

Solution thérapeutique en réalité virtuelle : un outil pour gérer la douleur et l'anxiété chez l'enfant lors de procédures médicales!

Résultats d'études sur les effets de l'utilisation du jeu vidéo thérapeutique en réalité virtuelle Dream

Cliquez ici pour lire les études:



E
N

B
R
E
F

Une stratégie de gestion de la douleur et de l'anxiété par la distraction a été mise au point en utilisant une solution thérapeutique en réalité virtuelle. Le recours à ce type d'intervention est suggéré spécifiquement pour diminuer inconforts et appréhensions chez les enfants lors de certaines procédures médicales.

Des études ont été réalisées pour évaluer l'effet de le recours à un tel outil. Les résultats montrent une amélioration de l'expérience de soins chez les enfants et une perception favorable du climat de prestation de soins des intervenants.

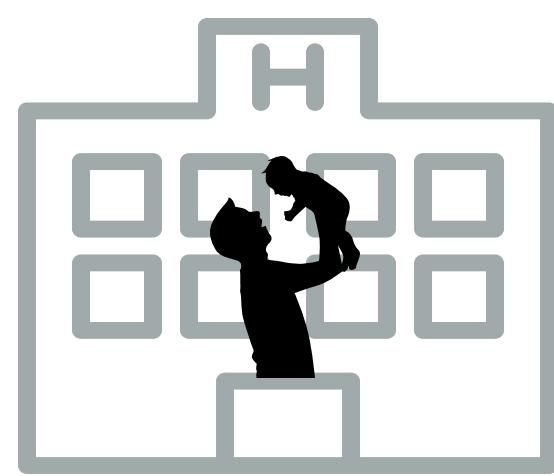
La solution thérapeutique en réalité virtuelle peut être utilisée lors de diverses interventions ponctuelles douloureuses ou anxiogènes chez les enfants de plus de 5 ans. Elle a, par exemple, été expérimentée auprès d'environ 50 000 enfants de 5 à 17 ans à l'occasion de la campagne québécoise de vaccination contre la COVID-19.

Principaux résultats des études sur l'utilisation de l'outil



L'enfant en traitement vit une expérience interactive :

- Distrayante et sans violence
- S'adaptant en continu à son niveau comme joueur
- Courte et limitant les cybermalaises
- Requérant peu de mouvements



Quelques effets observés lors de projets-pilotes au CHU Sainte-Justine

- Outil générant du plaisir chez l'enfant et une acceptabilité élevée chez les intervenants
- Stratégie de diversion d'intérêt pour le soin des brûlures, des fractures complexes, les soins d'urgence et les procédures faisant appel à des aiguilles
- Atténuation importante de la mémoire de la douleur et de la peur liée à la douleur dans les suites du traitement



Les intervenants en santé utiliseraient à nouveau un tel outil :

- Leur permettant, dans certains cas, de réduire le temps de procédure
- Générant souvent une plus grande satisfaction à la tâche

Recommandations pour les intervenants



1

Considérer l'utilisation d'une solution thérapeutique de réalité virtuelle pour des interventions pédiatriques de 10 à 20 minutes générant douleur ou anxiété chez des enfants éveillés avec, lorsqu'indiqué, une sédation légère à modérée

Par exemple :

- Soins des plaies chez les grands brûlés
- Retrait de broches intra-osseuses lors de fractures
- Installation ou retrait d'un plâtre
- Interventions impliquant des aiguilles, comme les ponctions veineuses, l'insertion de cathéters, les points de suture et la vaccination

2

Considérer la valeur ajoutée de la présence d'un adulte (parent ou intervenant) muni d'une tablette pour suivre le déroulement de la séance de réalité virtuelle en temps réel

Pour favoriser :

- Des interactions avec l'enfant
- Un monitoring de l'état et des mouvements de l'enfant



Conclusion

Les études réalisées tendent à démontrer que l'utilisation du jeu en réalité virtuelle thérapeutique *Dream* favorise un niveau d'immersion et d'engagement créant une diversion à la douleur et à l'anxiété lors de certaines interventions médicales auprès des enfants de 5 ans et plus.

L'outil, d'utilisation simple, reçoit généralement un accueil favorable des intervenants en santé. Il est ainsi permis de conclure que le recours à la réalité virtuelle crée des conditions propices à l'administration de traitements douloureux tout en diminuant la détresse chez les enfants.



Pour contacter les chercheurs :

David Paquin, Ph. D., professeur titulaire

Tél. : (819) 762-0971 poste 2243
Tél. : 1-877-870-8728 poste 2243
Courriel : david.paquin@uqat.ca
Département de création et nouveaux médias
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue - UQAT

Sylvie Le May, inf., Ph. D, professeur titulaire

Courriel : sylvie.lemay@umontreal.ca
Faculté des sciences infirmières
Université de Montréal

Chercheure
Centre de recherche du CHU Sainte-Justine
Institut TransMedTech

Note produite par le Consortium INTERS4

INTER S4

CONSORTIUM INTERRÉGIONAL
SAVOIRS • SANTÉ • SERVICES SOCIAUX

La note de politique ou la note de breffage est un outil de transfert de connaissances qui vise à :

- Faire un suivi sur un problème, une situation ou un projet
- Décrire les solutions possibles
- Formuler des recommandations