

Projets complétés effectués au laboratoire de cyberpsychologie de l'UQO

Voici un tableau résumant les projets de recherches en cours et complétés du Laboratoire. Pour plus de détails concernant les résultats, veuillez consulter la section « publications » sur le site.

Année	Titre du projet	Statut
2018-présent	Validation de l'effet d'exposition à une odeur sur une tâche de Date Rape Analogue (volet 1) (<i>Validation of the effect of exposure to odor on the Date Rape Analogue (Part 1)</i>)	En cours
2018-présent	Validation d'un environnement virtuel pour les victimes d'accidents de la route (<i>Validation of a virtual environment for victims of car accident</i>)	En cours
2018-présent	Impact d'une scène liée à un accident de voiture sur les cybermalaises et le sentiment de présence auprès d'une population non-clinique (<i>Impact of a VR scene implicating a car accident of cybersickness and sens of presence in a non-clinical population</i>)	En cours
2018-présent	Valeur prédictive du DAPTQ sur la résilience au stress dans une population universitaire (<i>Predictive value of the DAPTQ on stress resilience in a university population</i>)	En cours
2018-présent	La validation d'un masque visuel : la comparaison de masques visuels en RV (<i>Validation of a visual mask : comparison between visual masks in VR</i>)	En cours
2017-présent	Exposition pour la peur de parler en public: impact sur la réaction d'un public virtuel (<i>Exposure for fear of public speaking: impact of a virtual public's reaction</i>)	En cours
2013-présent	Les avantages d'effectuer en RV des exercices infaisables in vivo: un essai clinique pilote avec des acrophobes (<i>Advantages of using VR to conduct unfeasible in vivo exposure exercices: pilot study with acrophobes</i>)	En cours
2011-présent	Le cybercorps: Un nouveau moyen de mesurer l'image de jeunes filles et jeunes hommes présentant des symptômes de troubles de comportement alimentaire en RV (<i>Cyberbody: New VR tool to measure body image in young females and males with eating disorders</i>)	En cours
2017-2018	Stratégies d'enseignement convenant le mieux aux besoins et aux caractéristiques des apprenants ayant été exposés à une ou à plusieurs situations traumatogènes au cours de leur carrière militaires (<i>Teaching strategies to suit needs and characteristics of military students that have been exposed to one or many traumatic situations</i>)	Complété
2016-2017	Faisabilité d'utiliser la réalité virtuelle à l'intérieur d'un programme de thérapie cognitive comportementale (TCC) de groupe pour traiter la phobie des serpents et des couleuvres. (<i>Faisability of using VR inside a traditional cognitive-behavioral treatment (CBT) group program to treat fear of snakes</i>)	Complété
2016-2019	Impact d'un public virtuel sur l'anxiété de performance musicale (<i>Impact of a virtual audience on musical performance anxiety</i>)	Complété
2016-2018	Utilité d'un environnement virtuel pour la formation des aidants naturels intervenant auprès de gens souffrant de démence (<i>Feel the difference : Can a training model using VR help address responsive behaviours in dementia?</i>)	Complété
2015-2018	Validation d'un environnement virtuel pour le trouble d'anxiété sociale de type généralisé auprès d'un échantillon provenant de deux cultures différentes (<i>validation of a virtual environment that can evoke anxiety in a multicultural population suffering from social anxiety</i>)	Complété
2015-2018	L'effet de la présence de l'expérimentateur sur l'anxiété ressentie et sur le sentiment de présence sociale dans un environnement virtuel auprès d'une population ayant ou non un trouble d'anxiété sociale	Complété

