



HAL
open science

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

Antoine Devrièse-Sence, Loïc Chomienne, Martin Egiziano, Laurine Stefanuto, Eulalie Verhulst, Richard Kulpa, Gilles Montagne, Nicolas Mascret

► To cite this version:

Antoine Devrièse-Sence, Loïc Chomienne, Martin Egiziano, Laurine Stefanuto, Eulalie Verhulst, et al.. Acceptabilité et acceptation du casque de réalité virtuelle chez les athlètes élités en relais 4 x 100 m. ACAPS 2023 - 20e congrès de l'ACAPS : Les Environnements de l'Activité Physique et Sportive, Oct 2023, Reims, France. hal-04273773

HAL Id: hal-04273773

<https://hal.science/hal-04273773v1>

Submitted on 8 Nov 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

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

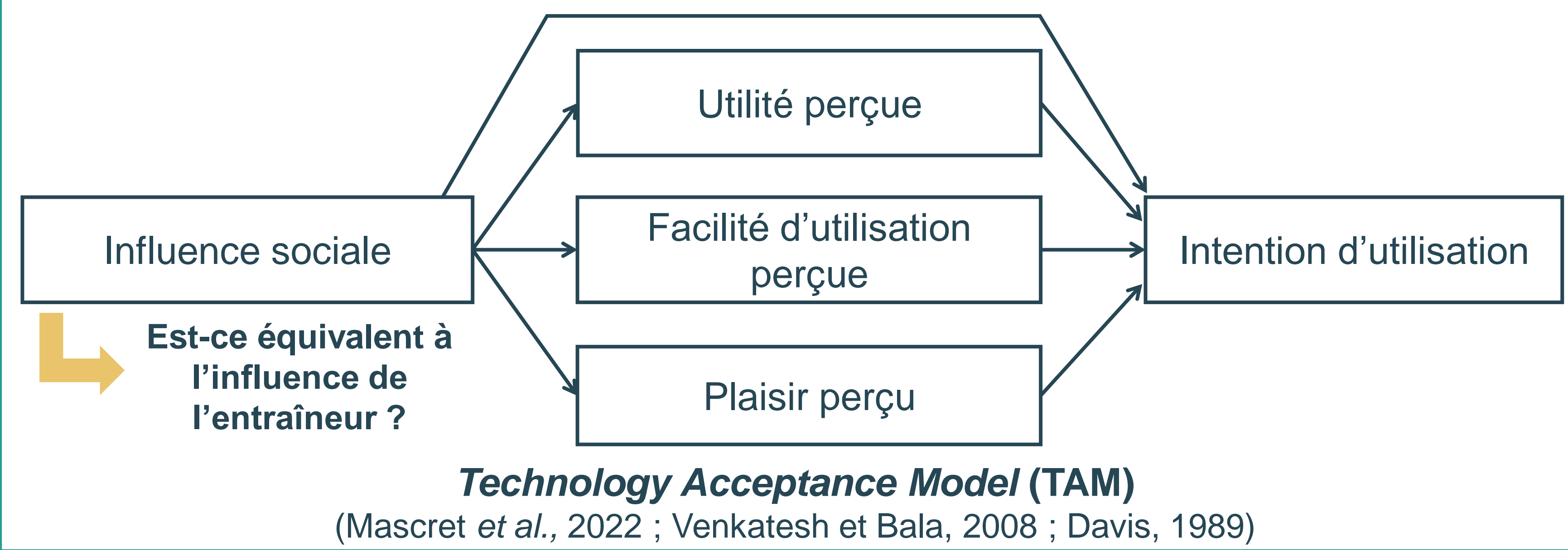
Devrièse-Sence¹, A., Chomienne¹, L., Egiziano¹, M., Stefanuto¹, L., Verhulst², E., Kulpa², R., Montagne¹, G., & Mascret¹, N.

