

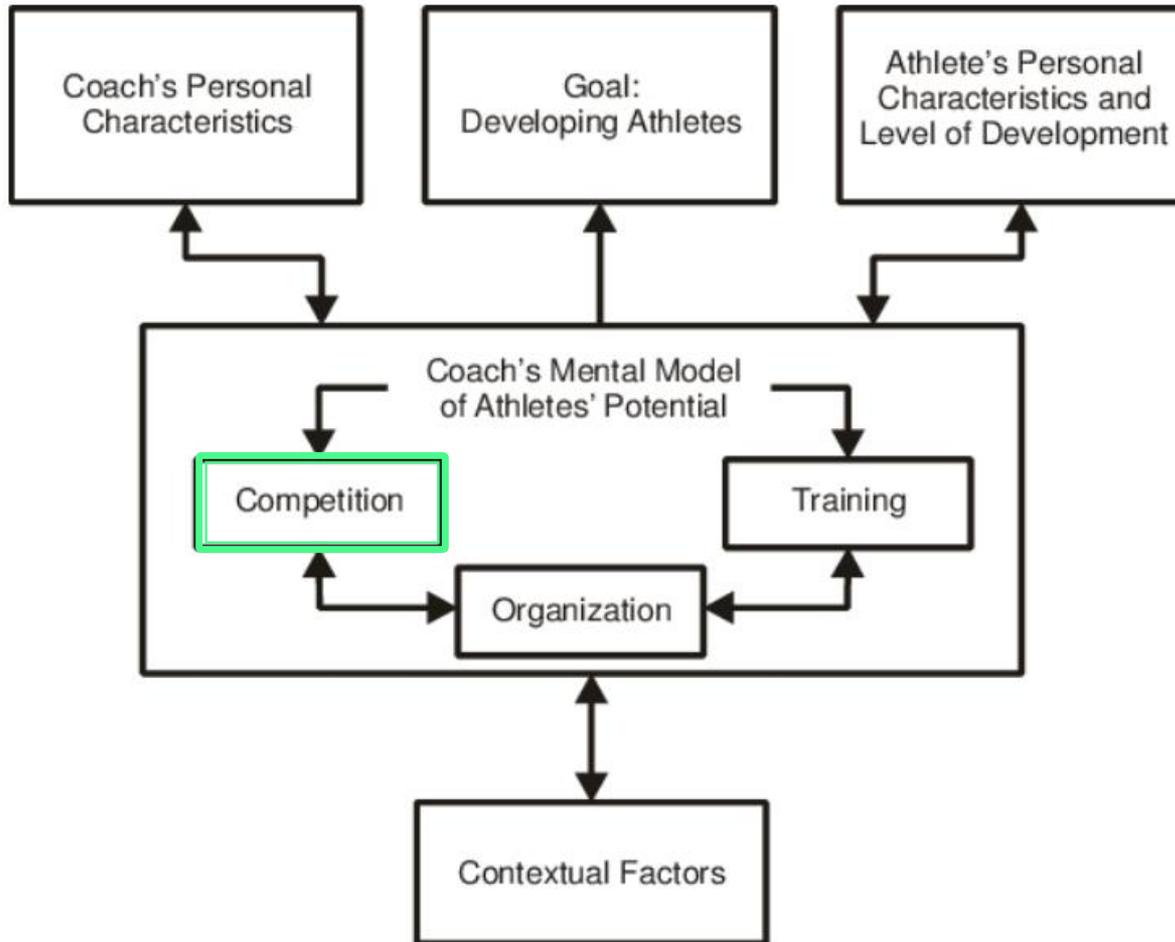
Expérimentation d'un environnement 3D par des coaches de volley-ball

Origines du projet

- ▶ Coaching → Aspect important dans l'amélioration de la performance sportive ces dernières années (Meletakos & Bayios, 2010 ; Wallace & Norton, 2014)



Origines du projet



Coaching model (Côté et al, 1995)

Origines du projet

- ▶ Etudes sur les coaches en compétition
 - Comportement visible (feedbacks, gestes ...)
 - Processus de prise de décision
 - Rappel stimulé (Clark & Peterson, 1986 ; Gilbert & Trudel, 1994)
 - Entretien d'explicitation (Vermeersch, 1994)

Et l'étude de la prise de décision durant le jeu ?



