

6^{ème} journée annuelle RESALCOG



Apport de la VR dans les TCLA sévères

Expérience de l'HDJA de l'hôpital Fernand Widal

Philippe Celli – IDE HDJA F. Widal

Sonia Acuña Vargas – Psychologue de la cognition, CSAPA Cassini - Hôpital Cochin

ASSISTANCE
PUBLIQUE



HÔPITAUX
DE PARIS

Réalité virtuelle

- 1955 : « Sensorama »
- « Procédé visant à simuler numériquement un environnement »
- Permet une immersion sensorielle (au moins visuelle), +/- interactive



Applications

- JEUX
- CULTURE
- SOINS : douleur, démence
- EN PSYCHIATRIE : phobies, schizophrénie , TDAH, addictologie...
- Troubles cognitifs liés à l'alcool ?





TCLA en HDJ
Fernand Widal

Programme de
stimulation
cognitive

- Atelier

Depuis 2020, 1x/semaine, le lundi
Orientés/adressés par consultation,
hospitalisation ou soins de suite
quand TCLA sévères objectivés
+/- 5 patients

Partenariat avec HowHouse
(environnement) et Notoryou
(matériel)

Déroulé de l'atelier VR

- Une séance = 10-20min/patient (dont 5-10min de VR)
- Présentation de la VR au groupe
- Choix de l'environnement selon l'objectif de la séance
- Installation du patient
- L'immersion du patient est projetée sur un écran TV ainsi le groupe pourra suivre .
- Pendant : monitoring et stimulation par le soignant
- Après : débrief et feed-back en groupe





Intérêt de l'atelier VR

Evaluation fonctionnelle du patient (difficultés / points forts) et de son autonomie

Stimulation des fonctions neurocognitives : entraînement, apprentissage guidé de stratégies de compensation

Monitoring soignant : M Celli (IDE), Me Mulhauser (psychomotricienne)

Immersion dans un environnement écologique

Transfert à la vie quotidienne

Etude de la tolérance avant le développement du programme

Etude sur la tolérance de la VR chez des patients TCLA

Sonia Acuña Vargas



Méthodologie

Critères d'inclusion :

- 20 Patients avec TCLA sévère
- Sevrage depuis 1 mois

Evaluation initiale:

MoCA, HADS, Ataxie (BEARNI), capacité d'immersion
Echelles (STAI-Y-A, Cybermalaise) Eva (satisfaction,
anxiété)

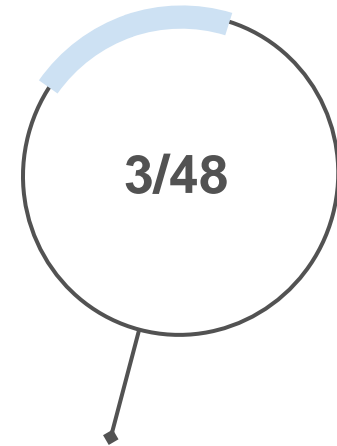
→ **SEANCE** (20 mn)

Réévaluation :

Echelles (STAI-Y-A) Eva (satisfaction, anxiété) +
questionnaire des Cybermalaise

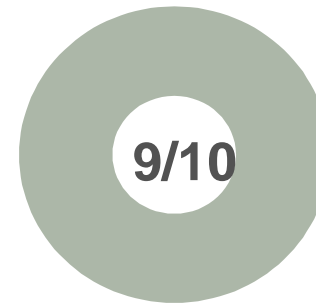
Résultats

- Bonne tolérance de la Réalité Virtuelle chez les TCLA sévère (score moyen de 3/48 au Qst sur les Cybermalaises)



Bonne tolérance

- Niveau de satisfaction (note de 9/10)



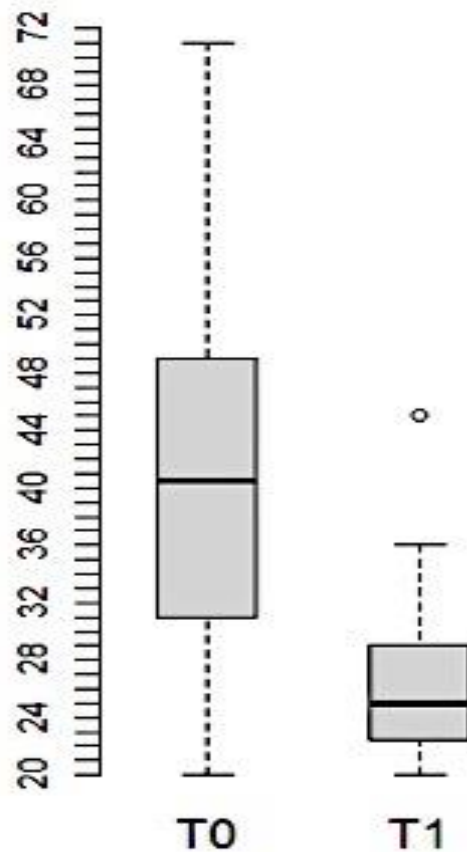
Satisfaction

Diminution significative de l'anxiété à la STAI-Y-A ($p=2.1 \times 10^{-4}$)

