

Annexe 1 : Enquête qualitative

1. Pouvez-vous me raconter une journée type de votre quotidien ?
2. Qu'est-ce que vous aimez dans la vie ?
3. Comment décririez-vous une journée agréable ?
4. En quoi cette journée était-elle amusante ?
5. Faites-vous une différence entre le terme fun et le terme amusant/drôle ? Pouvez-vous me donner un exemple ?
6. Avez-vous déjà vécu des moments « fun » /drôle/amusant durant une de ses journées ? Sinon, pouvez-vous me parler d'un moment qui l'était ?
7. Qu'est ce qui constitue, selon vous, les éléments d'une chose fun /amusant ?

Si, la personne parle de jeu ou pas :

8. Avez-vous un jeu préféré ? Pourquoi ce jeu-là en particulier ?
9. A votre avis, est-ce que toutes les actions dans ce jeu sont utiles ?
10. À quoi accordez-vous de l'importance lorsque vous jouez à un jeu ? (Exemple si pas de réponse spontanée :)
11. À votre avis, peut-on utiliser ces éléments dans d'autres contextes que dans un jeu ? (PN : Ecole, hôpital, boulot, etc.)
12. Si aucune réponse : Par exemple, dans une situation d'apprentissage. Est-ce que ça serait intéressant ?

Si la personne n'a pas évoqué de jeu vidéo :

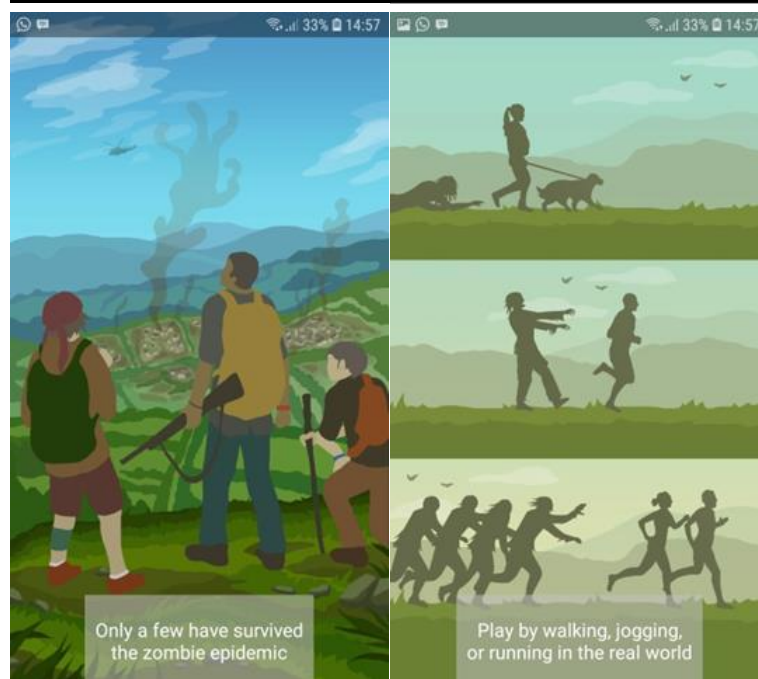
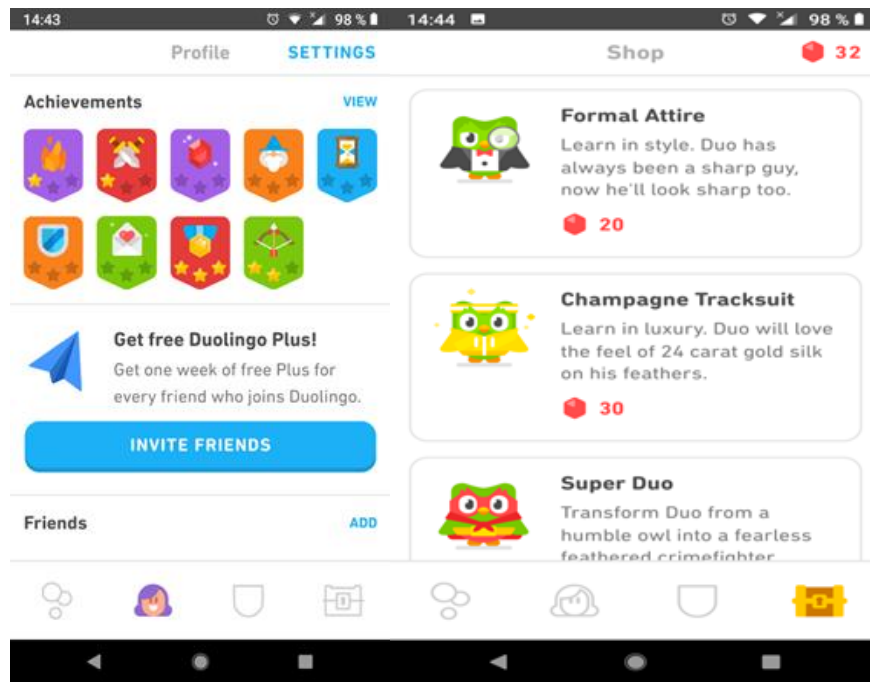
13. Jouez-vous aux jeux vidéo ?
14. Qu'est-ce qui vous plaît dans ces jeux en général ? qu'est-ce que vous n'aimez pas ?
15. Avez-vous un jeu vidéo préféré ? Pourquoi ce(s) jeu(x)-là en particulier ?

