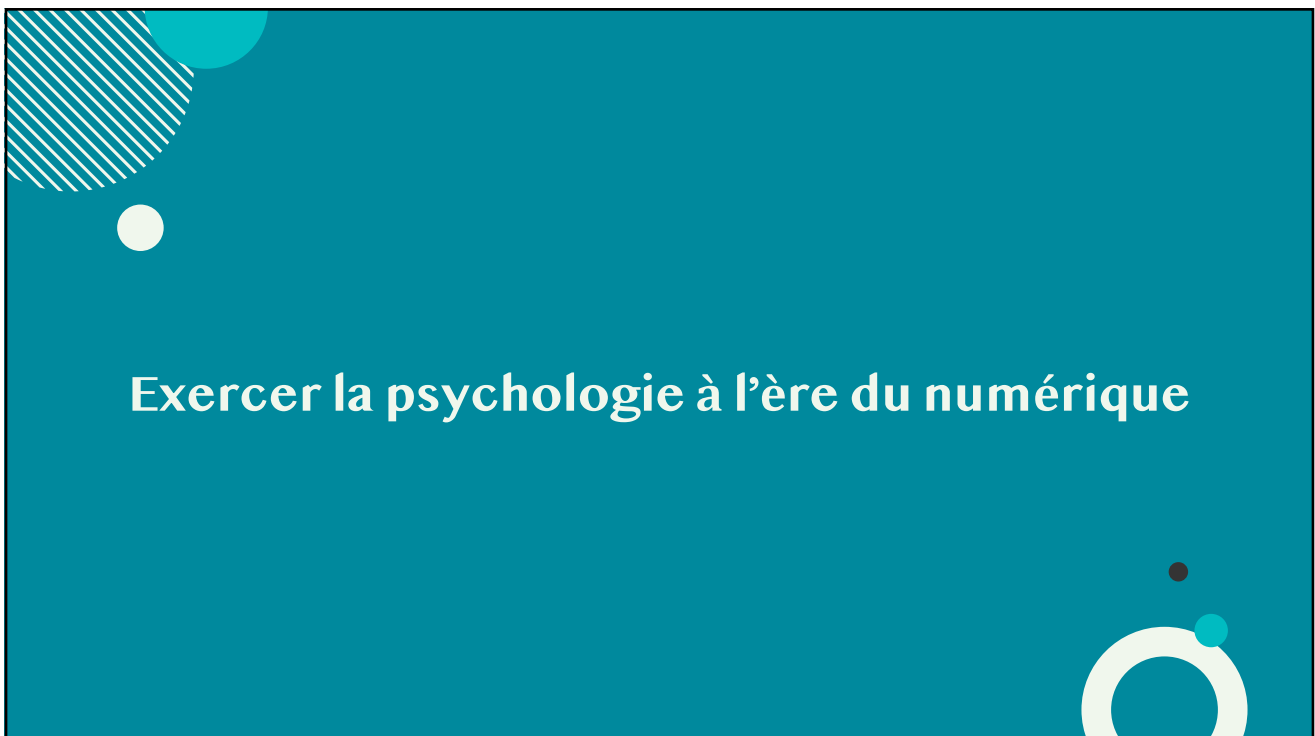
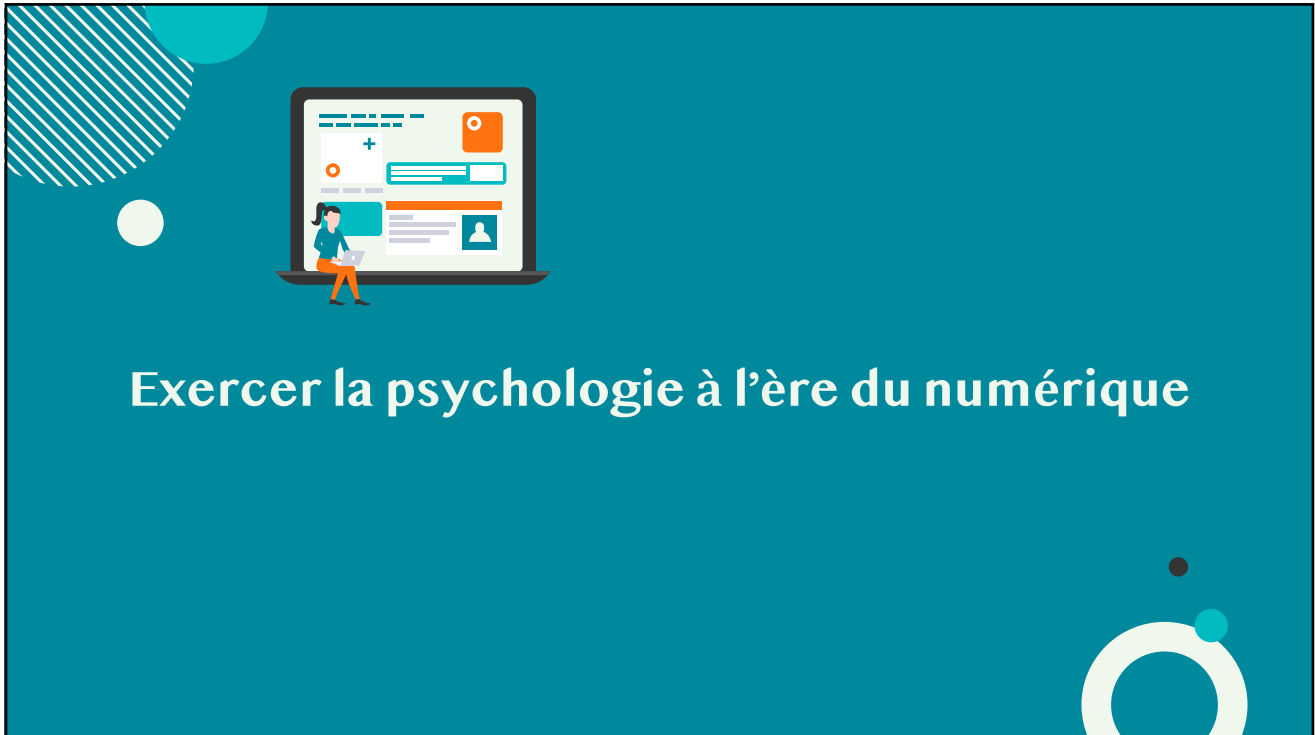


