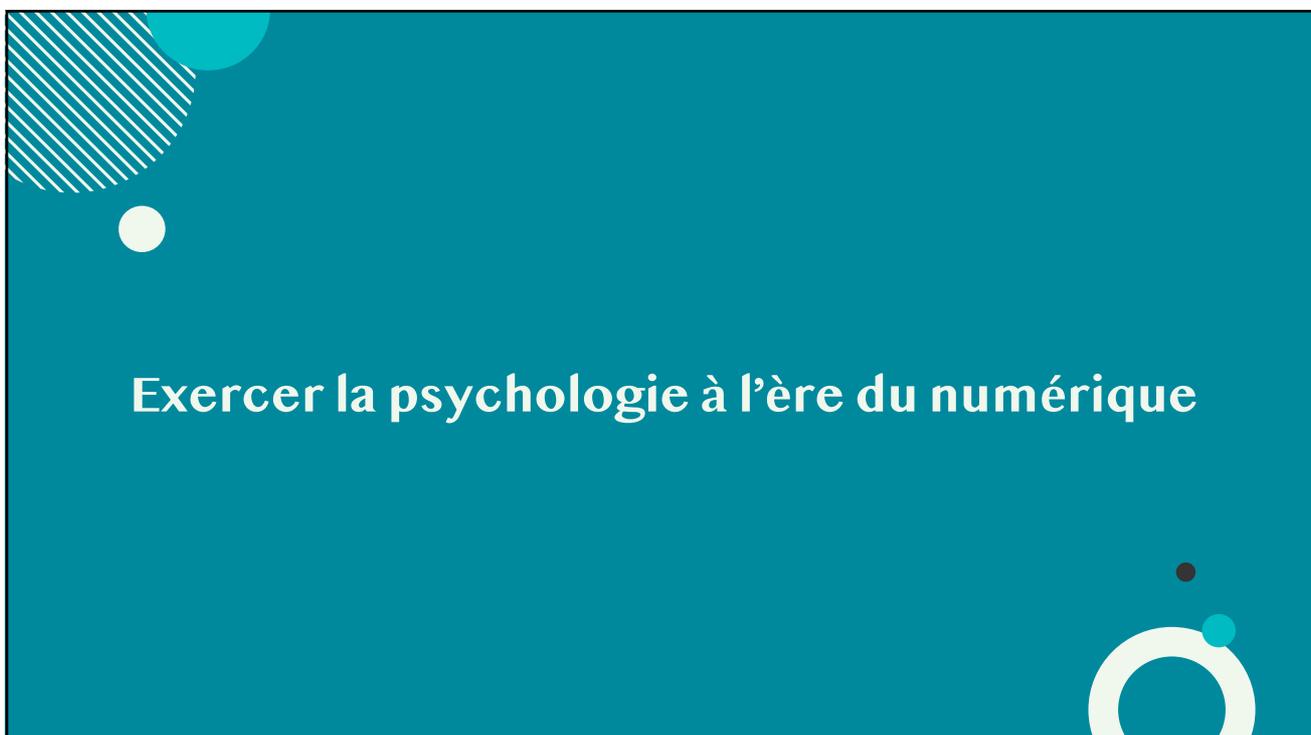
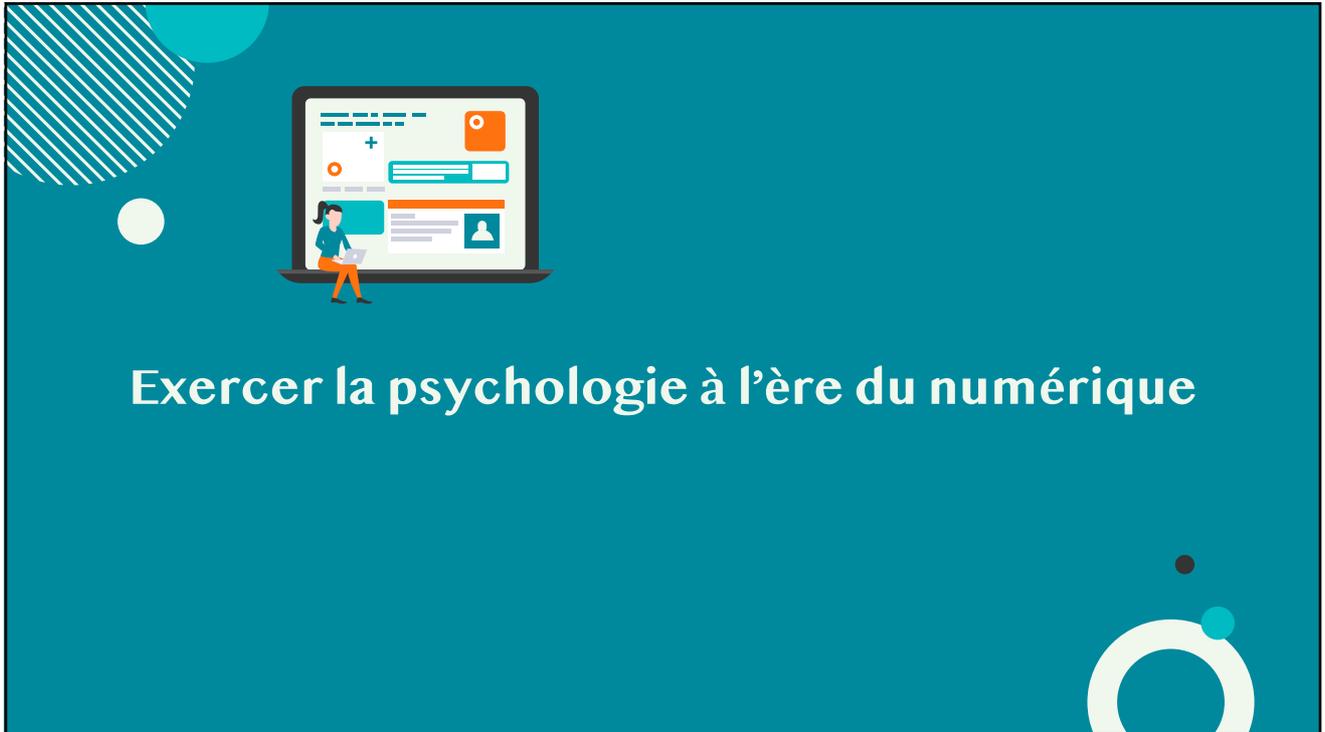


