

Entre sport et simulation sportive, des (en)jeux corporels : quand des basketteurs jouent à la NBA virtuelle.

JURION Anne-Sophie
Université Paris 13

Summary :

Between sports and sports simulation, bodily stakes: when basketball players play the virtual NBA.

At the high-level sportsman, the body is real ally because it is itself that will allow the performance. The athlete trains his body but to take care, he also organizes recovery times.

For two years we have integrated a basketball club having a team playing at the highest national level. We note that on these recovery periods, the video games have an important place because they allow the sportsmen to have great times, alone or in a team, leaving the bodies to rest.

In this article, we are interested in basketball players who play, in particular, the basketball simulation virtual game NBA2K. From the interviews with basketball players and our observations we will try understand how the virtual game modifies the connection with body, time and space because it proposes new possibilities of presence. We will also wonder what impacts this new presence has on the sporting practice and if skills are transferable with this digitalization of the bodies.

Lorsque nous parlons de sport, de quoi parlons-nous? Pierre Parlebas définit au sens strict du terme, le sport comme étant « *une situation motrice ludique et compétitive approuvée par l'institution* » (Parlebas, 1986, p.12). On comprend donc que sont exclues et considérées comme « non-sport » toutes les activités non règlementées et pratiquées au bon vouloir du pratiquant comme le jogging, le vélo, la baignade... réalisées par pur plaisir ou par pur loisir. Pourtant, si l'on compare le sport dit « de masse » et le sport de haut niveau, alors ce dernier ne semble ne plus rien avoir de commun, ni quantitativement, ni qualitativement avec son homologue. En effet, plusieurs heures par jour les sportifs conjuguent entraînement disciplinaire et préparation physique. Pliant leurs corps aux contraintes d'une concurrence mondialisée, quasi quotidiennement évaluée, satisfaisant aux soins et massages qui encadrent cette instrumentalisation, les athlètes de haut niveau expérimentent un dépassement de soi porté à l'extrême.

Cet article s'appuie sur un travail de recherche réalisé dans le cadre d'une thèse. Cette recherche doctorale cherche à comprendre les articulations possibles entre les processus d'élaboration de l'expérience « en ligne » et « hors ligne ». Pour mener à bien ce travail, on s'intéresse aux sportifs de haut niveau, et en particulier aux basketteurs. Ainsi, il est question de comprendre comment l'expérience de vie se construit chez les joueurs en la mettant en lien avec ce qu'ils font figurer sur le

net, et en particulier sur les réseaux sociaux. Aussi, après avoir étudié les différents usages que les joueurs pouvaient avoir des réseaux sociaux, les modalités de figuration et les mises en scène de soi sont comparées avec les propos recueillis en entretien pour pouvoir être analysées. Pour mener cette recherche, une immersion dans un club de basket a été nécessaire. D'abord inscrite en tant que joueuse, puis bénévole, ma présence au gymnase, aux entraînements et aux matchs m'a permis d'établir progressivement des relations de confiance avec certains joueurs de l'équipe pro A (le plus haut niveau national) et Espoir pro A (accueillant les futurs joueurs nationaux). C'est alors en observant et en partageant leurs expériences de vie, que les jeux vidéo en ligne se sont imposés comme étant des éléments structurant de leurs quotidiens. Revenir sur cette pratique, dans le cadre de cet article, est donc l'occasion d'apporter un éclairage sur une autre activité en ligne (que les réseaux sociaux) à laquelle s'adonnent régulièrement les joueurs. Afin que les sportifs puissent « raconter » leur pratique, des entretiens ont été réalisés auprès de 6 athlètes (joueurs pro A et espoirs pro A) jouant à différents jeux vidéo et notamment à NBA2K¹.

