



**Actualisez votre bien-être mental**

C2Care révolutionne le bien-être mental en  
combinant intelligence artificielle et réalité virtuelle

# SOMMAIRE

---

- 1.** Introduction
- 2.** Quelques chiffres
- 3.** Nos thématiques
- 4.** Pourquoi une telle efficacité ?
- 5.** Le fonctionnement du logiciel
- 6.** Le pack
- 7.** Quelques partenaires clés

[illegible]

Le patient peut affronter ses peurs dans des situations **difficiles à reproduire au sein d'un établissement de santé**, et bénéficier d'un outil immersif et interactif, pour un travail engageant et personnalisé.

# QUELQUES CHIFFRES

---

**+ de 350**

**Etablissements équipés**

CHU, Cliniques, Hôpitaux, SSR

**+ de 700**

**Praticiens libéraux**

formés et adhérents

**+ de 10**

**Années d'expertises**

au service du bien-être mental

**+ de 25**

**Pays**

ont adopté notre outil

Forts de nombreuses années de collaboration avec des centres hospitaliers universitaires et cliniques, nous faisons évoluer régulièrement nos logiciels afin de répondre aux besoins de tous et de nous adapter aux avancées technologiques et scientifiques, garantissant ainsi des solutions toujours à la pointe pour un accompagnement optimal.

# NOS THÉMATIQUES



PHOBIES SPÉCIFIQUES



PHOBIE SOCIALE



CONDUITES ADDICTIVES



ANXIÉTÉ GÉNÉRALE

# PHOBIES SPÉCIFIQUES

La réalité virtuelle est utilisée depuis plus de 30 ans par les psychologues et les psychiatres pour exposer les patients à leurs phobies. En effet, elle permet de dépasser les contraintes logistiques liées à une exposition in vivo, tout en conservant l'efficacité de cette méthode. Avec cet outil vous pourrez accompagner les patients dans le dépassement de leurs angoisses profondes.

Avec une exposition progressive et ajustable en fonction du niveau d'anxiété de l'utilisateur, **il pourra avancer à son rythme et développer de nouvelles réactions face à l'objet de sa phobie.** De plus, grâce à l'intelligence artificielle, chaque exposition est encore plus réaliste et immersive.



## NOS ENVIRONNEMENTS

- Conduite Automobile
- Prise d'avion
- Métro
- Acrophobie
- Agoraphobie
- Claustrophobie
- Hôpital
- Chiens
- Guêpes
- Rats
- TOC
- ...



# PHOBIE SOCIALE

La phobie sociale peut avoir un impact très important sur la vie quotidienne du patient, entraînant chez lui de nombreux comportements d'évitement. **Afin de répondre aux besoins très différents de chacun, nos environnements recréent des situations variées et spécifiques** : prise de parole lors d'une réunion de travail, salle de classe, amphithéâtre, entretien d'embauche, rendez-vous galant, soirée entre amis ou discussion avec un inconnu.

De plus, grâce à des avatars dotés d'une intelligence artificielle, le patient **va pouvoir interagir avec chaque personne rencontrée dans les environnements**, ce qui lui offre une occasion unique de s'entraîner à échanger avec des inconnus, dans un cadre réaliste et bienveillant. Il peut ainsi travailler sur sa peur du jugement et retrouver confiance en lui.



## NOS ENVIRONNEMENTS

- Prendre la parole en public
- Lieux publics
- Phobie scolaire
- Soirée entre amis
- Danser avec des inconnus
- Rendez-vous en amoureux
- Discussion dans la rue
- Parler à un vendeur
- Chanter dans un karaoké
- ...

# CONDUITES ADDICTIVES

Nos environnements immersifs reproduisent des situations issues du quotidien dans lesquelles le patient **a l'habitude de consommer une substance ou d'adopter un comportement addictif**. Ces mises en situation intègrent des éléments déclencheurs de cette conduite addictive, afin de permettre un travail ciblé sur les pensées automatiques et les schémas comportementaux qui y sont associés. Ainsi, la réalité virtuelle permet une exposition maîtrisée et sécurisée.

Par ailleurs, en échangeant directement avec des personnages concernés par son addiction, comme un groupe de personnes en train de fumer ou deux amis parlant d'une soirée alcoolisée, le patient **va pouvoir se confronter à la dimension sociale de sa dépendance et ainsi s'exposer aux situations qu'il rencontrera dans la vie réelle**.



