



Collaboration Internationale
des Praticiens et Intervenants
en Qualité dans le domaine de la Santé

Dr Michel VERGNION – Hôpital La Citadelle, Belgique

La réalité virtuelle (Virtual Reality ou VR) prend de plus en plus de place dans notre société. Développée initialement pour ses aspects ludiques, la VR devient une solution efficace dans le cadre de la formation en soins de santé mais également au service de la sécurité et de la prise en charge des patients.

Au terme VR, a succédé celui d'eXtended Reality ou XR. En effet, entre la VR où l'expérimentateur est plongé dans un monde strictement virtuel et la Réalité Augmentée (Augmented Reality ou AR) où des éléments virtuels apparaissent dans le monde réel, il existe toute une série de solutions intermédiaires en fonction de l'évolutions des applications et casques des technologie immersives.

De nombreux outils existent à destination des patients souffrant de différentes pathologies où la réalité virtuelle est utilisée pour diminuer l'anxiété et la douleur ou encore dans la rééducation motrice et cognitive de patient cérébrolésé. D'autres outils sont eux dédiés à la formation du personnel soignants ou il s'agit notamment de développer les compétences non techniques (ou soft skills) comme la prise de décision, la communication, la conscience de la situation. Des compétences non techniques mal maîtrisées sont connues pour être responsables de nombreuses erreurs en soins de santé.

La sécurité des patients dépend en large mesure de la formation et sensibilisation du personnel soignant à l'identification et détection de risques ou erreurs potentielles. C'est dans ce cadre que les technologies immersives peuvent apporter des solutions efficaces permettant d'éviter la mobilisation du personnel, l'emploi de matériel et de locaux hospitaliers comme c'est le cas lors de solutions plus classiques.

Dans ce contexte, la chambre des erreurs a démontré l'amélioration de la prise de conscience du personnel soignant. Le frein principal à sa mise en œuvre est la préparation de la séance et la difficulté à faire varier le nombre et la nature des erreurs. Ici encore, la réalité virtuelle permet la mise en œuvre d'une solution conviviale qui offre la possibilité de varier et choisir les environnements, profils de patients ainsi que la nature et le nombre des erreurs.

Si on n'assiste pas à l'explosion globale du monde virtuel tel qu'il a été prédit, les technologies immersives deviendront certainement un élément utile dans le cadre de la sécurité patient et la formation des acteurs des soins de santé.