Bien avant le coup de sifflet de l'arbitre, les corps sont présents... Les sportifs se sont échauffés, ils ont travaillé chaque geste, chaque mouvement pendant des heures pour être physiquement, techniquement, tactiquement et mentalement prêts pour la compétition. Pour en arriver à cette performance, des entraînements quotidiens intenses sont imposés aux corps. La recherche du résultat et le dépassement de soi sont constants et d'autant plus renforcés par la concurrence liée à la mondialisation. Cet extrême contraint les corps puisqu'être le meilleur signifie souvent dépasser ses limites en s'imposant un rythme, une douleur et une fatigue extrême. Ainsi, la gestion de l'effort oscillant entre mise en action des corps et repos est essentielle pour tenir la cadence d'une saison de championnat.

Les échanges et les conversations avec les joueurs, les entraîneurs, et préparateurs physiques montrent que le corps est au cœur de la pratique sportive et devient aussi, parfois, un enjeu industriel, économique (sponsor, médiatisation...) et géopolitique (recrutement et échanges de joueurs...). Cette recherche de la performance, de l'exploit sportif et l'angoisse de la blessure positionnent le joueur dans un entre deux qui l'amène à chercher comment fonctionne son corps et à prendre soin de ce dernier. Le « *prendre soin de* » passe évidemment par les soins corporels comme les massages, les étirements... Mais également par une gestion très précise et organisée des temps de repos. Ces temps primordiaux à la récupération des corps sont parfois vécus comme une contrainte pour les sportifs « *si je pouvais, je m'entraînerais deux fois plus* » (Pierre, 22 ans, Pro A). Cette contrainte de repos est double puisqu'au-delà du fait de devoir mettre entre parenthèses la recherche de performance, les sportifs se voient contraints de faire des choix d'activités (sur ces temps de récupération) qui sollicitent le moins possible les muscles utilisés lors des entraînements et/ou des compétitions.

Lors de ces temps « inactifs » (en comparaison avec les efforts fournis lors des entraînements et des matchs) de nombreux joueurs jouent aux jeux vidéo. Les jeux virtuels occupent, en effet, une place importante dans leurs vies, et c'est dans ce contexte de « temps libre », que cette pratique chez le sportif de haut niveau prend tout son sens. En effet, de par leur fonctionnement, les jeux vidéo permettent aux sportifs de se divertir seul ou à plusieurs tout en restant installés confortablement, leurs corps au repos. Que ce soit des jeux d'aventure, de combat ou encore des courses poursuites, les exemples de jeux vidéo avec lesquels les sportifs de haut niveau s'affichent ne manquent pas. On retrouve sur les réseaux sociaux, les illustrations de ces temps « off » dans lesquels le jeu vidéo est un plaisir mais devient aussi un prétexte au repos du corps.

Le jeu réel retranscrit en jeu virtuel permet de ne plus ressentir la fatigue, l'épuisement, ou l'émotion de son corps ; il devient alors une « jauge » par le biais de l'interface qui met en place des dispositifs visant à mesurer et évaluer le corps du joueur, on le visualise par des calculs et des statistiques. Les offres et les possibilités de jeux, au vu du déploiement de cette industrie culturelle sont très grandes. *« Il se décline en une multitude de supports (bornes d'arcade, consoles de salon, ordinateurs, téléphones portables, tablettes, etc.), de thématiques (jeux de combat, de tir, de stratégie, simulations sportives, etc.), de modes de jeu (seul ou en coopération contre le programme informatique, joueur contre joueur...), qui à leur tour, renvoient à des pratiques, des usages, des discours et des représentations différentes (sociabilité, reconnaissance, compétition...) »* (Besombes, 2016, p.1) C'est pour cette raison que, dans le cadre de cet article, sera plus précisément abordée la pratique des jeux de simulation sportive, et en particulier le cas des joueurs qui jouent à leur propre discipline sportive. En effet, comme évoqué précédemment, parmi les joueurs de basket rencontrés, nombreux sont ceux qui jouent au jeu NBA2K. Cette prolongation du temps de présence sur un terrain par le passage d'un corps réel à un corps virtuel semble donner une dimension particulière à cette pratique ludique.

