

Virtu-Oses

La réalité virtuelle : un outil prometteur pour aider
les jeunes qui bégaiant

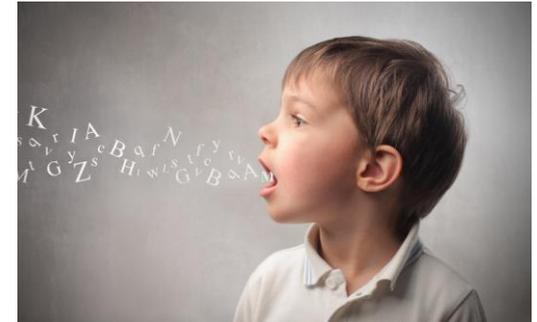
AL. Leclercq,

L. Ménard, S. Bouchard et AM. Moïse-Richard



Bégaiement

- Trouble développemental de la communication
- 0,72% à 1% de la population, 3 - 5 H / 1 F
- Origine neurophysiologique, mais facteurs amplificateurs





Peur de parler en public

- Fréquente !
- Exposés oraux redoutés par les jeunes qui bégaient
- Affecte la qualité de vie et la participation sociale





TCC - exposition

- Amélioration du bien-être psychologique chez les personnes qui bégaiant
- MAIS exposition réelle difficile
- Réalité virtuelle
 - Exposition répétée, contrôlée et micro-graduée
 - Traitement de l'anxiété chez les jeunes





RV et adultes qui bégaièrent

- Anxiété anticipative équivalente avant l'exposition RV et in vivo
- Anxiété : audience virtuelle > environnement virtuel vide
- Bégaièrent et évitement durant entrevue d'embauche
Stressant > soutenant



Virtually Better, Inc.



Virtually Better, Inc.



Questions de recherche

- Une classe virtuelle engendre-t-elle des niveaux de stress et de bégaiement similaires à ceux d'une audience réelle chez les jeunes qui bégaiant ?
- Ces niveaux sont-ils supérieurs à ceux qui sont observés dans un appartement virtuel vide ?





Méthodologie

- Participants
 - 10 jeunes qui bégaièrent (8 garçons, 9-17 ans)
- Matériel
 - Échelles d'anxiété sociale (PRCS; LSAS)
 - Échelle d'anxiété auto-rapportée (SUDS)
 - Échelle de sévérité du bégaiement
 - Échelle de sentiment de présence (ITC-SOPI)



InVirtuo, Inc.



Procédure

- Classe virtuelle
 - Neutre
 - Challenge
- Audience in vivo
- Appartement virtuel



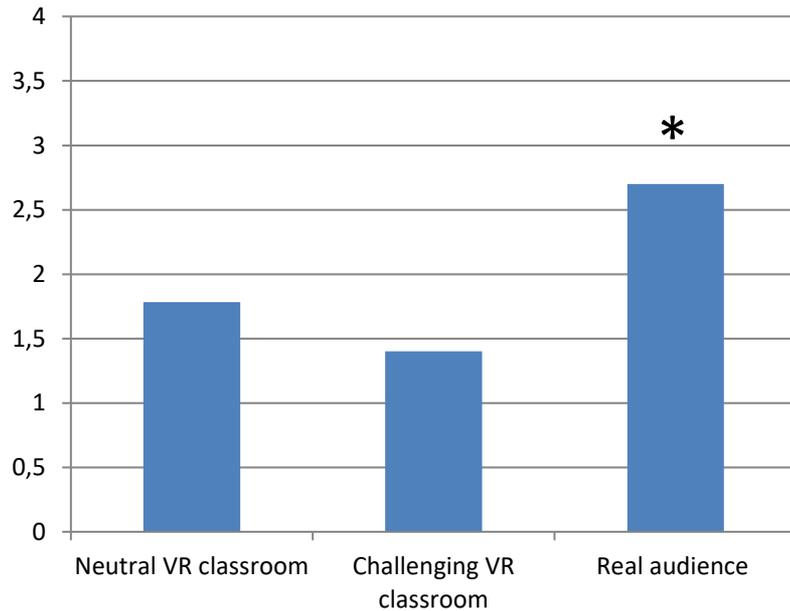
InVirtuo, Inc.



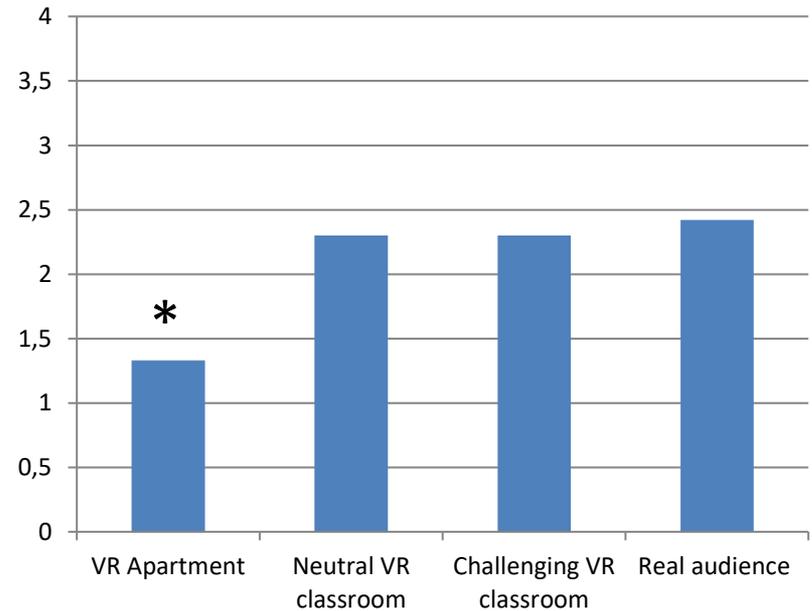


Résultats

Anxiété avant la prise de parole (0-10)