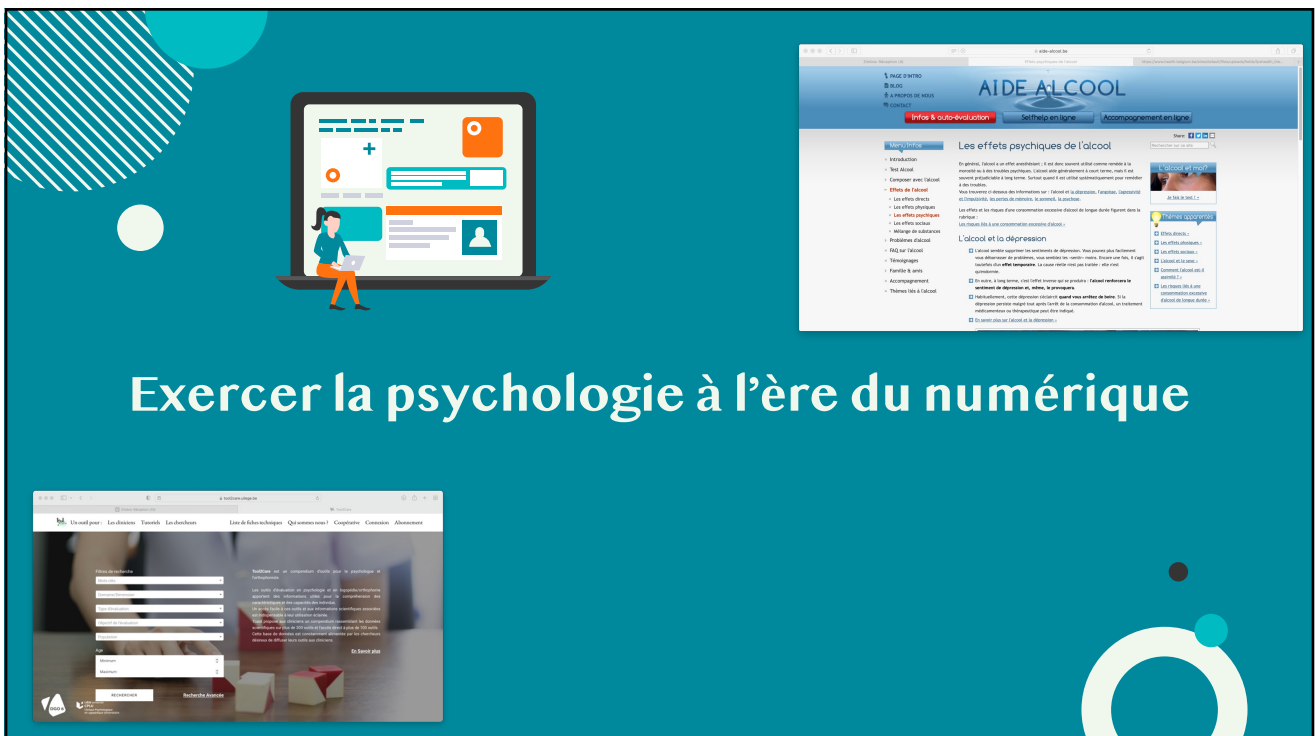
1



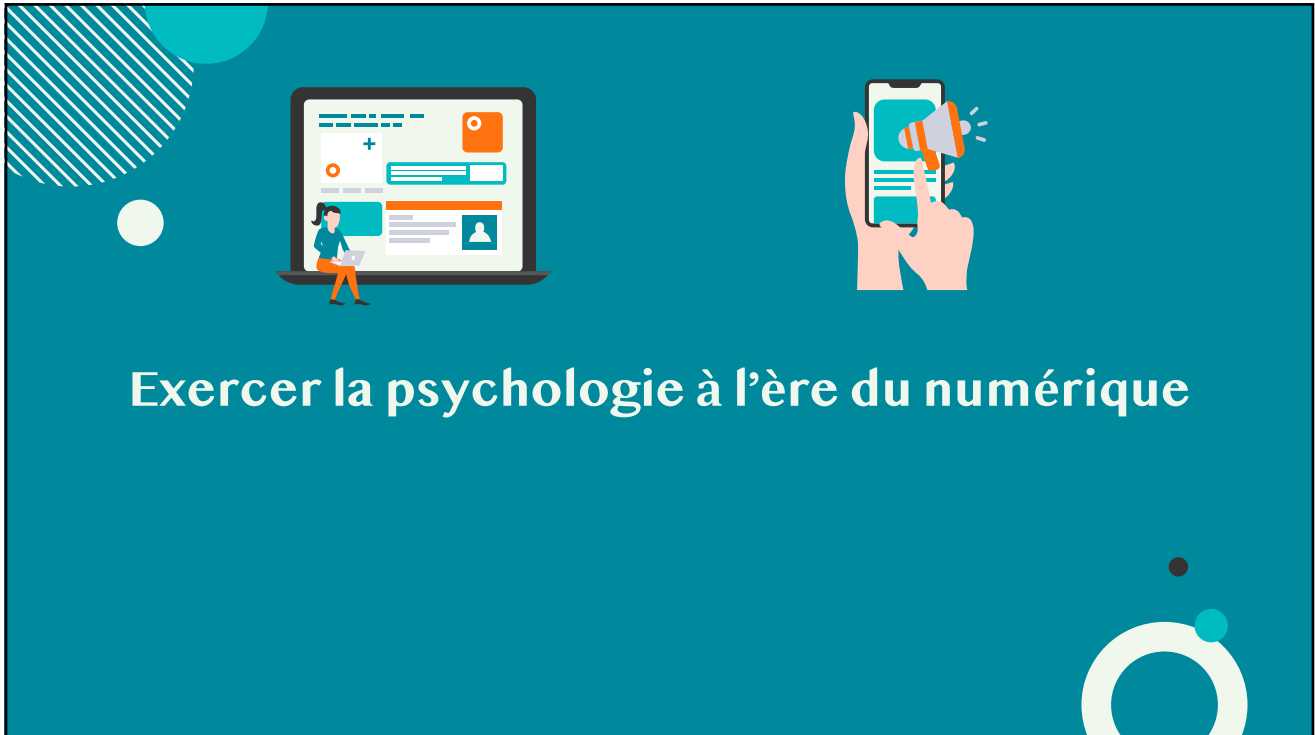
2



3



4



5



6



7



8

Utiliser ces outils s'ils sont pertinents pour notre pratique
// Conceptualisation du cas

Exercer la psychologie à l'ère du numérique

Point de questionnement : « Ne pas se substituer au contact humain »

9

Mutation dans nos pratiques...

Les nouvelles technologies au service de la santé

10



11

Programme

01

Aurélie Wagener

Se familiariser à l'EBP pour appréhender les données probantes concernant la réalité virtuelle en psychologie

02

Céline Stassart

Acceptabilité et efficacité d'un exercice de respiration profonde en réalité virtuelle sur l'anxiété d'enfants hospitalisés dans un service de pédiatrie

03

Anne-Marie Etienne

Intervention en réalité virtuelle sur la dissonance cognitive chez les personnes en surcharge pondérale

04

Hélène Buche

Vers quelles conditions optimales d'utilisation de la réalité virtuelle en oncologie ?

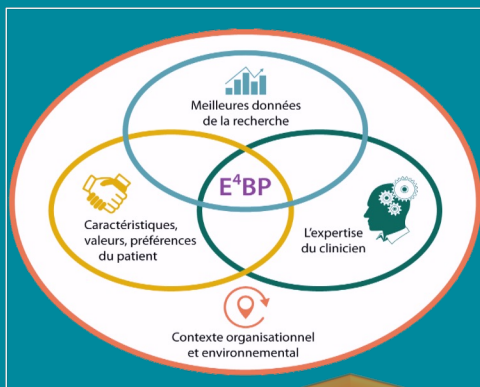
12

Aurélie Wagener

Se familiariser à l'EBP pour
appréhender les données
probantes concernant la
réalité virtuelle en
psychologie



13



Evidence-Based
Practice



Réalité virtuelle

14

Evidence-Based Practice ?



15

Evidence-Based Practice ?

= utilisation *conscientieuse, explicite et judicieuse* des meilleures preuves scientifiques récentes lors des choix concernant les soins de patients individuels