Si la personne joue aux jeux vidéo :

16. Pouvez-vous me décrire ce qui se passe lorsque vous jouez ? Eprenevez-vous quelque chose lorsque vous y jouez ?
17. A quoi est-ce que vous accordez de l'importance ? Il y a-t-il des éléments qui vous poussent à revenir jouer à ce(s) jeu(x) ? Lesquels ?

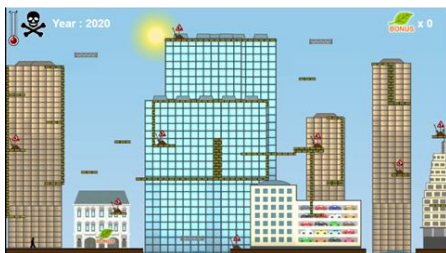
Suite générale :

18. Quel est pour vous, l'aspects voir la chose, la plus importante lorsque vous jouez à un jeu vidéo ?
19. Voici quelques mécaniques de jeu vidéo incorporées dans des logiciels qui ne sont pas des jeux vidéo comme tels. Qu'est-ce que vous en pensez ?



20. S'ils n'évoquent pas le Fun : Les trouvez-vous ludiques, amusants, fun, autre ?

21. Voici quelques images de jeu vidéo, qu'en pensez-vous ?



Annexe 2 : Résultats de l'enquête qualitative

Profil des répondants

Nom	Sexe	Âge	Profession
Freddy	Homme	40aine	Ingénieur en transmission
Nathalie	Femme	31 ans	Manager dans le département Juridique
Nabil	Homme	24 ans	Master 2 en communication transmédia
Charlotte	Femme	20 ans	Etudiante en droit
Boris	Homme	20aine	Master en informatique
Eliel	Homme	20aine	Bachelier en science économique et de gestion
Gelly	Femme	24 ans	Master 2 à la LSM
Amandine	Femme	25 ans	Étudiante en communication et Community manager chez O'tacos
Eliel	Femme	17 ans	Étudiante au collège St Stanislas
Mi-Ange	Femme	13ans	Étudiante au collège St Stanislas
Khadi	Femme	12ans	Étudiante au collège St Stanislas

R1 Freddy:

I : Bonjour Freddy, je m'appelle n'djali bintu saïka, je suis étudiante en master deux en sciences de gestion, je te remercie d'avoir accepté de te faire interviewer dans le cadre de mon mémoire de fin d'étude. J'aimerais préciser qu'il ne s'agit pas d'une évaluation, il n'y a pas de bonne ne ou mauvaises réponses et que ton identité restera anonyme. Est-ce que tu m'autorise à enregistrer notre conversation ?

R : Bonjour Saïka, il n'y a pas de problème

I : Peux-tu te présenter en mentionnant ton âge et ta profession s'il te plaît.

R : voilà, je suis Freddy, je suis ingénieur en transmission au sein d'une chaîne de télévision, je ne nommerais pas le nom.

I : Peux-tu me raconter une journée type de ton quotidien.

R : Une journée type c'est principalement de la coordination et management du personnel.

I : Vraiment, une journée du début à la fin, s'il te plaît de ta vie en générale ?