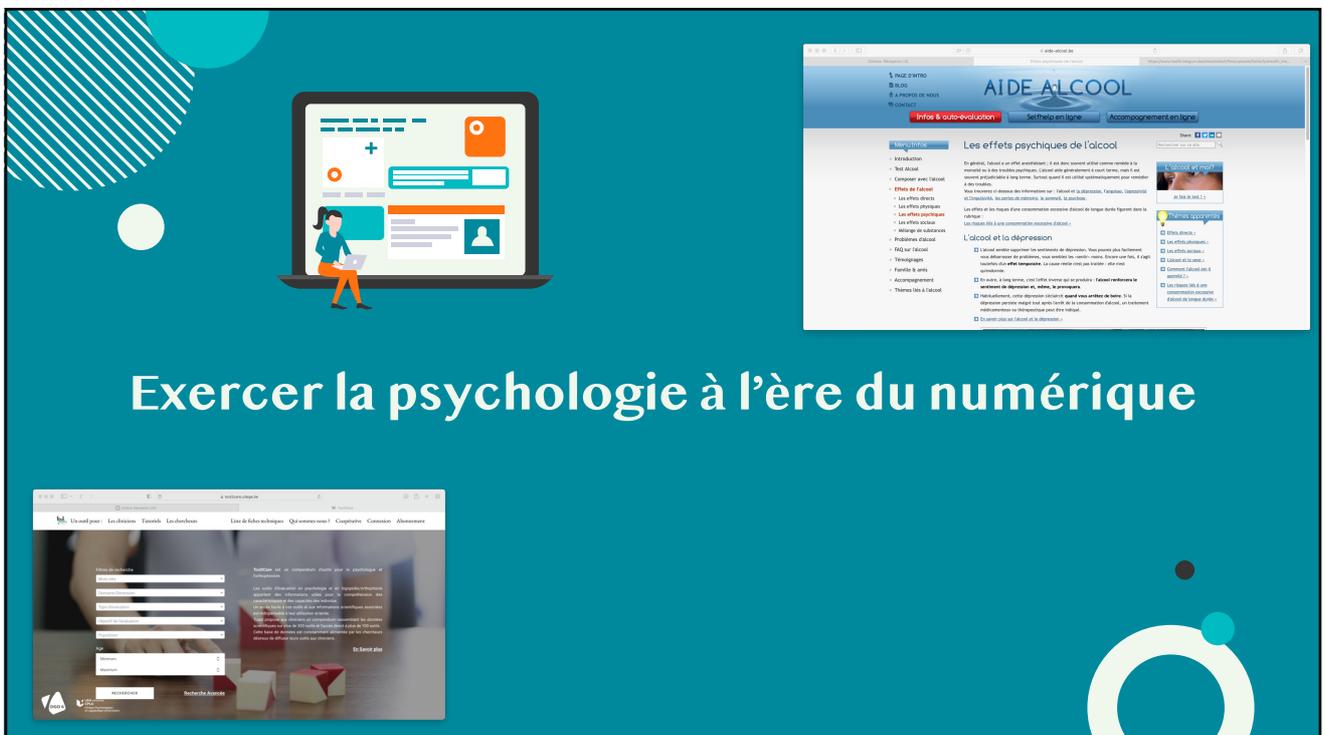
1



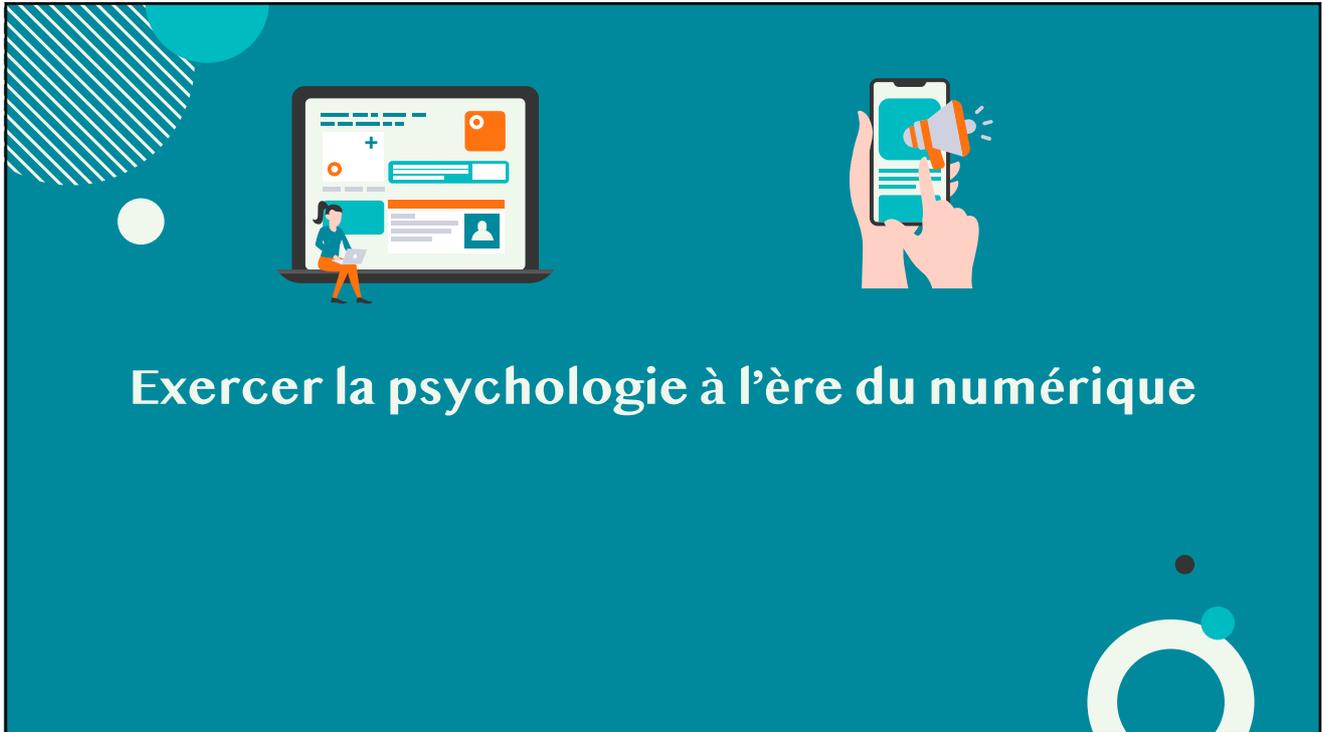
2



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 ?

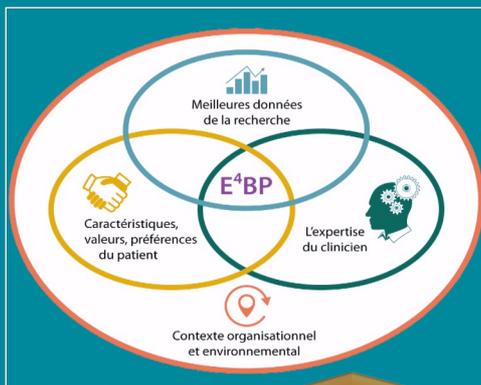
12

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

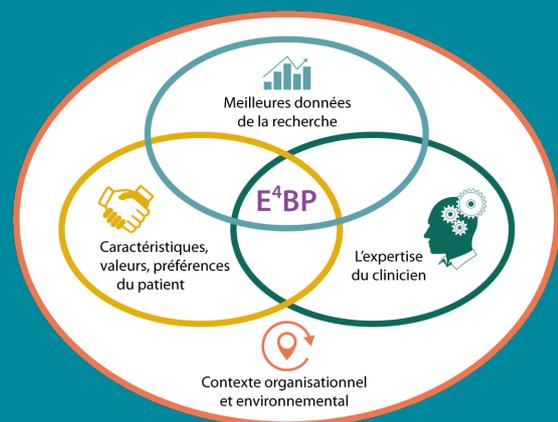
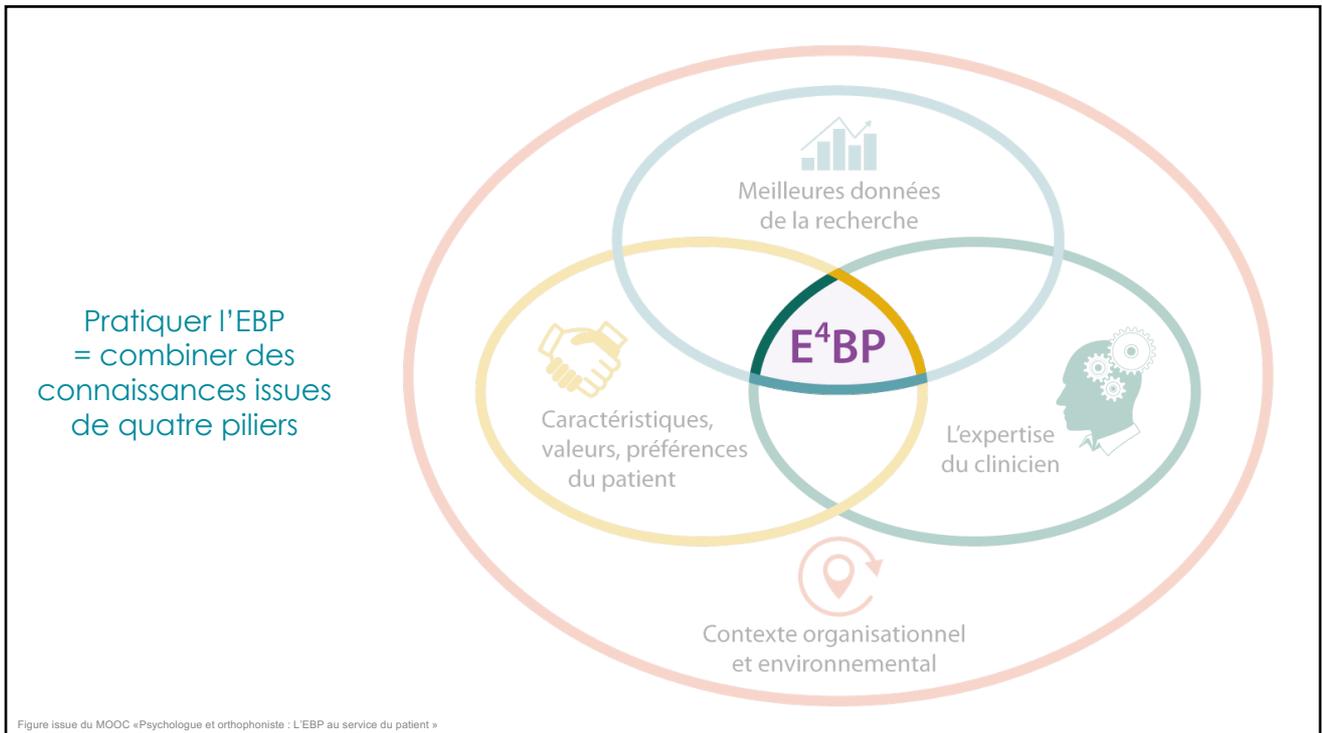
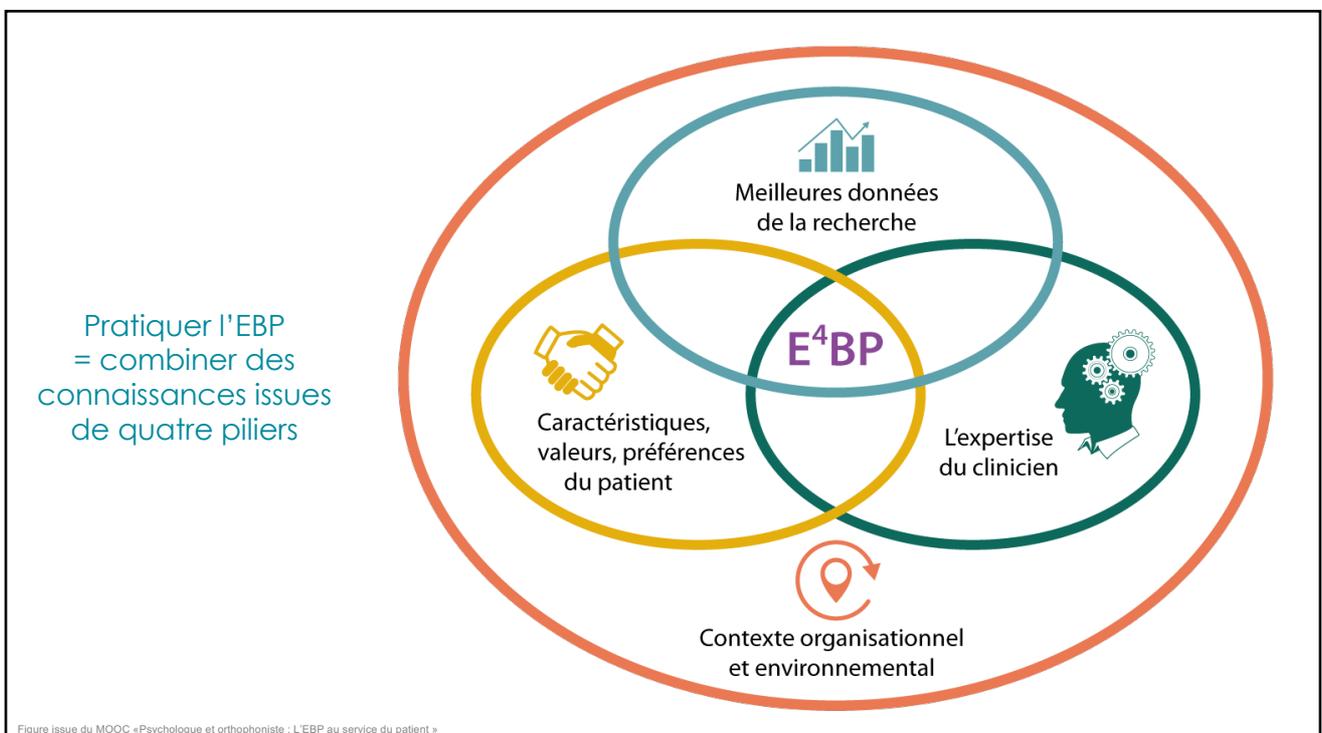