Cet article aura donc pour objectif de chercher à comprendre comment et en quoi le jeu virtuel vient-il modifier le rapport au corps, au temps et à l'espace en proposant de nouvelles possibilités « *d'être là* » ? Quels impacts peuvent avoir ces nouvelles présences, « *au plus près du réel* » sur la pratique sportive ? Existe-t-il, par le biais de ces numérisations corporelles, des transférabilités de compétences entre les deux activités ?

A partir des propos des basketteurs rencontrés et des observations de terrain réalisées, la première partie de cet article mettra en avant la place que peuvent prendre le corps et les jeux vidéo chez des sportifs de haut niveau. Puis dans un second temps, la mise en corps virtuel sera étudiée, d'une part en analysant l'usage que font les basketteurs de NBA2K et d'autre part, en comparant leurs pratiques réelles et virtuelles. De cette dernière analyse émergeront alors les apports possibles et les limites du jeu de simulation sur la discipline sportive elle-même.

Que ce soit sur le banc, sur les temps de récupération, ou dans les vestiaires, les discussions sur les corps sont présentes partout chez les basketteurs rencontrés. Les douleurs, les réparations, les doutes sont partagés au sein de l'équipe et entre coéquipiers. Souvent évoqué comme étant une limite à la performance « *depuis ma blessure, je peux plus faire ça* » (Kévin, 25 ans, Pro A), le corps est souvent personnifié dans les propos des sportifs. Cette personnification donne à voir l'image d'un corps extérieur, comme si ce dernier, faisait tiers entre le joueur et la performance: « *ce matin c'est dur, elles voulaient pas démarrer [en parlant de ses jambes]* » (James, 23 ans, Pro A), « *il ne peut pas me faire ça [en parlant de son genou]* » (Kévin, 25 ans, Pro A). Cette instrumentalisation du corps montre aussi que le sportif, malgré sa motivation et sa détermination, s'en remet à son propre corps « *moi j'ai fait ce qu'il fallait pour en arriver là, maintenant on verra bien s'il [en parlant de son corps] tient* » (Thomas, 18 ans, Espoir pro A).

Véritable allier du sportif, chez l'athlète de haut niveau, le corps devient un outil de travail. C'est l'entraînement et la résistance du corps qui va, en partie, donner forme à la performance. Cette vision du corps comme un élément externe est renforcée par les propos de certains sportifs qui le comparent à un ordinateur. « *C'est comme le mec qui travaille avec un ordinateur, s'il plante il perd tout. Pour moi c'est pareil, sauf que ma machine, c'est mon corps* » (Pierre, 22 ans, Pro A). Cette image du corps comme une machine trouve une place particulière dans les représentations des joueurs car elle ouvre différentes perspectives : c'est une machine qu'ils peuvent entraîner pour améliorer leur performance, mais c'est aussi un instrument dont il faut prendre soin. Le fait que la réussite de l'exploit sportif passe par le corps, donne une grande importance à l'attention que les joueurs lui accordent : « *S'il me lâche, j'suis plus rien, donc j'y fais attention* » (Pierre, 22 ans, Pro A). La plupart d'entre eux évoquent qu'ils ont appris au fil des années de pratique à « *écouter leurs corps* » : « *j'écoute mon corps, c'est un apprentissage, il ne faut pas faire n'importe quoi* » (Pierre, 22 ans, Pro A). Cet apprentissage pourrait même être qualifié d'expérientiel pour eux, puisqu'ils utilisent à plusieurs reprises les termes « *par expérience je sais que...* ». On note également que la place des autres sportifs est importante puisque le partage d'expériences entre joueurs est très présent dans les échanges, notamment en ce qui concerne les blessures, les limites et les exploits des corps.

Cette attention portée au corps accompagne la performance tout comme les temps de récupération. Au cours de ces derniers, corps au repos, de nombreux joueurs s'adonnent au plaisir du jeu vidéo et en particulier au jeu de basket-ball NBA2K.

