

# Acceptabilité et acceptation du casque de réalité virtuelle chez les athlètes élites en relais 4 x 100 m

Devrièse-Sence<sup>1</sup>, A., Chomienne<sup>1</sup>, L., Egiziano<sup>1</sup>, M., Stefanuto<sup>1</sup>, L., Verhulst<sup>2</sup>, E., Kulpa<sup>2</sup>, R., Montagne<sup>1</sup>, G., & Mascret<sup>1</sup>, N.

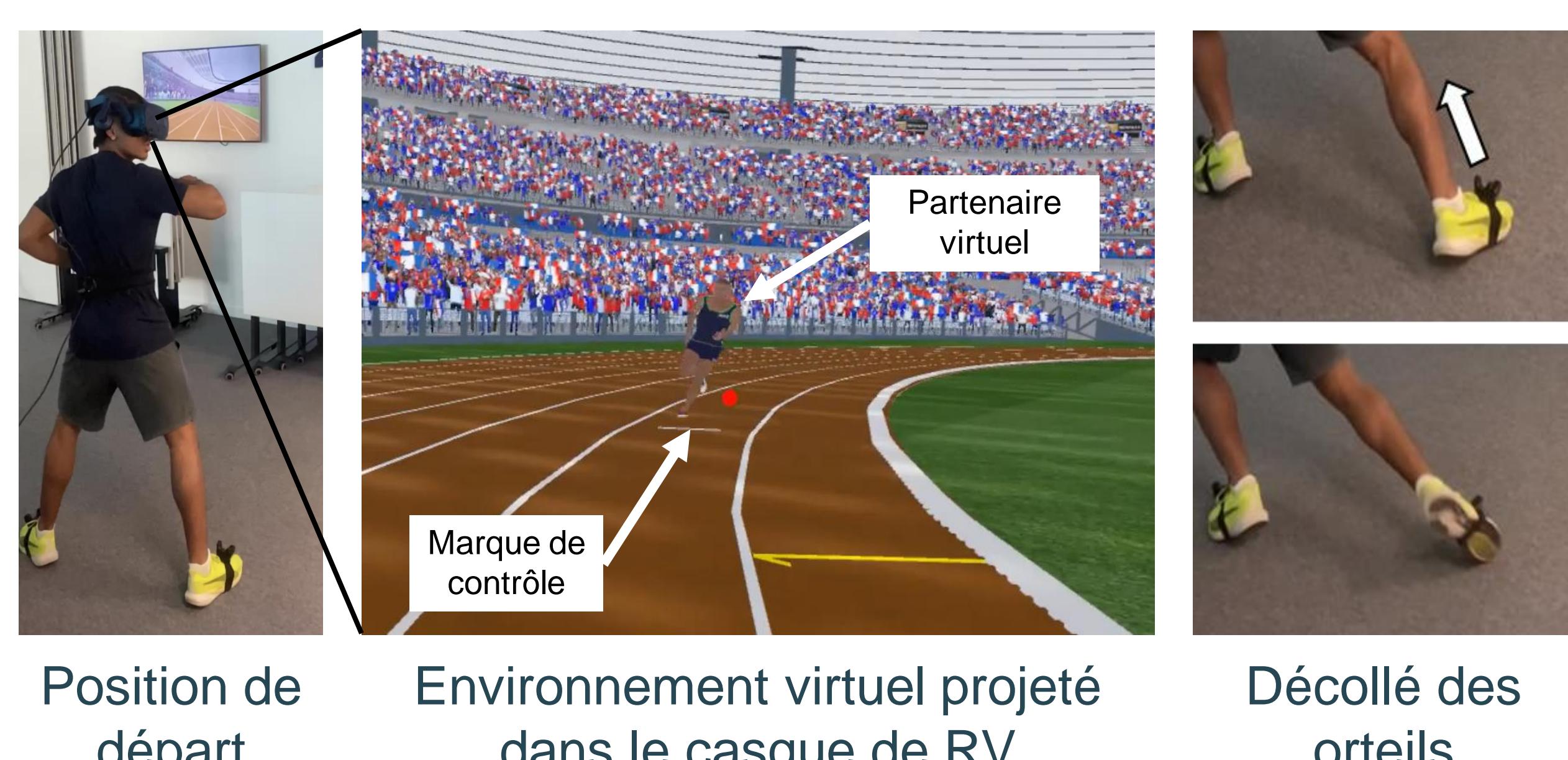
<sup>1</sup> Aix-Marseille Univ, CNRS, ISM, Marseille, France ; <sup>2</sup> Univ Rennes, Inria, M2S, F-35000 Rennes, France