Figure issue du MOOC «Psychologue et orthophoniste : L'EBP au service du patient »

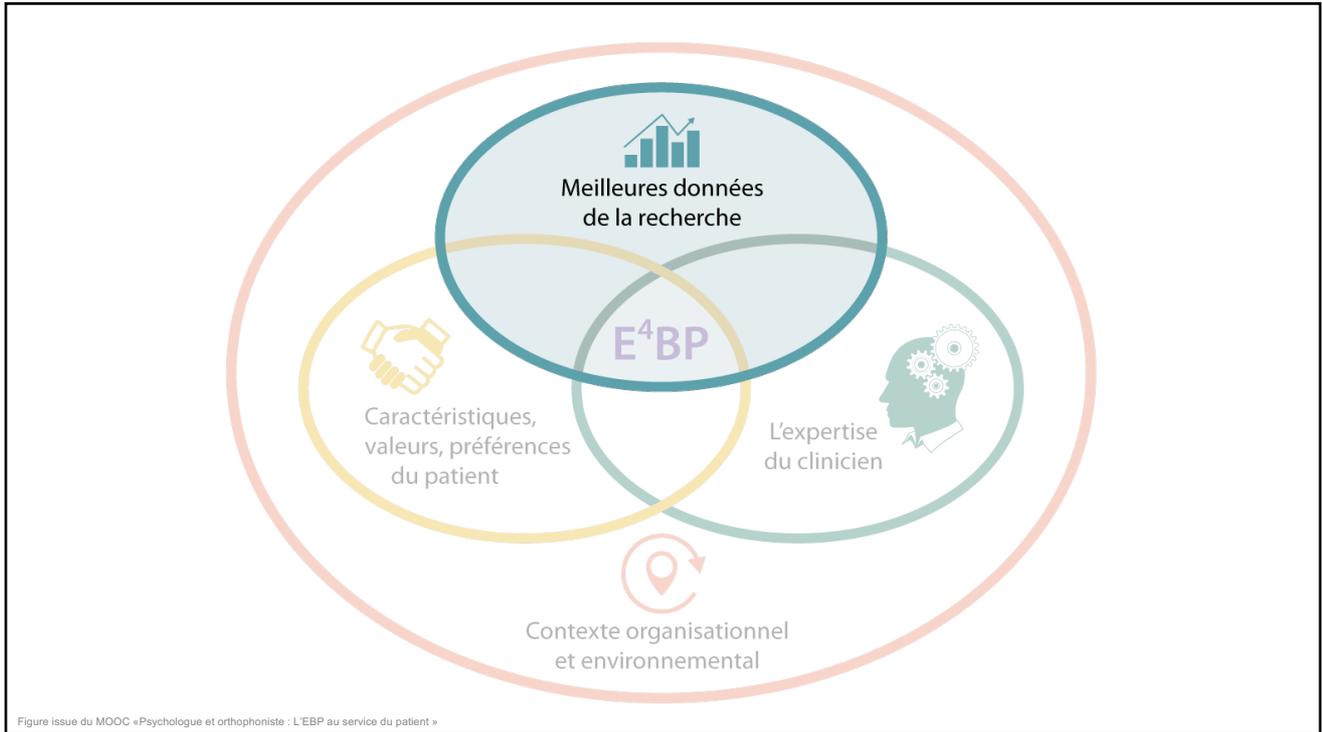
16



17



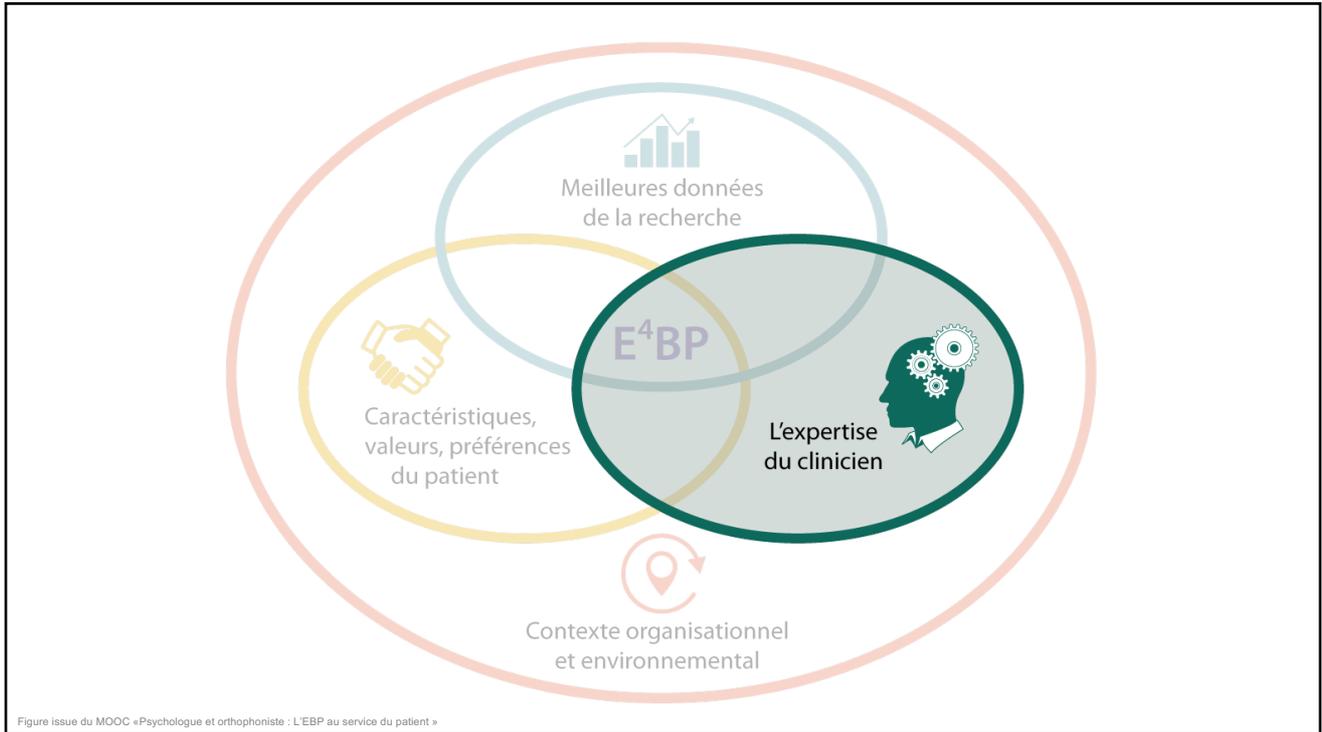
18



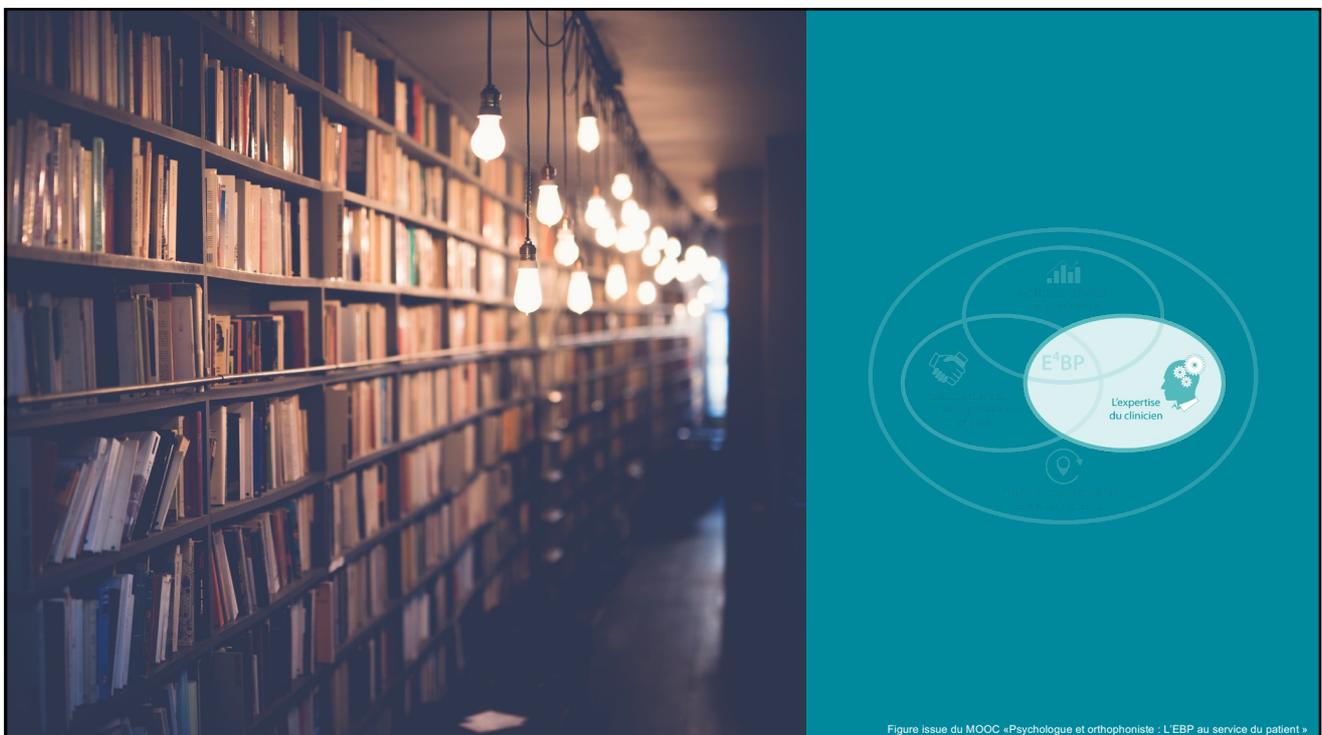
19

The image shows a screenshot of the Trip medical database website. On the left, a smaller version of the EBP diagram is overlaid. The website interface includes the Trip logo, navigation links (About, Blog, Why Go Pro?, Sign Up, Login), and a search section. The search section is titled 'Trip medical database' and 'A smart, fast tool to find high quality clinical research evidence'. It features a search bar with filters for 'PICO', 'Advanced Pro', and 'Recent Pro'. Below the search bar are input fields for Population (e.g. diabetics), Intervention (e.g. a treatment, diagnostic test), Comparison (any comparison intervention), and Outcome (e.g. mortality, blood pressure). A purple search button is on the right. The URL 'https://www.tripdatabase.com' is displayed at the bottom. A small caption at the bottom left reads: 'Figure issue du MOOC «Psychologue et orthophoniste : L'EBP au service du patient »'.

