

Identification des éléments observés en match par des coaches de volley-ball immergés dans un environnement 3D

Gilles Lombard, Benjamin Dejong, Marc Cloes

Département des sciences de la motricité, Université de Liège (Liège, Belgique)

Introduction et objectifs

La technique du rappel stimulé (Gilbert et al., 1994 ; Stodter, & Cushion, 2017) et l'entretien d'explicitation (Vermersch, 2000) ont été utilisées dans la littérature pour analyser a posteriori la prise de décision des entraîneurs. Néanmoins, ces méthodes ne permettent pas l'analyse des processus cognitifs directement au sein de l'environnement naturel du sujet. En partant du postula que l'immersion en 3D pourrait contrer ce problème, notre objectif est d'analyser les observations de coaches de volley-ball durant un match dans ce type d'environnement.

Méthodologie

Un total de 17 coaches ont été immergés au sein de trois séquences de match à l'aide d'un casque de réalité virtuelle (RV). Un match de garçons et un match de filles de niveau intermédiaire (1^{ère} division provinciale) ont été utilisés. Ils étaient isolés dans une pièce afin d'accroître le sentiment d'immersion et devaient verbaliser leurs pensées (Van Someren, Barnard, Sandberg, 1994). L'analyse des éléments évoqués par les coaches a ensuite été réalisée de manière globale et selon huit profils déterminés par les caractéristiques des sujets.

Résultats et discussion

En moyenne, les coaches mentionnent un élément toutes les 18 secondes. Plus de 80% des interventions concernent leur équipe ou un des joueurs de celle-ci ; plus de la moitié des déclarations sont émises après une action. L'analyse selon les profils a révélé que les entraîneurs experts faisaient davantage de remarques techniques que les autres, se concentraient majoritairement sur la réception et la passe et formulaient deux fois plus de commentaires négatifs.

Conclusions et perspectives

Le dispositif mis en place nous a permis d'avoir accès à une partie des observations des coaches de volley-ball durant une situation simulée de match. Ce dernier pourrait permettre d'avoir accès à des informations intéressantes qu'il n'est pas possible de collecter en dans le milieu naturel.

Références bibliographiques

- Gilbert, W., Trudel, P., & Bloom, G. (1994). Stimulated recall interviews as a data collection technique. *Association for the advancement of applied sport psychology*. Lake Tahoe, CA.
- Stodter, A., & Cushion, C. J. (2017). What works in coach learning, how, and for whom? A grounded process of soccer coaches' professional learning. *Qualitative research in sport, exercise and health*, 9(3), 321-338.
- Vermersch, P. (2000). L'explicitation phénoménologique à partir du point de vue en première personne. *Revue Expliciter*, 36.
- Van Someren, M.W., Barnard, Y.F., & Sandberg, J.A.C. (1994). *The think aloud method: a practical approach to modelling cognitive*. Londres, Royaume Uni : Academic Press.