Origines du projet

Naturalisme
= Etude du sujet dans son
environnement naturel



Rationalisme
= Etude du sujet dans un
environnement contrôlé

Origines du projet

Nécessité d'avoir un environnement proche de la réalité pour analyser la sélection des stimuli dans un contexte naturel

→ Réalité virtuelle et environnement 360°



Origines du projet

Précédents dans la littérature ???

- 1) Gardiens de football (Stinson & Browman, 2014)
- 2) Gardiens de handball (Vignais et al., 2015)

.. et les précédents en lien avec le coaching ???

Objectif

Mise en place et analyse d'un dispositif permettant l'étude de coaches de volleyball durant un match de championnat

Méthodologie

Etape 1

- 1) Enregistrement de deux simulations de matchs (garçons et filles) avec une caméra 360°
- 2) Montage → 3 séquences de 15 minutes

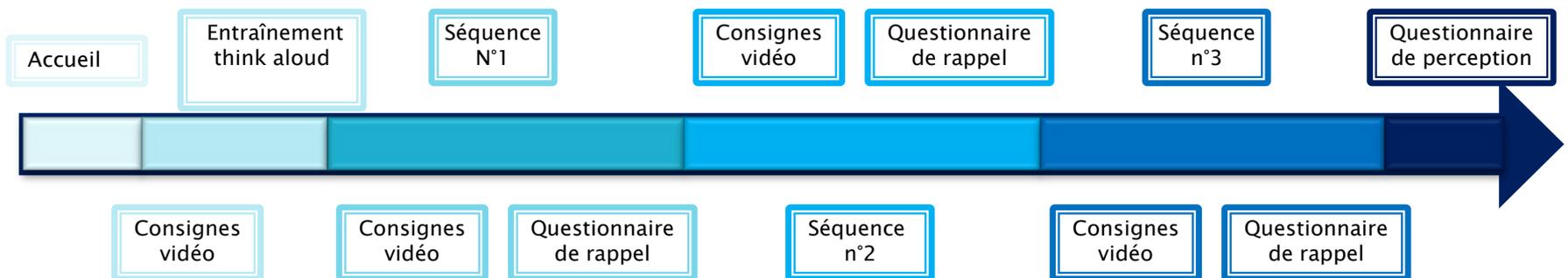


Environnement 360° # Environnement

Méthodologie

Etape 2

- ▶ Echantillon : 17 coaches de volleyball
- ▶ Outils : Casque RV (occulus rift), protocole « think aloud », questionnaires de rappel, questionnaires de perception