Dans l'ensemble des disciplines professionnelles des soins de santé

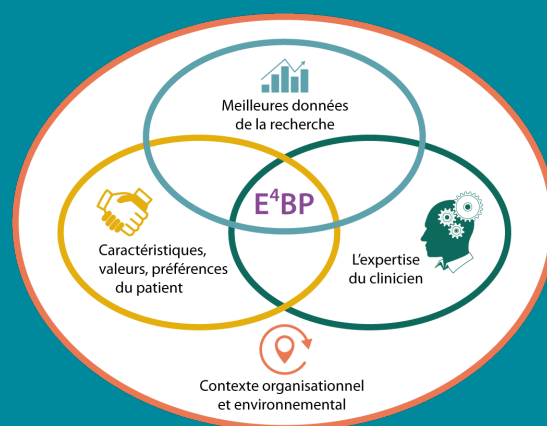
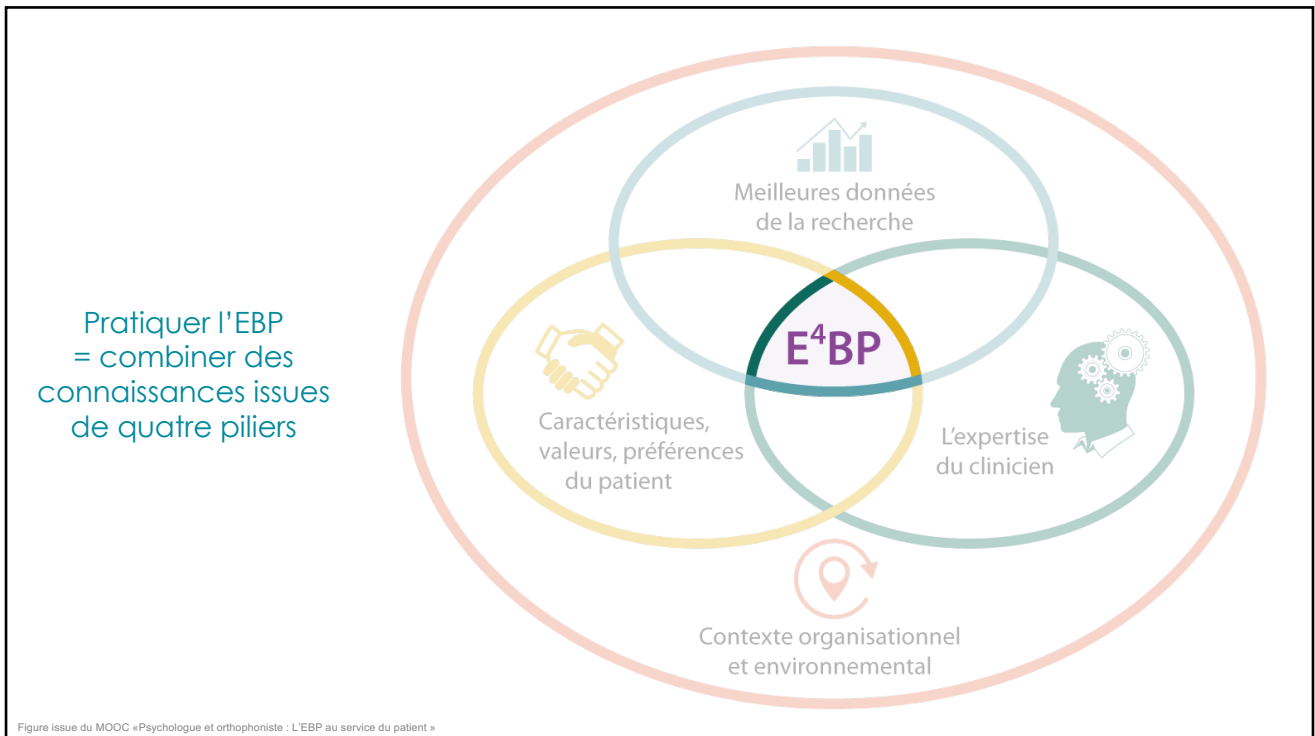
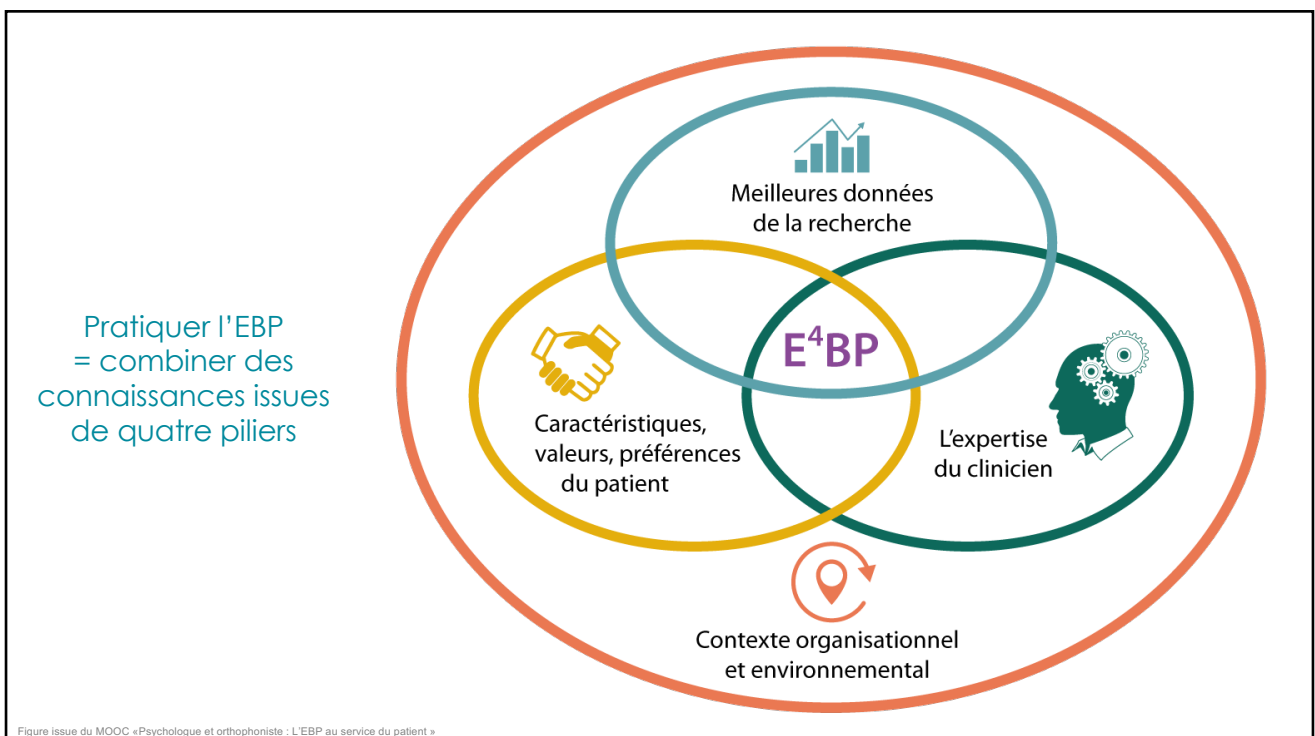


Figure issue du MOOC «Psychologue et orthophoniste : L'EBP au service du patient »