R : Ok, généralement, je vais sur le site de Namur, je fais le topo avec le technicien et ensuite je lis mes mails et ensuite la journée se termine sur différents mails. Je rentre assez tard, je cuisine, je fais du sport et je vais dormir.

I : Qu'est-ce que tu aimes dans la vie

R : J'aime la moto, la lecture historique, tout ce qui est politique, j'aime bien les jeux vidéo et la cinématographie (culture mangas)

I : Comment tu décrirais une journée agréable

R : Hein !? Une journée agréable, un peu de soleil, faire de la moto tranquillement

R : Une journée agréable type ?

I : Oui, une journée type

R : Que tout le monde ait le sourire, que tout le monde aille bien

I : Et pour toi, ce type de journée tu les qualifierait d'amusante ?

R : Non, d'agréable uniquement

I : Et alors, ça serait quoi une journée amusante pour toi ?

R : Une journée de jeu principalement. Ça peut-être des jeux de sport (carting, moto) , des jeux virtuels.

I : fais-tu une différence entre le terme Fun/amusant et drôle ?

R : oui, je pense qu'il y a une différence. Amusant, je dirais que ça doit plaire à tout le monde ; Fun bon c'est une situation, un moment Fun, un moment précis. Drôle plutôt une moquerie

I : Est-ce que tu as déjà vécu un moment Fun/Amusant ou Drôle ?

R : j'espère que je n'ai pas à les relater parce que je n'ai pas comme ça d'exemples en mémoire.

I : Ok, et qu'est ce qui constitue pour toi des éléments de quelque chose de Fun/Drôle ?

R : un état d'esprit et la situation. Je pense que ce sont des éléments qui permettent de déterminer. La situation, l'interprétation de la situation.

I : Est-ce que tu as un jeu préféré et pourquoi ?

R : jeu dans quel cadre ?

I : peu importe le cadre.

R : le jeu qui m'a le plus... c'est le jeu zelda.

I : Pourquoi ?

R : Au niveau jouabilité et les énigmes, les astuces, ce n'était juste un simple jeu de combat, mais un jeu où on résout des puzzles des énigmes. Je les fais tous. Et j'ai aimé.

I : Qu'est-ce que tu as vraiment aimé ?

R : C'est le côté aventure, tu évolues. Le personnage grandit et se développe tout au long de la quête. J'ai aimé l'intrigue, l'histoire. Il fallait réfléchir pour chacune des actions.

I : Selon toi, est-ce toutes les actions du jeu ont été utiles ?

R : oui, parce qu'on fait développer le personnage et les actions qui sont mises en place ont pour rôle de garantir aux personnages d'être encore meilleur. De donner un certain agrément dans le jeu qui pousse à aller encore plus loin. Parce exemple, le personnage commence avec un bouclier en bois et à la fin le bouclier est en acier. Donc on voit qu'il évolue. Il doit faire des quêtes pour aider des gens. L'argent engranger permettent d'améliorer ses équipements

I : A quoi accorde tu de l'importance quand tu joues à un jeu ?

R : pour moi, il faut que le jeu soit très attractif de part l'histoire. Si l'histoire est faible, ça ne m'intéresse pas du tout. Il faut une attractivité à travers les énigmes et l'évolution du personnage.

I : peux-tu me décrire ce qui se passe quand tu joues à ces jeux, qu'est ce que tu éprouves comment sentiments ?

R : bhein, simplement de la satisfaction d'évoluer, le plaisir. Il n'y a pas de sentiments qui puisse être défini en tant que tel, parce qu'il y a plusieurs qui interviennent. Je dirais plutôt certains plaisirs de jeu

I : Qu'est ce qui te ferait revenir jouer à un jeu tel que Zelda, qu'est ce qui te pousserait à revenir y jouer ?

R : bhein disant que si le jeu continu à évoluer tout simplement. Mais inévitablement dans ce type de jeu, il y a un méchant et on finit par le tuer. Si on fait évoluer le personnage c'est intéressant.

I : A ton avis est-ce qu'on pourrait utiliser des éléments de ce type de jeu dans un contexte qui n'est pas un jeu ?

R : Il faudrait d'abord savoir dans quel genre de contexte tu voudrais les mettre.

