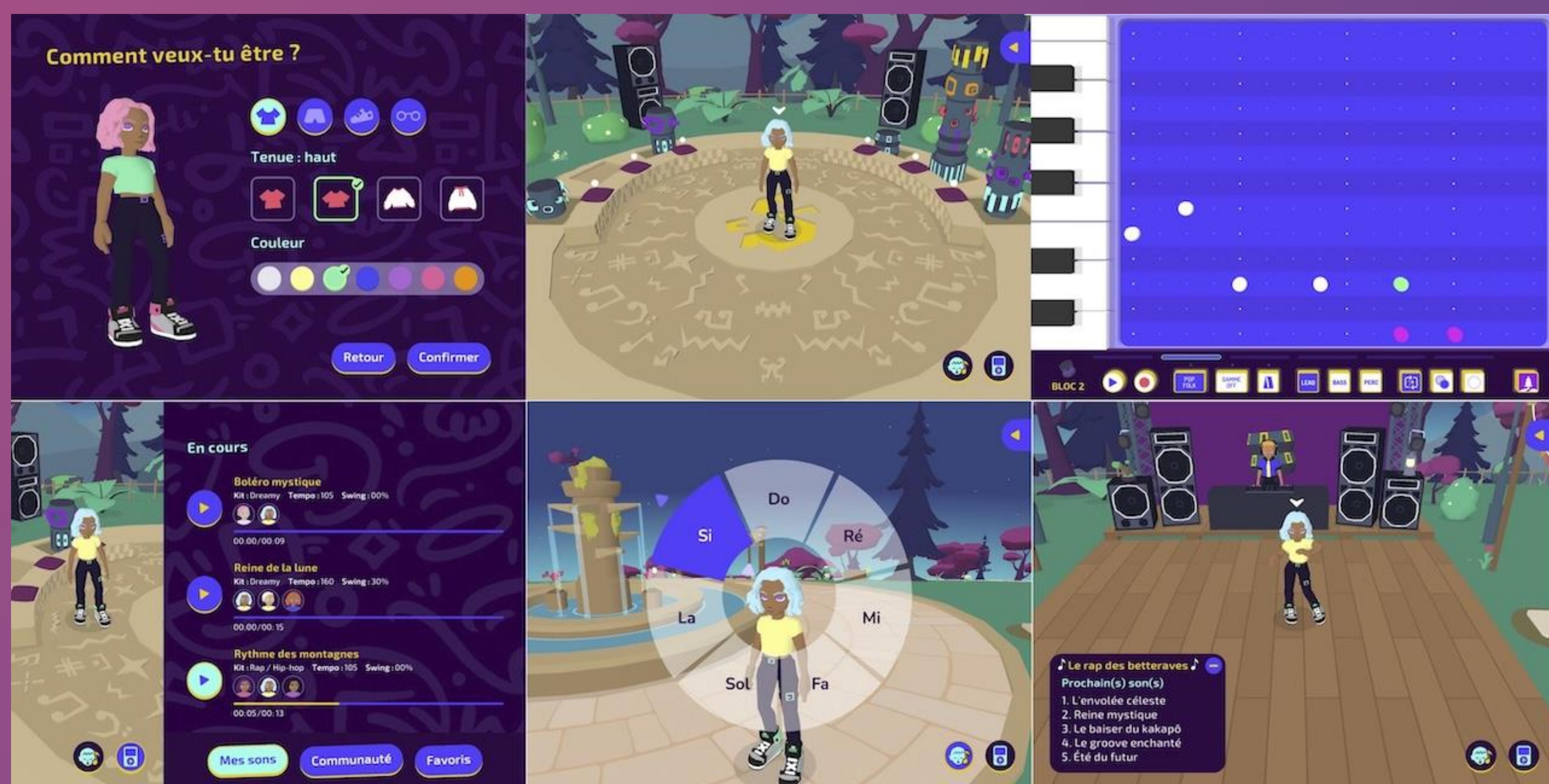


# GROOVY PARK

Un jeu vidéo comme outil de médiation pour repenser la relation à soi, au personnel soignant, à ses proches ou ses pairs.



Ce projet vise à lutter contre la solitude et à améliorer le bien-être des jeunes en souffrance psychique par le développement puis l'usage d'un jeu vidéo centré sur la création musicale. Le processus de conception participatif a impliqué les jeunes dès les premières étapes, valorisant leurs loisirs, leurs expériences et leur expertise. Ils.elles ont choisi le design du jeu, défini ses activités et effectué des retours réguliers permettant des améliorations.



Des tests réalisés au sein de deux institutions partenaires montrent que le jeu est apprécié par les jeunes. Il permet d'induire une dynamique de groupe positive et d'offrir des moments de création. L'intérêt du jeu est que ces créations, même individuelles, sont collectives dans leur résultat, car les morceaux sont composés selon le principe du cadavre exquis.



- Mobilisation du savoir expérientiel des jeunes et de leur culture numérique
- Démarche participative transformatrice pour un public souvent considéré comme « difficile à engager»
- Redéfinition des rôles et redistribution du pouvoir d'action
- Alliance renouvelée entre soignant·es et soigné·es, plus éthique, plus engageante et durable

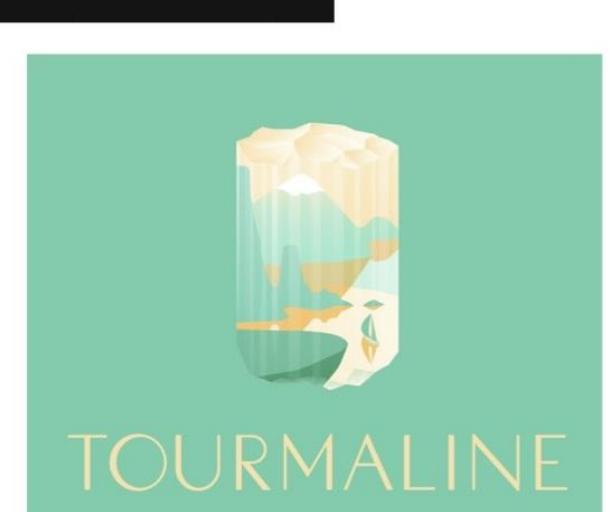
## Care Game musical

Un jeu vidéo bienveillant pour entrer en contact via la musique, co-créé avec et destiné à des adolescent·es et jeunes adultes confronté·es à une souffrance psychique

Groovy Park peut être utilisé de diverses façons en fonction des besoins des jeunes et des équipes soignantes. Son but est de **faciliter les interactions sociales**, les échanges et les liens à travers la création et le partage musical.

Il est considéré comme un *care game*, car il offre un univers rassurant et créatif, contribuant à la constitution d'un environnement thérapeutique plus engageant et favorisant une **attention conjointe** et une **participation active** des jeunes.

Les courtes séquences de jeu proposées permettent d'éviter les problématiques de dépendance, de diminuer le stress, et d'encourager l'**autonomisation**, l'**expression de soi**, la **compassion** et la **coopération**. Actuellement au stade de prototype, Groovy Park sera prochainement proposé aux institutions intéressées.



Camille Attard, Gilles Bangerter, Marion Bareil, Cédric Bornand, Émilie Bovet, Matthieu Chesnais, Carole Christe, Angelika Güsewell, Marine Kneubühler & Alexia Stantzos

Un immense merci pour leur soutien à : Innosuisse, l'Agence suisse pour l'encouragement de l'innovation, Ebnet-Stiftung et la Haute école spécialisée de Suisse occidentale

**CitSci  
Helvetia'25**