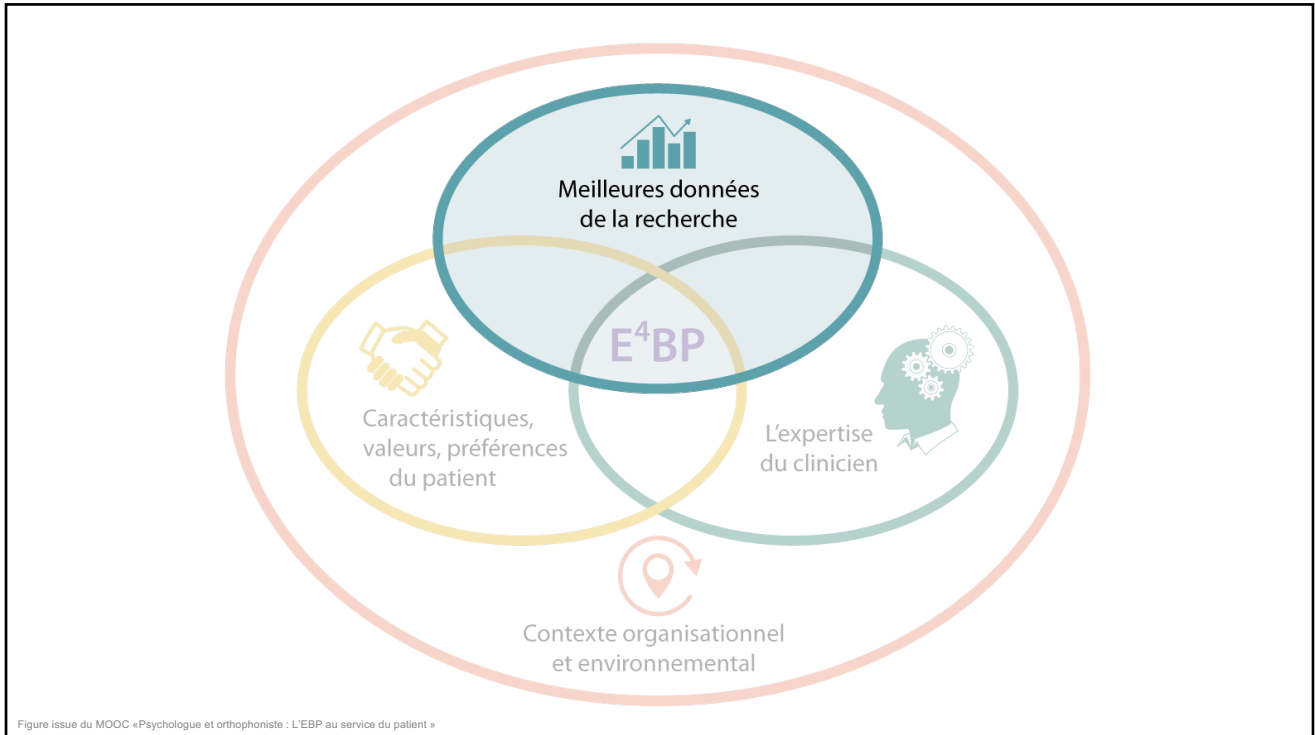
16



17



18



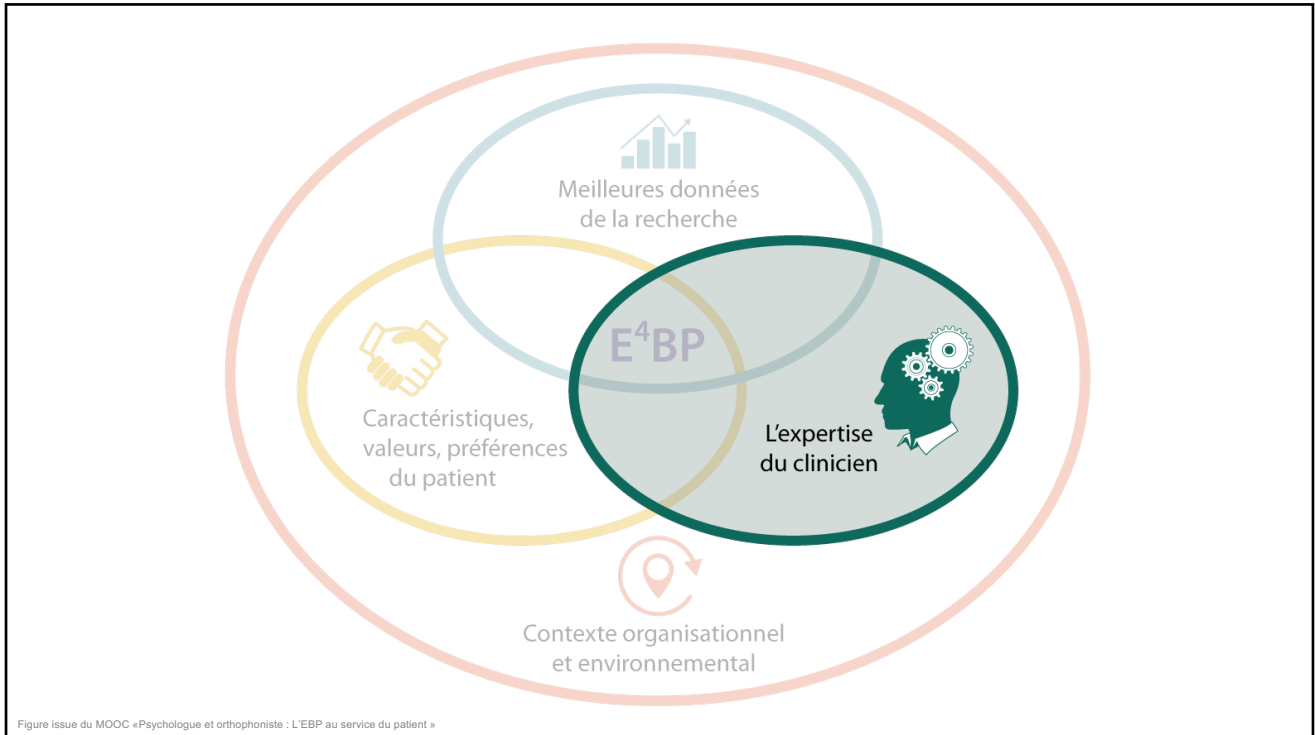
19

The image shows a screenshot of the Trip medical database website. On the left, there is a smaller version of the EBP diagram from the previous slide. The main part of the image is the website interface. At the top left is the 'Trip' logo with 'Free' in a small box. To the right are links for 'About', 'Blog', 'Why Go Pro?', 'Sign Up', and 'Login'. The main heading reads 'Trip medical database' followed by the tagline 'A smart, fast tool to find high quality clinical research evidence'. Below this is a search bar with filters: 'Search' (selected), 'PICO', 'Advanced Pro', and 'Recent Pro'. The search criteria are listed in a table-like format:

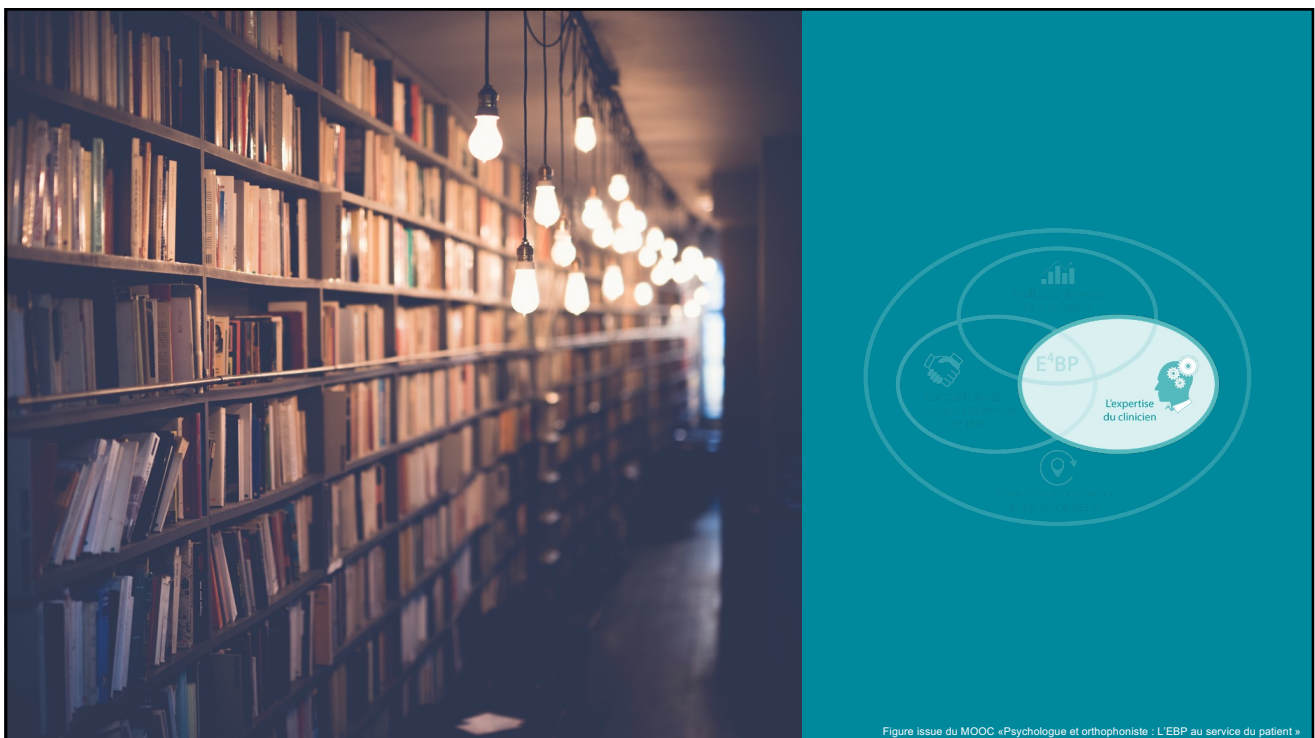
Population	e.g. diabetics
Intervention	e.g. a treatment, diagnostic test
Comparison	any comparison intervention
Outcome	e.g. mortality, blood pressure

 To the right of these fields is a large purple 'Search' button with a magnifying glass icon. At the bottom of the screenshot, the URL 'https://www.tripdatabase.com' is displayed. A small caption at the bottom left reads: 'Figure issue du MOOC «Psychologue et orthophoniste : L'EBP au service du patient »'.