Pour comprendre le sens de cette pratique ludique, il faut s'intéresser à la place que celle-ci occupe dans l'activité sportive de référence, en l'occurrence, le basket. Tous les basketteurs que nous avons rencontrés ont évoqué en entretien le début de leur pratique sportive. Certains ont commencé très jeunes, d'autres ont commencé par un autre sport, et au vu de leur croissance se sont mis au basket : « *moi à la base j'ai commencé à jouer au foot, mais quand à 14 ans tu frôles les deux mètres, on te dit*

rapidement qu'il vaut mieux que tu ailles faire du basket » (Thomas, 18 ans, Espoir Pro A). Mais tous, ont débuté dans le but de s'amuser « ah au début tu fais ça pour retrouver les potes le mercredi après-midi quand y a pas école, après, après ça prend une autre dimension... » (Kévin, 25 ans, Pro A). Puis progressivement le talent et les facilités s'affirment, les offres et les opportunités arrivent et font basculer le joueur dans une autre dynamique, qui est celle d'espérer en faire, un jour son métier et d'en vivre. Ce basculement reconfigure le loisir et octroie au sport la place de travail. Les joueurs ne viennent plus aux entraînements pour s'amuser et passer du temps avec leurs amis, mais pour se surpasser, développer leurs qualités de jeu, et devenir les meilleurs : « après tu viens au gymnase, tu sais que c'est pour taffer, t'es pas là pour rigoler, et on te le fait bien sentir. Si t'es là pour faire le guignol, tu sais d'avance que le weekend suivant tu passeras ton match sur le banc. Et c'est normal, quand tu arrives en région ou en cadet France, tes objectifs ne sont plus les mêmes qu'au début, tu sens que tu peux tenir un truc » (Kévin, 25 ans, Pro A). Le côté ludique de la pratique de loisir perd de sa teneur et laisse place à la compétition. Devenus professionnels ces joueurs vivent de leur passion et se rappellent que peu de personnes y parviennent « chaque jour je me dis que j'ai de la chance de faire ce que je fais, de vivre de ma passion, mais chaque jour je me dis aussi que si j'en suis là c'est parce que je taffe et que je fais des sacrifices. Il ne faut pas voir que le côté fun de vivre de sa passion, mais c'est valable pour le musicien, pour le danseur.. Pour tous les artistes quoi... Derrière y a un talent mais y a du travail et on te paye pour ça » (James, 23 ans, Pro A). La rémunération accordée à cette pratique, les efforts et les sacrifices nécessaires à la réussite font que beaucoup d'entre eux considèrent leur discipline sportive comme un véritable travail. Progressivement la dimension ludique, pourtant présente lorsque le joueur a débuté son activité sportive, diminue voir disparaît. Les joueurs « travaillent » et ils l'expriment de façon claire lorsqu'ils évoquent leurs entraînements « je bosse, il y a du boulot » (Mickaël, 19 ans, Espoir Pro A). Cependant, il faut noter que lorsque les week-ends de compétition approchent, ils disent « je joue ce week-end ». L'activité sportive oscille donc entre le statut de « jeu-loisir » et celui de « jeu-travail ».

Or si on replace la pratique du jeu vidéo dans ce contexte de professionnalisation de l'activité de loisir préalable, alors elle peut prendre une nouvelle dimension. En effet, l'activité ludique du jeu surpassée par le côté « travail » dans la réalité retrouve sa place initiale dans le jeu vidéo. En reposant leur corps réel et en prolongeant leur pratique en incarnant un corps virtuel, les joueurs s'amuse, jouant même parfois avec leur équipe réelle et se permettent des actions virtuelles improbables sur le terrain « avec le personnage, tu peux tout te permettre, tu veux jouer meneur, tu peux, tu veux tenter des moov, tu peux... » (Pierre, 22 ans, Pro A). Au-delà du fait que jouer aux jeux vidéo permet au sportif de reposer son corps réel pour le préserver, cette possibilité d'investir virtuellement un espace devenu référence, par le biais d'un corps virtuel semble redonner au sportif la vision ludique de la pratique à l'origine de leur métier. La pratique du jeu vidéo deviendrait alors, pour certains, un moyen de reconsidérer la pratique sportive comme un jeu et une stratégie personnelle de motivation « c'est bien, ça te permet de

