

Soutenance de thèse de Mr Alexandre Vu (<https://nouvelles.univ-rennes2.fr/event/soutenance-these-mr-alexandre-vu>)

Monsieur Alexandre Vu présente ses travaux en vue de l'obtention du diplôme de doctorat en STAPS, sous la direction des professeurs Richard Kulpa et Benoit Bideau.

Titre des travaux :

Mesure de l'attention visuelle au football : contextualisation des contraintes d'évaluation en réalité virtuelle

Résumé :

Au football, un joueur doit partager son attention visuelle entre le ballon, ses partenaires et ses adversaires pour être performant.

Cette capacité est traditionnellement évaluée via une tâche de suivi visuel d'objets multiples qui consiste à suivre des objets cibles se déplaçant aléatoirement parmi des objets perturbateurs de même apparence. L'objectif de cette thèse est de contextualiser cette tâche générique aux contraintes spécifiques du football. À cette fin, une double tâche est réalisée en réalité virtuelle et est couplée à des données de match utilisées pour animer les joueurs. Des sujets sont comparés en fonction de leur niveau de pratique au football dans cette tâche de suivi visuel de joueurs perçus selon le point de vue d'un défenseur ou d'un gardien sur un terrain virtuel. Les résultats montrent des différences entre des pratiquants et des non-pratiquants, mais pas entre des joueurs de niveau régional et national. De plus, les écarts de performances liés au niveau de pratique ne sont pas plus importants dans les conditions les plus représentatives du football. En conclusion, ces travaux contribuent à la réflexion autour du besoin et de la manière de contextualiser les mesures perceptivo-cognitives pour les rendre pertinentes dans le développement de la performance sportive.

Abstract :

Visual attention must be properly allocated between the ball, teammates and opponents to perform in soccer. This ability is traditionally assessed using the multiple object tracking task, which involves tracking target objects moving randomly among disruptive objects of similar appearance. The objective of this thesis is to contextualize this generic task to the specific constraints of soccer. To this end, a dual task is performed in virtual reality and is coupled with real game data to animate the players. Depending on their level of soccer practice, participants are compared in this visual tracking task of virtual players perceived from the perspective of a defender or a goalkeeper on a virtual field. The results show differences between soccer players and non-soccer players, but not between regional and national players. In addition, differences in performance related to level of practice are not more important in the most representative conditions of soccer. In conclusion, this work contributes to the reasoning about the need and the way to contextualize perceptual-cognitive measures to make them relevant in the development of sport performance.