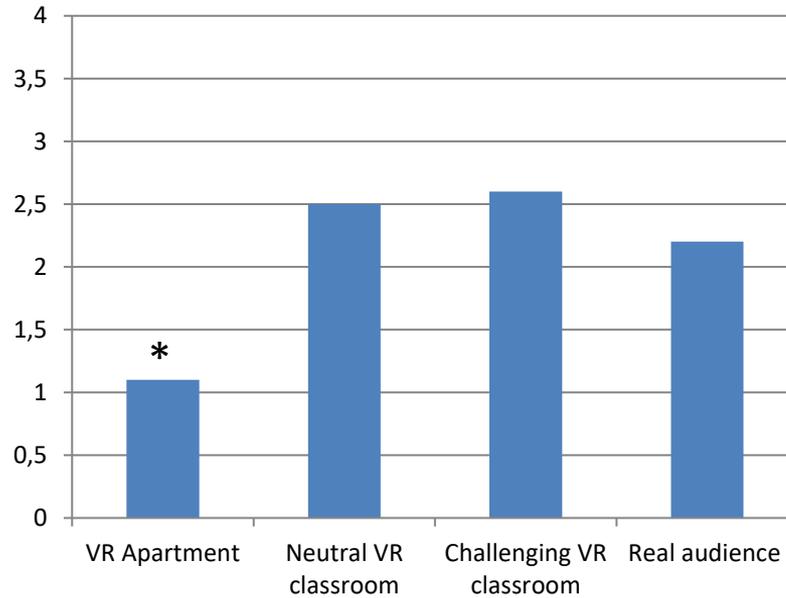
Anxiété pendant la prise de parole (0-10)





Résultats

Sévérité du bégaiement (0-9)





Résultats



Bons niveaux de **présence**, peu d'effets négatifs (ITC-SOPI)



Utilité : « *C'est plus facile de faire des exposés si je peux m'entraîner dans un environnement virtuel avant ma vraie présentation.* »



Réalisme : « *Quand ils se sont mis à rire, j'ai bloqué dans mon discours pendant une seconde, j'ai cru que j'étais dans la réalité.* »



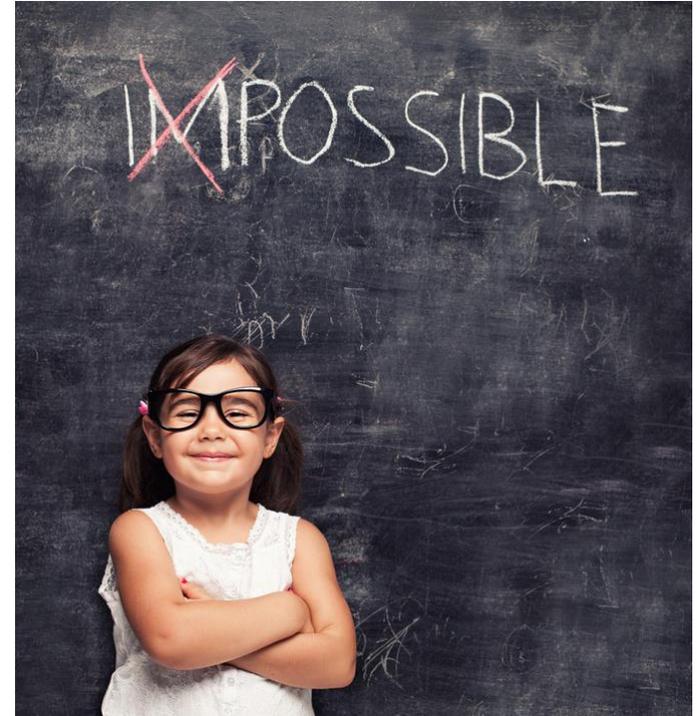
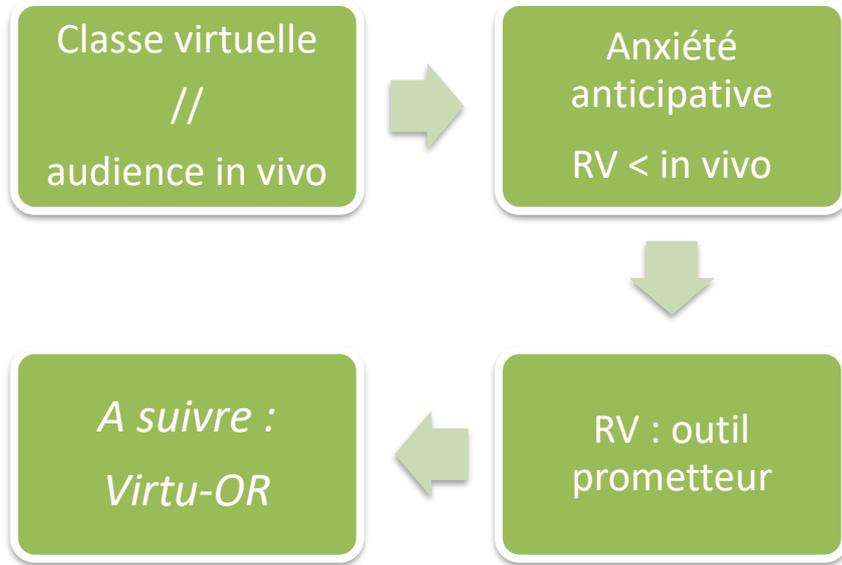
Motivation : « *Certains enfants aiment jouer avec la techno, ça augmente l'intérêt.* »



Anxiété : « *Tu sais que tu n'es pas devant une vraie classe donc c'est moins stressant.* »



Conclusions



Virtu-Oses



al.leclercq@uliege.be