rappeler pourquoi t'es là à la base » (James, 23 ans, Pro A), « *au moins j'oublie pas qu'à l'origine j'ai fait ça pour les potes* » (Pierre, 22 ans, Pro A), « *quand tu joues, tu te souviens que tu peux encore délirer sur un terrain* » (Louis, 20 ans, Pro A). Cette invitation à penser le jeu vidéo comme un retour à la pratique d'une activité physique de loisir initiale, invite à penser à un possible « ré-enchantement » de la pratique sportive par le biais d'une activité de simulation. Réel et virtuel entre donc dans une articulation possible des pratiques, par le biais des corps en présence.

Cette présence corporelle réelle dans le virtuel, s'effectue aujourd'hui par la puissance de calcul, le codage logiciel et le matériel informatique, mais découle d'une longue phase d'observation des comportements sportifs. Cette mise en corps rendue possible par la numérisation repose avant tout sur le fait que l'utilisateur puisse s'immerger et interagir que ce soit d'un point de vue cognitif ou sensori-moteur : « *la réalité virtuelle participe à la fois d'une approche technique, c'est-à-dire, une approche centrée sur les caractéristiques techniques des interfaces comportementales et d'une approche utilisateur, à savoir, une approche centrée sur la perception et l'activité de l'utilisateur* » (Nannipieri, 2017, p.140). « *Dans ce jeu ils ont même été prendre le son du rebond du ballon sur un parquet aux States, je sais pas si tu vois... Comment ils poussent le truc* » (Pierre, 22 ans, Pro A). En poursuivant sa réflexion, le joueur dit « *y a de quoi s'y voir* ». Cette projection corporelle, très significative, montre que malgré le fait que la fatigue, l'épuisement et l'émotion du corps soient remplacés par des « jauges » (de fatigue, de réputation..), des calculs et des statistiques, le contexte suffit, pour lui, à s'y inscrire corporellement. En effet, malgré ce basculement réel/virtuel, les concepteurs de jeu vidéo cherchent à être « au plus près de la réalité ». Pour cela, les résultats des compétitions, émergeant de la monstration des corps réels, vont servir la création de l'avatar du joueur, de son corps virtuel. Ainsi, sont retranscrits virtuellement les points forts et les faiblesses techniques du joueur réel, et les mises à jour du logiciel ludique sont en lien avec les évolutions de carrière et de performances du sportif. Cependant cette nouvelle articulation entre corps réel et corps virtuel, trouve une limite puisque l'esthétisation des corps virtuels conduit les logiciels à une idéalisation des corps, en n'envisageant pas par exemple les blessures corporelles, pourtant très fréquentes chez les sportifs de haut niveau.

Au-delà de cette limite peut-on penser la pratique du jeu de simulation vidéo de sa propre discipline sportive comme étant un « prolongement » de son activité sportive ? Autrement dit, le fait « de s'y croire » peut-il donner le sentiment au joueur de poursuivre son entraînement ?

Dans leurs récits, les basketteurs différencient deux pratiques dans l'utilisation du jeu virtuel. La première est celle dans laquelle ils jouent en ligne avec d'autres utilisateurs (qui sont parfois devenus des amis) et la seconde est celle dans laquelle ils jouent avec leur équipe réelle. Le fait de connaître et d'avoir déjà rencontré en face à face son adversaire n'est donc pas un critère exclusif d'interaction, mais le fait de distinguer ces deux types d'utilisations montrent que le sentiment d'appartenance au

groupe a un impact sur la façon de pratiquer l'activité : « *Quand tu joues avec des inconnus, tu peux à peu près tout te permettre, mais quand tu joues avec ton équipe, je sais pas.. le jeu il devient encore plus réel* » (Kévin, 25 ans, Pro A). Ce sentiment d'être encore plus près de la réalité lorsque le joueur joue avec son équipe de référence est renforcé par le fait de transposer les stratégies de jeu réel sur la plateforme de jeu virtuel. *Souvent quand on commence la partie on prend nos « vrais » postes et on refait les mêmes systèmes de jeu que dans la vraie vie. C'est qu'à la fin de la partie qu'on se permet de prendre d'autres postes.. Un peu comme à l'entraînement, ou à la fin on va se permettre de shooter du milieu de terrain* » (Thomas, 18 ans, Espoir pro A).