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

1 - Questions de recherche

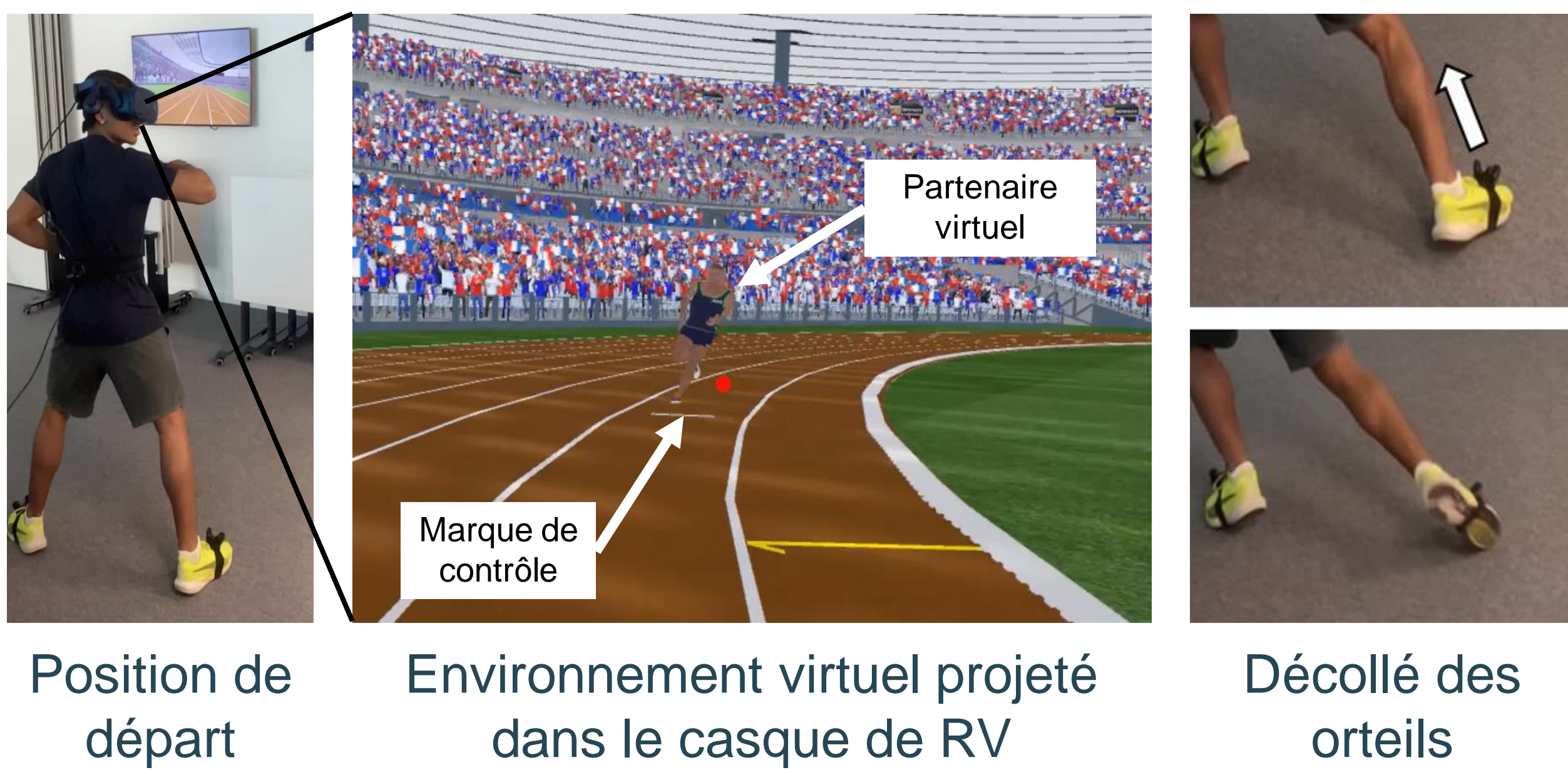
- Le casque de réalité virtuelle (RV) est accepté avant une première utilisation (Mascret et al., 2022).
Quid de l'acceptation après utilisation ?
- La présence d'un feedback peut influencer l'acceptation d'une technologie (Palmas et al., 2021)
Quid des effets du feedback sur l'acceptation du CRV chez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

2 - Modèle théorique



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.



