



Natacha Vanryb Co-fondatrice



Naissance de la réalité virtuelle immersive pour la rééducation

Créée fin 2015, KineQuantum est à l'origine de la première solution de bilan et de rééducation fonctionnelle en réalité virtuelle immersive. D'abord source de curiosité pour les kinésithérapeutes, la réalité virtuelle immersive s'impose aujourd'hui en cabinet comme un adjuvant indispensable à la rééducation.

L'histoire est belle. Celle de quatre amis, brillants et surtout très déterminés, qui partent d'une idée et la transforment en une entreprise innovante à succès. L'idée d'origine est venue du kinésithérapeute de l'équipe qui avait une forte envie de participer à l'évolution de sa profession. « Ensemble, forts de nos profils complémentaires, nous créons KineQuantum avec pour objectif de faire de la réalité virtuelle un véritable allié pour les kinésithérapeutes ». KineQuantum transpose ainsi des exercices de travail actif en réalité virtuelle immersive : « Notre dispositif médical propose plus de 90 exercices différents pour travailler la mobilisation active, la proprioception ou encore le renforcement musculaire du rachis, des membres supérieurs et inférieurs, le travail de l'équilibre, vestibulaire, etc. ».

« La réalité virtuelle immersive, alliance du ludique et de la science au service de vos patients. »



L'apport de la réalité virtuelle pour la rééducation

De fait, les avancées sont spectaculaires. Bien sûr, le côté ludique, avec le casque et l'immersion totale permet de dépasser l'ennui de la répétition des exercices, mais la réalité virtuelle permet aussi, en se focalisant sur le but de l'exercice et non plus sur son mouvement douloureux, de dépasser la kinésiophobie : « Les patients arrêtent souvent de venir au cabinet avant la fin de leur ordonnance, principalement par lassitude. En conséquence, il est fréquent qu'ils ne récupèrent pas 100%. KineQuantum les motive et leur permet de se dépasser avec le moins de douleur possible ». De fait, une rééducation de l'épaule passe beaucoup mieux par le biais d'une partie de tennis.

En lien avec son comité scientifique, l'équipe propose des exercices adaptés selon les pathologies et capacités de la plupart des patients. « Nos kinés équipés utilisent notre dispositif aussi bien avec des adolescents que des seniors, il suffit juste de sélectionner les exercices adaptés et de les paramétrer en fonction. »

L'avantage de la réalité virtuelle immersive s'est aussi la multiplication des possibilités de rééducation au cabinet, notamment pour le travail de l'équilibre. « Grâce à l'immersion, nous contrôlons l'ensemble des repères visuels du patient. Nous pouvons ainsi aller beaucoup plus loin dans le travail de l'équilibre que ce qu'il est possible de faire traditionnellement en cabinet. »

KineQuantum a réalisé fin 2019 sur une levée de fonds d'1 million d'euros pour accélérer son développement commercial.

« Réduca, c'est aussi notre crash-test »

Ces progrès fulgurants, KineQuantum les a présentés chaque année à Réduca : « Dès notre première participation en 2017, nous avons immédiatement compris l'importance de Réduca dans le monde de la kinésithérapie, malgré le coût que cela représentait. C'est le salon de référence pour les kinésithérapeutes libéraux. ». Natacha Vanryb poursuit : « L'année dernière, nous avons considérablement augmenté notre investissement avec un plus grand stand et en faisant appel à un standiste, Expo' Even. Ce fut un vrai investissement, mais nos ventes ont explosé. Une grande réussite dont nous sommes fiers ! » Pour sa co-fondatrice, Réduca reste un incontournable : « C'est le plus gros événement de l'année, il nous apporte une visibilité importante, un chiffre d'affaires conséquent et nous permet aussi de tester de nouvelles approches : Réduca est aussi notre crash-test ! C'est la référence du métier et une très belle vitrine de communication. Il n'y a pas d'autres événements avec autant de professionnels de la rééducation présents. »

« C'est le salon de référence pour les kinésithérapeutes libéraux. »

