les sites internet des CHU de France sont que les enfants ayant jouer au jeu se sentent beaucoup moins anxieux et sont plus à l’aise vis-à-vis de leurs maladies. Les parents également se sentent beaucoup mieux informés sur les gestes et les paroles à adopter.

**Notre projet et infos à véhiculer.**

• Les proches sont dès l’annonce de la nouvelle embarqués dans un combat qu’ils partagent avec le malade.

* Ils peuvent être parfois perdus sur le comportement qu’ils doivent adopter ou les paroles qu’ils doivent prononcer à différents stades de la maladie or des conseils existent. Il est important pour eux de communiquer auprès de l’équipe soignante : demander des conseils, des informations ou encore de l’aide psychologique.
* Des spécialistes et des groupes existent pour eux pour se soulager, exprimer leurs émotions et sentiments.
* Ne pas s’isoler, se donner du temps pour soi et se fixer des limites est également essentiel pour éviter tout burn-out et se garder de l’énergie pour accompagner le malade.

**Technologie utilisée**

Nous avons décidé d’utiliser le moteur de jeu Construct 2 du fait de sa simplicité et de sa facilité d’utilisation.

Nous tenons à ce que ce projet arrive à terme c’est pourquoi nous privilégions un résultat final aboutit à l’instar d’un projet développé en 3D qui aurait le risque de ne pas voir le jour.

**Les risques et les motivations**

**Les risques**

* Toute l’équipe présente sur ce projet a été touchée par le sujet ce qui amène le plus risque qui serait de faire part d’un manque d’objectivité dans l’élaboration car ils nous restons droit dans nos idées et ne pas tomber dans l’affectif et mise en scène de nos histoires respectives.
* Etant donné la lourdeur du sujet, ce dernier est à manipuler avec une précaution extrême car nous n’avons pas le droit à l’erreur dans l’interprétation et dans les mots utilisés car c’est une situation qui est souvent une fatalité.

**Les motivations**

* Nous voulons que ce sujet soit mis en avant car à nos yeux ce sujet est trop peu abordé et les gens qui vivent cette épreuve sont trop mis de côté et peu appuyés.
* Donner aux gens la possibilité de comprendre qu’ils ne sont pas seuls dans l’épreuve et que un maximum de personnes sont là pour raconter leurs histoires ainsi que de leur redonner de l’espoir.