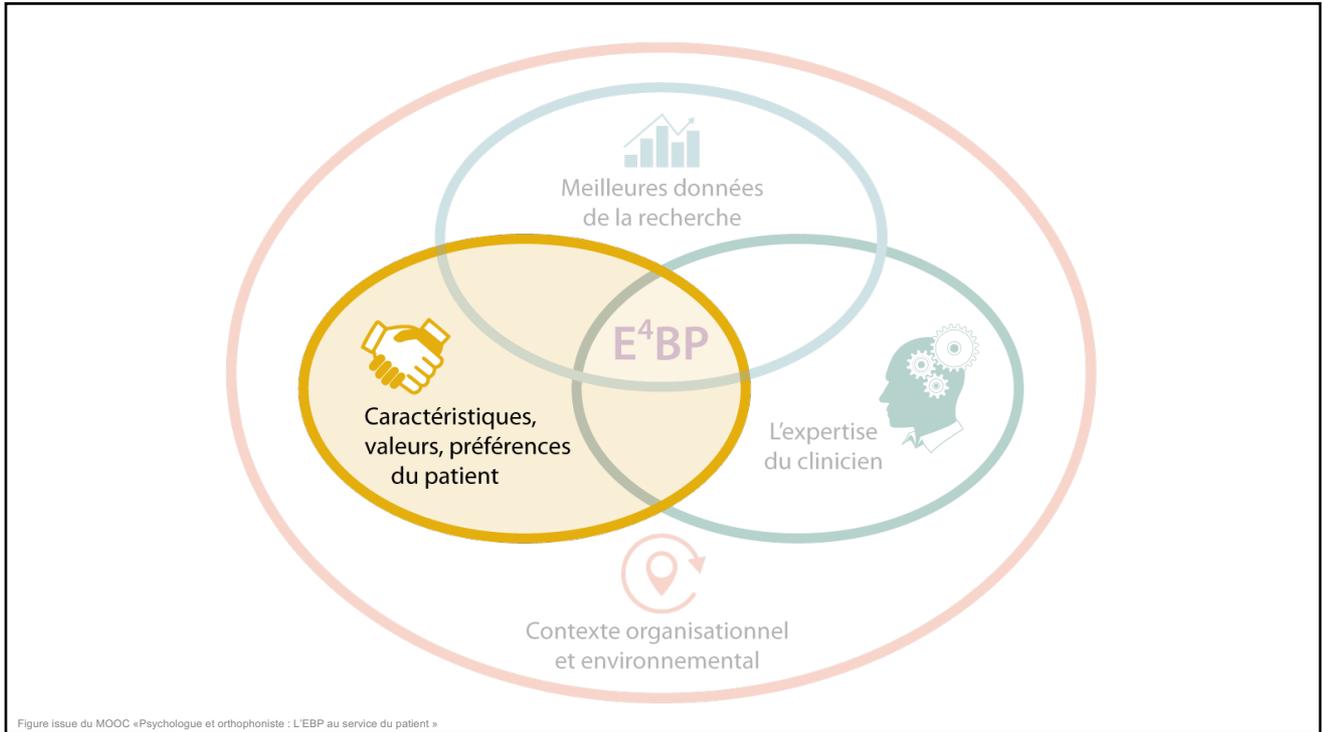
20



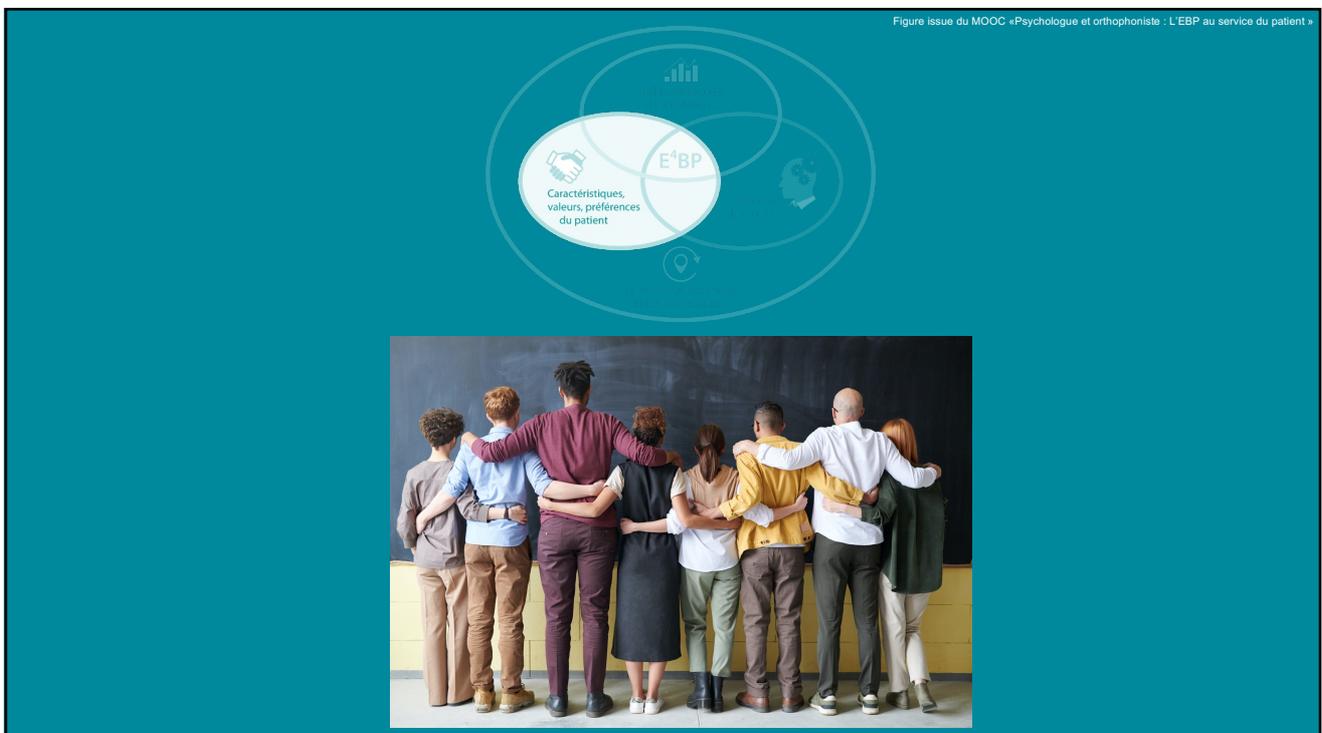
21



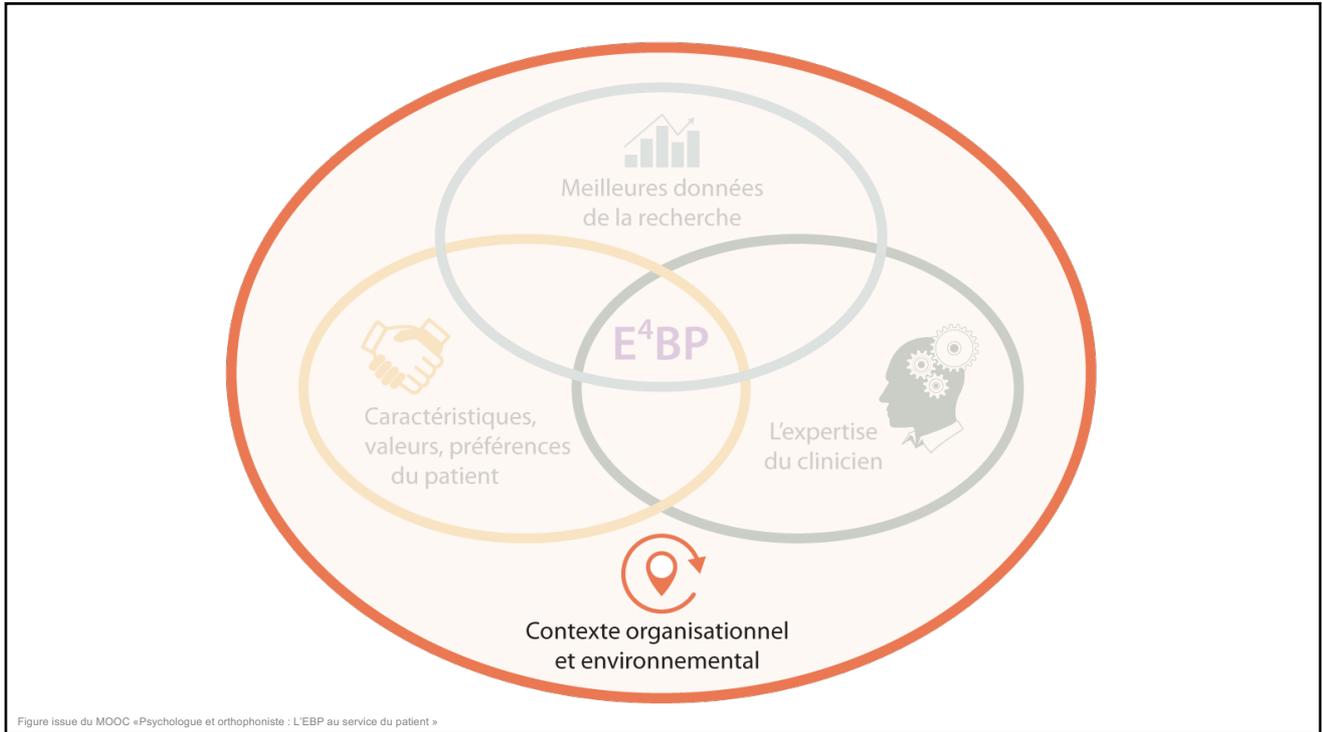
22



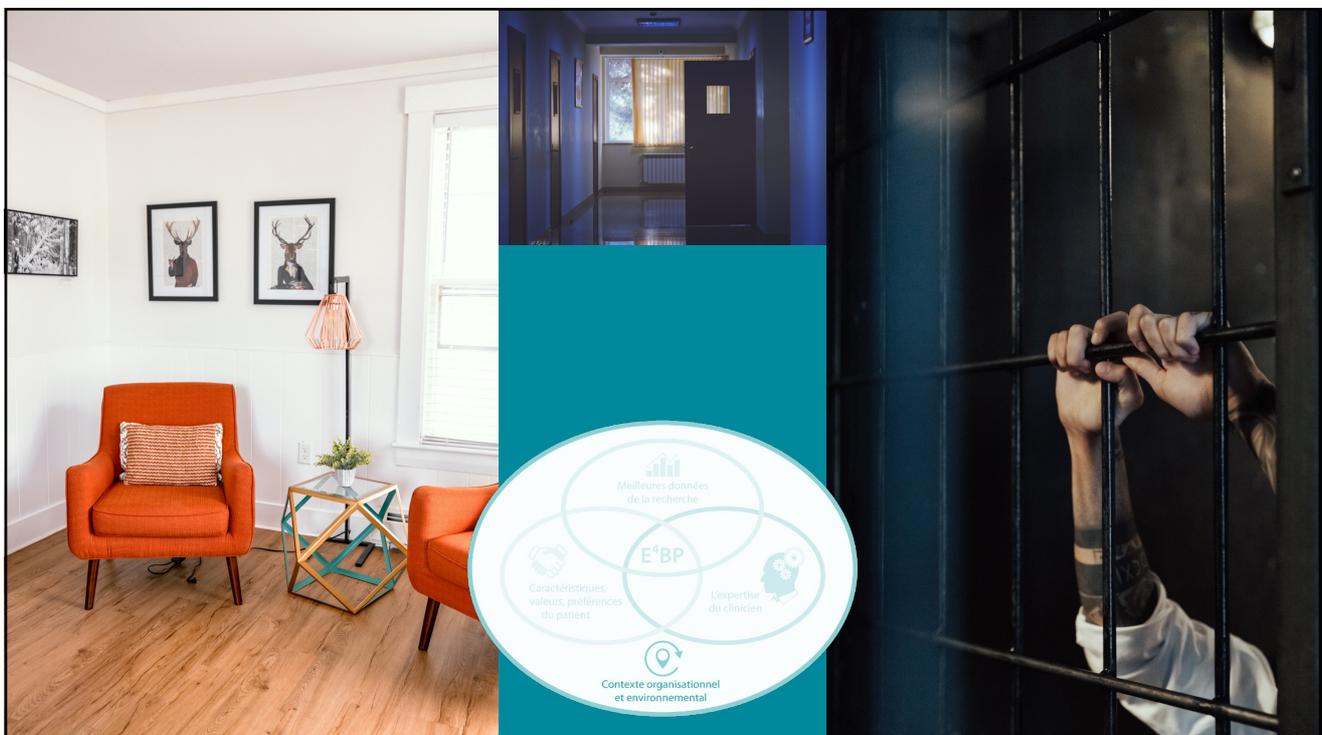
23



