

Apprentissage moteur en réalité virtuelle des esquives en boxe anglaise : Comparaison des feedbacks *expert video modeling* et *self + expert 3D modeling*.

Léonard Gendre

Master thesis in Sport Science

Dans cette recherche, nous allons nous intéresser à l'utilité d'un environnement virtuel pour l'apprentissage de nouvelles habiletés motrices en boxe anglaise, en particulier celui des esquives. Nous allons chercher à définir lequel d'un feedback en *expert video modeling* ou d'un feedback en *self + expert modeling* est le plus performant dans ce même environnement virtuel. Pour cela, nous avons besoin d'apports théoriques, d'un design expérimental cohérent et de sujets prêts à participer à notre expérience. L'analyse de nos résultats nous permettra de répondre à nos hypothèses de base suivantes :

- La réalité virtuelle peut être un environnement propice à l'apprentissage moteur.
- Les deux groupes verront une amélioration de leurs capacités d'esquives en boxe anglaise.
- Le groupe avec le feedback *self + expert 3D modeling* verra une plus grande amélioration de ses capacités.

Lors de notre étude, les sujets prennent part à 5 séances durant lesquelles ils doivent interagir face à un adversaire virtuel. Avant le début du premier entraînement, un pré test est effectué ainsi qu'un post test à la fin du 5ème entraînement. De plus, un questionnaire s'attardant sur la qualité de l'environnement virtuel ainsi que sur le sentiment de présence et de motivation durant l'expérience est rempli par les participants.

Les données récoltées sont ensuite analysées et interprétées à l'aide d'outils statistiques. L'interprétation de ces résultats donne finalement une ouverture sur les potentielles futures utilisations de ce genre de dispositif.

Prof. Dr. Jean-Pierre Bresciani