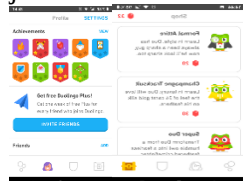
I : par exemple, école, hôpital, apprentissage, boulot.

R : je pense que c'est déjà le cas car le personnage aide déjà et vont chercher des petites pièces d'or. Ca reste dans l'évolution économique.

I : mais ce que vous dites reste dans le jeu

R : oui, ce qu'on pourrait utiliser c'est la solidarité envers les autres. Et puis l'aspect économique, comment aider son prochain.

I : je vais te montrer quelques mécaniques qui sont incorporer dans des logiciels de jeu, sans être des jeux comme tel. Est-ce que ça te parle ?



R : oui, bon, ce sont les grands classiques des jeux. Le saphir qui représente peut-être ce qu'on peut gagner, il y a le magicien qui est un élément important dans une quête.

I : est-ce que ce sont des éléments que tu trouves indispensables dans un jeu ou pas nécessairement ?

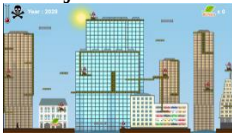
R : ce sont des éléments qui sont assez réfecteur de facilité entre le joueur et le jeu. Ce sont des icones qui sont développée depuis longtemps, c'est tout une culture.

I : est-ce que cette image te parle ?



R : oui, c'est assez parlant, donjon, et oui, ce sont des trucs assez basic dans les jeu vidéo. Les différents trésors que tu peux trouver. C'est assez parlant parce que ca fait parti d'une culture qui est vieille. Des années 80.

I : là je vais te montrer ce jeu ci, Eco-Run, est-ce qu'est ce que tu peux en dire, est-ce que ca te parle.



R : oui, un jeu de plateforme, c'est un grand classique, un personnage qui veut atteindre le plus haut point.

I : est-ce que tu y jouerais ?

R : non, je n'y jouerai pas, pour la simple bonne raison qu'avec les jeux actuels, je dirai que ce n'est pas du tout attirant.

I : Pourquoi ?

R : Vu l'évolution des jeux actuels, on peut jouer en 3D, avec le smartphone. Donc eux, devant une télévision, ce type de jeu n'aurait pas d'intérêt. Sur un smartphone, oui. Pour passer du temps. Sur un PC, oui. Mais pour une vraie partie, non.

I : et celui-ci ? tu peux lire.



R : il est dans quel but ce jeu au fait ?

I : C'est un jeu hors du contexte de jeu, il y a un autre but que de simplement jouer.

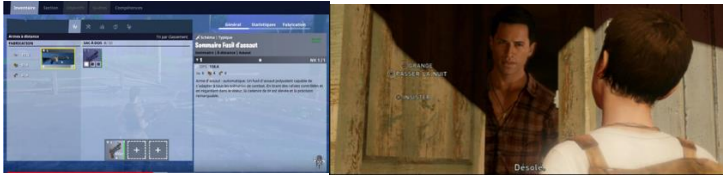
R : Je ne vois pas l'intérêt de jeu pareil. Même si ce n'est pas un jeu. Si quelqu'un a pris du poids autant lui dire de faire du sport

I : Ca est-ce que ça te parle



R : Je trouve ce type de jeu très rébarbatif, car quel est l'intérêt de faire un jeu pour la gestion d'un restaurant. Parce que quand je vois ça, c'est comment tu gères. Je n'y jouerai pas

I : et ceux-là ?



R : bon généralement les jeux de fusil ça ne m'intéresse pas. C'est un jeu de masse. Propre à une culture très américaines. Pour eux acheter des armes c'est facile.

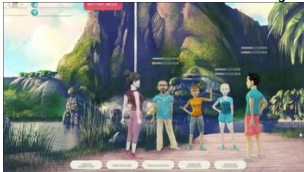


R : Tomerider c'est intéressant. C'est un jeu qui a toujours était mis en avants pour les garçons. c'est très japonais.

I : tu aimes ce type de Jeu ?

R : Non, je ne veux pas développer mais je n'aime pas.

I : et celui-là ? c'est un jeu de leader ?



R : ouais, j'y jouerai pas du tout. Car dans ce type de jeu, tu trouves toujours une solution alors que dans la vie réel ça ne se passe pas comme ça.



R : Mario bros c'est super, c'est le petit plombier qui essaie de sauver la princesse et qui gagne un peu de sous.