## 1 - Questions de recherche

- 1 Le casque de réalité virtuelle (RV) est accepté avant une première utilisation (Mascret et al., 2022).  
**Quid de l'acceptation après utilisation ?**
- 2 La présence d'un feedback peut influencer l'acceptation d'une technologie (Palmas et al., 2021)  
**Quid des effets du feedback sur l'acceptation du CRV chez les athlètes ?**

## 3 - Tâche

Le participant doit initier sa course en levant le pied précisément au moment où son partenaire passe au-dessus de la marque de contrôle dans le couloir.



Position de départ

Environnement virtuel projeté dans le casque de RV

Décollé des orteils

## Matériel



Kit de RV

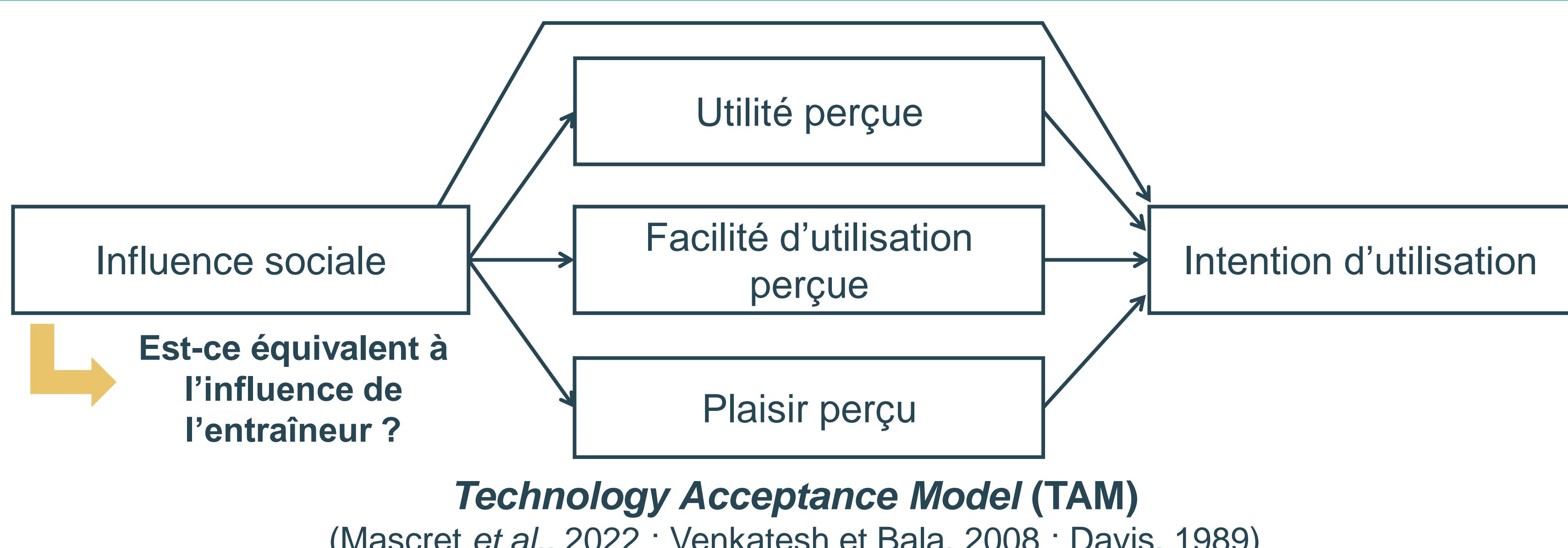
## Echantillon

27

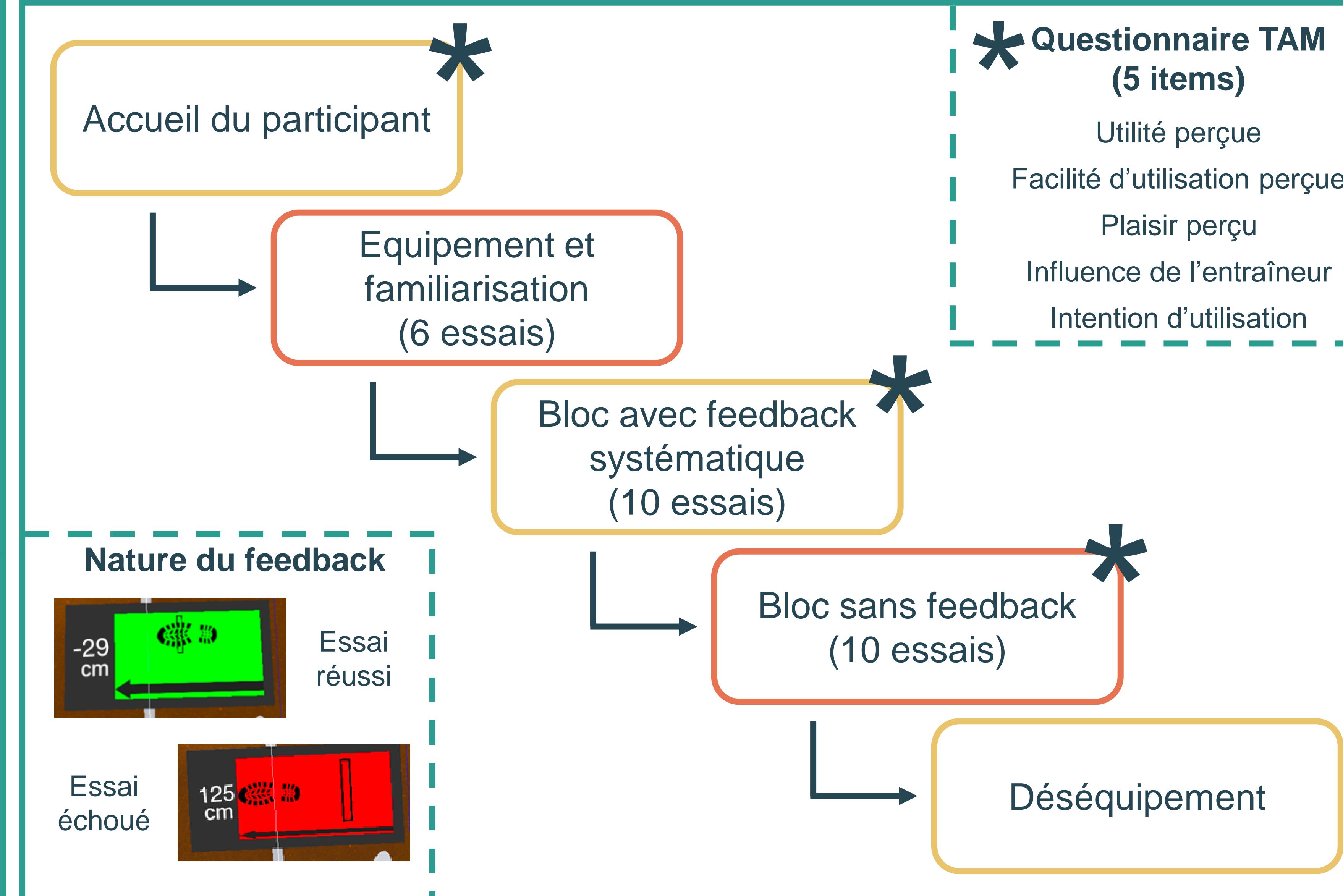
athlètes élites (12 H, 15 F)  
en relais 4 x 100 m