	<i>(Effect of the experimenter physical presence on levels anxiety and sense of social presence in a population suffering or not from social anxiety)</i>	
2015-2017	Les illusions tactiles dans des environnements de réalité virtuelle immersive utilisés dans les traitements psychologiques <i>(Tactile illusions in virtual environments used in psychological treatments)</i>	Complété
2015-2018	La validation d'un environnement virtuel : l'utilisation de stimulus implicite comme moyen d'évoquer la réponse d'alarme chez des sujets ayant une phobie spécifique des chiens ou des chats <i>(Validation of a virtual environment that evokes implicitly anxious reactions to people suffering from dog or cat phobia)</i>	Complété
2015-2016	Utiliser la technologie du virtuel (EMMA) pour faciliter le support aux parents ayant perdu un bébé par décès périnatal <i>(Using VR technology to facilitate support to parent who lost a baby at birth)</i>	Complété
2014-2018	L'impact du dégoût en immersion RV sur la peur des arachnophobes <i>(Impact of disgust in VR on arachnophobic's fear)</i>	Complété
2014-2019	L'utilisation de l'exposition en RV (in virtuo) pour traiter l'anxiété liée à l'état de santé chez les personnes âgées : une étude de faisabilité <i>(Use of VR exposure to treat anxiety related to health issues in elderly)</i>	Complété
2014-2018	Développement d'un environnement virtuel haptique pour étudier l'image corporelle <i>(The development of a haptic VR environment to study body image an affect)</i>	Complété
2014-2019	Comparaison des patrons de réactions chez les conducteurs non-anxieux et conducteurs anxieux qui utilisent des véhicules connectés virtuels <i>(Measuring time reactions between non-anxious and anxious drivers using a VR connected vehicle)</i>	Complété
2013-2016	La relation entre les cognitions, les caractéristiques de la personnalité et l'envie de jouer chez les joueurs excessifs auprès de qui la RV est utilisée dans le but de prévenir la rechute <i>(Link between cognitions, personality traits and urge to gamble in people suffering from pathological gambling where VR is used for relapse prevention)</i>	Complété
2013-2018	L'efficacité d'une intervention psychologique administrée par VC pour traiter le trouble d'anxiété généralisée (TAG) <i>(Effectiveness of a psychological intervention in VC to treat generalized anxiety disorder (GAD)</i>	Complété
2013-2017	Utiliser la RV pour augmenter l'efficacité du traitement du jeu pathologique <i>(Using VR to increase the effectiveness of pathological gambling treatment)</i>	Complété
2013-2016	Effets de la prédation financière sur les processus neurobiologiques <i>(Effects of monetary predation on neural processing)</i>	Complété
2013-2016	Validation d'un environnement virtuel pour les victimes d'agression sexuelle <i>(Validation of a virtual environment for sexual assault victims)</i>	Complété
2013-2014	Comparaison de la mémoire en utilisant des technologies 3 ddl et 6 ddl lors d'une exposition virtuelle <i>(Comparison of memory skills in 3 dof and 6 dof technologies during virtual exposure)</i>	Complété

2013-2014	Évaluation de l'utilisabilité du Virtual Multitasking Test (VMT) chez des sujets âgés (<i>Usability of the Virtual Multitasking Test (VMT) with elderly people</i>)	Complété
2013-2014	Étude préliminaire: L'impact de la présentation subliminale d'un chat en RV (<i>Preliminary study: Impact of a subliminal cat in VR</i>)	Complété
2013-2014	L'odeur de la peur affecte la confiance interpersonnelle en immersion virtuelle (<i>Odors affects interpersonal trust in virtual immersion</i>)	Complété
2012-2017	L'utilisation de la RV lors de procédures liées aux injections chez les enfants et adolescents présents à l'urgence en milieu hospitalier. (<i>The use of VR for needle-related procedures in children and adolescents in the emergency department</i>)	Complété
2012-2017	Évaluation d'une nouvelle thérapie cognitive pour le traitement du trouble obsessionnel-compulsif (<i>Evaluation of a new cognitive (inference-based therapy) for the treatment of obsessive-compulsive disorder</i>)	Complété
2012-2016	Validation du TSST en RV (<i>Validation of TSST in VR</i>)	Complété
2012-2013	L'évaluation des performance visuo-motrices en RV chez les adultes souffrant de troubles d'apprentissage (<i>The investigation of visual-motor performance in adults with learning disabilities by use of VR technology</i>)	Complété
2011-2014	L'exposition cognitive dans le traitement du TAG: l'efficacité de la RV comme outil permettant d'induire de l'anxiété (<i>Cognitive exposure for GAD: Effectiveness of VR as a tool that induces anxiety</i>)	Complété
2011-2016	L'exposition et la prévention de la réponse dans la TCC du trouble obsessionnel-compulsif: Utilité et efficacité de la RV (<i>Exposure and prevention in the response of CBT for obsessive-compulsive disorder</i>)	Complété
2011-2012	Efficacité de la RV comme outil de prévention de la rechute chez les joueurs excessifs (<i>Effectiveness of a VR relapse prevention tool for pathological gamblers</i>)	Complété
2010-2013	Réactivité des femmes dont l'intensité de la problématique alimentaire varie sur le continuum des problèmes alimentaires en situation de réalité virtuelle liée à la comparaison sociale et à l'alimentation (<i>Using VR with women suffering from eating disorders</i>)	Complété
2010-2013	La capacité de scénarios catastrophiques standardisés à induire de l'anxiété lors de l'exposition cognitive pour le trouble d'anxiété généralisée (<i>Utility of standardized catastrophic scenarios to induce anxiety during cognitive exposure for generalized anxiety disorder</i>)	Complété
2010-2012	Programme d'auto-traitement du trouble panique avec pairs-aidants (<i>Peers treatment program for panic disorder</i>)	Complété
2011-2012	L'influence des stressors utilisés dans le programme ImPACT pour améliorer les techniques de gestion de stress chez les militaires (<i>Influence of ImPACT program stressors to improve stress management techniques</i>)	Complété
2011-2012	Les effets du cycle menstruel sur les préférences sexuelles et le sentiment de présence (<i>The effects of menstrual cycle on sexual preferences and sense of presence in VR</i>)	Complété
2010-2011	Validation d'environnements virtuels pour la prévention du jeu (<i>Validation of virtual environments in gambling prevention</i>)	Complété

