

Projet de recherche « Bien-être relationnel et activités physiques »

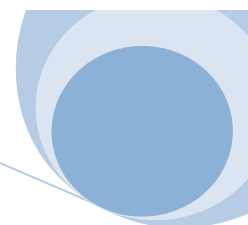
1_ Si la santé est le plus souvent abordée par ses bienfaits physiologiques, surtout dans le secteur du sport et de l'Education physique scolaire, on peut, de façon complémentaire, s'intéresser au bien-être à travers les dimensions psychologiques et sociales impliquées dans la pratique des jeux et des sports. L'objectif de la recherche est de dévoiler les potentialités relationnelles des jeux sportifs. Dans quelle mesure ces derniers peuvent-ils contribuer au bien-être relationnel ? Le projet tournera autour de trois interrogations :

- (i) les différentes pratiques sportives (football, tennis, judo) ont-elles des effets différents sur la santé psycho-sociale ? Il s'agira ici de comparer les sports selon leurs principaux traits de logique interne : rapport à autrui, rapport au milieu, rapport aux engins. Y a-t-il des différences inter-culturelles ? Nous faisons l'hypothèse que les sports avec interaction motrice et incertitude du milieu stimulent davantage la dynamique relationnelle, indépendamment de leur culture d'appartenance.
- (ii) Les situations sportives - où la compétition est « excluante », impactent-elles différemment le bien-être relationnel que les jeux sportifs traditionnels (les barres, les trois camps, la balle assise) - où la compétition est « partageante » ? Ici, nous comparerons les effets des structures relationnelles inscrites dans les règles du jeu sur les cohésions fonctionnelles (qui joue avec qui ?) et affectives (qui apprécie qui ?). Par exemple, prétendre - comme on peut le lire souvent - développer la fraternité à l'aide de duels ne relève-t-il pas de l'incantation ? Cela s'applique-t-il de façon différente en France, Angleterre et Espagne ?
- (iii) Enfin, les jeux de pertinence motrice (football, les barres) sont-ils un meilleur vecteur de bien-être relationnel que les jeux virtuels - sachant que ces derniers fonctionnent de plus en plus en réseaux ? C'est l'importance de l'implication motrice qui sera testée dans ce cas.

Pour répondre aux questions (i) et (ii), nous envisageons des cadres quasi-expérimentaux avec pré, post-tests et activités motrices interpolées (Tab. 1, 2, 3). L'observation directe et le décodage des comportements moteurs à partir de « praxéogrammes » sont maîtrisés par les tenants de l'équipe TEC - essentiellement domiciliés à l'UFR STAPS de Lacretelle. Il sera nécessaire de recourir à des enregistrements vidéo. Cela peut être l'opportunité de réaliser un film pédagogique - coproduit par les CEMÉA qui nous soutiennent dans ce projet par l'intermédiaire de leur Président : Pierre Parlebas (ancien directeur du GEPECS, axe 5). Des enquêtes sociométriques seront menées et dépouillées par les sociologues et psychosociologues du TEC. Également domicilié à Paris Descartes, le Laboratoire de Psychologie Clinique et de Psychopathologie (LPCP EA 4056) - également associé au Master Arts Thérapies du PRES - pourra donner un appui technique dans la passation des entretiens, soit en amont et en aval des expériences ludomotrices - pour les expériences (i) et (ii) (Tab. 1 & 2), soit en interviewant directement des spécialistes de sport et de jeux vidéos - pour l'expérience (iii) (Tab. 3). De leur côté, les collègues espagnols et anglais de l'unité TEC procéderont aux mêmes types d'investigations dans la perspective d'analyses comparatives.