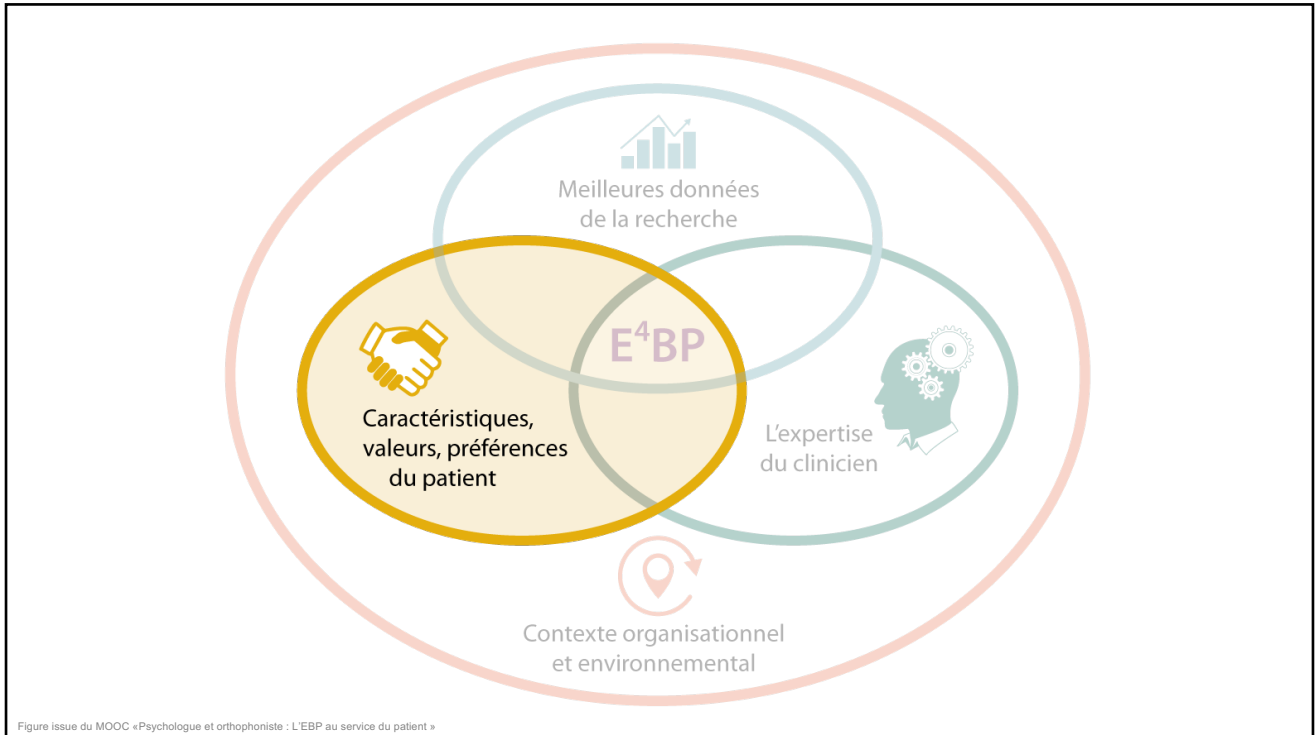
20



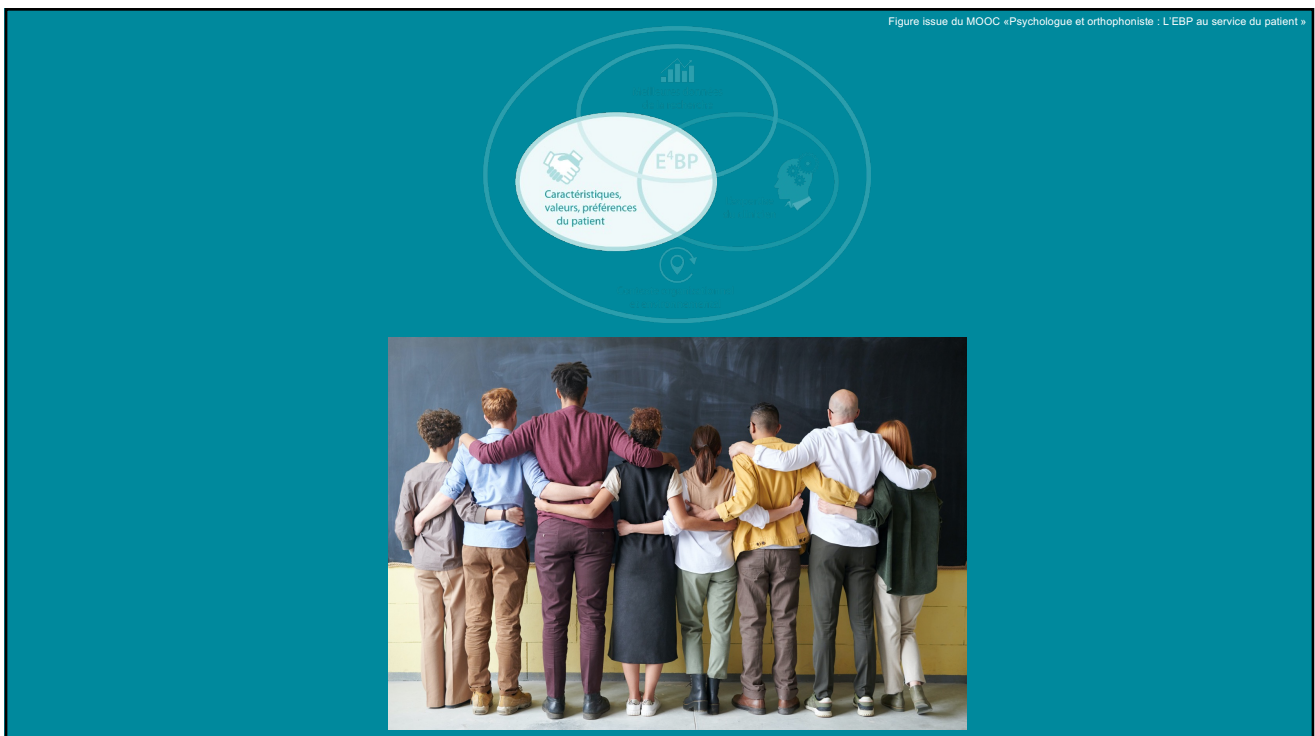
21



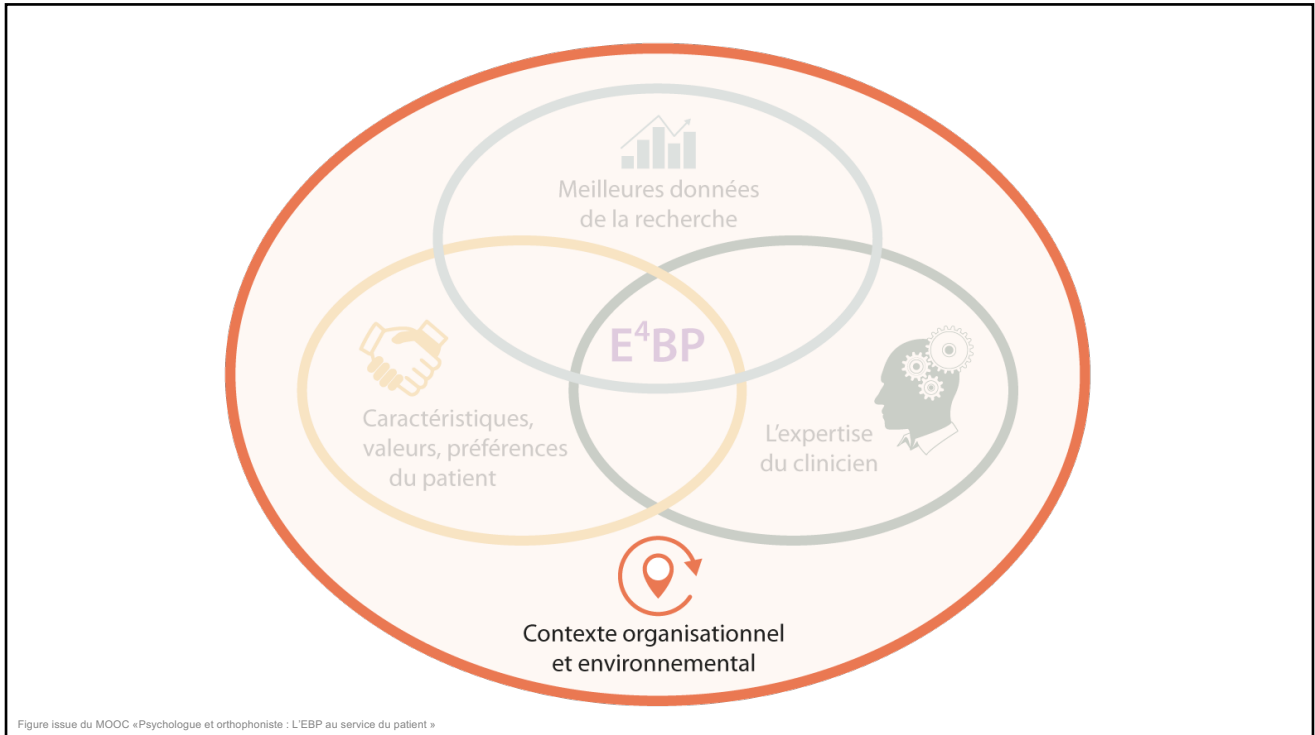
22



23



24



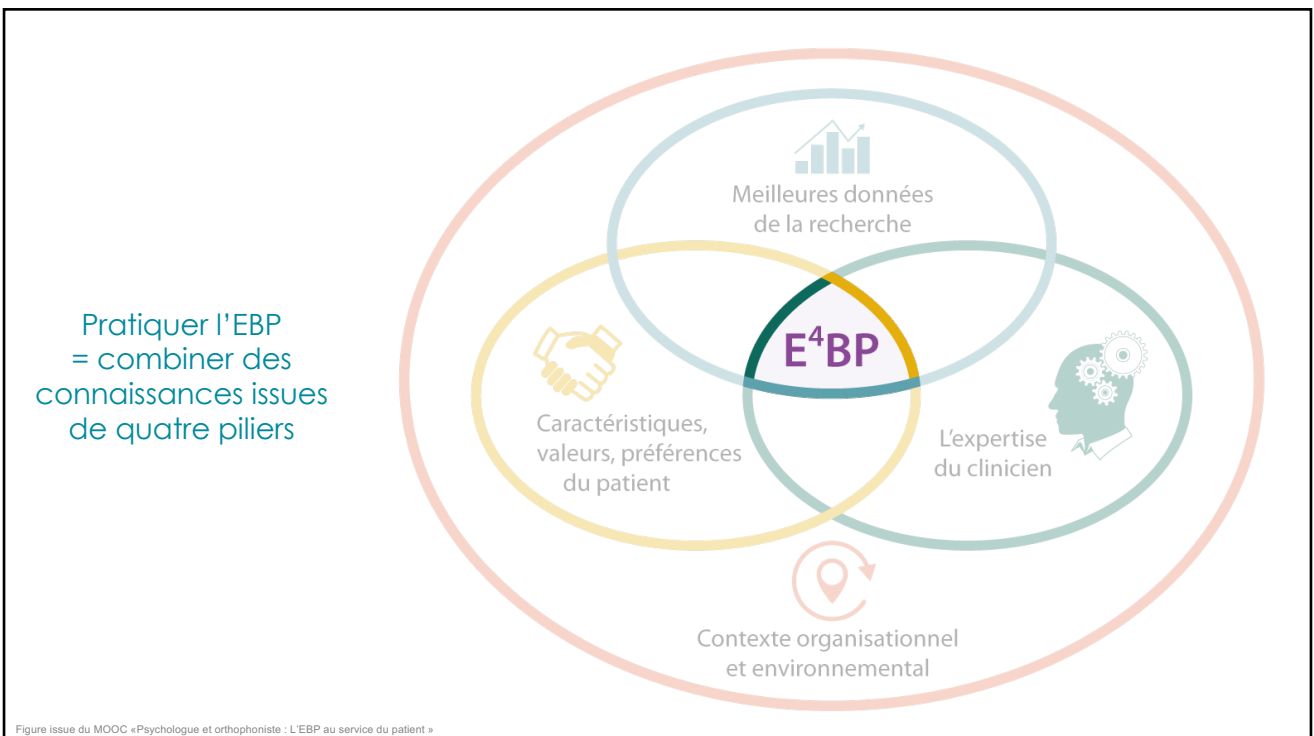
25



26



27



28

Psychologue
Orthophoniste / Logopède

LIÈGE université
MOOC


I'E⁴BP

au service du patient




Scannez-moi !