2010-2011	Comparaison du pouvoir de la réalité augmentée et de la RV à évoquer de l'anxiété en réponse à des araignées virtuelles (<i>Comparison of augmented reality and virtual reality in evoking anxiety in response of virtual spiders</i>).	Complété
2009-2016	Interaction entre les stimuli olfactifs et le sentiment de présence dans un environnement virtuel – volet 2 (<i>Interactions between olfactive stimuli and sense of presence in a virtual environment</i>)	Complété
2009-2010	Cibler les réactions des personnes préoccupées par le poids et la silhouette lors des immersions virtuelles (<i>Reactions of people who are preoccupied by their weight and silhouette during a virtual immersion</i>)	Complété
2009-2011	Évaluation de l'efficacité d'un programme de biofeedback en immersion virtuelle pour entraîner les militaires à mieux contrôler leur niveau de stress face à des situations stressantes. (<i>Effectiveness of a biofeedback program in VR to train military personnel in controlling their stress level in stressful situations</i>).	Complété
2010	Émotion empathique vis-a-vis le personnage virtuel (avatar) d'une personne connue vs. inconnue (<i>Empathetic emotion toward the virtual character (avatar) of a known or unknown person</i>)	Complété
2010	Modalité d'immersion et stress ressenti durant un jeu commercial (off-the-shelf) (<i>Modes of immersion and stress felt during a commercial (off-the-shelf) game</i>)	Complété
2010	Évaluation des attitudes des intervenants et des contraintes rencontrées lors du traitement psychologique du trouble obsessionnel-compulsif (<i>Assessment of attitudes and limits by professionals of obsessive-compulsive disorder psychological treatment</i>)	Complété
2009-2010	Étude sur l'adoption de la réalité virtuelle comme outil innovateur par les professionnels de la santé mentale et physique (<i>Use of virtual reality as an innovative tool for mental and physical health professionals</i>)	Complété
2009	Interactions entre les stimuli olfactifs et le sentiment de présence dans un environnement virtuel (<i>Interactions between olfactory stimuli and sense of presence in a virtual environment</i>) volet 1	Complété
2009	Cibler les réactions des personnes préoccupées par le poids et la silhouette lors des immersions en réalité virtuelle (<i>Target people's reaction related to their weight and body during virtual reality immersions</i>)	Complété
2008-2013	L'effet d'un traitement combiné versus un traitement conventionnel cognitivo-comportemental pour le trouble d'anxiété généralisée et le trouble panique avec agoraphobie (<i>Effect of combined treatment vs. conventional CBT treatment for generalized anxiety disorder and panic disorder with agoraphobia</i>)	Complété
2008-2010	Évaluation d'une campagne de prévention et de sensibilisation sur le problème de jeu pathologique (<i>Evaluation of a prevention and sensibilisation campaign on pathological gambling</i>)	Complété
2008-2010	Développement d'environnements de réalité virtuelle pour le jeu pathologique (<i>Development of virtual reality environments for pathological gambling</i>)	Complété
2008-2009	Étude comparative: Un bras virtuel pour la cessation tabagique (<i>Comparative study: A virtual arm for smoking cessation</i>)	Complété
2008-2009	Les bases neurologiques du sentiment de présence en réalité virtuelle : Une étude d'IRMf (<i>The Neutral basis of the illusion of presence in virtual reality: a fMRI study</i>)	Complété
2007-2017	Distraction vs attention dans l'efficacité analgésique de la réalité virtuelle pour la douleur aiguë (<i>Distraction vs attention of virtual reality analgesic efficacy for acute pain</i>)	Complété

