

Prise de décision et latéralité bimanuelle au hockey-sur- glace : comparaison entre bon côté et mauvais côté lors d'une session de tirs au but, en réalité virtuelle

Rémi Sudan

Master thesis in sport sciences

Cette étude s'articule en trois volets distincts, suggérés par le titre même : prise de décision, latéralité et réalité virtuelle. Dans la psychologie du sport, les stratégies décisionnelles forment un noyau essentiel de nombreuses recherches, puisque celles-ci construisent chaque action tout en s'effaçant mystérieusement derrière la finalité du geste. Smasher ou placer ; Accélérer ou temporiser ; Faire la passe ou dribbler ; en particulier dans les sports collectifs, la décision est omniprésente, élaborée par une complexe association de facultés cognitives. Le système mnésique, les habitudes, l'identification et le traitement des informations, se mêlent à d'autres processus internes afin de déclencher la meilleure réponse, bien souvent confortés par le niveau d'expertise. Là encore, prérequis à toutes les disciplines sportives, la latéralité s'illustre sous diverses formes et perspectives. Ce travail se concentre sur la prévalence latérale, soit la dominance d'un côté par rapport à l'autre, expérimentée de manière bimanuelle et instrumentale, ainsi que d'un point de vue strictement cognitif. En troisième, le nec plus ultra révolutionnant le monitoring sportif : la réalité virtuelle. Innovation relativement récente, cette dernière prolifère dans les sphères élitaires, que ce soit au service des clubs sportifs directement ou dans le monde de la recherche scientifique. Afin de réaliser l'expérience prééminente de ce travail, l'informatique et la technologie opèrent à l'intérieur d'un environnement virtuel, retranscrit par un casque 3D. Au choix de la discipline, le hockey-sur-glace offre alors toutes les opportunités pour éclairer la problématique principale : existe-il une différence de performance entre un tir au but pris depuis le mauvais côté, par rapport au bon côté, en réalité virtuelle ? Pour ce faire, 16 sujets ont effectué deux sessions de 54 tirs, alternant leur côté préféré et leur côté faible. Après un élan virtuel formaté aléatoirement selon 3 distances et 6 angles, chaque sujet répond (= prendre un shoot) en appuyant sur l'un des 5 boutons d'une « réponse – box », correspondant aux 5 cibles présentes sur le goal gardienné. Après analyse, aucune différence ne subsiste au niveau du score entre les deux côtés et aucune corrélation n'habite le rapport décision – latéralité. Par ailleurs, ces résultats équivalents ne découlent pas d'une erreur de perspective pouvant apparaître entre la visée oculaire du joueur et la visée depuis le puck, cette dernière étant évidemment l'unique point-de-vue conduisant au succès. Bien-sûr, myriade d'hypothèses secondaires et de propositions divergentes sont par la suite débattues lors de la discussion, à la fois puits de réflexions et geyser de découvertes. Chaque point est repris, disséqué et redistribué selon quelques projections envisageables, épurant ainsi le sujet tout en l'étoffant. Finalement, l'ensemble est synthétisé et mis à la disposition d'autres esprits scientifiques.

Prof. Bresciani Jean-Pierre