

# QUELS ENVIRONNEMENTS CHOISIR POUR L'EXPOSITION EN RÉALITÉ VIRTUELLE À L'ALCOOL ?



NEGRE Fanny, psychologue clinicienne et doctorante en psychologie à l'Université Paris Nanterre / negre.fannypro@gmail.com  
 ROMO Lucia, psychologue clinicienne à l'hôpital Raymond Poincaré et professeure de psychologie à l'Université Paris Nanterre / lromodes@parisnanterre.fr  
 LEMERCIER-DUGARIN Maud, psychologue clinicienne à l'hôpital Paul Brousse / maud.lemercier@aphp.fr  
 GOMET Romain, médecin addictologue à l'hôpital Albert Chenevier / romain.gomet@aphp.fr  
 ZERDAZI Mohamed-El-Hadi, psychiatre addictologue à l'hôpital Albert Chenevier et à l'hôpital Emile-Roux / el-hadi.zerdazi@aphp.fr



## CONTEXTE SCIENTIFIQUE

Le *craving*, défini comme le **besoin impulsif et irrésistible de consommer**, est fortement impliqué dans l'installation et l'évolution du trouble de l'usage de l'alcool (TUA) (Ghiță, Teixidor, et al. 2019). Il est également un critère important dans le diagnostic de ce trouble (American Psychiatric Association [APA], 2013). Ce symptôme peut persister des semaines voire des mois après l'arrêt de la consommation et constituer en soi un **facteur de rechute ou de faux pas** et ce malgré une volonté d'abstinence totale et prolongée. De nombreux facteurs contribuent au *craving*, notamment des **stimuli liés à l'alcool**, des **facteurs émotionnels** ou encore la **pression des pairs** dans les environnements sociaux (Wardell et Read, 2013). Néanmoins, chaque individu, selon sa propre expérience, développe ses propres associations de déclencheurs au *craving* (Ghiță, Teixidor, et al. 2019). Ainsi, cette étude a pour objectif d'identifier les déclencheurs les plus pertinents menant à une envie impérieuse de consommer.



## OBJECTIF

Cette étude s'inscrit dans une étude plus vaste, nommée **E-Reva\***, qui a pour objectif d'évaluer l'efficacité de la réalité virtuelle comme outil d'exposition dans le trouble de l'usage de l'alcool (TUA). Avant toute conception du protocole, nous avons décidé de mener une étude qualitative dans le but de recueillir l'expérience des personnes atteintes d'un TUA et ayant été confrontées à l'envie impérieuse de consommer pour, ultérieurement, contribuer à la création d'environnements virtuels adaptés au plus grand nombre de patients.

## MÉTHODE

**QUI ?** 6 patients diagnostiqués d'un TUA selon le DSM-5 comprenant 3 hommes et 3 femmes âgés de 35 ans à 57 ans (moyenne : 45,8 ans, médiane : 46,5 ans, écart-type  $\sigma = 8,77$ ).

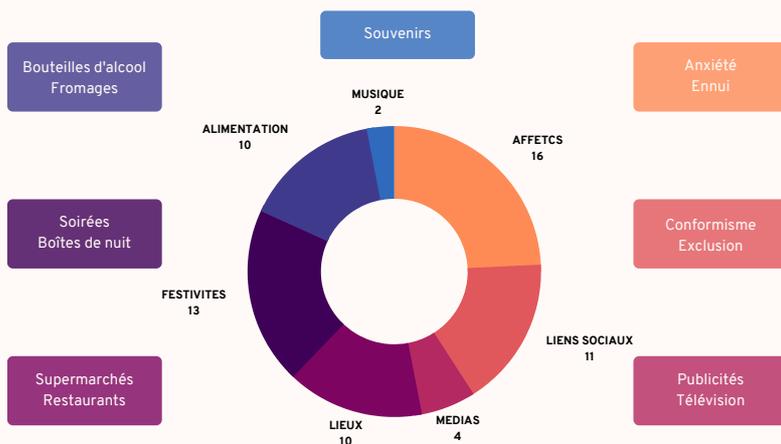
**OU ?** A l'hôpital de jour (HDJ) du service d'addictologie de l'hôpital Albert Chenevier à Créteil (94).

**COMMENT ?** Discussion de groupe focalisée d'une heure et demie.



## ANALYSE

Les réponses ont été enregistrées et codées à l'aide d'une thématisation en continu. Cette démarche a été adoptée, car elle permet une analyse fine et riche du corpus. Elle consiste en une démarche ininterrompue d'attribution de thèmes et, simultanément, de construction d'un arbre thématique (Boy et al, 2021 ; Desrosiers et Larivière, 2014 ; Schweizer et al, 2020).



### THÈMES D'ANALYSE DE CONTENU ET PRINCIPAUX SOUS-THÈMES

Bien que les affects soient trop abstraits pour être transposés en réalité virtuelle, nous pouvons noter que l'humeur dans laquelle se trouve le patient lors de la thérapie peut être source d'un *craving* plus ou moins important. Le focus group a révélé que le sujet peut avoir plus de difficultés à ne pas consommer d'alcool lorsqu'il se trouve avec son groupe social que lorsqu'il est accompagné d'inconnus. De plus, les habitudes de consommation d'alcool sont souvent associées à des habitudes alimentaires. Nous pouvons mentionner que les médias, les supermarchés ainsi que les restaurants sont des environnements à risque dans l'abstinence.

## RÉSULTATS



Domicile



Supermarché



Soirée



Publicités

\*CZCARE



ENVIRONNEMENTS RETENUS POUR L'ÉTUDE E-REVA

\*LIRE LE POSTER SUR L'ÉTUDE E-REVA

