

---

# Poster : Promenade virtuelle à effets réels. Intérêt d'un dispositif de réalité virtuelle en SSR gériatrique.

Emmanuelle Truong-Minh<sup>\*1,2</sup>, Nicolas Paillard<sup>3</sup>, Laura Niksarlian, Frédérique Fouyer, Laura Ny Avana, Sabine Zambon<sup>3</sup>, and Olivier Dr Bouillanne<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Hôpital Emile-Roux – Assistance publique - Hôpitaux de Paris (AP-HP) – France

<sup>2</sup>LP2N- Laboratoire Lorrain de Psychologie et Neurosciences de la dynamique des Comportements (EA 7489) – Université de Lorraine – France

<sup>3</sup>Hôpital Emile-Roux – Assistance publique - Hôpitaux de Paris - AP-HP (FRANCE) – France

## Résumé

### Introduction

Cette étude porte sur l'utilisation d'un dispositif rééducatif empruntant la technologie de réalité virtuelle (Virtual reality – VR) avec des personnes âgées hospitalisées. L'utilisation de la VR présente un intérêt dans la rééducation des plus de 60 ans [Jeon, 2020].

La littérature sur l'utilisation de la VR en situation hospitalière réelle est peu développée [Corregidor-Sánchez, 2021]. Nous postulons qu'un dispositif de VR permettra aux patients d'améliorer et de mieux appréhender leurs performances fonctionnelles, de renforcer leur sentiment de compétence et de garder une motivation dans la durée.

### Méthode

L'étude exploratoire transversale est réalisée en contexte de SSR : patients avec fragilités multiples, comorbidités et/ou troubles neurocognitifs. Le protocole est effectué sur un tapis de marche avec casque de VR (EMA®Ezygain, Paris).

En pré et post-rééducation, sont réalisées des mesures locomotrices : test Timed up and go (TUG), test de 6 minutes de marche (TDM6) et des indicateurs psychologiques : cognitifs (MMS et BREF), thymiques (GDS 15- Geriatric Depression Scale et de self-efficacy (GSE-General Self-Efficacy Scale).

### Résultats

La cohorte (n=27) correspond à une population gériatrique pour l'âge ( $86,4 \pm 6,7$  ans,  $m \pm$  écart type), les polyopathologies, le GIR ( $3,7 \pm 1,4$ ) et le MMS ( $18,3 \pm 6,8$ ). Pour les 13 sujets ayant terminé le protocole, on observe des effets positifs sur les indicateurs locomoteurs (TDM  $p=0,004$  ; TUG  $p=0,02$ , test des rangs signés de Wilcoxon), la thymie (GDS15  $p=0,002$ ,) et le sentiment d'auto-compétence (GSE  $p=0,03$ ). Le niveau cognitif reste stable (MMS  $p=0,18$  ; BREF  $p=0,49$ ), sans effet significatif de la rééducation motrice.

### Conclusion

---

\*Intervenant

Les données vont dans le sens d'un effet positif sur la motivation, à travers le sentiment d'auto-compétence et sur l'humeur des patients, engagés dans des processus de rééducation de longue durée et de la participation de la VR au cercle vertueux de la rééducation.