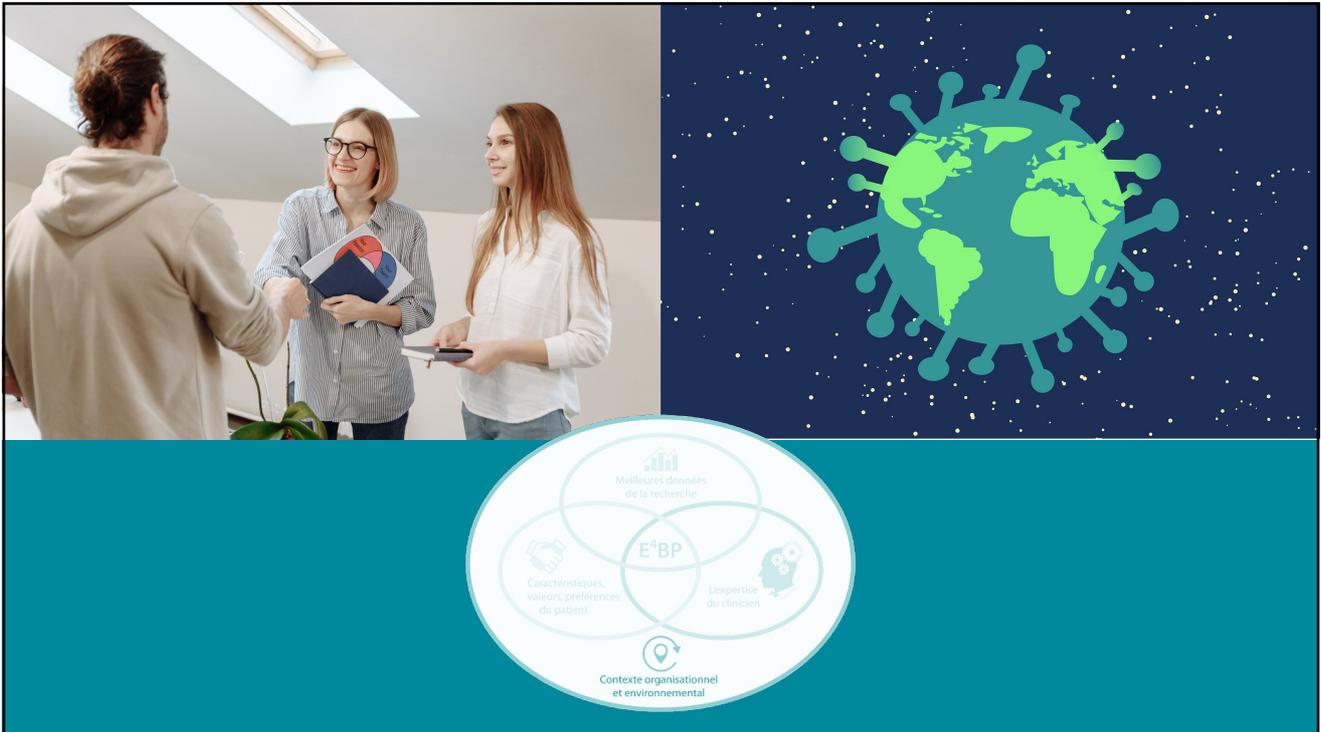
24



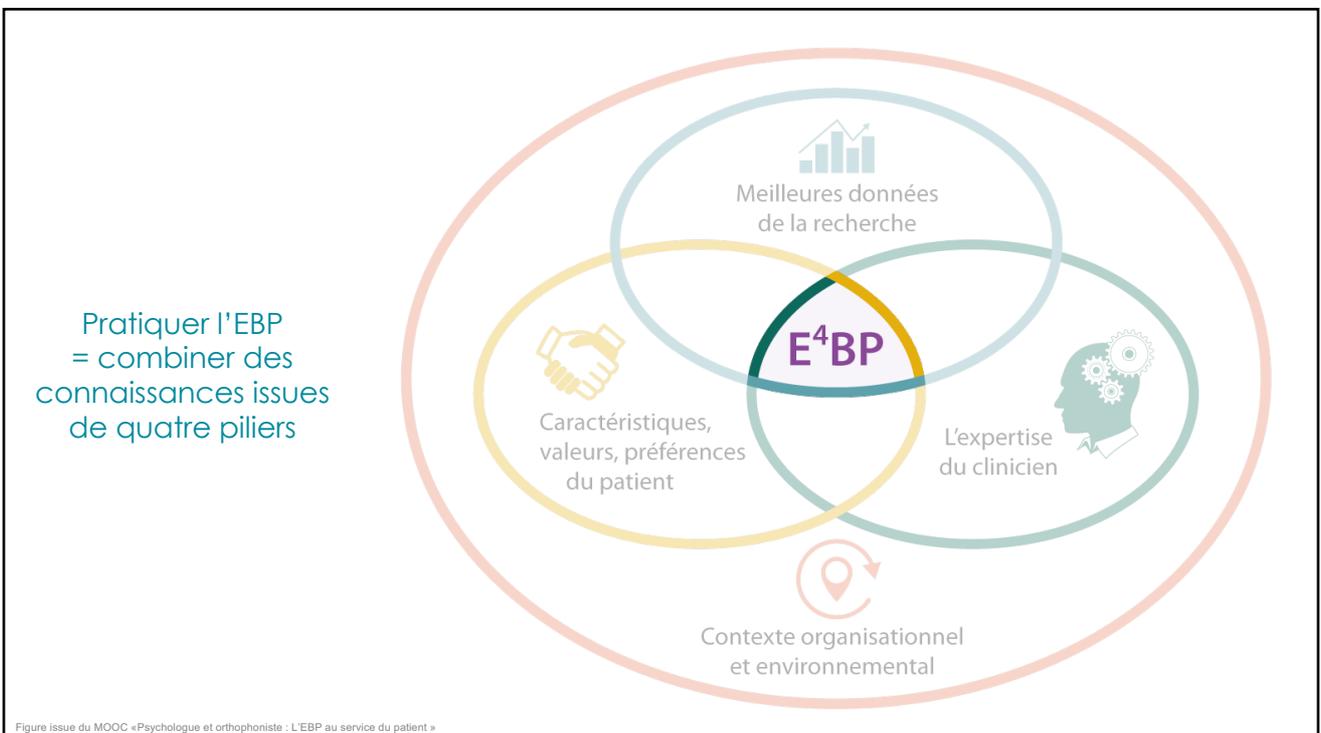
25



26



27



28

Psychologue
Orthophoniste / Logopède

LIÈGE université
MOOC

I'E⁴BP

au service du patient



Scannez-moi !