## NOS ENVIRONNEMENTS

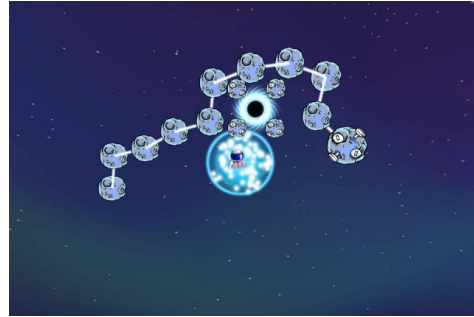
- Consommation d'alcool lors d'une soirée
- Pause cigarette au travail
- Consommation de cannabinoïdes dans son salon
- Prise de substances par prisage
- Paris dans un casino
- ...



# ANXIÉTÉ GÉNÉRALE

L'anxiété se déclenche dans des contextes très différents d'une personne à l'autre. **Il est donc essentiel de proposer une grande diversité de situations pour adapter l'exposition aux besoins de chacun.** C'est pourquoi notre application offre un large éventail d'environnements et permettant de travailler sur des plans de l'anxiété différents.

De nombreuses situations sociales vont être reproduites grâce à **des expositions entièrement interactives.** Des paysages naturels comme une plage ensoleillée, une forêt calme ou un feu de cheminée, créent une bulle multisensorielle, propice à l'évasion et facilitant la pleine conscience. Enfin des environnements stimulant les capacités cognitives permettent de travailler la concentration et la flexibilité mentale.



## NOS ENVIRONNEMENTS

- Plongée sous marine
- Balade de forêt
- Aurore boréales
- Jardin asiatique
- Bord de mer
- Soirée cinéma
- Voyage en montgolfière
- Café en terrasse
- Memory
- ...

# POURQUOI UNE TELLE EFFICACITÉ ?

---

1

## **Immersivité des Environnements**

L'utilisateur sera plongé dans des environnements immersifs conçus pour travailler sur les émotions ressenties dans des situations de la vie courante.

2

## **Répétition des Expositions**

Avec des expositions régulières, les nouvelles réactions développées dans ces contextes s'ancreront rapidement et durablement dans son fonctionnement mental.

3

## **Augmentation Progressive de la difficulté**

L'augmentation progressive de la difficulté des environnements lui permettra de se désensibiliser à l'anxiété ressentie et de regagner confiance en ses capacités.

4

## **Personnalisation des expositions**

Les environnements s'adaptent aux besoins de chacun, grâce à des paramètres ajustables, des interactions uniques avec des avatars et un accompagnement sur mesure par un coach.

5

## **Expériences Interactives Engageantes**

L'utilisation de technologies telles que la réalité virtuelle et l'intelligence artificielle rend le travail plus ludique et motive davantage l'utilisateur à s'engager dans les exercices.

# FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL



## Étape 1

J'installe le patient et lui mets  
le casque sur les yeux



## Étape 2

Je sélectionne un environnement  
dans le contrôleur et lance l'exposition



## Étape 3

Je suis l'évolution du patient dans  
l'environnement et modifie la scène  
selon ses besoins

# LE PACK LIBÉRAL

## L'application

Un accès à l'intégralité des **thématiques du logiciel C2Care**, soit plus de 120 environnements immersifs ainsi qu'une utilisation illimitée de l'intelligence artificielle.

## Le matériel

Le **casque de Réalité Virtuelle** de la marque PICO, dernière génération, tout-en-un, léger et ergonomique, conçu pour un usage professionnel.

## L'accompagnement

**Mise en route** avec un membre de notre équipe pour réaliser ensemble votre premier lancement du logiciel dans le casque et **support technique** disponible tous les jours (hors week-end et jours fériés) depuis votre contrôleur.

ENGAGEMENT  
**12 MOIS**

**125€** HT/mois

ENGAGEMENT  
**24 MOIS**

**110€** HT/mois

# QUELQUES PARTENAIRES CLÉS





# NOUS CONTACTER

---

## **Site internet**

[www.c2.care](http://www.c2.care)

## **Service administratif**

[secretariat@c2.care](mailto:secretariat@c2.care) - 04 83 57 51 56

## **Responsable implémentation en établissement**

Cedric Stoclet

[cedric@c2.care](mailto:cedric@c2.care) - 06 58 65 03 53

## **Siège social**

101 Avenue Desmazuures

83110 Sanary-Sur-Mer.