Méthodologie

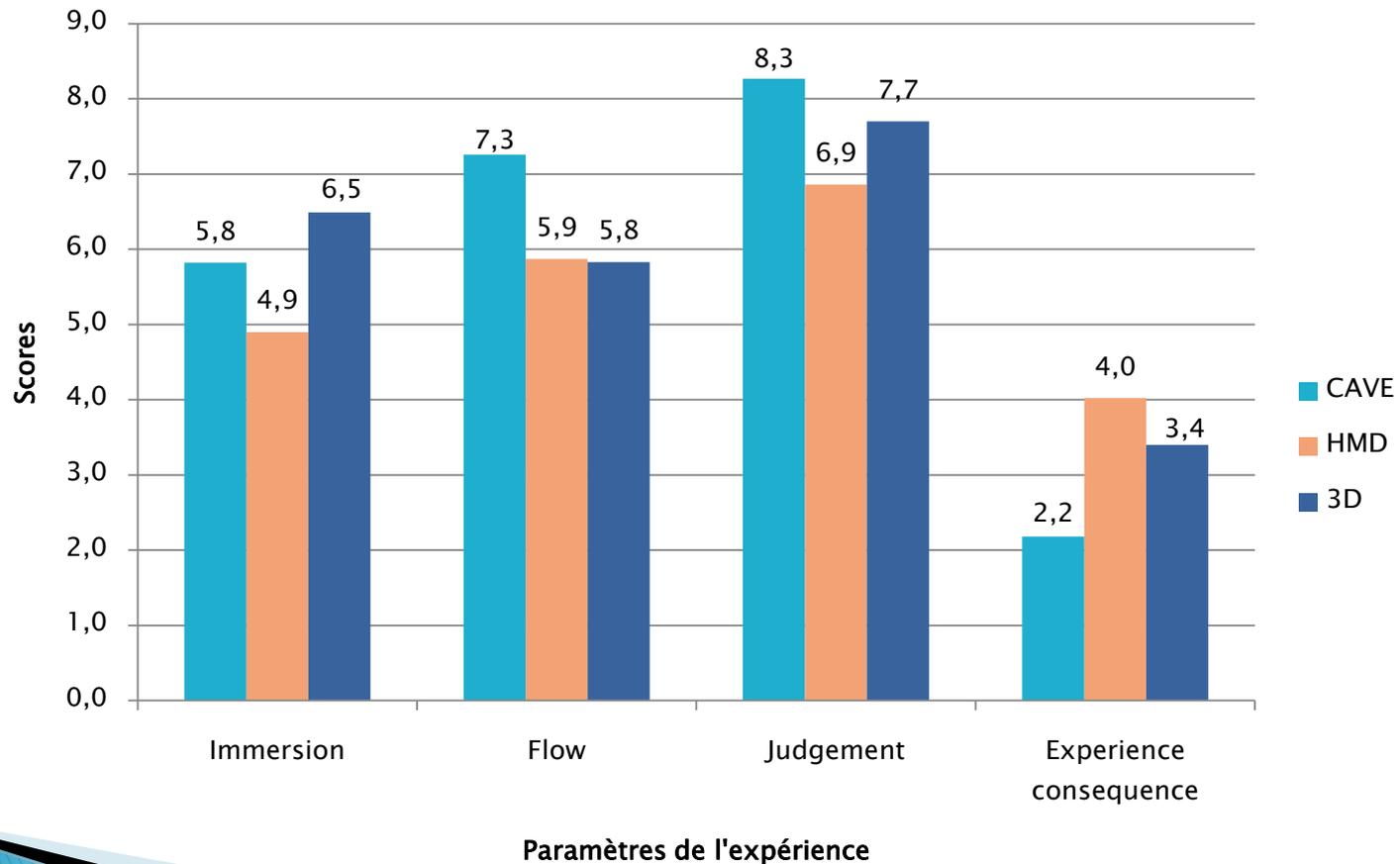
Etape 2 – Focus sur questionnaire de perception

- 1) Point de départ = questionnaire validé dans RV (Tcha-Tokey et al., 2018)
- 2) Modification = Suppression des items « hors sujet »

Ex : « Je ressens des émotions positives quand mes actions fonctionnent »

Résultats

Comparaison entre nos résultats et ceux de Tcha-Tokey et al. (2018)



Résultats

Questions ouvertes

Points positifs de l'expérience

- 1) Amusement et plaisir dans l'environnement
3D : **9/17**
- 2) Qualité de l'environnement : **7/17**
- 3) Utilité pour la formation d'entraîneurs : **5/17**

Résultats

Questions ouvertes

Points négatifs de l'expérience

- 1) Manque d'interaction : 7/17
- 2) Qualité de l'environnement : 3/17
- 3) Conséquences négatives : 3/17

Résultats

Observations informelles

Conclusion

- Résultats encourageants : immersion, flow, émotions, jugement et conséquences
- Questions ouvertes :
 - Niveau d'immersion
 - Qualité d'environnement,
 - Utilité pour la formation des entraîneurs
 - Manque d'interaction
- Observations informelles : niveau d'immersion très élevé pour certains coaches

- L'outil semble reproduire un environnement proche de la réalité malgré le manque d'interaction

**Merci pour votre
attention !**