

## RAPPORT D'ETUDE

Etude multicentrique des effets du dispositif de réalité virtuelle sur le bien-être du sujet âgé et de son utilisation au sein des pratiques professionnelles : projet IMMENSEN

AOÛT 2024

Charlotte VERGÉ, Pauline DIGONET

Chargées de projets, GÉrontopôle Auvergne Rhône-Alpes

Sous la direction de Solène Dorier et Thomas Franck (chefs de projets)



## SYNTHESE DE DOCUMENT

Réalisation Filière Gérontologique du Roannais – août 2024

Pour mémoire, l'étude menée par le GÉrontopôle AURA dans le cadre du projet « Réalité Virtuelle au service de nos seniors » avait pour ambition de répondre à deux questions :

- Est-ce que l'efficacité de la réalité virtuelle peut contribuer à résoudre les défis liés au vieillissement de la population, et aux enjeux de recrutement et de turn over dans ce secteur ?
- Les innovations technologiques comme la RVI impactent-elles la valorisation et la qualité de vie au travail des professionnels issus du secteur de la gériatrie et de la gérontologie ?

*Le bien-être des personnes âgées (influencé par les effets de la réalité virtuelle) est étroitement lié à la qualité de vie au travail des professionnels et des bénévoles. Cette connexion pourrait représenter un levier potentiel.*

## Rappel de la démarche projet



Filière Gérontologique du Roannais  
Les Pierrés – Bonvert – 42300 Mably  
04 77 44 36 40 - [filiere.gerontologique@ch-roanne.fr](mailto:filiere.gerontologique@ch-roanne.fr)

<https://www.ch-roanne.fr/hopital/filiere-gerontologique-du-roannais/>

## La méthodologie mise en place par le Gérontopôle AURA a été mixte et inductive :

- Enquête qualitative via un focus groupe auprès des professionnels / bénévoles participant au projet (12 professionnels).
- Enquête quantitative via 2 questionnaires. Un premier pour décrire et évaluer l'impact des séances des personnes âgées (300 questionnaires complétés) et un second pour mesurer le ressenti des professionnels à propos de ce dispositif (14 questionnaires complétés).

## Retour d'expérience versant professionnel

### « Entre innovation et plaisir » :



Parmi les leviers potentiels évoqués au cours de l'expérimentation, le dispositif crée des temps privilégiés dans la construction du lien, et favorise des espaces de partage entre professionnels et bénéficiaires du dispositif.

Pour les professionnels ayant participé à l'expérimentation, l'outil est une réelle source de valorisation pour les personnes âgées, faisant le lien avec les nouvelles technologies, leurs enfants et petits-enfants, créant une dynamique d'innovation et, ainsi, un ancrage dans le monde présent pour les bénéficiaires du dispositif.

Le dispositif de « Réalité Virtuelle » semble **favoriser une amélioration des relations entre les bénéficiaires du dispositif et les professionnels** (50 % des professionnels tout à fait d'accord avec cette affirmation et 30 % environ en accord avec celle-ci).

A l'issue de l'expérience, 91 % des professionnels se sont dits d'accord ou totalement d'accord avec le fait que la « Réalité Virtuelle » **permet d'améliorer la qualité des soins**.

« Engagement » et « valorisation » sont deux mots qui ressortent régulièrement dans le retour d'expérience des professionnels interrogés. *« La RVI pousse à s'engager davantage dans ses pratiques professionnelles. Pour la plupart des professionnels ayant bénéficié du dispositif, les séances de Réalité Virtuelle développent de nouvelles compétences. »*

Il est à retenir qu'une partie des professionnels ayant participé au projet se sont sentis **davantage utiles** (70%) et **plus valorisés** (50%) **dans leurs pratiques professionnelles à travers l'utilisation du dispositif de « Réalité Virtuelle »** ; ceux-ci soulignant lors du focus group l'influence de l'utilité pour l'évolution des pratiques professionnelles. « Pertinence » et « diversification dans les pratiques » ont été citées.

On retient également que la mise en place de cet outil nécessite l'implication de toute l'équipe de professionnels, et requiert d'identifier au sein de chaque structure, en amont de la mise en œuvre, les freins et leviers.

Parmi les freins potentiels, ont été identifiés, au cours de l'expérimentation, **l'organisation** et les **dysfonctionnements du matériel**.

## Vis-à-vis de l'organisation

Pour permettre l'acceptation du dispositif au sein de la structure et des adaptations organisationnelles qu'il implique, les équipes de direction et d'encadrement doivent s'impliquer dans la démarche afin de faire participer, et adhérer l'ensemble des professionnels de la structure au projet : *notion de cercle vertueux aux bénéficiaires des usagers*.

Le matériel de « Réalité Virtuelle » requiert une formation indispensable en amont pour sa bonne utilisation et une adaptation du planning des équipes pour libérer du temps au(x) professionnel(s) en charge de la réalisation d'une séance (qu'elle soit individuelle ou collective).

Il ressort de l'expérimentation que le dispositif de « Réalité Virtuelle » ne permet pas de diminuer la charge de travail des professionnels.