2007-2010	L'utilisation d'humains virtuels pour diminuer l'anxiété sociale <i>(Using virtual humans to alleviate social anxiety)</i>	Complété
2007-2009	Étude sur l'adoption de la réalité virtuelle comme outil innovateur par les professionnels de la santé mentale et physique <i>(Use of VR as an innovative tool for mental health and physical professionals)</i>	Complété
2007-2009	Le rôle de la congruence entre les émotions et l'environnement virtuel sur le sentiment de présence: réplication de l'étude <i>(Role of congruence between emotions and the virtual environment on sense of presence: A replication study)</i>	Complété
2006-2007	L'impact du sentiment de présence sur le niveau de distraction en réalité virtuelle <i>Role of presence on distraction level in virtual reality)</i>	Complété
2006-2007	L'impact de la modification des consignes sur les croyances et manifestations de phobiques sociaux lors d'exposition en réalité virtuelle <i>(Impact of instruction modifications on beliefs and symptoms of social phobics during VR exposure)</i>	Complété
2006-2007	Le modèle d'acceptation technologique: un outil utile pour comprendre ce qui incite ou non les thérapeutes à utiliser la RV en psychothérapie <i>(Technology acceptance model: a useful tool in understanding variables influencing therapist to use or not VR in psychotherapy)</i>	Complété
2005-2008	Développement et validation de scénarios d'exposition cognitive dans le traitement du trouble d'anxiété généralisée <i>Development and validation of cognitive exposure scenarios in the treatment of generalized anxiety)</i>	Complété
2005-2007	La méthode Eye Movement Desensitization and Reprocessing (EMDR) comme traitement du trouble d'anxiété généralisée <i>(Eye Movement Desensitization and Reprocessing (EMDR) for the treatment of generalized anxiety disorder)</i>	Complété
2005-2007	Étude des patterns d'évitement et de traitement de l'information chez des patients arachnophobes à l'aide de la vidéo-oculographie immersive <i>(Avoidance patterns and information processing in spider phobics using immersive video-oculography)</i>	Complété
2005-2007	Étude des mécanismes perceptivomoteurs à l'œuvre dans le sentiment de présence <i>(Perceptivomotor mechanisms in sense of presence)</i>	Complété
2005-2006	La réalité virtuelle au service de l'anxiété sociale chez les adolescents: Étude de cas unique sur la peur de parler en public <i>(Virtual reality for social anxiety in teenagers : Single case study on fear of public speaking)</i>	Complété
2000-2008	Exposition virtuelle pour la claustrophobie <i>(Virtual reality exposure for claustrophobia)</i>	Complété
2003-2007	Utilité des humains virtuels pour étudier l'impact de la communication non-verbale <i>(Use of virtual humans to assess non-verbal communication)</i>	Complété
2005-2007	L'utilité d'un vélo virtuel pour augmenter la motivation des jeunes obèses à faire de l'exercice <i>(Virtual bicycle to motivate obese youngsters to exercise)</i>	Complété
2005-2008	Réussite scolaire, symptômes anxieux et dépressifs <i>(Success in school, anxiety and depressive symptoms)</i>	Complété
2005-2010	Impact du sommeil sur l'apprentissage suite à une thérapie virtuelle intensive pour les phobies spécifiques <i>Impact of sleep on learning following an intensive virtual exposure therapy for specific phobias)</i>	Complété
2005-2007	Efficacité d'un traitement cognitivo-comportemental pour le trouble de stress post-traumatique administré par VC	Complété

