

Beat Saber : une première piste de recherche

Version figée le 28/09/2026

Résumé de ParkinsonVRMove. Cette fiche conserve notre présentation de la référence ; elle ne reproduit pas l'article intégral.

Étude pilote · Mémoire de master · 2020 · 4 participants

Physically Active Virtual Reality and Parkinson's Disease: A Pilot Study — Kaitlyn Danielle Ruhf, Wake Forest University.

Ce qui a été étudié : quatre personnes de 62 à 78 ans vivant avec Parkinson ont participé à quatre séances encadrées de Beat Saber sur Oculus Quest, réparties sur environ une semaine. Les réglages étaient adaptés : difficulté facile, sans échec, sans bombes ni obstacles, avec des pauses régulières.

Résultats : entre la première et la dernière séance, les scores de jeu, la mesure des mouvements des bras et le plaisir de jouer ont augmenté. Aucun effet indésirable n'a été rapporté pendant ou après le jeu dans ce petit échantillon.

Limites : ce mémoire explore surtout la faisabilité et l'acceptabilité de l'activité. Il ne comporte que quatre participants volontaires, sans groupe témoin ni suivi à long terme. Une progression dans le jeu ne démontre pas une amélioration durable des symptômes ou de la vie quotidienne, ni un ralentissement de la maladie.

Sources et identifiants

Consulter le mémoire universitaire (PDF, en anglais)

https://wakespace.lib.wfu.edu/bitstream/handle/10339/96826/RUHF_wfu_0248M_11494.pdf

Wake Forest University - notice

<https://wakespace.lib.wfu.edu/handle/10339/96826>

Les sources peuvent être corrigées ou mises à jour après cette date. Consultez les liens pour leur version actuelle.