R : Ça c'est plutôt plus pour les enfants ce type de jeu, le type de personnage. Et c'est commercial.

I : Ce qui ne t'attire pas c'est que ce soit commercial ou plutôt par les personnages.

R : Je ne suis pas attiré par les personnages de fruit.

I : Je te remercie d'avoir accepté de te faire interviewer, bonne journée.

R2 Nathalie:

I : Bonjour Nathalie, je m'appelle n'djali bintu saïka, je suis étudiante en master deux en sciences de gestion, je te remercie d'avoir accepté de te faire interviewer dans le cadre de mon mémoire de fin

d'étude. J'aimerais préciser qu'il ne s'agit pas d'une évaluation, il n'y a pas de bonne ou mauvaises réponses et que ton identité restera anonyme. Est-ce que tu m'autorises à enregistrer notre conversation ?

R : je t'autorise à m'enregistrer.

I : OK, peux-tu te présenter, ton nom, ton âge et ta profession.

R : Donc, Nathalie Koobe, j'ai 31 ans, je suis manager chez Partenamut dans le département Juridique. Mon parcours professionnel, je suis chez Partenamut depuis juillet 2015. En ce qui concerne ma formation, j'ai fait des études de droit à l'ULB et entre 2012 et 2015, j'ai fait le barreau.

I : d'accord merci. Peux-tu me raconter une journée type de mon quotidien.

R : Mon réveil sonne une première fois à 7h20 et une deuxième fois à 7h35 et va au boulot. J'ai quand même quelques réunions sur ma journée ou organisation du travail pour les collaborateurs. On a nos dialogues de performance aussi. Et je finis vers 16h15. Et je suis en télétravail le vendredi

I : et qu'est-ce que tu aimes dans la vie ?

R : J'aime bien ne pas me prendre la tête. J'aime bien profiter de la vie. Par exemple, bien manger, j'aime passer du temps avec les gens que j'apprécie, mais j'aime aussi passer du temps seul avec mes chats. J'aime jouer à la playstation parce que je n'ai pas encore d'enfant donc je peux me le permettre. Donc, les jeux vidéo, ça peut faire partie de mes hobbies, j'aime aussi les jeux de société (jeux de stratégie ou coopération), des jeux plus actuels. Sinon, en sport je fais du karaté et je fais aussi du hockey sur gazon. J'aime bien partir en vacances aussi.

I : Comment tu décrirais une journée agréable ?

R : La journée agréable pour moi, c'est la journée où les choses se mettent bien en place. Disons qu'on pas de contrariété, pas de dysfonctionnement au boulot. Que les réunions soient productives.

I : alors, est-ce que pour toi ce type de journée, tu les qualifierais d'amusantes ?

R : Bhein disons que, pour moi un collaborateur heureux c'est ce qu'il y a de plus important et dans le cadre des problématiques rencontrées dans mon service ce n'est pas toujours facile, donc l'humour c'est important dans un milieu de travail avec la pression. Ça arrive souvent qu'on rigole pour dédramatiser la situation.

I : Est-ce que tu fais une différence entre le terme Fun/ Amusant et Drôle ?

R : Non, pour moi ce sont des synonymes

I : Qu'est-ce qui constitue selon toi, des éléments d'une chose Fun/ amusant ou Drôle ?

R : Disons qu'on est soi-même, on est dans une situation dans laquelle on peut se détendre et être soi-même et pouvoir s'amuser ; ça peut passer par l'aspect vestimentaire où on n'est pas tiré à quatre épingles, car cela peut bloquer. On a passé un bon moment, on a renforcé les liens avec les gens : on a bien ri, c'est la joie, le plaisir de partager.

I : Et donc, tu m'as parlé de jeu. On va y revenir. Est-ce que tu as un jeu préféré ?

R : Tu veux le titre du jeu ou la dynamique qui se cache derrière ?

I : le titre et la dynamique.

R : Ok, alors, en jeu préféré c'est compliqué. J'en ai quelques-uns que je suis depuis des années et que je rachète d'année en année. Dans les grands classiques j'ai GTA, Assassin's Creed, Hitman.

I : les trois sont des jeux vidéo ?