29

Psychologue
Orthophoniste / Logopède

LIÈGE université
MOOC

I'E⁴BP

au service du patient



Scannez-moi !

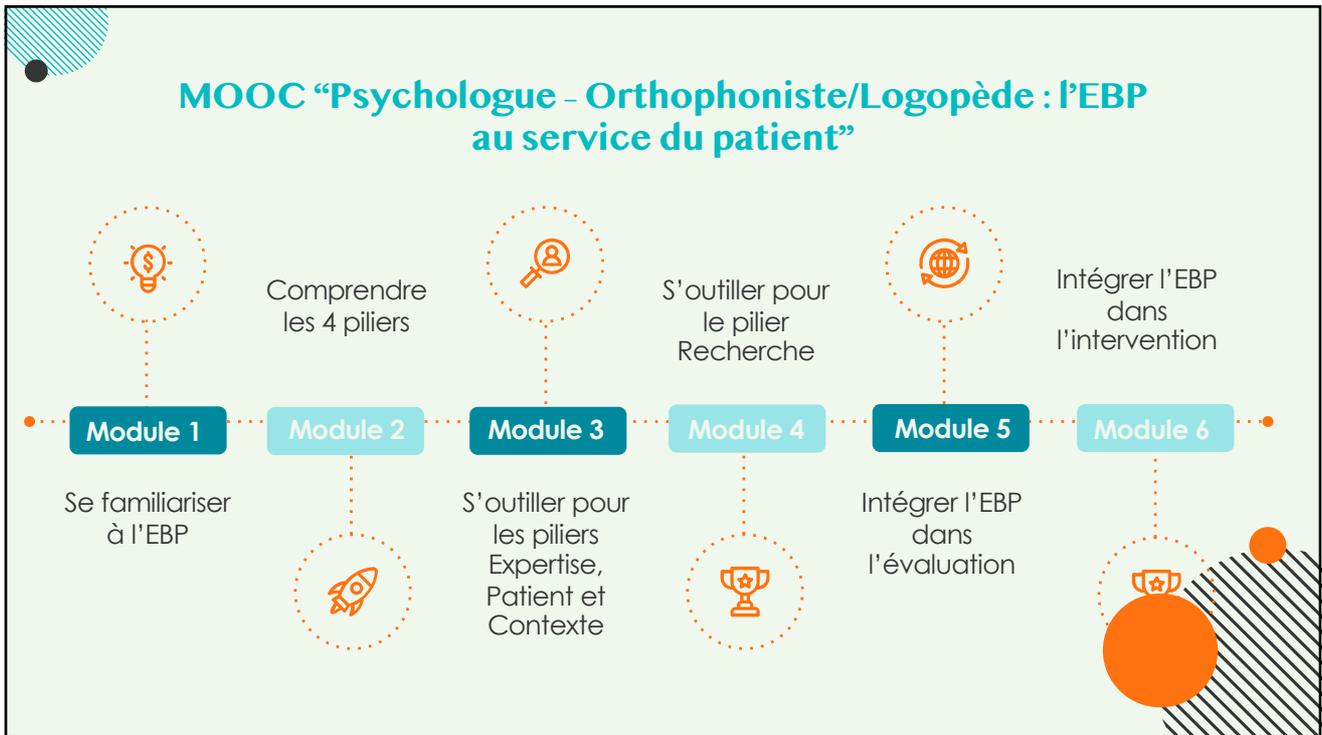
Sylvie Willems
Psychologue

Christelle Maillart
Logopède

Nancy Durieux
Psychologue

Trecy Martinez-Perez
Logopède

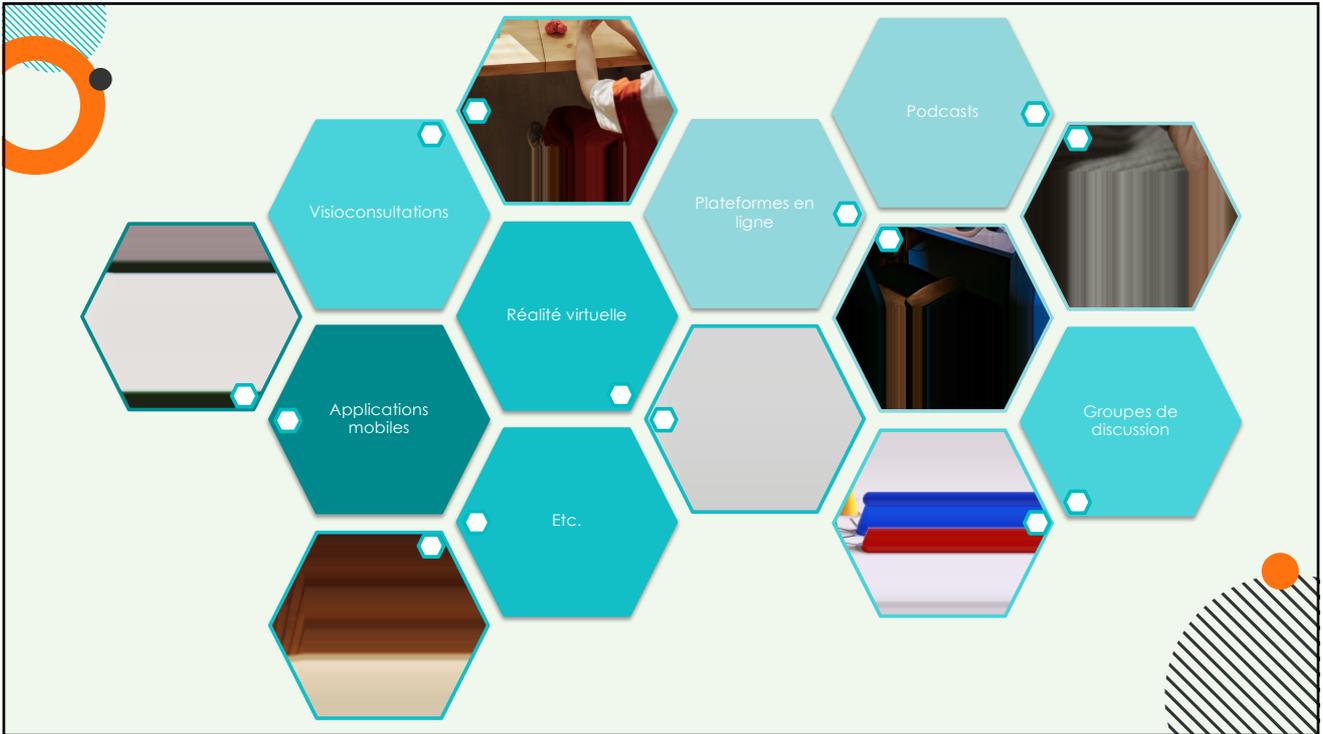
30



31



32



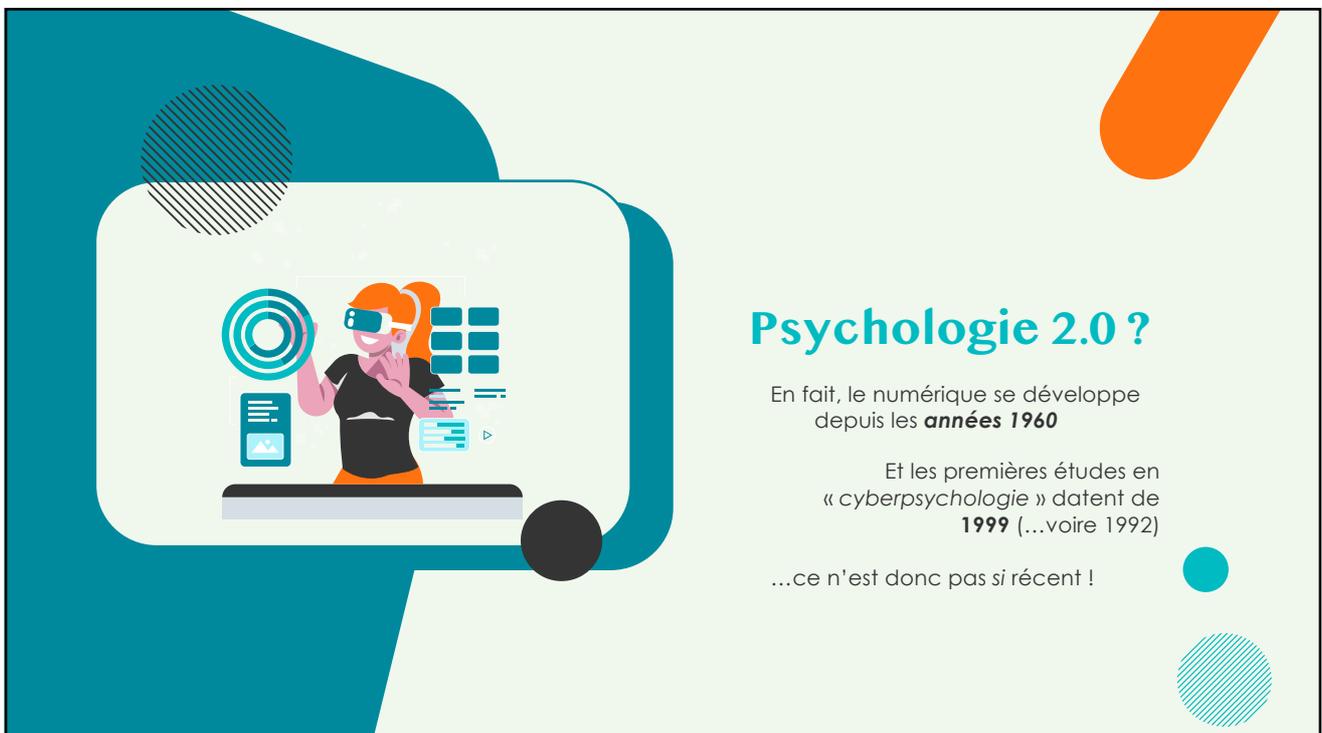
33



34

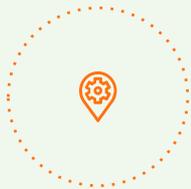


35



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 ?

