

O83- Stéréotypes, basketball et jeu vidéo : existence de stéréotypes ethniques au basketball y compris dans un « monde virtuel » ?

*Perchot Rodolphe, Mangin Florent, Castel Philippe, Lacassagne Marie-Françoise*

Laboratoire SPMS (EA 4180), Université de Bourgogne

[rod\\_perchot@yahoo.fr](mailto:rod_perchot@yahoo.fr)

Cette étude, utilisant comme support le jeu vidéo, a pour but de rendre compte de l'existence de stéréotypes ethniques qui influenceraient y compris dans un « monde virtuel » la sélection, le jugement et le placement de basketteurs par des sportifs. Cette expérience met en scène deux équipes (équipe A et équipe B) de douze joueurs (6 joueurs noirs et 6 joueurs blancs par équipe) contrôlées respectivement par deux sujets à l'aide d'une manette de jeu. Les sujets (N=92), blancs, ont à configurer leur équipe, c'est-à-dire sélectionner, positionner, remplacer et évaluer leurs joueurs.

**Keywords** : Stéréotypes, Discrimination raciale, Catégorisation sociale, Basketball, Jeu vidéo (monde virtuel).

## INTRODUCTION

Dans le cadre de différentes recherches, plusieurs liens ont déjà été établis entre le monde virtuel et l'identité réelle, et ce au regard de différents principes psychologiques. Traités majoritairement avec le thème de la dépendance, la désocialisation ou la violence, les jeux vidéo n'ont pourtant encore jamais fait l'objet d'études concernant la discrimination raciale. L'amélioration technique continue du matériel informatique permet au concepteur de jeux vidéo de refléter de mieux en mieux la réalité. Dans ces conditions, on peut se demander si les individus (joueurs) seront en proie aux mêmes effets de stéréotypes ethniques que dans la « réalité sociale ».

Au regard des premiers travaux de Tajfel relatifs à la catégorisation sociale, cette expérience a pour objectif d'observer des sujets évoluant dans un « monde virtuel » et de constater les discriminations raciales pouvant être mises en jeu. Cette analyse s'appuie sur un jeu de type "sportif" lors d'un match de basketball où chaque protagoniste dirige une équipe à l'aide d'une manette.

Il apparaîtrait, d'après les stéréotypes classiquement étudiés dans le domaine sportif, une dualité « corps - esprit » selon laquelle les joueurs noirs seraient vus comme dépourvus de qualités intellectuelles réservées aux joueurs blancs et à l'inverse les joueurs blancs auraient des qualités physiques inférieures aux joueurs noirs. Le basketball n'échappe pas aux jugements qui renvoient aux stéréotypes concernant la « supériorité physique » des Noirs et « intellectuelle » des Blancs (Stone, Lynch, Sjomeling & Darley, 1999) et au concept de « *racial stacking* » (Coakley, 2004) où les positions à prédispositions mentales ou physiques seraient liées à la couleur de peau.

Conformément aux travaux de Norris et Jones (1999) et Coakley (2004), nous postulons que 1/ a) les joueurs blancs (endo-groupe aux sujets) seront associés à des postes dits « centraux » (meneur de jeu et arrière), à savoir à des postes demandant plus de prises de risques et de décisions sur lesquels ils seront mieux évalués (adresse, capacité à prendre des décisions, habileté à lire le jeu, contrôle émotionnel) ; 1/ b) à contrario, les joueurs noirs (exo-groupe aux sujets) seront eux associés à des postes « non centraux » (ailier fort et pivot) demandant moins de prises de risques et de décisions et sur lesquels ils seront mieux évalués (force, rapidité, détente, agilité). De plus, la victoire ou la défaite de leur équipe engagera les sujets 2/ a) à s'identifier plus ou moins fortement à la composition de leur équipe, 2/ b) à ne pas mobiliser les mêmes justifications et 2/ c) à effectuer plus ou moins de remplacements « post match » ; ces effets étant renforcés par l'appartenance ethnique des basketteurs composant les équipes.