R : les trois sont des jeux vidéo. Hitman et assassin's creed se sont des logiques de jeu d'infiltration ; ce n'est pas de la confrontation. Il faut aller au combat, il y a des missions, il faut être discret et tuer ceux qui doivent l'être et pas les autres. GTA, c'est un monde totalement libre, pas bcp de règle et elle trouve incroyable toutes les mécaniques qui sont dedans.

I : Qu'est-ce qu'il y a comme mécaniques à l'intérieur ?

R : Il y en a plein, c'est un openworld, il n'y a pas vraiment de restriction, il y a possibilité de flâner dans le jeu. Pour le même prix, tu traverses des paysages, jouer aux fléchettes ; Je trouve incroyable tout ce qui est mis comme mécanique de jeu dans GTA ; c'est un openworld, c'est quasi comme une seconde réalité, le degré de liberté est impressionnant. J'aime bien aussi FIFA et je faisais aussi le foot avant mais j'ai arrêté et je fais du hockey. Les valeurs du hockey sont des meilleures valeurs que celles du football. Je préfère le regarder que d'y jouer. Au niveau des jeux de plateau, j'aime beaucoup Zombicide qui est un jeu de coopération, c'est le jeu qui gagne ou les joueurs, on perd ou on gagne tous ensemble. Ça j'aime bien parce qu'il n'y a pas de conflit et je ne dois pas faire des stratégies pour gagner.

I : Quels sont les éléments qui te pousse à racheter un jeu ou à y rejouer ?

R : Bhein, c'est je vois qu'il y a des suites qui sont sorties. Quand il y a un fil conducteur entre les différents jeux, tu as envie de découvrir la suite de l'histoire et pour les autres découvrir la nouveauté, ce qu'ils ont encore amélioré. La jouabilité par exemple. Ce qui évolue d'un jeu à l'autre, c'est le graphisme.

I : Est-ce que tu estimes que toutes les actions qui sont de ce type de jeu sont utiles ?

R : Oui, tu vois vraiment le jeu qui évolue. Quand c'est juste la continuité de l'histoire et qu'il y a une sortie juste après quelques mois. S'il n'y a pas de suite d'histoire c'est plus pour voir l'évolution graphique.

I : A quoi tu accordes de l'importance quand tu joues ?

R : Bhein disons que ça doit répondre aux attentes que j'ai de ce jeu. Il faut qu'il y ait un temps de jouabilité qui est suffisant, ça ne m'amuse pas si le jeu se termine en une semaine. J'aime bien la jouabilité mais pas la re-jouabilité, je n'aime pas repasser le même jeu de différente manière. Il faut qu'il y ait un temps de vie considérable. Le temps de jeu est important et la qualité aussi. Moi je joue les jeux vidéo, moi et moi seul avec la machine, quand c'est un jeu de plateau, j'aime jouer avec les autres.

I : Qu'est-ce que tu éprouves quand tu joues ?

R : Heu, quand je remplis une mission difficile, j'ai de la satisfaction. Maintenant, ça reste un jeu vidéo, tu déconnecte pendant un temps.

I : A ton avis est-ce qu'on peut utiliser les éléments de jeu dans un contexte qui n'est pas un jeu ?

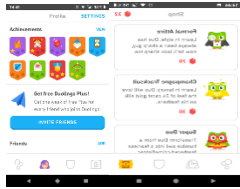
R : Un contexte professionnel !

I : oui, par exemple.

R : Il est évident qu'on apprend en jouant ça marche mieux. On le voit chez nous On le voit chez Partenamut avec Mutendo. En ce qui la concerne ce n'est pas nécessaire. J'ai une bonne capacité d'apprentissage, je n'ai pas besoin de le faire. Il faut que je comprenne les choses. Cependant, pour les personnes qui sont moins disposées à emmagasiner de la matière parce que c'est chiant – le fait d'avoir ce côté ludique c'est très intéressant. Maintenant, moi je vois aussi dans les jeux de coopération des dynamiques d'équipes à mettre en place pour atteindre des objectifs et ces notions de on gagne tous ensemble ou on perd tous ensemble. Ce sont des valeurs qui sont

transposables dans l'entreprise dans c'est intéressant avec un but clair et identifiable. Et après dans les jeux de stratégie, on voit les mécaniques de jeux qu'on peut retrouver très facilement dans la vie réelle.

I : A présent, je vais te montrer quelques images et tu me dis ce que tu en penses ?



