

Les publications sur la douleur de l'enfant : une sélection des plus pertinentes en 2021-2022

Dr Élisabeth Fournier-Charrière et le groupe Pédiadol :

Dr Juliette Andreu-Gallien, Pr Daniel Annequin, Dr Anne-Cécile Chary-Tardy, Dr Sophie Dugué, Nathalie Duparc, Dr Anne Gallo, Nadège Kern-Duciau, Dr Frédérique Lassaue, Dr Frédéric Lebrun, Bénédicte Lombart, Dr Jehanne Malek, Dr André Mulder, Florence Reiter, Dr Barbara Tourniaire, Dr Elizabeth Walter, et le groupe associé Pédia'Jeunes : Dr Alexia Abraham, Cécile Combes, Dr Bénédicte Gendrault, Dr Corinne Guitton, Véronique Jaegle, Leslie Oderda, Dr Amaury Salavert, Dr Pierre-Etienne Truelle

Voici la sélection Pédiadol des publications nationales et internationales que nous retenons comme les plus pertinentes en 2022. Au sein de plusieurs centaines d'articles, nous avons sélectionné une trentaine de publications pouvant contribuer de façon sûre à améliorer le traitement de la douleur chez le nouveau-né, l'enfant, et l'adolescent, en particulier dans les lieux de soin, à l'hôpital, ou à vous faire entrevoir d'autres points de vue.

Douleur des soins

Une méta-analyse sur l'effet des jeux vidéos

Les auteurs ont effectué une revue systématique et une méta-analyse de l'efficacité des jeux vidéo interactifs comparés aux soins standards chez les enfants subissant des procédures douloureuses. Sur 2185 études passées au crible, 36 étaient éligibles (n=3406 patients). Les études concernaient principalement l'accès veineux (33%) ou une chirurgie ambulatoire (31%). Trente-quatre études étaient éligibles pour les méta-analyses. Les échelles utilisées étaient principalement les échelles de visages et l'EVA. Les jeux vidéo interactifs semblent réduire la douleur procédurale des enfants (différence moyenne standardisée [SMD]-0,43 ; intervalle de confiance [IC] à 95 % : -0,67 à -0,20), l'anxiété (SMD-0,61 ; IC à 95 % : -0,88 à -0,34) et l'anxiété des soignants (6 études) (SMD-0,31 ; IC à 95 % : -0,58 à -0,04). Pas de différence entre les jeux expliquant le soin et les jeux de distraction (les plus fréquents, 83%), ni entre les jeux de réalité virtuelle (47%) et les jeux de réalité non virtuelle. Pas de différence entre les jeux vidéo interactifs et les soins standard pour la plupart des résultats (par exemple, la durée de la procédure), à l'exception d'une diminution du besoin de contention. Les effets indésirables étaient minimes. En général acceptabilité et satisfaction étaient élevées. Les études étaient souvent hétérogènes rendant les comparaisons et la méta-analyse discutables. Toutefois il existe un effect-size modeste mais net.

M. F. Sajeev et al., « Interactive Video Games to Reduce Paediatric Procedural Pain and Anxiety: A Systematic Review and Meta-Analysis », British Journal of Anaesthesia 127, no 4 (octobre 2021): 608-19, <https://doi.org/10.1016/j.bja.2021.06.039>.

Commentaire Pédiadol

Les auteurs australiens de cette review semblent déçus du résultat ! Réduction de la douleur et de l'anxiété sont présents mais modestes ! Ce qui est nouveau dans cette méta-analyse, c'est l'effet positif sur les soignants qui sont moins anxieux lorsque l'enfant est occupé sur une tablette ou avec un casque de RV !