## METHODE

Cette étude a été réalisée auprès d'une population de 92 sujets, blancs, tous étudiants en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives. Les participants devaient compléter la première partie d'un questionnaire avant d'effectuer un match de 8 minutes contre un autre sujet adversaire. Il leur était demandé de sélectionner leur « équipe type » en plaçant sur le terrain 5 joueurs (meneur de jeu/arrière/ailier/ailier fort/pivot) parmi un effectif de 12 joueurs (6 joueurs blancs et 6 joueurs noirs) aux caractéristiques similaires selon leur poste de jeu. A l'issue du match et dans la seconde partie du questionnaire, les sujets se prononçaient sur leur prestation (échelle d'identification), celle de leur équipe (notes attribuées aux joueurs sélectionnés), sur les caractéristiques des joueurs (notes attribuées aux joueurs pour l'adresse, la capacité à prendre des décisions, l'habileté à lire le jeu, le contrôle émotionnel, la force, la rapidité, la détente, l'agilité ainsi que pour le leadership) et enfin sur les causes de la victoire ou de la défaite de leur équipe. Enfin, ils avaient la possibilité, « *post match* » d'effectuer des remplacements de joueurs pour chaque poste de jeu.

La catégorisation est opérationnalisée à travers la manipulation de joueurs blancs et noirs et les biais de discrimination sont étudiés au regard de la sélection, du placement, des notes et des changements de joueurs. On s'inspire ici tout particulièrement de l'étude menée par Norris et Jones (1998) sur la sélection, le placement et les qualités physiques (force, rapidité, détente, agilité) et mentales (adresse, capacité à prendre des décisions, habileté à le jeu, contrôle émotionnel) attribuées aux joueurs au sein d'une équipe de sport collectif en fonction de leur appartenance ethnique.

Le parti pris ici est d'utiliser le jeu vidéo dans un protocole expérimental afin de maîtriser le rapport de force entre les équipes virtuelles et de laisser comme seule variable la compétence des joueurs-sujets. Pour chaque équipe, ce support offre la possibilité de configurer les compétences physiologiques et intellectuelles de tous les joueurs virtuels qui la compose ainsi que leur couleur de peau (Noirs/Blancs). Ainsi, deux joueurs peuvent avoir des capacités totalement identiques mais des couleurs de peau différentes.

## RESULTATS ET DISCUSSION

Les résultats montrent que 1/ a) les joueurs blancs (endo-groupe) seraient plus associés à des postes « centraux » (meneur de jeu et arrière) et leurs caractéristiques mentales seraient perçues comme plus importantes que leurs caractéristiques physiques.

A l'inverse, 1/ b) les joueurs noirs (exo-groupe) seraient plus associés à des postes « non centraux » (ailier fort et pivot) et leurs caractéristiques physiques seraient perçues comme plus importantes que leur caractéristiques mentales.

Enfin en fonction de leur victoire ou de leur défaite, 2/ a) les sujets sembleraient ne pas s'identifier aussi fortement à leur équipe, 2/ b) ne pas mobiliser les mêmes justifications et 2/ c) ne pas effectuer les mêmes remplacements ; ces effets seraient renforcés par l'appartenance ethnique des joueurs composant « l'équipe type ».

Les résultats nous permettent de nous interroger d'une part sur l'effet de la couleur de peau concernant la sélection, le placement et le profil de joueurs (biais pro-endogroupe) et d'autre part de la potentielle persistance de jugements stéréotypés dans un « contexte social virtuel » où les sujets y jouent aussi de leur propre personne.

## BIBLIOGRAPHIE

Coakley, J. (1998). *Sport in society: Issues and controversies* (sixth ed.). Boston: Irwin, McGraw-Hill.

Norris, J., & Jones, R.L. (1998). Towards a clearer definition and application of the centrality hypothesis in English professional association football. *Journal of Sport Behaviour*, 21(2), 181-196.

Stone, J., Lynch, C.I., Sjomeling, M., Darley, J.M. (1999). Stereotype threat effects on black and white athletic performance. *Journal of Personality and Social Psychology*, 77, 1213-1227.