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

► Potentiel **relaxant** de certains environnements immersifs

41

Quelles applications ?

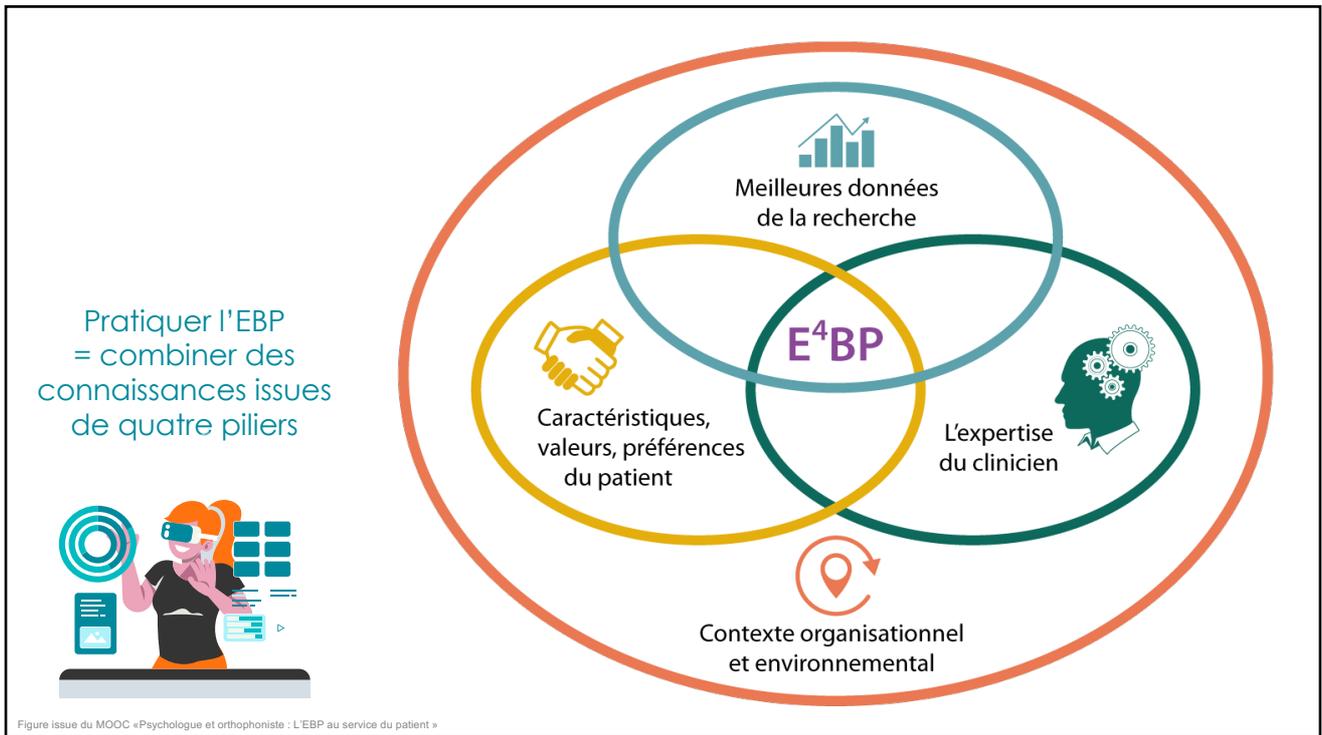
Virtual Reality

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

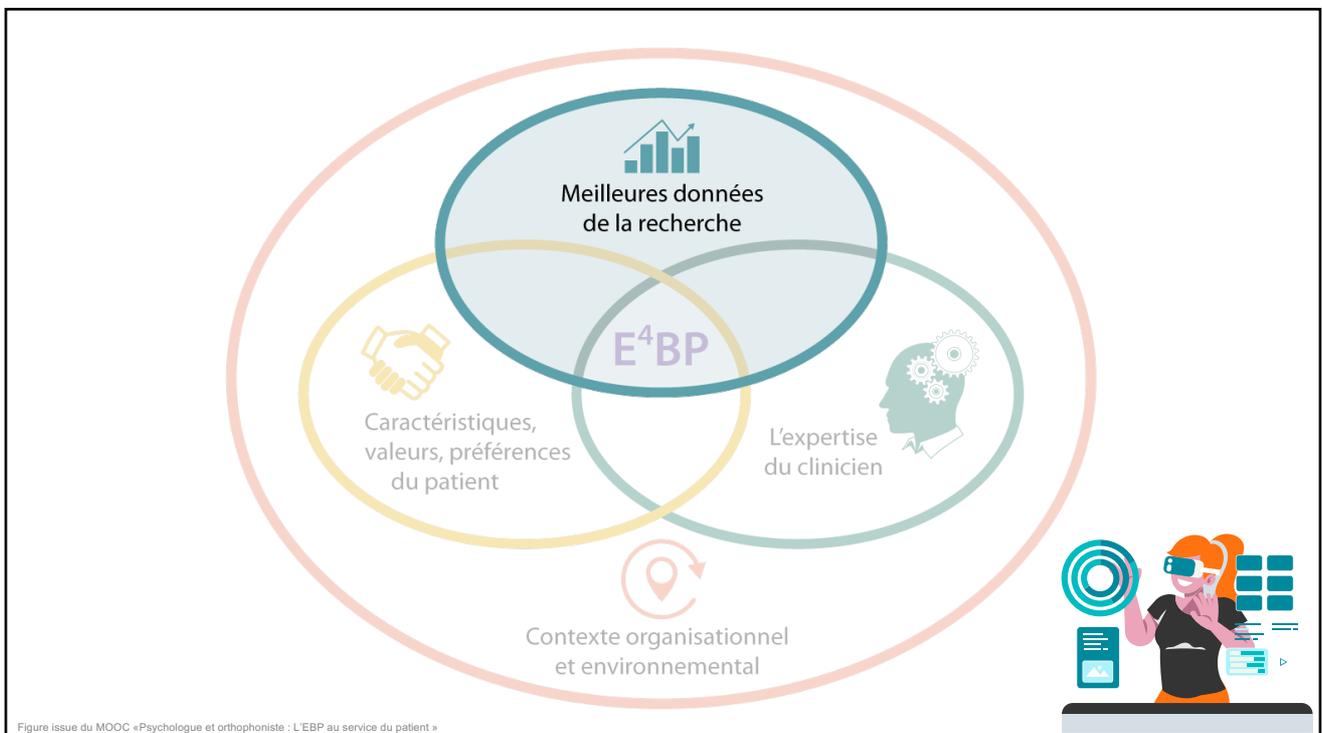
Figure issue de Della Libera, Simon, Laroi, Quertemont & Wagener (2023)

► 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

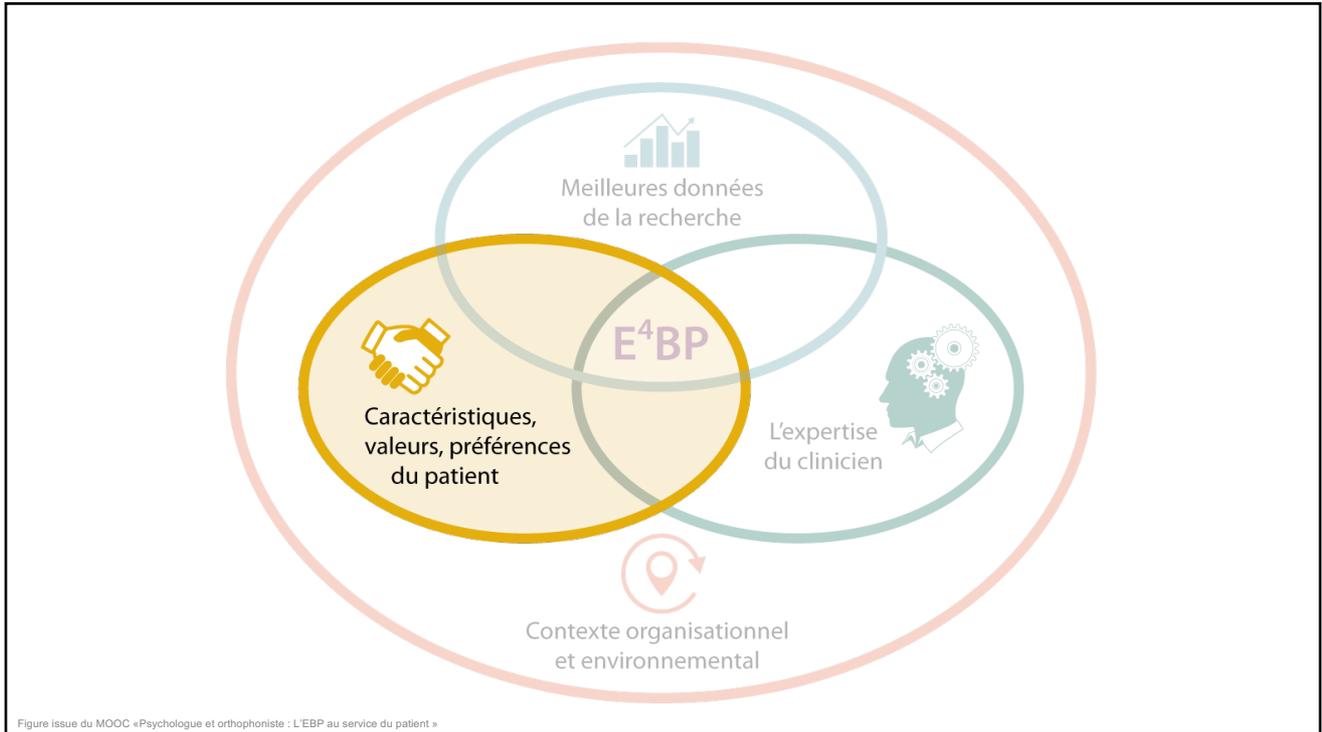
e.g. Della Libera, Goosse, Laroi & Willems (in press); Goosse & Willems (2020)