R : Il est écrit achievement, ça me fait penser aux missions, tu peux réussir avec 1 ou 3 étoiles. S'il n'y avait pas le titre achievement, ça pourrait simplement être les compétences d'un personnage. On voit ce qu'il a comme compétence. Les petits bonshommes, ça me parle un petit peu moins. Je ne vois pas ce qu'est le but du jeu.

I : Et ça ? est-ce que ça te parle ? c'est un jeu pour apprendre à coder.



R : Excellent, c'est pas mal ça. Et c'est sous forme de donjon, tu dois passer des étapes et ça se complique de plus en plus. Visuellement, c'est plus parlant aussi. Je vois les différents niveaux. Les compétences que tu as, tes accomplissements. Je comprends l'intérêt. Ce qui est sûr, c'est qu'au niveau graphisme, ce n'est pas aussi développé qu'un jeu de Playstation. Sur Ordinateur ou GSM c'est largement suffisant ce que je vois : c'est lisible et c'est bien structuré.

I : et cette image ?



R : ha oui, c'est du type Mario. Mais je ne vois pas l'intérêt. Est-ce que c'est le fait de marcher sur un chantier sans que cela soit dangereux pour les personnes ?

I : Non, c'est pour les enjeux climatiques. Et tu trouves cela intéressant ?

R : je ne sais pas comment le jeu est introduit. Pourquoi pas, maintenant, je ne pense pas que ça va sensibiliser les personnes sur les enjeux climatiques. Sauf évidemment si le bonhomme meurt à chaque fois. Je pense qu'il faut clairement conscientiser, c'est des sujets trop importants.



R : ha excellent, donc walking, jogging. Si tu es addict aux jeux, oui, ça pourrait fonctionner. Chez moi ça pourrait le faire. Mais, il faut que je sois accro aux trucs.

I : Est-ce que tu le trouve Fun et ludique ?

R : oui, ce n'est pas mal, c'est Fun.

I : et celui-ci ?



R : oui, ça je connais. De temps en temps je joue à ces petits jeux d'organisation. Il faut tout manager.

I : est-ce que tu aimes bien ce type de jeu ?

R : j'aime bien ce type de jeu ; organisation, gestion. Mais je vais vite m'en lasser parce que ce type de jeu devient vite contraignant, tu dois payer pour avancer ou le temps est irréalisable. Ça ne m'amuse pas n'en plus. J'aime bien le concept de base. C'est amusant.



R : Ouais, c'est Fortnite, l'histoire ne m'attire pas, je n'aime pas détruire pour détruire. Être le dernier survivant sur une île. Je comprends moyennement l'aspect ludique là-dedans. J'aime bien GTA, mais dans GTA je ne m'amuse pas à tuer des policiers par exemple. Dans Tomrider, c'est amusant, c'est l'aventure.

I : Et ce jeu, pour être leader ?



R : Ce n'est pas mal comme jeu. Ça peut être sympa, si le jeu est trop prévisible alors c'est trop facile. Parfois c'est des choix assez faciles à prendre. Si c'est décision implique un sacrifice et que tu ne sais pas satisfaire tout le monde alors c'est challengeant.



R : La campagne est super bien faite, je respecte le travail et c'est très ludique. Même si je ne bois pas, parce que je ne suis pas sensible à ce type de pub, mais c'est vraiment ludique.

I : Merci Nathalie.

R3 Nabil :

I : Bonjour Nabil, je m'appelle n'djali bintu saïka, je suis étudiante en master deux en Sciences de Gestion, je te remercie d'avoir accepté de te faire interviewer dans le cadre de mon mémoire de fin d'étude. J'aimerais préciser qu'il ne s'agit pas d'une évaluation, il n'y a pas de bonne ne ou mauvaises réponses et que ton identité restera anonyme. Est-ce que tu m'autorises à enregistrer notre conversation ?

R : Bien sûr !

I : peux-tu te présenter en donnant ton âge si tu veux, ta profession et Ton nom.

R : ok, donc je m'appelle Nabil selasi, j'ai 24 ans, je suis en Master 2 en communication transmédia à Unamur. Je termine mes études.

I : peux-tu me raconter une journée type de mon quotidien ?

R : Mon quotidien à l'université ?

I : oui, par exemple.