Il est primordial que le ou les professionnel(s) en charge du dispositif au sein de la structure, ai(en)t compris les bénéficiaires de l'outil « Réalité Virtuelle » afin de transmettre l'envie aux bénéficiaires de l'utiliser, et de partager l'intérêt du dispositif à ses collaborateurs. En ce sens, la sélection du ou des professionnel(s) en charge du dispositif est essentielle.

## Vis-à-vis des dysfonctionnements du matériel

Au cours du projet, les professionnels ont rencontré des problèmes techniques avec le matériel (problème de connexion, difficulté de charge des casques, mises à jour des vidéos disponibles, ...) nécessitant un service après-vente solide et réactif.

## Résultats de l'enquête quantitative versant personnes âgées ayant bénéficié du dispositif :

La moyenne d'âge des participants aux séances était de **85 ans environ**. Le plus jeune était âgé de **55 ans** et le plus vieux de **105 ans**.

A noter une population sondée majoritairement féminine (71.2 %) ; ce qui est caractéristique avec une espérance de vie supérieure chez les femmes. Par ailleurs, il n'avait pas été établi de sélection particulière entre les sexes des bénéficiaires du dispositif.

**300 questionnaires** ont été complétés, et **207 seniors** au total ont pu bénéficier du dispositif de Réalité Virtuelle dans le cadre de ce projet.

A noter : les informations récoltées via les questionnaires, à destination des bénéficiaires, ont été complétées de façon hétérogène.

Ainsi, certaines informations ne font pas partie de l'analyse du fait d'une qualité des données recueillies trop faibles pour être exploitables.

Certaines données ont un taux de remplissage important comme les observations de l'état émotionnel et les réactions pendant la séance par exemple. D'autres souffrent d'un taux de remplissage plus faible comme les réactions après la séance ; cela peut s'expliquer par un manque de clarté des questions et des durées de séances difficiles à gérer (nombreuses tâches à effectuer pour le professionnel en charge de la séance). Ces constats ont été retenus pour la conception de futures évaluations sur des projets similaires.

On retient en premier lieu le **taux d'abandon très faible** des bénéficiaires du dispositif à **5%** (soit 15 abandons sur 300 séances). Nombreux sont les bénéficiaires souhaitant réaliser une séance de « Réalité Virtuelle ».

Parmi les thèmes de séances les plus choisis par les bénéficiaires, on retrouve principalement les **visites de ville** et les **animaux**.

La **durée moyenne des séances** est de **12 min et 40 s** avec une séance d'une minute pour la plus courte et 30 min pour la plus longue.

L'étude des questionnaires devait permettre d'évaluer l'état émotionnel des bénéficiaires avant et après la séance. Toutefois, les scores émotionnels élevés recueillis avant la séance ont rendu difficile l'analyse de l'évolution de cet indicateur après la séance.

On retient que 76.67 % ont noté un **sentiment de plaisir lors de la séance**.

Bien que le taux de remplissage soit faible pour les réactions après la séance, on retient que la réaction la plus fréquente **après la séance** semble être **une sensation de détente**, vient ensuite **une sensation de joie**, puis un **intérêt pour de nouvelles choses**.

### **Conclusions et perspectives :**

**Est-ce que l'efficacité de la réalité virtuelle peut contribuer à résoudre les défis liés au vieillissement de la population ?**

Le dispositif de « Réalité Virtuelle » propose une solution innovante pour le bien être des personnes âgées.

La satisfaction générale vis-à-vis de cette expérimentation est unanime, et partagée par les professionnels et les usagers.

**Les innovations technologiques comme la RVI impactent elles la valorisation et la qualité de vie au travail des professionnels issus du secteur de la gériatrie et de la gérontologie ?**

Le dispositif de « Réalité Virtuelle » est un réel levier dans l'accompagnement des personnes vieillissantes et la réalisation des soins, offrant de nouvelles perspectives de pratiques professionnelles. Il favorise le changement de comportement et de pratiques chez les professionnels.

Innover via des interventions non médicamenteuses telles que la « Réalité Virtuelle » est valorisant à l'échelle du professionnel, mais aussi de la structure.

La mise en place de ce type d'outil au sein d'une structure nécessite de la programmation et de la coordination dans l'usage futur du dispositif (notamment en cas de mutualisation des moyens en inter structures).

La mise en œuvre d'un dispositif de « Réalité Virtuelle » inter établissements pourrait être une force dans le partage des coûts, des compétences, et pourrait créer une dynamique commune.

La décision de louer du matériel de « Réalité Virtuelle » pour cette expérimentation s'est avérée plutôt positive permettant un entretien et une mise à jour du matériel plus faciles (notamment des vidéos). Par ailleurs, les problèmes techniques liés au matériel, pouvant survenir, nécessitent un service après-vente solide et réactif.

**Est-ce que l'efficacité de la réalité virtuelle peut contribuer à résoudre les défis liés aux enjeux de recrutement et de turn over dans ce secteur ?**

Bien que la « Réalité Virtuelle » contribue à la valorisation et à la qualité de vie des professionnels au travail, elle n'en reste pas moins qu'un outil ne pouvant avoir une influence majeure sur les enjeux de recrutement et de turn over dans le secteur du vieillissement.

Cependant, elle contribue à retrouver du plaisir, et donc du sens, dans ces métiers.