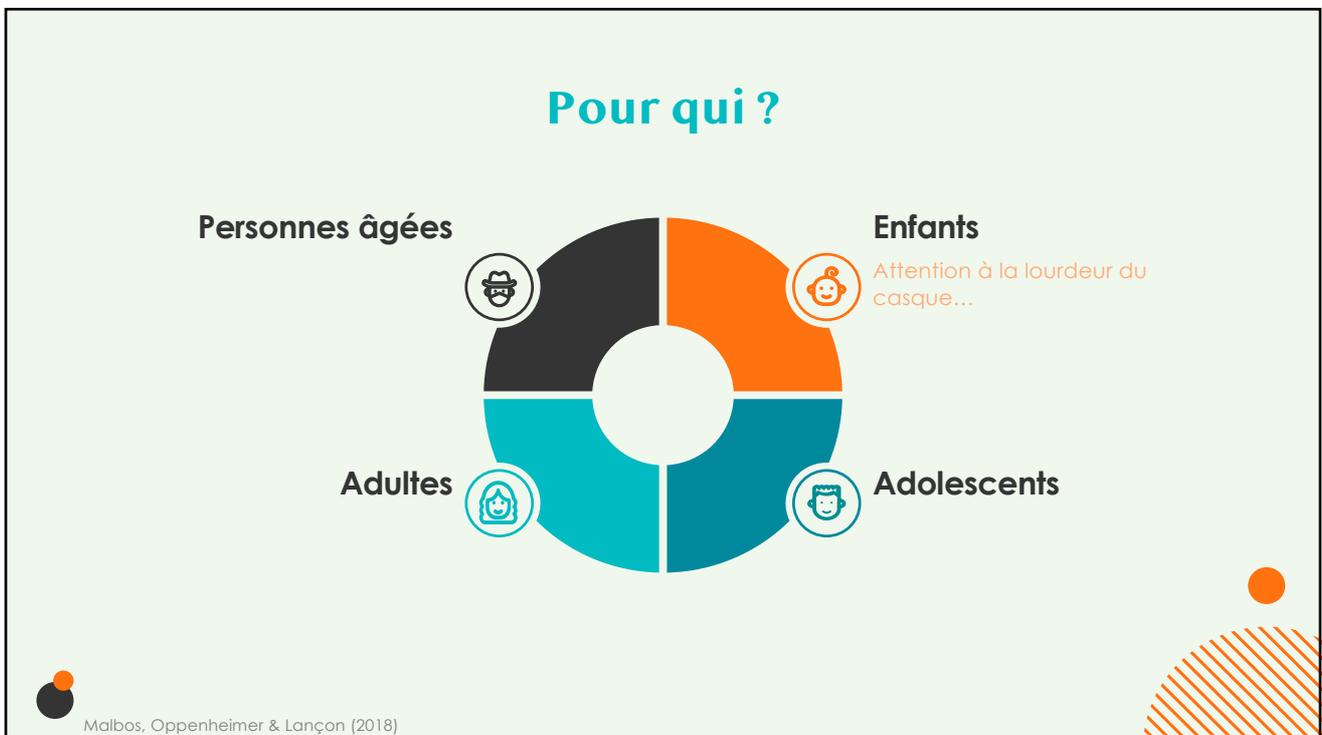
Manon Goosse

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

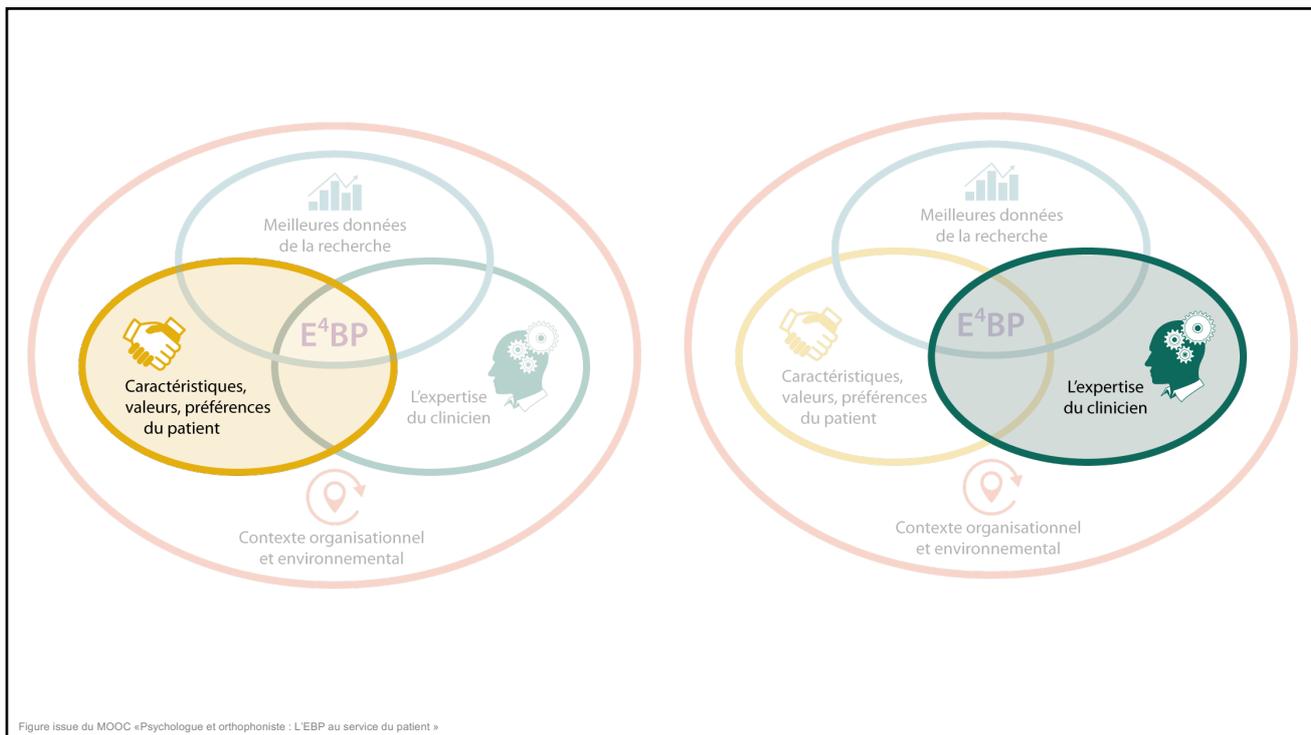
49



50



51



52

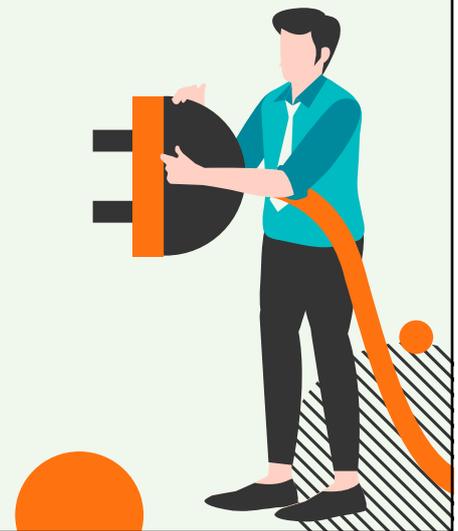
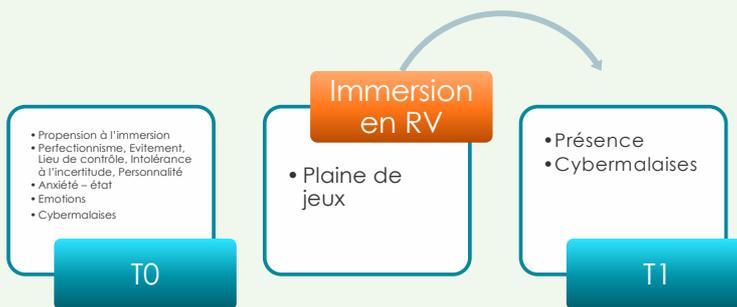


53

”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



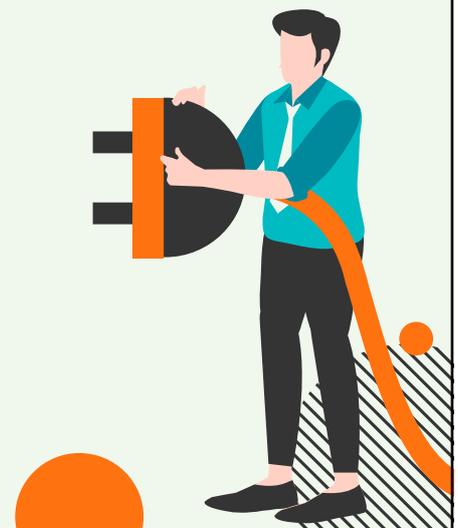
54

”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

Meilleures données de la recherche

Caractéristiques, valeurs, préférences du patient

E⁴BP

L'expertise du clinicien

Contexte organisationnel et environnemental

Evidence-Based Practice

Réalité virtuelle

56

Réalité virtuelle

Evidence-Based Practice

+

Développement et mise à jour constante des bonnes pratiques tout en gardant un regard critique sur l'utilisation de ces évolutions technologiques

Formation initiale et formation continue

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