

Le besoin de contrôle constitue-t-il un frein au sentiment de présence expérimenté en réalité virtuelle ?

Romane Michaux¹, Céline Stassart (PhD)¹, Aurélie Wagener (PhD)¹

1. Contexte théorique

La réalité virtuelle (RV) connaît un **essor important** dans le domaine de la **santé mentale** (e.g., prises en charge de troubles anxieux, alimentaires, etc.). (Riva, 2022)

En clinique, nous observons une **variabilité interindividuelle importante** concernant l'expérience immersive. (Coelho et al., 2006)

La littérature s'accorde à dire que des taux variables de **sentiment de présence** peuvent en être la cause. (Servotte et al., 2020)



SENTIMENT DE PRÉSENCE

= Impression d'être dans l'environnement virtuel (Servotte et al., 2020)

Le sentiment de présence est un **facteur clé de l'efficacité de la RV** comme outil thérapeutique car il permet la **génération d'émotions** lors de l'immersion. (Cerda et al., 2021 ; Riches et al., 2019)

Intérêt d'étudier l'**impact de traits de personnalité stables** sur le sentiment de présence et ainsi mettre en évidence des stratégies afin d'accroître ce dernier. (Thorp et al., 2023)

L'impact du besoin de contrôle n'ayant que très peu été investigué, notre intérêt s'est porté sur ce concept.



Le contrôle est un concept vaste incluant :

BESOIN DE CONTRÔLE et **SENTIMENT DE CONTRÔLE**

Si un **déséquilibre** survient entre ces deux concepts, l'individu peut alors expérimenter des **conséquences psychologiques négatives** telles que de l'anxiété ou des affects dépressifs. (Moulding & Kyrios, 2007)

Afin d'investiguer le besoin de contrôle, trois concepts ont été évalués :

- **Perfectionnisme**
- **Évitements expérientiels**
- **Intolérance à l'incertitude**

Le besoin de contrôle constitue-t-il un frein au sentiment de présence expérimenté en réalité virtuelle ?



Hypothèse formulée :

Besoin de contrôle → Sentiment de présence

2. Méthodologie

Échantillon :

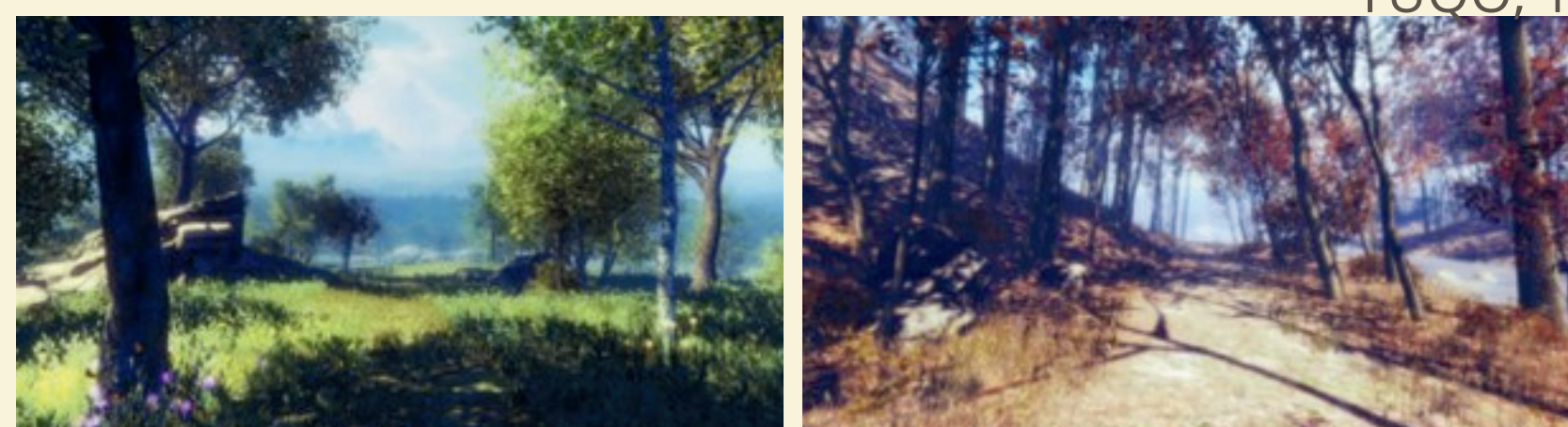
N = 40		M (E-T)	Min - Max
Âge		35 (14,45)	22-65
		n (%)	
Genre	Femme	19 (47,5)	
	Homme	20 (50)	
	Autre	1 (2,5)	

T0

Questionnaires

Échelle des standards personnels (Rhéaume et al., 1994)
Échelle multidimensionnelle sur l'évitement expérimental brève (Gamez et al., 2014)
Questionnaire d'intolérance à l'incertitude (Mark et al., 1993)
Questionnaire OCEAN (Plaisant et al., 2010)
Niveau d'anxiété
Questionnaire de cybermalaise (Laboratoire de Cyberpsychologie de l'UQO, 1993 - 2013)

Immersion



T1

Questionnaires

Sentiment de présence (Heck, et al., 2021)
Niveau d'anxiété
Questionnaire de cybermalaises (Laboratoire de Cyberpsychologie de l'UQO, 1993 - 2013)

3. Résultats

Le sentiment de présence expérimenté par notre échantillon est satisfaisant. **M = 63 E-T = 15,98**

Comparaison pré- et post-immersion :

Cybermalaise **S = 391 p < 0,0001** → *Augmentation significative des symptômes*
Niveau d'anxiété **S = -165,5 p < 0,0001** → *Diminution significative du niveau d'anxiété*

Résultats corrélacionnels significatifs obtenus :

→ Sentiment de présence global & Évitements expérientiels **r = 0,35 p = 0,029**
→ Présence sociale & Évitements expérientiels **r = 0,34 p = 0,033**
→ Illusion de coprésence & Standards personnels **r = 0,39 p = 0,012**

4. Discussion

Les résultats vont à l'encontre de l'hypothèse formulée, suggérant l'existence d'une **influence positive** du besoin de contrôle sur le sentiment de présence.

Cependant, en lumière des résultats obtenus dans l'étude de Wallach et al., (2009), nos résultats permettent de nourrir une réflexion intéressante portant sur l'impact du caractère anxiogène ou non de l'environnement virtuel proposé sur la relation liant le besoin de contrôle au sentiment de présence.

Dans la présente étude, les environnements virtuels utilisés ont démontré un effet relaxant chez les participants en diminuant significativement les taux d'anxiété.

De cette réflexion découle un modèle théorique : (Michaux, Stassart & Wagener, in prep.)

