

## **Nouvelles formes de pratiques physiques et sportives basées sur le jeu vidéo : Quelles perspectives pour l'intervention ?**

Denis Pasco

Institut National Supérieur du Professorat et de l'Éducation, Université de Bourgogne Franche-Comté (Besançon, France)

### **Introduction et objectifs**

La société Zwift et l'Union Cycliste Internationale (UCI) ont annoncé un partenariat conduisant notamment à l'organisation en 2020 des premiers championnats du monde de cyclisme en ligne. L'e.sport ou la pratique compétitive d'un jeu vidéo multi-joueurs devant des spectateurs a rencontré ces dernières années un succès croissant. Cette évolution fait écho au développement des jeux vidéos actifs ou exergames dans le cadre des pratiques physiques de loisirs actifs. Ces nouvelles formes de pratiques basées sur le jeu vidéo ont en commun de placer le plaisir au centre de l'activité physique. Les objectifs de la conférence sont : (1) de présenter quelques évidences empiriques sur la promotion de l'activité physique, qui accompagnent ces nouvelles formes de pratiques, et (2) d'identifier quelques perspectives sur la manière dont les éducateurs physiques et sportifs pourraient se saisir de ce phénomène dans leurs pratiques d'intervention.

### **Résultats et discussion**

Nous basant sur une revue de la littérature dans le domaine, complétée des travaux menés au sein d'une équipe de recherche (Gao et al., 2015 ; Gao et al., 2017 ; Pasco et al., 2017 ; Roure et al., 2019 ; Pasco et Roure, in press), nous pouvons considérer que les jeux vidéos actifs ont un impact fort sur la motivation des joueurs à s'engager dans une activité physique à travers le jeu. Ils indiquent enfin que, sous certaines conditions, le niveau d'activité physique déployé dans la pratique d'un jeu vidéo actif peut-être compatible avec des objectifs de santé.

### **Conclusions et perspectives**

Ces résultats ouvrent des pistes d'investigation pour les chercheurs notamment sur les liens entre variables psychologiques liées à la motivation à pratiquer un jeu vidéo actif et variables physiologiques liées à la mesure d'un niveau d'activité physique. Ils ouvrent aussi des opportunités aux formateurs et éducateurs physiques et sportifs pour penser la manière dont on pourrait prendre en compte dans un enseignement l'expérience quotidienne des jeux vidéos d'une majorité de jeunes en âge scolaire.

### **Références bibliographiques**

Gao, Z., Chen, S., Pasco, D. & Pope, Z. (2015). A meta-analysis of active video games on health outcomes among children and adolescents. *Obesity Review*. DOI : 10.1111/obr.12287

Gao, Z., Pope, Z., Lee, J.E., Stodden, D., Roncesvalles, N., Pasco, D., Huang, C.C., & Feng, D. (2017). Impact of exergaming on young children's school day energy expenditure and moderate-to-vigorous physical activity levels. *Journal of Sport and Health Science*, 6(1), 11-16.

Pasco, D., Roure, C., Kermarrec, G., Pope, Z., & Gao, Z. (2017). The effects of an exercise bike video game on players' physical activity and motivation. *Journal of Sport and Health Science*, 6(1), 25-32.

Pasco, D. & Roure, C. (in press). Situational interest impacts young adults' physical activity in a design-based bike exergame. *Games for Health*.

Roure, C., Pasco, D., Benoît, N., & Deldicque, L. (2019). Impact of a design-based exergame on players' moderate-to-vigorous physical activity and situational interest. *Research Quarterly for Exercise and Sport*. <https://doi.org/10.1080/02701367.2019.1665621>