



## Comment annoncer une mauvaise nouvelle à un patient ? Des médecins s'entraînent avec la réalité virtuelle



Julien Lausson - 12 mai 2017

**Pour améliorer la prise en charge du patient dans des moments difficiles, un projet explore l'utilisation de la réalité virtuelle pour entraîner les médecins à annoncer une mauvaise nouvelle.**

Il n'y a jamais de bon moment pour annoncer une mauvaise nouvelle. En revanche, il est possible de mieux faire passer la pilule en y mettant les formes. C'est pour cette raison que dans le domaine médical, la Haute autorité de santé préconise de former les personnels de façon à aborder en douceur une situation compliquée avec un patient, qu'il s'agisse d'une erreur médicale, d'une complication de la maladie ou bien d'un effet secondaire déclenché par la prise d'un traitement.

Les médecins ne sont évidemment pas livrés à eux-mêmes lorsqu'ils doivent mener des entretiens de ce type. Ils peuvent, rappelle le [CNRS](#), suivre des sessions d'entraînement où ils sont confrontés à un comédien dans le rôle d'un patient. Mais, explique l'établissement scientifique, « la mise en place de cette méthode est lourde et coûteuse ». Aussi, pourquoi ne pas réfléchir à une solution alternative ?

C'est là que la réalité virtuelle entre en jeu.



Au lieu de faire appel à un comédien, aussi talentueux soit-il, le projet ACORFORMed simule une salle de réveil dans laquelle l'apprenti médecin ou le personnel soignant ayant besoin d'une formation va au contact du patient, qui est en fait un personnage numérique, pour lui apprendre qu'un incident grave est survenu lors de son séjour à l'hôpital ou qu'un examen a révélé une dégradation de son état de santé.

« Le cœur du projet réside dans la mise au point du patient virtuel, un avatar animé et autonome : un

programme informatique intelligent qui réagit verbalement et physiquement (gestes, mimiques, postures...) aux propos et au comportement du médecin. Pour le réaliser, les chercheurs se sont appuyés sur plusieurs heures d'enregistrements vidéo», explique le CNRS.



Une fois ce travail d'analyse effectué, tant au niveau de la communication verbale que non verbale (le CNRS évoque un souci du détail allant jusqu'à la prise en compte du regard, du mouvement de la bouche et des sourcils, grâce à des algorithmes de reconnaissance de formes), ces données ont été passées à la moulinette dans des algorithmes d'apprentissage puis ont servi à bâtir des modèles de comportement et de raisonnement.

Pour le moment, le système, qui est expérimenté auprès d'une vingtaine d'individus, marche dans un cas bien précis — en l'occurrence, apprendre à un patient que son tube digestif a été perforé lors d'un examen endoscopique. Mais le CNRS explique que le projet, dirigé par Philippe Blache, chercheur au [laboratoire parole et langage](#), s'emploie à mettre au point un « système complet de réalité virtuelle interactif ».

## UN SYSTÈME UTILISABLE SUR PC, AVEC UN CASQUE DE RÉALITÉ VIRTUELLE, OU BIEN DANS UNE CASSE IMMERSIVE

Grâce au concept d'ACORFORMed, il est ensuite possible pour le médecin, à l'issue de sa session d'entraînement, de revenir sur la façon dont il s'est comporté avec son vrai-faux patient. A-t-il été trop brusque ? Son langage corporel était-il inadéquat ? Y a-t-il des points sur lesquels il aurait fallu insister ? Ou, au contraire, présenter d'une autre façon ?

## LA MÉDECINE ET LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Jusqu'à présent, on avait pu constater l'utilité de la réalité virtuelle dans d'autres secteurs de la santé.

L'an dernier par exemple, [un patient a été opéré](#) à Angers d'une tumeur au cerveau en portant un casque de réalité virtuelle. Mais l'on pourrait aussi citer ces chirurgiens [qui ont utilisé un Google Cardboard](#), l'arrivée des [casques de réalité virtuelle chez les opticiens](#) ou encore l'aide que cette technologie pourrait apporter [aux personnes paraplégiques](#) et [exposées à des troubles neurologiques](#).

À cette liste, on peut donc aussi cocher l'apport de la réalité virtuelle dans le champ des compétences sociales.