

Des chercheurs de l'université de Valenciennes au service du foot

samedi 07.06.2008, 05:00 - La Voix du Nord



| AVENIR |

Alors que l'élite du football européen s'apprête à en découdre, l'université de Valenciennes travaille au sein de l'équipe qui concocte le football de demain.

Avec son chapeau d'Indiana Jones sur la tête, Bachir Zoudji, n'a rien d'un professeur Nimbus en pleine effusion d'idées. Ce maître de conférences de l'université de Valenciennes a même bien les pieds sur terre lorsqu'il parle football. Non en supporteur ; pas plus en chroniqueur. En entraîneur ? Non...

Mais on chauffe : Bachir Zoudji travaille sur « le fonctionnement cognitif des entraîneurs de football dans les tâches de mémorisation et de prise de décision liées à la compétition ». Rien que ça. De la psychologie au service du sport, mais dont l'application s'avère de plus en plus concrète. « Je travaille avec un laboratoire de recherche informatique de Marseille, explique l'universitaire valenciennois. Le but du jeu, pour moi et quatre autres chercheurs dans le monde, c'est d'améliorer la performance des joueurs dans leur pratique réelle ».

Un duel en 3 D

Dans les faits ? Prenons un footballeur professionnel : il dispose de qualités techniques, physiques, sensibles et intellectuelles qui lui ont permis d'arriver à un certain niveau. Mais alors quelles différences existent-ils entre lui et ceux qui évoluent en équipe de France A ? « Le niveau d'expertise », rétorque Bachir Zoudji. Et ce niveau, comme beaucoup de chose, peut être amélioré. C'est précisément là qu'intervient l'informatique.

Là où le discours d'avant-match trouve ses limites, là où le dessin de schémas n'est pas suffisant, le chercheur a trouvé une voie : un concept devenu un logiciel qui sera pleinement opérationnel dans quelques mois se nomme Simulfoot. Il intègre les paramètres psychologiques affinés, notamment, par notre chercheur valenciennois et ses étudiants de thèse. La technologie fait le reste. « On ne pourra le donner comme cela à un entraîneur mais on peut envisager qu'un étudiant travaille avec lui, soit à l'écoute de ses remarques, de son souhait de travailler à partir d'une vidéo, par exemple et de proposer ensuite quelque chose de très concret et précis aux joueurs », précise Bachir Zoudji.

Une représentation virtuelle, en 3 D, de notre joueur, par exemple dans une phase de jeu, face à un adversaire lui aussi reproduit avec ses caractéristiques.

L'intérêt ? Faciliter la compréhension, l'assimilation et, de fait, l'application de consignes sur le terrain. Et, dans la foulée, éllever le niveau d'expertise. Logique.

La différence avec un jeu vidéo ? Le système est plus fin et, surtout, constamment en évolution puisqu'il est le fruit d'un travail de recherche scientifique. Voilà précisément pourquoi il ne peut être livré seul sans l'aide d'un étudiant thésard.

A quand à Lyon, Nantes... Valenciennes ? Dès que le logiciel est prêt, que les entraîneurs sont prêts pour l'expérimentation, le coût pour le club s'élevant de 15 à 20 000 E. Un coût tout petit pour une réelle avancée. • MARTINE KACZMAREK PHOTO ARCHIVES DIDIER CRASNAULT