	<i>(Effectiveness of CBT delivered through VC for the treatment of post-traumatic stress disorder)</i>	
2003-2007	L'évaluation des préférences sexuelles à l'aide de la VC en immersion virtuelle auprès d'un échantillon de sujets agresseurs sexuels d'enfants et d'adolescents <i>(Sexual preference assessment through VC and VR with sexual offenders)</i>	Complété
2006	L'impact du sentiment de présence sur le niveau de distraction en RV <i>(Impact of sense of presence on the level of distraction in VR)</i>	Complété
2005-2006	La réalité virtuelle: une solution thérapeutique visant à augmenter l'intérêt et la motivation envers le traitement des phobies spécifiques chez l'enfant <i>(VR: a therapeutic solution to enhance interest and motivation for the treatment of specific phobias in children)</i>	Complété
2005-2006	La RV au service de l'anxiété sociale chez les adolescents: études de cas unique sur la peur de parler en public <i>(VR to help social anxiety in teenagers: case studies on fear of public speaking)</i>	Complété
2005-2006	Rôle de la congruence entre les émotions et l'environnement virtuel sur le sentiment de présence <i>(Role of congruence between emotions and the virtual environment on sense of presence)</i>	Complété
2005	L'impact des émotions sur le sentiment de présence en RV <i>(Impact of emotion on presence in VR)</i>	Complété
2004-2005	Analyse de l'efficacité d'un traitement en RV pour la phobie des vols en avion tel qu'effectué dans une clinique régulière <i>(Effectiveness of VR exposure to treat fear of flying in regular clinical settings)</i>	Complété
2004	Étude comparative sur les méthodes d'immersion <i>(Comparative study of immersion methods for a virtual bicycle)</i>	Complété
2003-2007	Simulation et environnements de jeu pour l'apprentissage <i>(Simulations and advanced gaming environments for learning)</i>	Complété
2003-2006	Groupe de recherche sur l'analyse perceptivo-motrice du sentiment de présence <i>(Perceptive-motor analysis and sense of presence)</i>	Complété
2003-2005	Impact des consignes sur le sentiment de présence en RV <i>(Impact of instructions on sense of presence in VR)</i>	Complété
2003-2005	L'impact du réalisme sur la présence et la peur des souris <i>(Impact of realism on presence and mice phobia)</i>	Complété
2003-2005	Étude comparative sur les cybermalaises <i>(Comparative study on cybersickness in VR)</i>	Complété
2002-2005	Variables associées à l'acceptabilité du traitement et des prédictors du pronostic lors d'une psychothérapie par VC du trouble panique avec agoraphobie <i>(Variables associated to the acceptance and predictors of effectiveness of VC psychotherapy for panic disorders with agoraphobia)</i>	Complété
2002-2005	L'alliance thérapeutique dans la thérapie-cognitivo-comportementale du trouble panique avec agoraphobie par VC et en face à face <i>(Therapeutic alliance in CBT for panic disorder with agoraphobia delivered through VC)</i>	Complété
2002-2005	Évaluation du sentiment de présence en VC <i>(Sense of presence in VC)</i>	Complété
2004	La compréhension des questionnaires de présence par la population générale <i>(Understanding presence questionnaires by the general population)</i>	Complété
2003-2004	Évaluation du sentiment de présence versus les réactions anxiogènes chez les gens ayant peur des hauteurs <i>(Sense of presence vs. anxious reactions in people suffering from acrophobia)</i>	Complété

2002-2003	Étude du lien entre le sentiment de présence à l'intérieur d'un environnement virtuel et le développement de l'anxiété chez les adultes souffrant de la phobie des serpents ou couleuvres (<i>Link between presence and anxiety in adults suffering from snake phobia</i>)	Complété
2002-2003	Développement d'un instrument mesurant le sentiment de présence en VC (<i>Creating a questionnaire to measure sense of presence in VC</i>)	Complété
2002-2003	Comparaison des réactions chez les personnes phobiques et non-phobiques en RV (<i>Comparative study on phobics' and non-phobics' reactions in VR</i>)	Complété
2001	Dynamique oculomotrice et évitement phobique (<i>Oculomotor dynamics and phobic avoidance</i>)	Complété
2000-2003	Exposition virtuelle pour l'acrophobie (<i>VR exposure for acrophobia</i>)	Complété
2000-2003	Exposition virtuelle pour l'arachnophobie (<i>VR exposure for arachnophobia</i>)	Complété
2000-2002	L'environnement virtuel comme outil d'étude des aspects fondamentaux et cliniques de la dynamique comportementale (<i>virtual environments as a tool for behavior dynamics assessment</i>)	Complété
1999-2003	Thérapie par Internet pour le trouble panique avec agoraphobie (<i>Therapy through Internet for panic disorder with agoraphobia</i>)	Complété
1999-2000	Les communautés virtuelles comme vecteurs de promotion de la santé mentale et comme réseau d'entraide (<i>virtual communities for the promotion of mental health services</i>)	Complété

Note: RV = Réalité virtuelle; VR = Virtual Reality; VC = Vidéoconférence