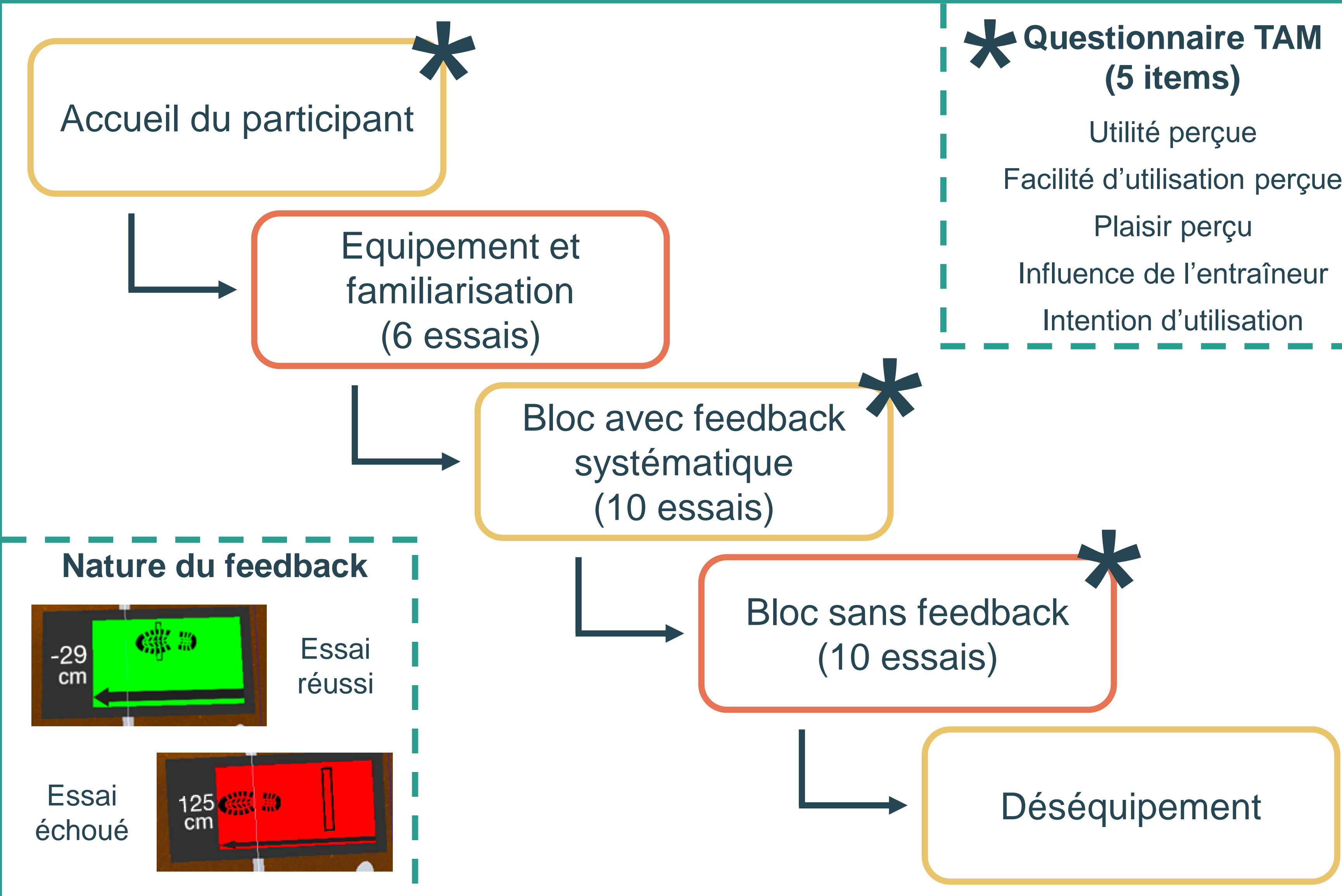
Matériel



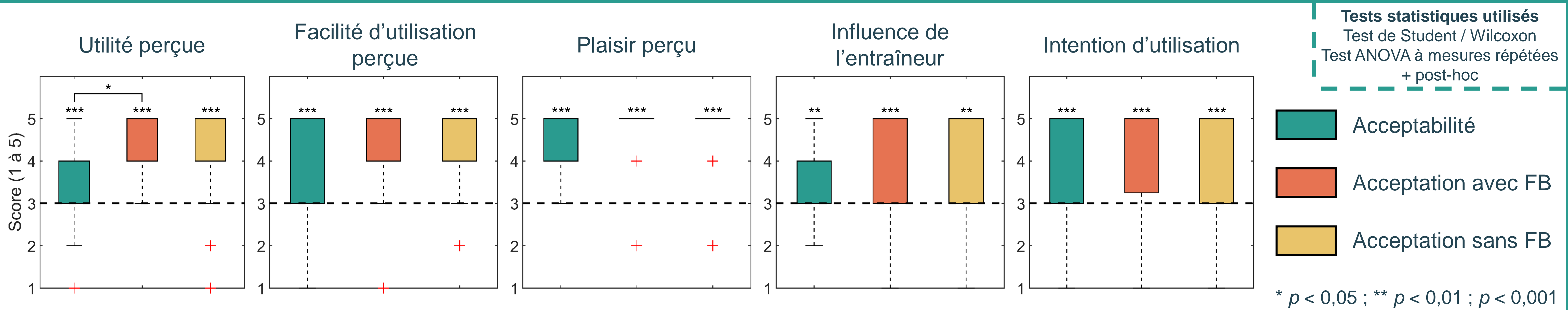
Echantillon

27
athlètes élités (12 H, 15 F)
en relais 4 x 100 m
M_{Age} = 22,3 ± 3,5 ans

4 - Procédures



5 - Résultats

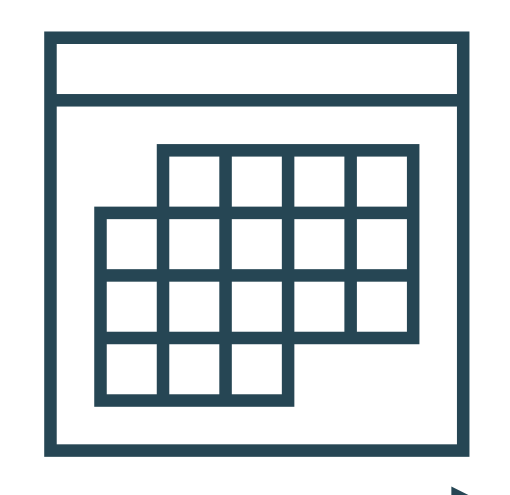