Cette utilisation du jeu virtuel avec son équipe de référence et les corps virtuels de ses coéquipiers semble montrer une volonté de poursuivre l'activité ensemble. « *Franchement des fois on a l'impression de vivre 24h/24 ensemble parce qu'après l'entraînement, même quand tu te reposes, y a une partie qui va s'organiser. Le pire c'est quand t'es en déplacement, parce que personne n'a autre chose à faire, les familles sont pas là, c'est pas ton quartier, tu n'as pas tes habitudes...* » (Louis, 20 ans, Pro A). Que ce soit sur les temps de loisirs ou sur les temps contraints (déplacement, repos...), l'espace virtuel vient prendre place dans l'espace réel en « *s'organisant* ». Ainsi, la numérisation des corps permet aux joueurs de passer plus de temps ensemble et d'augmenter leur présence en équipe. En effet, à plusieurs reprises lors d'entraînements, des blagues et des *privates jokes* sont lancées sur le terrain en lien avec la pratique virtuelle de la veille. On peut donc penser que cette articulation des deux espaces réel et virtuel permet de créer des liens supplémentaires et complémentaires à l'activité physique réelle. Ainsi vivre de nouveaux moments en groupe (jusque-là inédits), gagner ou perdre virtuellement ensemble, créer de nouveaux liens permettraient de renforcer la cohésion d'équipe : « *c'est sûr qu'on partage beaucoup plus de choses, et perso je fais pas vraiment la différence entre un moment où j'suis connecté et un moment hors ligne, pour moi c'est la même, le résultat est le même, je partage quelque chose avec mon coéquipier* » (James, 23 ans, Pro A). Cette mise en lien créée par la pratique virtuelle, et qui n'existerait pas sans cette numérisation des corps, montre bien l'enchevêtrement des différents espaces (virtuels et réels) et le pouvoir qu'à l'incarnation d'un corps virtuel à impacter directement la relation humaine en face à face. Ce glissement possible des corps invite donc à penser que l'espace virtuel en projetant la présence physique et en lui donnant une forme de vie par le biais d'un corps virtuel, permettrait de prolonger sa présence à l'autre et améliorerait la cohésion d'équipe. Cependant, ce prolongement de l'activité va-t-il au-delà du fait « *d'être là* » ? Peut-on envisager une transférabilité des compétences entre les deux pratiques ?

Lorsque les joueurs sont amenés à comparer leur pratique sportive et leur pratique ludique, ils évoquent rapidement que leurs expériences du terrain ne font pas d'eux des joueurs de jeux vidéo redoutables. « *Pour moi, c'est vraiment deux choses différentes, il y a des joueurs incroyables sur la*

Play qui n'ont jamais touché un ballon » (Kévin, 25 ans, Pro A). L'exploit sportif n'avantagerait donc pas, à première vue, la performance virtuelle. Cependant, lorsque les joueurs détaillent les avantages qu'ils ont à jouer réellement et virtuellement ensemble, ils évoquent le fait de se connaître parfaitement « *je sais d'avance quel geste mon coéquipier va tenter* » (Kévin, 25 ans, Pro A), et le fait de pouvoir mettre facilement en place des systèmes de jeu « *on connaît les mêmes systèmes et on peut facilement transférer nos stratégies de jeu réelles* » (Kévin, 25 ans, Pro A). Autrement dit, la connaissance des mouvements et des déplacements des corps réels pourraient aider la pratique virtuelle. Si l'on renverse cette mise en lien, on peut alors penser que la mise en corps virtuel permet aux joueurs de visualiser, de façon inédite, virtuellement un système de jeu et le placement de ses coéquipiers. Cette animation des corps pourrait alors « donner vie » aux fameuses plaquettes tactiques effaçables utilisées par les entraîneurs. Cette visualisation externe (le joueur se voit comme dans un film) et mouvante des systèmes de jeu semble rendre interactif l'apprentissage des déplacements des corps. « *Quand tu es sur le terrain, tu es concentré sur ton déplacement, ton adversaire, la balle et ton meneur. Hormis le meneur qui est censé voir tout ce qui se passe puisqu'il est en tête de raquette, toi tu vois pas ce qu'il se passe dans ton dos, même si tu le sais. Alors que quand tu joues à la play, c'est une autre dimension. Tu vois vraiment comment marche le truc [en parlant du système de jeu]* » (Mickaël, 19 ans, Espoir Pro A). La mise en évidence de ces transférabilités possibles montre que, dans ce sens, l'expérience virtuelle pourrait alors venir enrichir la pratique sportive, en proposant une mise en corps et en offrant aux joueurs un nouveau point de vue du terrain.