29




Sylvie Willems
Psychologue



Christelle Maillart
Logopède



Nancy Durieux
Psychologue




Treacy Martinez-Perez
Logopède

Psychologue
Orthophoniste / Logopède

LIÈGE université
MOOC

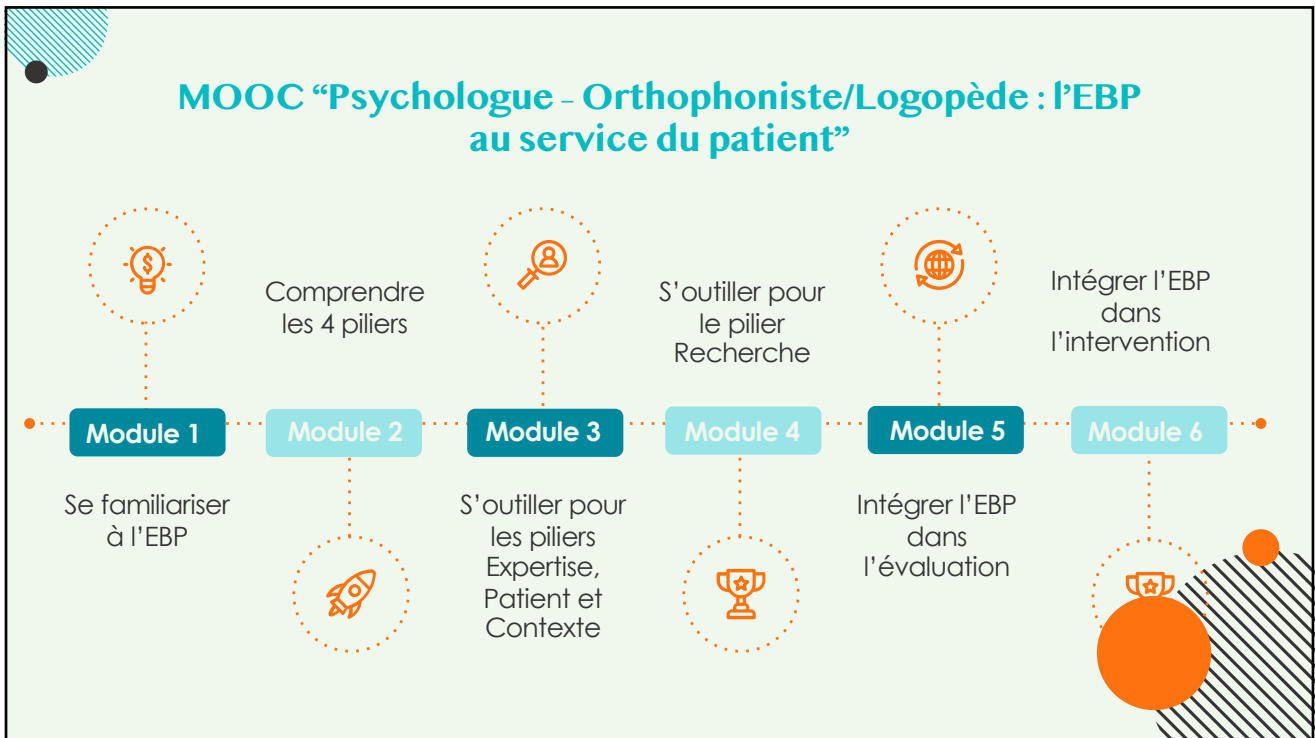
I'E⁴BP

au service du patient



Scannez-moi !

30



31



32



33



34



Psychologie 2.0 ?

35



Psychologie 2.0 ?

En fait, le numérique se développe depuis les **années 1960**

Et les premières études en « cyberpsychologie » datent de **1999** (...voire 1992)

...ce n'est donc pas si récent !

36

Environnements immersifs



Réalité virtuelle

= un outil (i.e., ensemble de matériels technologiques) permettant aux individus d'**explorer** un environnement virtuel 3D en temps réel géré par un ordinateur et d'**interagir** - efficacement - avec celui-ci



Vidéos 360°

= environnements filmés par une ou plusieurs caméras/caméra 360° dont les images sont assemblées ensuite par un logiciel de montage vidéo.



Réalité augmentée

= **Superposition** de la *réalité* avec des *éléments produits par ordinateur* grâce à l'incrustation d'images ou d'objets virtuels

37

Quelles applications ?



38

Quelles applications ?

- ▶ **Exposition progressive, répétée et hiérarchisée** aux objets ou lieux qui angoissent (e.g., avion, ascenseur, araignées, chiens)
- ▶ Via la Thérapie par Exposition à la Réalité Virtuelle, la **réalité** est remplacée par des **stimuli créés artificiellement** et **contrôlés** dans un environnement virtuel

39

Quelles applications ?

- ▶ Potentiel **distracteur** en dirigeant l'attention consommée par le stimulus douloureux vers une autre source de stimulation

Stassart & Giebels (2022)

40

Quelles applications ?

En psychologie clinique

Exposition

Distraction

Relaxation

Evaluation (cognitive)

...

Captures d'écran des EV co-crées par Aurélie Wagener & Michaël Schyns - ULiège

► Potentiel **relaxant** de certains environnements immersifs

41

Quelles applications ?

En psychologie clinique

Exposition

Distraction

Relaxation

Evaluation (cognitive)

...

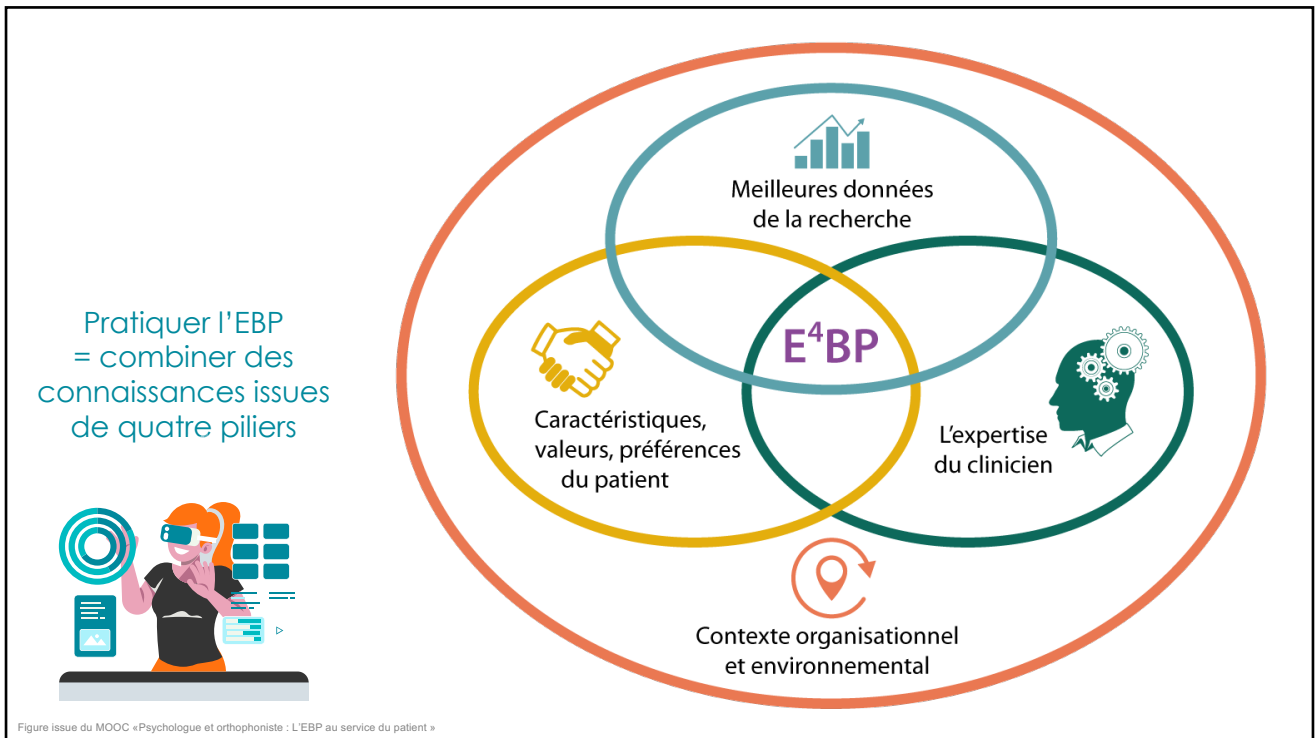
Figure issue de Della Libera, Simon, Laroi, Quertemont & Wagener (2023)

