

La « VR », leurre contre la douleur

Depuis quelques mois, le service d'oncologie pédiatrique du CHU de Poitiers utilise la réalité virtuelle -ou « VR »- pour réduire la douleur et l'anxiété de ses jeunes patients. L'initiative devrait faire l'objet d'un travail de recherche paramédicale.

Steve Henot

Petit à petit, la réalité virtuelle s'installe en milieu hospitalier, pour former les soignants à certains gestes précis ou apaiser les patients au bloc opératoire. Dans ce dernier cas, le recours à un casque de réalité virtuelle était jusqu'ici réservé aux adultes. Mais depuis quelques mois, le service d'oncologie pédiatrique du CHU de Poitiers l'utilise pour réduire la douleur et l'anxiété de ses jeunes patients -de 6 à 18 ans- présentant une pathologie cancéreuse.

Un parcours apaisant, sans action

« Pour le diagnostic ou le traitement curatif, ils subissent beaucoup d'actes invasifs tels des ponctions lombaires, des branchements sur chambre implantable... », avance Amandine Fernandes, cadre de santé du service d'oncologie pédiatrique du CHU. Habituellement, il est fait appel à des antalgiques ou à des anxyolytiques pour calmer l'enfant mais ils peuvent entraîner une accoutumance et des effets secondaires. « Nous avons remarqué que la prise en charge de la douleur ne suffisait pas. Et il



DR - CHU de Poitiers

Le service d'oncologie pédiatrique du CHU de Poitiers utilise des casques VR pour réduire la douleur et l'anxiété de ses jeunes patients.

est parfois difficile d'obtenir le consentement des enfants. »

La réalité virtuelle a alors été envisagée comme une solution pouvant être « aussi efficace que les traitements habituels ». Le CHU de Poitiers a investi dans deux casques de réalité virtuelle, l'un ayant été cofinancé par l'association Vivelespoir. Grâce à la technologie HypnoVR, l'enfant se retrouve plongé dans l'univers de son choix -une forêt tropicale, des paysages hivernaux, etc.- avec des sons et une voix off qui

l'accompagne durant toute la durée de l'intervention. « Cette tridimension crée un leurre au cerveau, sous la forme d'une hypnose conversationnelle. »

Ce n'est pas du jeu vidéo, mais un parcours virtuel, sans action. Son but : que l'enfant n'ait plus la mémoire d'un geste douloureux. « On le teste aussi sur une prise de sang ou le soir avant le coucher, indique Amandine Fernandes, qui s'empresse de préciser que le recours au casque est loin d'être automatique et prolongé. La solution ne fonc-

tionne pas toujours mais elle est efficace pour certains. » Le cadre de santé souhaite désormais mener une étude exploratoire (24 mois) pour juger de la pertinence de la réalité virtuelle en pédiatrie cancérologique, face aux autres techniques non invasives. Retenu par le Fonds Aliénor, son projet de recherche visant à « améliorer la qualité de vie des patients » a été présenté dans le cadre de l'appel à projets d'un groupement interrégional clinique et d'innovation.