Publics envisagés (pour la France) :

- Une centaine d'étudiants en STAPS (ou « sportifs » ou d'INEF en Espagne et en Angleterre) et si possible autant d'étudiants du Master « arts thérapies » (responsabilité de : Éric Dugas, Maître de Conférences HDR, membre du GEPECS et Alexandre Oboeuf, Maître de Conférences Docteur en Psychologie et en STAPS, Univ. Catholique de Lille Unité HaDePaS, membre du GEPECS) ;
- Une centaine d'étudiants non-sportifs pratiquants assidus de jeux vidéo en réseaux (responsabilité de : Thibaut Hébert, Docteur en STAPS, membre du GEPECS) ;
- Une centaine d'élèves du secondaire (responsabilité de : Renaud Laporte, Maître de Conférences, membre du GEPECS, et Youcef Alanbagi, professeur d'EPS) ;
- Une cinquantaine d'enfants handicapés mentaux (responsabilité de Marc Legrand, professeur d'EPS en IME, doctorant de Luc Collard ; et Alexandre Oboeuf, Maître de Conférences Docteur en Psychologie et en STAPS, Univ. Catholique de Lille Unité HaDePaS, membre du GEPECS) ;
- Une centaine de pratiquants et pratiquantes en centres de remise en forme (responsabilité de Valérie Schwob, doctorante de Bertrand During).



Tab. 1 : Plan expérimental de la recherche (i)

	Pré-test	Activités motrices interpolées entre les tests	Post test
Groupes expérimentaux 1	Questionnaires sociométriques + observations directes*	Avec interaction motrice et incertitude du milieu	Questionnaires sociométriques + observations directes
Groupes expérimentaux 2	Questionnaires sociométriques + observations directes*	Avec interaction motrice sans incertitude du milieu	Questionnaires sociométriques + observations directes
Groupes témoins	Questionnaires sociométriques + observations directes*	Aucune pratique	Questionnaires sociométriques + observations directes

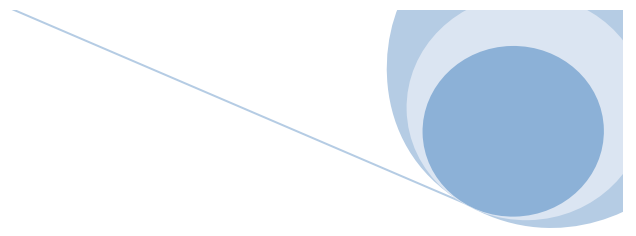
* de la pratique de jeux moteurs (sans difficulté technique) dits « paradoxaux » dont la caractéristique est de présenter un conflit entre intérêts individuels et choix collectifs (jeu de type *Dilemme du prisonnier*, mais en action motrice)

Tab. 2 : Plan expérimental de la recherche (ii)

	Pré-test	Activités motrices interpolées entre les tests	Post test
Groupes expérimentaux 1	Questionnaires sociométriques + observations directes*	Activités motrices avec compétitions « partageantes »	Entretiens + questionnaires sociométriques + observations directes
Groupes expérimentaux 2	Questionnaires sociométriques + observations directes*	Activités motrices avec compétitions « excluantes »	Entretiens + questionnaires sociométriques + observations directes
Groupes témoins	Questionnaires sociométriques + observations directes*	Aucune pratique	Entretiens + questionnaires sociométriques + observations directes

Tab. 3 : Plan expérimental de la recherche (iii)

Hypothèse de facilitation proactive	Spécificité des pratiquants	Tâche
Spécialistes de jeux vidéo	Pratique régulière de jeux virtuels en réseaux	Pratique de jeux paradoxaux + entretiens
Spécialistes de jeux de pertinence motrice	Pratique régulière de sports « sociomoteurs »	Pratique de jeux paradoxaux + entretiens
Groupes témoins	Ni sportifs, Ni spécialistes de jeux vidéo	Pratique de jeux paradoxaux + entretiens



Ce travail débouchera sur :

- Un Colloque International (courant 2018) consacré au « Bien-être relationnel par les jeux et les sports » et ouvert à la communauté scientifique ;
- Une diffusion dans les cours de Master SP2S et d'arts thérapies, dans les Revues de rang A indexées par l'AERES et/ou avec impact factor ;
- Un film pédagogique sur les potentialités éducatives des grands secteurs d'action motrice (en partenariat avec les CEMEA) ;
- Un numéro spécial de la Revue *Ethologie & Praxéologie* (www.revue-ethologie.com) regroupant les meilleures contributions (voir **Annexe 5**).