M<sub>Âge</sub> = 22,3 ± 3,5 ans

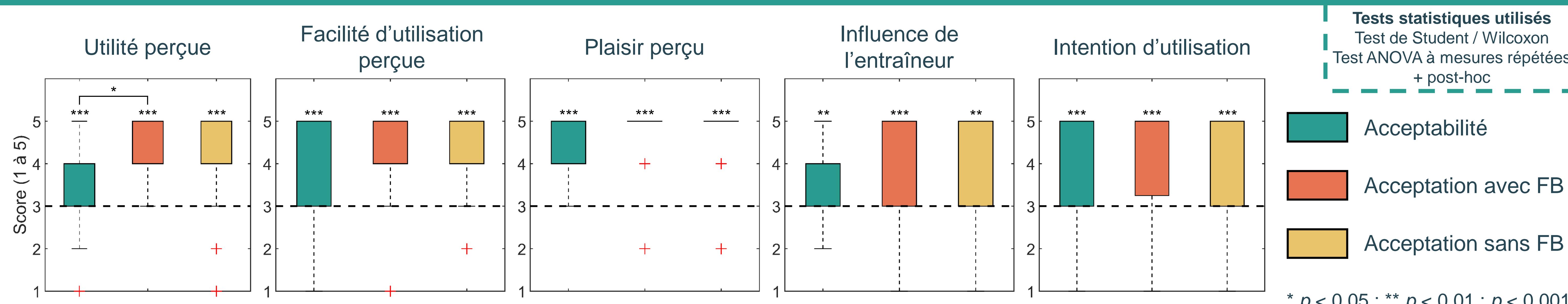
## 2 - Modèle théorique



## 4 - Procédures



## 5 - Résultats

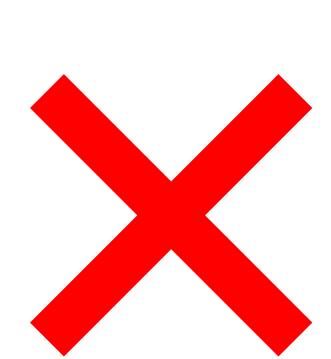


## 6 - Discussion

### Principaux résultats



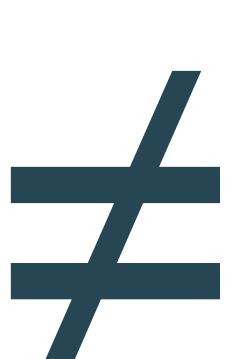
Le casque de RV est accepté avant et après utilisation