Virtual Reality

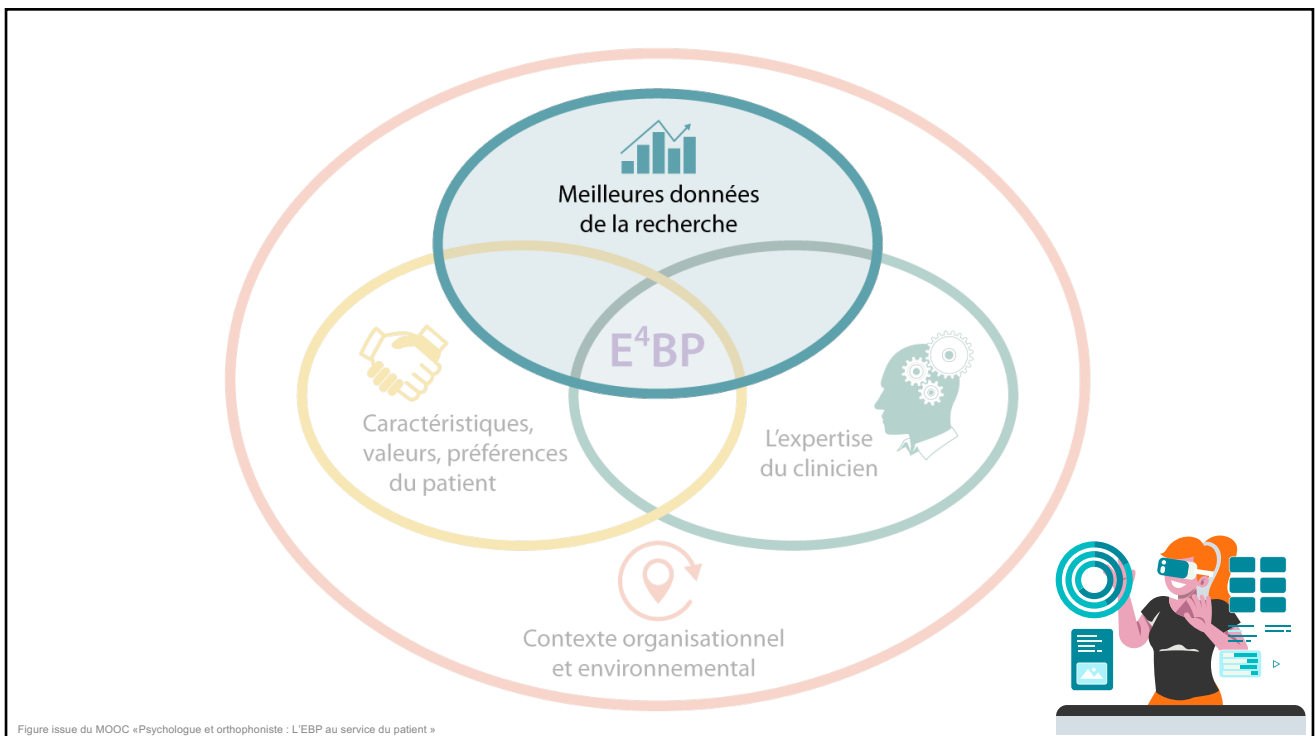
Fig. 1 Screenshot from the Darius Café. The image has been distorted in order to present a 180-degree view of the scenario. Kindly note that the scenario participants viewed during the 360IV was natural and undistorted

► Activation de symptômes « états » cohérente avec les symptômes « traits » lors d'immersions en RV

42



44





45

Efficacité de la réalité virtuelle en psychologie clinique et psychiatrie

 Anxiété e.g. méta-analyse de Fodor et al. (2018)	 Anxiété sociale e.g. méta-analyses de Hui et al. (2023); Morina et al. (2023); Reeves et al. (2021)	 Phobies e.g. revue systématique de Freitas et al. (2021)	 PTSD e.g. revue systématique de Freitas et al. (2021)
 Dépression e.g. méta-analyse de Fodor et al. (2018)	 Troubles neurocognitifs e.g. méta-analyse de Dellazizzo et al. (2020)	 Boulimie e.g. méta-analyse de Low et al. (2021)	 TOC e.g. méta-analyse de van Loenen et al. (2022)

46

Efficacité de la réalité virtuelle en psychologie de la santé

 Douleur (aiguë et chronique) e.g. méta-analyse de Kenney et Milling (2016); Jones et al. (2016)	 Oncologie e.g. Buche, Michel & Blanc (2022); Chirico et al. (2016); Wiederhold et al. (2016)	 Cardiologie e.g. Bouraghi et al. (2023)
--	---	--

47

Efficacité “transversale” de la réalité virtuelle en psychologie



Relaxation

e.g. Riches et al. (2021); Wagener, Schyns et Etienne (in prep.)



Prise de décision

e.g. Panchuk et al. (2018)



Evaluation de symptômes

e.g. Della Libera, Simon, Laroi, Quertemont & Wagener (2023); Simon et al. (2020)

48

Efficacité de la réalité virtuelle dans le développement de compétences de psychologue clinicien



Empathie

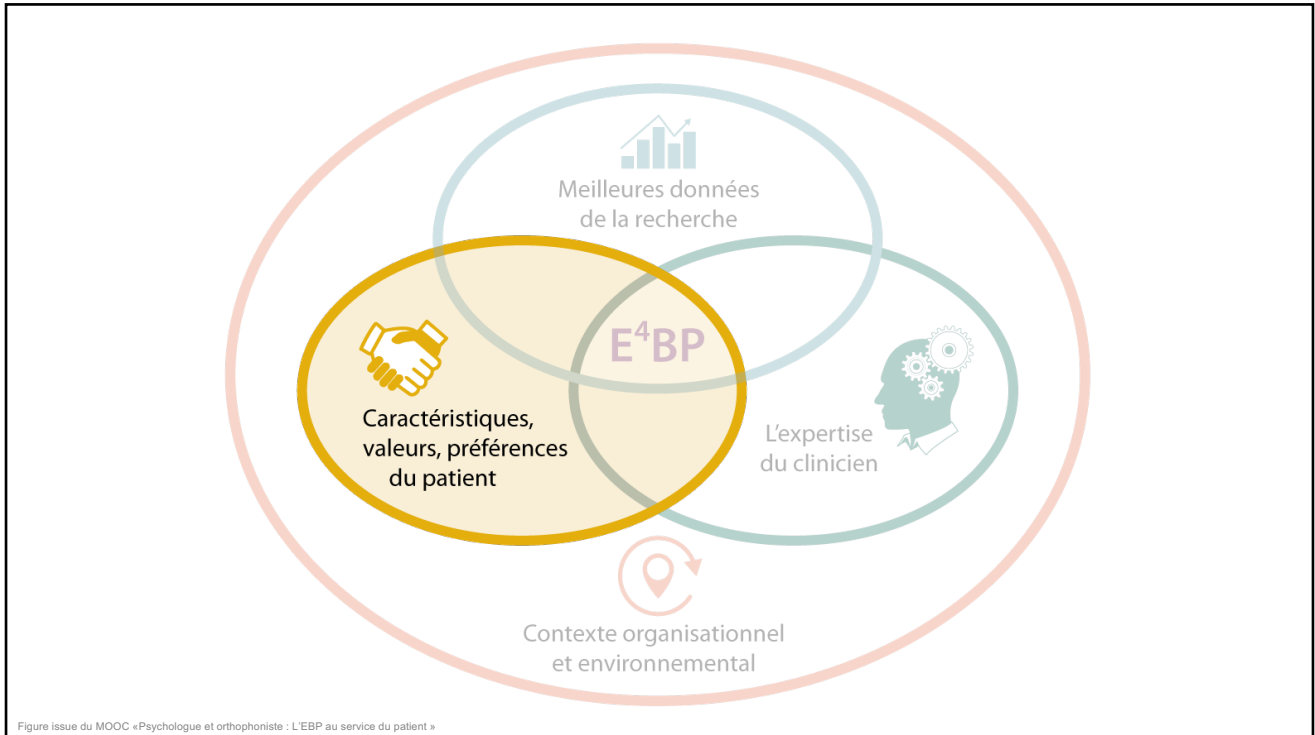
e.g. Della Libera, Goosse, Laroi & Willems (in press); Goosse & Willems (2020)



