

## RÉSUMÉ

Ce mémoire a pour but d'évaluer l'apport de la console *Nintendo Wii* dans l'amélioration de l'équilibre postural et les algohallucinoses chez un patient amputé fémoral. Nous proposons ici la réalisation d'un protocole individuel sur la *Wii* en masso-kinésithérapie au sein d'un service de rééducation fonctionnelle.

L'amputation fémorale est une situation pathologique complexe. Nous verrons que l'acte chirurgical n'est pas anodin. Il entraîne des conséquences sur le réajustement postural du sujet (équilibre et déambulation) et sur son état général. Des sensations singulières apparaissent chez bon nombre de patients amputés. Ces phénomènes sont définis par une impression d'omniprésence du membre absent, régulièrement associé à des algohallucinoses.

Pour remédier aux répercussions majeures impactant le devenir fonctionnel du sujet, le masseur-kinésithérapeute dispose d'un panel thérapeutique varié. La rééducation est à la fois curative, éducative, préventive et fonctionnelle. Elle vise l'autonomie du sujet. Le thérapeute dispose de nouvelles technologies pour répondre aux déficits. L'utilisation de la console de jeu apparaît progressivement dans les services de rééducation.

En exploitant la *Wii*, nous proposons une nouvelle orientation thérapeutique novatrice. Le protocole mis en place consiste en des séances pluri hebdomadaires sur une période d'un mois. La création d'un avatar a permis au sujet de s'identifier et d'évoluer au travers des jeux d'équilibre proposés. Les résultats montrent une amélioration des performances motrices et à moindre mesure, une diminution des algohallucinoses. Bien que des études complémentaires soient nécessaires, les résultats obtenus nous confortent à travailler dans ce sens. L'outil technologique devient un réel support de rééducation pour les patients amputés.

Mots clefs : amputation, wii, équilibre, réalité virtuelle, douleurs fantômes (algohallucinoses)

Key words : amputation, wii, balance, virtual reality, phantom limb pain.