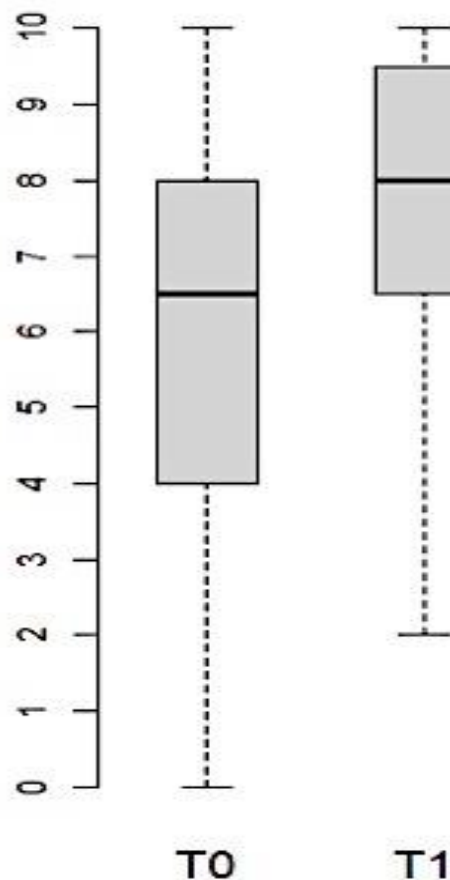
Augmentation de l'EVA détente (autoévaluation $p=0.049$)

Augmentation de l'EVA détente (hétéroévaluation $p=0.039$)

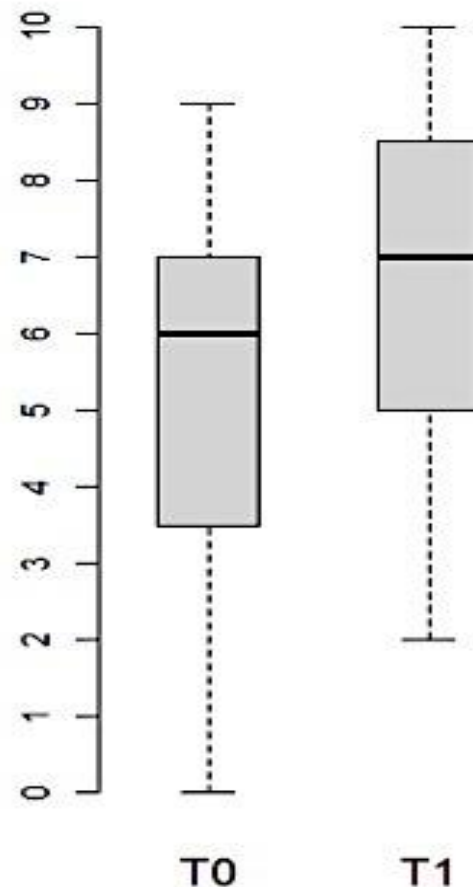
STAI-AY



EVA détente patient



EVA détente soignant



A red geometric shape, resembling a stylized 'L' or a corner, is positioned in the top-left and bottom-left corners of the slide. The shape is composed of two main rectangular areas meeting at a diagonal line, with a dark red outline.

Perspectives

Apports de la VR

Cognition Chaude

- Mémoire autobiographique
- Initiation de l'action
- Impulsivité comportementale

Cognition Froide

- Orientation visuo-spatiale
- Attention
- Mémoire de travail
- Mémoire Long terme
- Fonctions exécutives
- Maintien des consignes
- Apprentissage de nouvelles compétences

En pratique

MOYENS MATERIELS :

- Casque Oculus Go, tablette, retour écran, connexion internet, fauteuil ergonomique
- Limites possibles : fil de connexion, autonomie batterie, lunettes de vue, poids du casque, coût

MOYENS HUMAINS :

- Soignant formé
- Accompagnement +++ pour la 1^{ère} séance (limiter le risque de mauvaise tolérance)

Projets

- Programme de stimulation cognitive en HDJA :
 - Sur 3 mois
 - Séances 2x/semaine (1 en groupe, 1 en individuel)
 - Psychoéducation et VR
- Séance avec objectifs personnalisés, grilles d'avancement
- Implication de l'entourage
- Ordre des fonctions ciblées selon la vitesse de récupération et la prévention de la rechute
 - 1 – attention
 - 2.3.4 – fonctions exécutives : inhibition, flexibilité
 - 5.6.7 – fonctions exécutives (suite): planification, prise de décision, résolution de problème
 - 8.9.10 – mémoire
 - 11.12 – cognition sociale

Conclusions



Technique prometteuse de
remédiation cognitive

Avantage d'un environnement
écologique vs exercices classiques

Bonne tolérance

Taux de satisfaction élevé

Ludique

Merci pour votre attention



philippe.celli@aphp.fr

sonia.acunavargas@aphp.fr

helene.mulhauser@aphp.fr

alix.morel@aphp.fr

alexandra.dereux@aphp.fr