



HAL
open science

”On s’y croirait !” une psychothérapie réussie en réalité virtuelle

Lisa Cerda, Jonathan Del-Monte, Pierluigi Graziani

► To cite this version:

Lisa Cerda, Jonathan Del-Monte, Pierluigi Graziani. ”On s’y croirait !” une psychothérapie réussie en réalité virtuelle. *L’Encéphale*, Jan 2019, Paris, France. 2019. hal-02082584

HAL Id: hal-02082584

<https://hal.science/hal-02082584v1>

Submitted on 28 Mar 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

«On s'y croirait ! » une psychothérapie réussie en réalité virtuelle

CERDA* L., DEL-MONTE* J., & GRAZIANI* P.

*LABORATOIRE DE PSYCHOLOGIE SOCIALE, UNIVERSITÉ DE NÎMES & AIX-MARSEILLE

LE SENTIMENT DE PRÉSENCE DE PART L'APPRENTISSAGE RESTITUABLE EN RÉALITÉ QU'IL PERMET (MANTOVANI & CASTERLNUOVO, 2003), LA MOTIVATION (HEETER, 2003) ET L'ENGAGEMENT (LAMBREY, 2010) QU'IL FAVORISE, EST UN FACTEUR ESSENTIEL DU SUCCÈS D'UNE PSYCHOTHÉRAPIE EN RÉALITÉ VIRTUELLE. POUR AUTANT, IL A BESOIN D'UN TERRAIN FAVORABLE POUR SE DÉVELOPPER ET PERMETTRE À LA VR DE DÉCLENCHER LES MÊMES ÉMOTIONS, COMPORTEMENTS ET PENSÉES QUE LA RÉALITÉ. ON SAIT QUE CES FACTEURS SONT À LA FOIS TECHNOLOGIQUES ET INDIVIDUELS. CES DERNIERS SONT PARTICULIÈREMENT IMPORTANTS ET PEUVENT COMBLER L'ÉVENTUEL DÉFICIT TECHNOLOGIQUE.

L'OBJECTIF ICI EST DE METTRE EN LUMIÈRE L'IMPORTANCE DES FACTEURS COGNITIFS.

Facteurs cognitifs

VOLONTÉ D'ÊTRE TRANSPORTÉ
(LAUREL, 1993)

INTERPRÉTATION DE L'EV
EXPÉRIENCES PERSONNELLES
(SLATER, 1999)

APPROPRIATION DU CORPS VIRTUEL
(KLITENI ET AL., 2012)

LES ATTENTES
CULTURELLES ET
EXPÉRIENCES DE VIE
GÉNÈRENT DES SIMULATIONS
MENTALES QUI DOIVENT
TROUVER UN ECHO DANS L'EV
POUR PERMETTRE UN
SENTIMENT DE FAMILIARITÉ
(SJÖLIE, 2012)

Grace à lui
le cerveau répond
aux attentes et comble
les écarts
attentes vs réalité



Facteurs Biologiques

SEXE (MELO ET AL., 2016)
ÂGE (BANGAY & PRESTON, 1998)

Facteurs technologiques

CONFORT & RÉOLUTION
(BILLINGHURST & WEGHORST, 1995)
IMMERSIVITÉ (AXELSSON ET AL., 2000)
RICHESSE DES INFOS SENSORIELLES
(WITMER & SINGER, 1998)
INTERACTIVITÉ (SLATER & USOH, 1993)
VOIR SON CORPS VIRTUALISÉ
(BILLINGHURST & WEGHORST, 1995)

Et les émotions ?
Relation ambiguë en forme de
boucle. On parle plutôt
d'excitation qui mène
à la vigilance et augmente
la présence physique et mentale
(Freeman et al., 2005)