Mais les liens entre la pratique sportive réelle et la pratique ludique atteignent rapidement leurs limites. En effet, très vite dans les entretiens, les joueurs mettent en avant les différences entre les deux pratiques en évoquant justement les limites du corps. « *Lorsque tu joues au basket depuis des années, tu développes un peu comme un 6^{ème} sens. Tu sens les choses. Quand tu défends, tu sais si ton joueur va partir à gauche ou à droite. Alors que quand tu joues virtuellement, c'est froid. Il n'y a pas cette sensation* » (James, 23 ans, Pro A). Le basket est un sport dit à haut degré d'incertitude, c'est-à-dire que c'est « *une activité qui se déroule dans un environnement imprévisible et incertain au sein duquel l'individu doit s'adapter que ce soit sur le plan spatial, temporel et événementiel* » (Calmels, 2017, p.48). Cette incertitude et cette instabilité environnementale conduit les joueurs à développer des représentations motrices, et une faculté à anticiper les mouvements des autres joueurs (que ce soit ses coéquipiers ou ses adversaires). Ainsi, le joueur de haut niveau, a appris par expérience à prédire les mouvements d'autrui en développant une habileté perceptive anticipatoire. Cette prédiction pourrait être qualifiée de prédiction corporelle, puisqu'il est bien question ici de mémoire et de technique du corps. Ce 6^{ème} sens évoqué par le joueur, est donc en réalité cette habileté à la prédiction corporelle, un véritable « *art de faire* » au sens de De Certeau (1990). En effet, Michel de Certeau utilisera le terme « *arts de faire* » pour définir « *les ruses subtiles, les tactiques de résistance* » par lesquelles l'homme

« détourne les objets et les codes, se réapproprie l'espace et pratique l'écart dans l'usage des produits imposés ». Ces astuces, ces manières de faire, renvoient à la pratique sportive, puisque au-delà d'avoir le geste technique parfait, il est surtout question de jouer « *SON jeu* » en mettant en avant son appropriation et sa façon de faire sur le terrain.

La seconde limite corporelle évoquée par les joueurs découle directement de cette appropriation du jeu réel par le sportif. « *Lorsque tu joues au basket, tu peux faire 20 fois, 30 fois une passe, ça restera une passe mais ça sera jamais la même. C'est pas mécanique, chaque joueur a sa façon de passer, et même si un même joueur te fait une passe, il peut te la faire de 50 000 façons différentes. Alors que quand tu joues virtuellement, tu sens bien que c'est automatique. C'est d'ailleurs un peu frustrant, parce que des fois, t'as envie de dire à la machine que c'est pas comme ça qu'il fallait la faire* [rires] » (Kévin, 25 ans, Pro A). Les propos de ce joueur évoquent donc directement « *les arts de faire* » du sportif, et sa capacité à mettre en place des ajustements situés en fonction de la situation rencontrée. Cette adaptation corporelle (que ce soit en termes d'intensité, de force, de précision...) réellement possible sur le terrain génère de la frustration lorsqu'elle est irréalisable par le corps virtuel. Cette invention du geste approprié à la situation est rendue irréalisable puisque les possibilités d'action du joueur virtuel sont contrôlées par le codage du logiciel ludique. Cette limite liée à la plateforme trouve son ancrage dans le fait que le sportif peut se servir directement de son corps pour agir alors que lorsqu'il joue virtuellement, l'homme se retrouve contraint d'utiliser un instrument (clavier, souris, manette de jeu...) pour accéder à ce dernier. Ainsi, la prédiction corporelle et « *les arts de faire* » du sportif de haut niveau sont mémorisés directement dans et par le corps alors que, dans le cas du jeu vidéo, « *les arts de faire* » sont plutôt liés au fait de devenir un expert du maniement de l'instrument qui permet l'accès au corps.

