

Réalité virtuelle et élargissement du champ d'application de la réhabilitation vestibulaire

Dominique GERBAULET

La réalité virtuelle (VR) permet aujourd'hui une nouvelle forme de prise en charge de pathologies entrant dans le champ de l'otoneurologie et jusque-là peu sensibles ou non concernées par la rééducation vestibulaire traditionnelle.

Cet atelier propose l'utilisation de la réalité virtuelle pour identifier le dysfonctionnement sensoriel en cause puis pour proposer une reprogrammation neurosensorielle comme traitement en s'appuyant sur les données récentes de la recherche clinique et de la littérature dans ce domaine.

Son vaste champ d'application concerne :

- les évaluations réalisables sous VR :
 - Bilans d'organisation sensorielle
 - Verticales Visuelles Subjectives statiques
 - Verticale Visuelle Subjective dynamique
 - Acuité Visuelle Dynamique

- Le champ d'application en réhabilitation vestibulaire :
 - Désordres vestibulaires périphériques
 - Désordres vestibulaires centraux (incluant migraine vestibulaire et PPPD)
 - Désorganisations neurosensorielles
 - discordances sensorielles
 - défauts d'intégration sensorielle
 - prédominances sensorielles
 - Vieillesse de l'équilibre
 - Vertiges et instabilités cervicogènes

Une présentation pratique des ressources proposées en réalité virtuelle pour l'évaluation et la rééducation et un aperçu des différents protocoles utilisés selon les indications permettraient aux participants de découvrir que cette technologie offre des données probantes d'amélioration des résultats fonctionnels de la rééducation vestibulaire.