

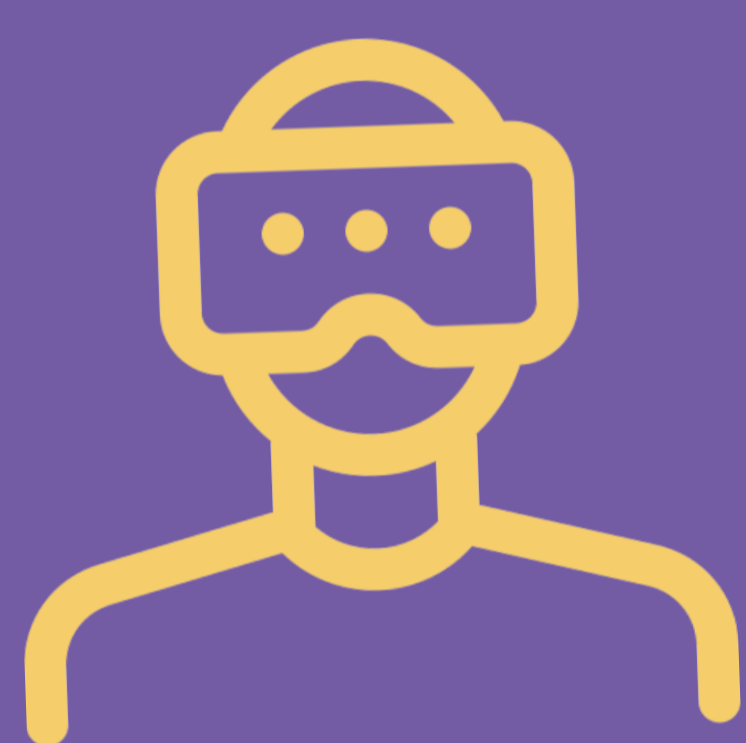


**MOFGAR**  
Motivation • Flow • Gamification • Rééducation

# Motivation, Flow et Gamification pour la Rééducation



Exploiter les principes de motivation et de flow<sup>1</sup> pour créer une application en réalité virtuelle accessible et motivante pour les patients atteints de cervicalgie (30 à 50% de la population<sup>4</sup>)



Transformer le test clinique DidRenVR<sup>2</sup> en environnement ludique de rééducation :

- mouvements cervicaux lents,
- complexité paramétrable par le kinésithérapeute,
- évaluation et entraînement de la mobilité cervicale.



Expérience patient évaluée

- questionnaires de flow<sup>3</sup>,
- entretiens semi-dirigés.



Identifier les facteurs d'adhésion et les principes de conception adaptés à la rééducation.



Cinématique cervicale mesurée par le casque VR.  
Évaluation standardisée du patient, biofeedback objectif.

C. STEELANDT,  
F. BUISSET, R. HAGE,

S. EGGERMONT,  
J.-C. SERVOTTE,  
S. DELVAUX,

S. MOUSSA

<sup>1</sup> Csíkszentmihályi Mihály, *Finding Flow: The Psychology of Engagement With Everyday Life*, 1998.

<sup>2</sup> DIERICK Frédéric et al., *Evaluating cervical spine mobility and Fitt's law compliance: The DidRen laser test adapted for virtual reality with age and sex effects*, Hum Mov Sci. 2024, 97:103270.

<sup>3</sup> ENGESER Stefan et RHEINBERG Falko, *Flow, performance and moderators of challenge-skill balance*. Motivation and Emotion, 32(3), 158-172, 2008.

<sup>4</sup> BLANPIED Peter et al., *Neck Pain: Revision 2017*, Journal of Orthopaedic & Sports Physical Therapy, 2017 jul, 47(7):A1-A83.