La pratique ludique n'est donc pas directement le « prolongement » de la pratique sportive puisque les transférabilités, même s'il en existe, sont limitées entre corps réels et corps virtuels. En effet, c'est bien la création de nouveaux savoirs et de nouvelles compétences qui sont nécessaires à l'acquisition de l'une ou l'autre des deux pratiques. Ainsi, les appropriations des techniques de jeu sont propres à chaque terrain qu'il soit réel ou virtuel, et les joueurs développent des spécificités qui sont propres à leurs disciplines.

En guise de conclusion, il est possible de dire qu'entre monstration (lors des compétitions), entraînement et récupération, les corps des sportifs de haut niveau sont présents à chaque instant : la performance et l'exploit sportif reposant en grande partie sur ces derniers.

Les jeux vidéo occupent également une place importante dans le milieu sportif puisqu'ils permettent aux joueurs de se divertir seul ou en équipe tout en laissant leurs corps au repos sur des temps de

récupération. Malgré le caractère artificiel et construit de l'environnement virtuel que représente le jeu vidéo, les joueurs jouant à NBA2K réagissent, à différents degrés, comme s'il s'agissait de la réalité. Parfois limités, notamment dans leurs gestes et leurs mouvements, par les algorithmes du logiciel et l'intervention indirecte sur leurs corps par le biais d'outils (clavier, manette...), les joueurs se prennent, malgré tout, au jeu, en redonnant à leur pratique sportive une dimension de loisir ludique. Au-delà de ce temps de distraction, le jeu vidéo conduit à une mise en corps virtuel de sa discipline sportive et conduit le joueur, qui joue avec son équipe de référence, à prolonger sa présence en équipe. Alors, même si l'on ne peut « *réduire la présence à une conséquence mécanique de la variation des caractéristiques objectives du dispositif en niant les variations potentielles entre individus provoquées par des facteurs propres au sujet* » (Nannipieri, 2017, p.149), nous pouvons avancer que les moments vécus et l'histoire commune engendrés par cette « incorporation » semblent permettre à l'équipe utilisatrice de renforcer leur cohésion.

Ces nouvelles possibilités de mises en présence des corps montrent que le virtuel n'efface pas la corporéité, ne désincarne pas l'Homme, mais lui donne, au contraire, la possibilité de vivre et de penser son corps autrement. En effet, même si le corps virtuel semble être le prolongement du corps réel, la gestion de « *son même* » nécessite des compétences et des savoirs particuliers différents des « *arts de faire* » (De Certeau, 1980) que peut développer le sportif de haut niveau.

¹ NBA2K est un jeu de simulation de basket qui offre au joueur la possibilité d'investir un terrain de basket virtuel.

Références bibliographiques :

- BESOMBES, Nicolas, « Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo », *Corps*, n°14, Janvier 2016, p.49.
- CALMELS, Claire, « Optimiser le retour de blessure en sport de haut niveau », *Réflexion Sport*, n°15, Février 2017, p.3.
- DE CERTEAU, Michel, « *L'invention du quotidien : les arts de faire* », (1990), Paris : Gallimard.
- NANNIPIERI, Olivier, « Du réel au virtuel : les paradoxes de la présence », (2017), Paris : L'Harmattan.
- PARLEBAS, Pierre, « *Éléments de sociologie du sport* », (1986), Paris : PUF.