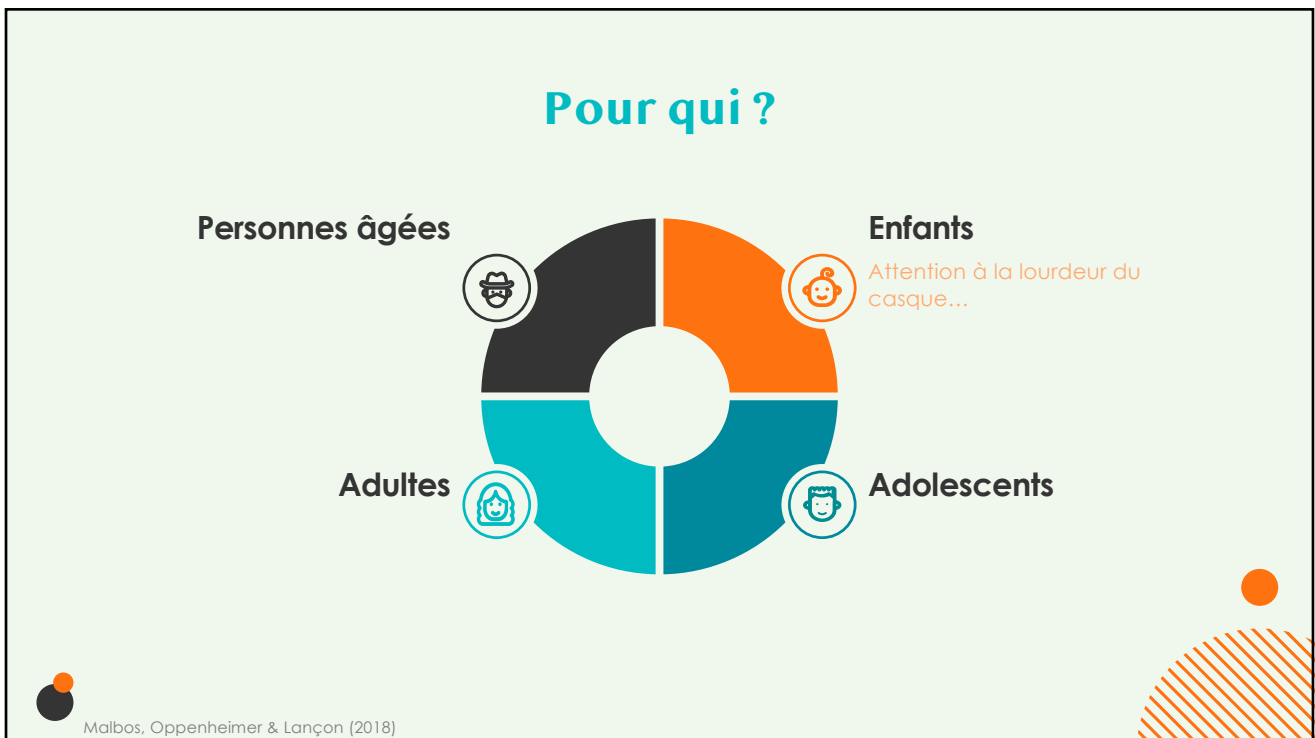
Manon Goosse

« Évaluation de différents dispositifs pédagogiques dans la formation des cliniciens à la communication empathique dans les soins »

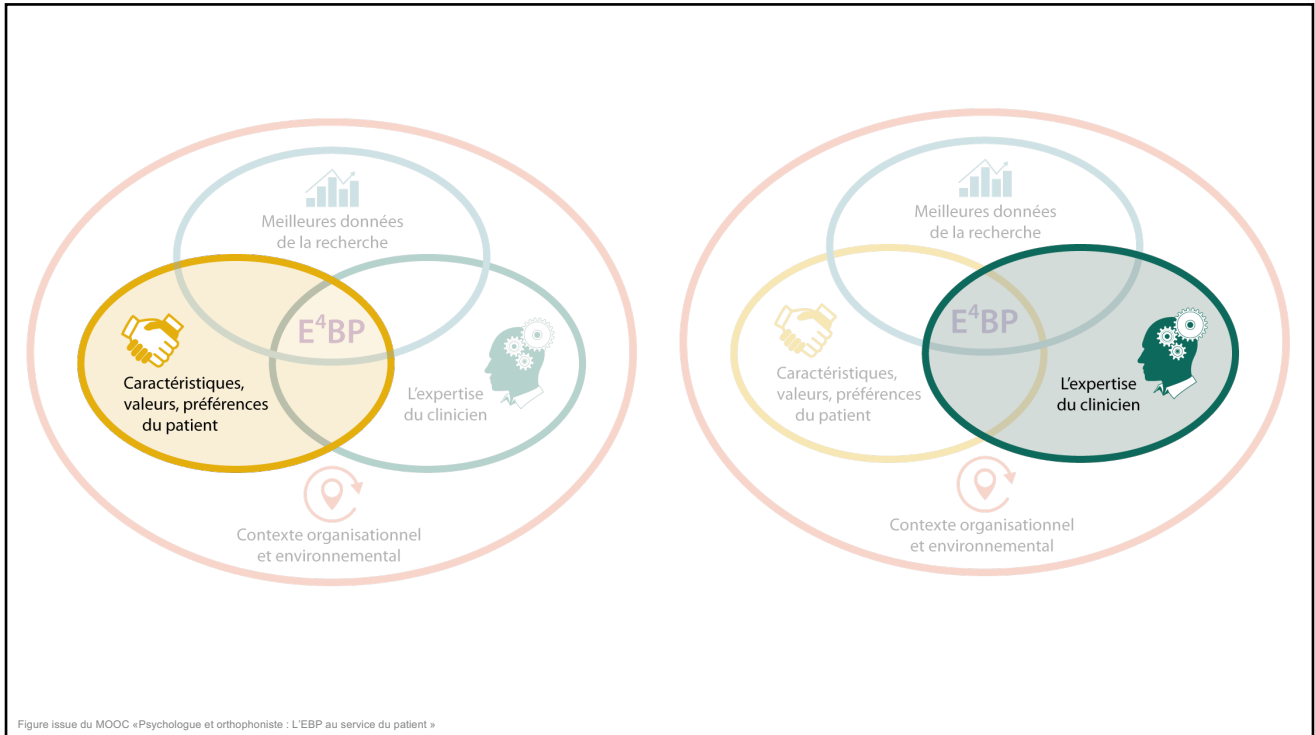
49



50



51



52

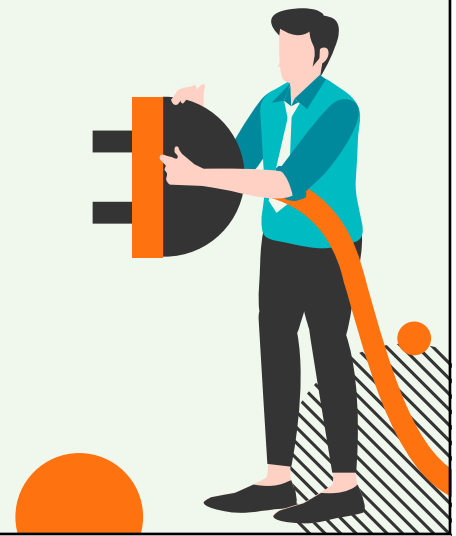
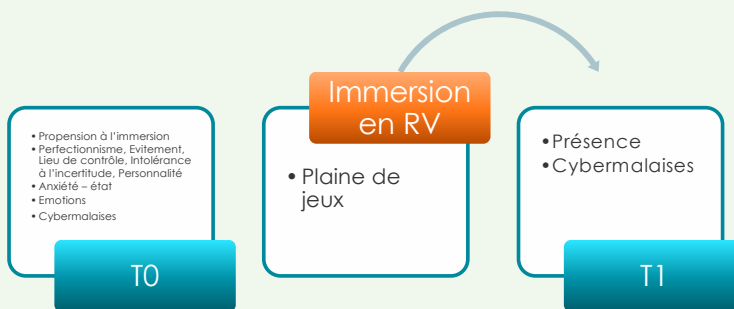


53

”Besoin de contrôle : Un frein à l’immersion en réalité virtuelle ?”

+ Mémoire de Romane Michaux – Résultats préliminaires

+ N = 39 (20 hommes, 19 femmes); M Age = 35,9 ans



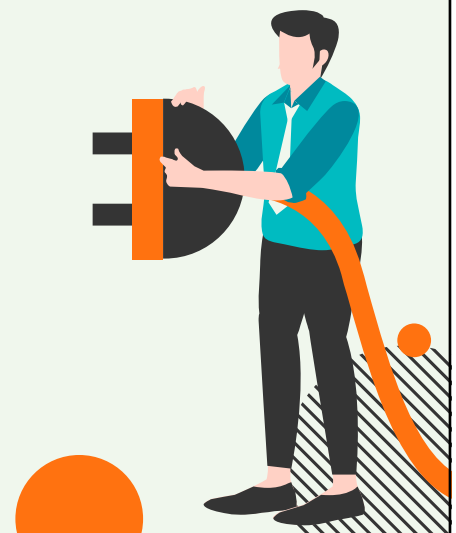
54

”Besoin de contrôle : Un frein à l’immersion en réalité virtuelle ?”

+ Mémoire de Romane Michaux – Résultats préliminaires

+ N = 39 (20 hommes, 19 femmes); M Age = 35,9 ans

	Présence
Intolérance à l’incertitude	$r = 0,13$ $p = 0,43$
Evitement expérientiel	$r = 0,40$ $p = 0,01$



55

56

57

Merci !

RUCHE LIÈGE université
Psychologie, Logopédie
& Sciences de l'Éducation

<https://www.linkedin.com/in/aurélie-wagener-666200118/> 

<https://www.researchgate.net/profile/Aurelie-Wagener> 

@AureWag 

aurelie.wagener@uliege.be
www.ruche.uliege.be

Pour avoir accès aux slides, utilisez ce QR code