Aucun effet significatif de la présence du feedback

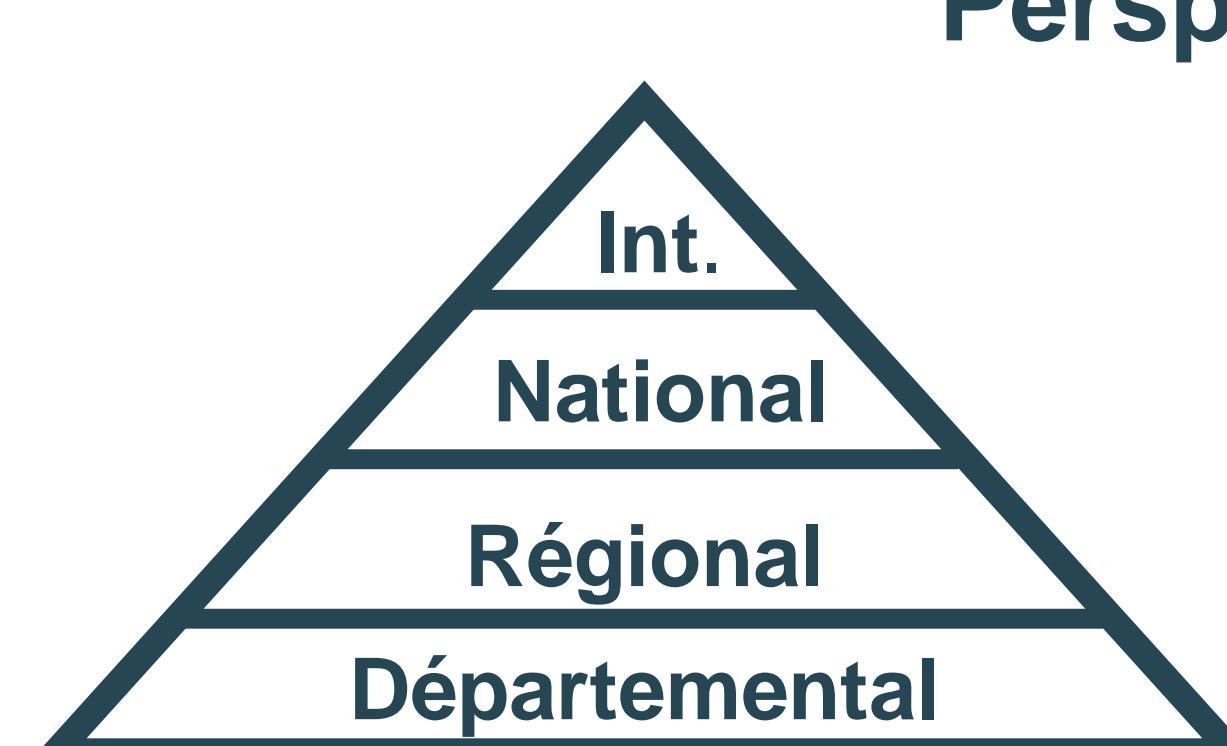


Influence de l'entraîneur

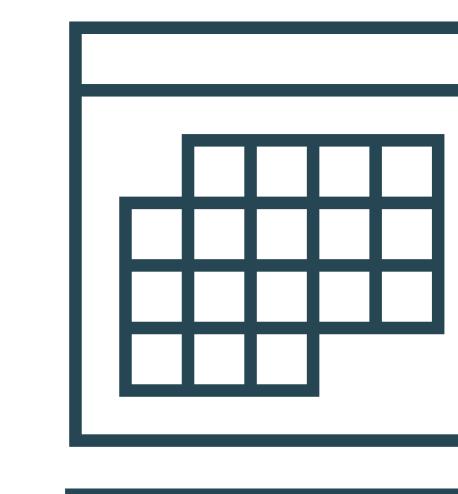


Influence sociale

### Perspectives



Comparaison entre différents niveaux d'expertise



Etude longitudinale de l'acceptation

## 7 - Références

- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. MIS Quarterly, 13(3), 319. <https://doi.org/10.2307/249008>  
Mascret, N., Montagne, G., Devrièse-Sence, A., Vu, A., et Kulpa, R. (2022). Acceptance by athletes of a virtual reality head-mounted display intended to enhance sport performance. Psychology of Sport and Exercise, 61, 102201. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2022.102201>  
Palmas, F., Reinelt, R., Cichor, J. E., Plecher, D. A., et Klinker, G. (2021). Virtual Reality Public Speaking Training : Experimental Evaluation of Direct Feedback Technology Acceptance. 2021 IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR), 463-472. <https://doi.org/10.1109/VR50410.2021.00070>  
Venkatesh, V., et Bala, H. (2008). Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions. Decision Sciences, 39(2), 273-315. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>

Contact : antoine.devrièse-sence@univ-amu.fr

The REVEA project is supported by a French government grant managed by the Agence Nationale de la Recherche under the Programme d'Investissements d'Avenir, reference 20-STHP-0004.