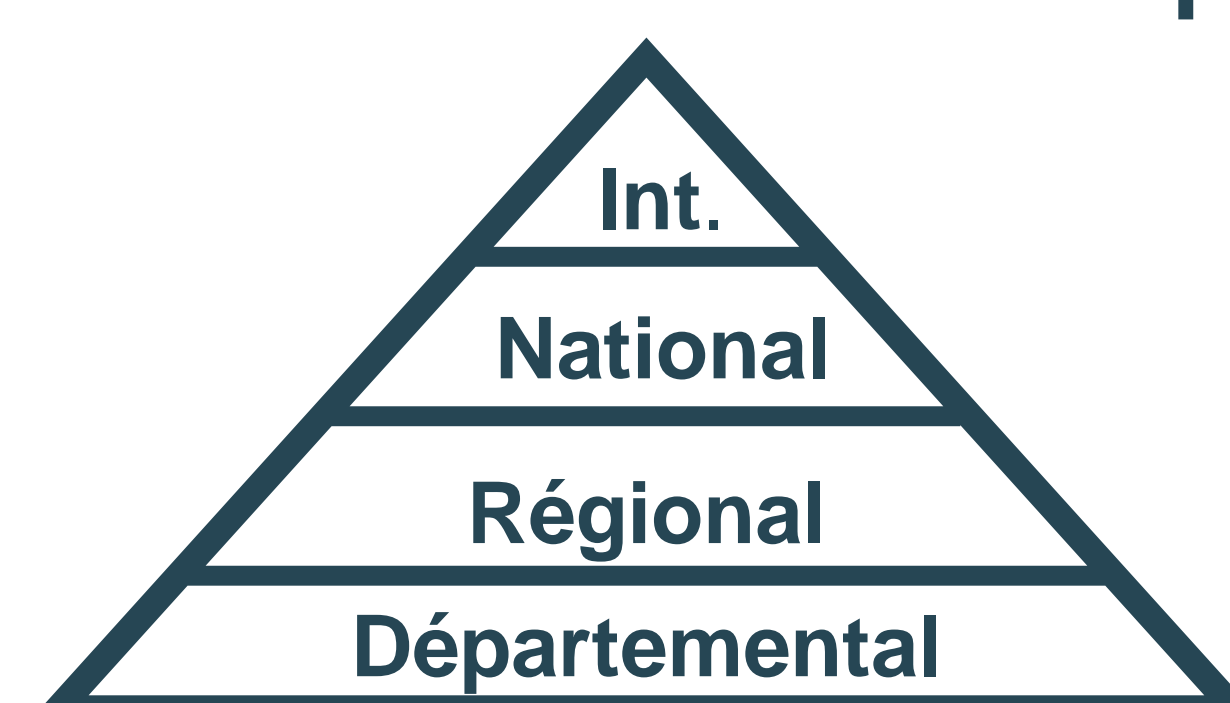


6 - Discussion

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



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.devriese-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.