R : je me lève le matin, je prends le train et je vais à l'université, je suis mes cours et ensuite je travaille sur son PC sur son mémoire. S'il n'y a pas cours, je suis dans mon job Étudiant qui est lié à de l'animation.

I : D'accord, et qu'est-ce que tu aimes dans la vie ?

R : J'aime ma copine déjà ; je suis beaucoup famille, j'aime prendre du temps avec ma famille. Je vais à mes entraînements de boxes. J'aime bien les tournois de foot entre pote. Ce que j'aime bien aussi c'est regarder des matches de foot.

I : ok, et comment tu décrirais une journée agréable ?

R : Eux tout ça, si je suis en famille, si je regarde un bon match de foot et quand ma journée a été productive. Si j'ai fourni quelque chose en rapport avec mon mémoire par exemple.

I : et pour toi ce type de journée, tu les qualifierais d'amusante ?

R : Amusante, Si je rigole beaucoup avec mes potes ou quand je passe une belle journée rigolote.

I : OK, est-ce que tu fais une différence entre les termes Fun/ Amusant et Drôle ?

R : Pour moi, Fun et amusant c'est du même ordre. Pour moi Fun et Amusant, par exemple : Si j'étais petit à la plaine de jeu. Parce exemple quand je fais un tournoi de foot et je rigole beaucoup alors c'est fun, c'est amusant. Drôle, il y a des moments drôles dans une journée.

I : Selon toi, quels sont les éléments du Fun ? des éléments que tu trouves Fun.

R : le fait de rigoler, blaguer entre pote. On oriente tout pour que ce soit drôle.

I : est-ce que tu as un jeu préféré ?

R : un jeu de société ou un jeu vidéo ?

I : peu importe.

R : Parfois on joue aux jeux vidéo, notamment au FIFA.

I : et c'est ton jeu préféré ?

R : je dirais que oui, pour le moment c'est le jeu auquel on joue le plus.

I : et pourquoi ?

R : Parce que J'aime jouer à FIFA avec des amis ; j'aime voir la réaction des autres quand on joue. Si on perd ou si on gagne ça reste amicale. Donc, je suis content.

I : A ton avis est-ce que toutes les actions dans le jeu de FIFA sont utiles pour toi ?

R : Oui, parce que forcément si le jeu n'est pas composé comme il est, ça va être compliqué.

I : Parce que le jeu d'il y a X an et aujourd'hui ce n'est pas le même, n'est-ce pas ?

R : Bhein en termes d'utilisation, c'est complètement différent. Pour cela il suffit de voir la version d'il y a deux ans. Il n'y a pas besoin d'aller plus loin pour le voir. Le jeu évolue, les joueurs changent de club, le graphisme évolue.

I : donc c'est tout cela qui te pousse à venir rejouer ?

R : Ce qui me pousse à revenir jouer c'est la nouveauté dans le jeu, l'envie de jouer chaque année à différentes équipes, connaître les évolutions et les tester. Ça donne envie d'y jouer chaque année.

I : Qu'est ce que tu accordes en plus comme importance à ce type de jeu ?

R : Le fait qu'on peut y jouer à plusieurs. Euh, je n'aime pas jouer seul, le fait de jouer à plusieurs me procure du plaisir, on partage des bons moments. Ça rejoint ce que je disais tout à l'heure, ça permet de passer un bon moment de rigoler, il y a l'aspect collectif qui rentre en compte.

I : Peux-tu décrire ce que tu éprouves lorsque tu joues ?

R : Quand je joue avec des potes ?

I : Peu importe le jeu, ça peut être FIFA ou un autre jeu.

R : Les jeux collectifs come MBA et tout ça, ça m'arrive de jouer mais c'est très exceptionnel, C'est vraiment parce que j'ai un ami qui veut jouer à cela. Mais, évidemment, lorsque je joue aux jeux vidéo avec des amis, j'éprouve du plaisir et de la satisfaction ; par contre, lorsque c'est en famille dans un jeu de société, ça me rend fière.

I : Comment ça, ça te rend fière ?

R : oui, je suis plus de ce plaisir là que de celui avec mon pote par exemple, je vois mes neveux tout excités de jouer.

I : Est-ce que tu penses qu'on utilise des éléments des jeux dont tu viens de me parler, dans des contextes qui ne sont pas des jeux ?

R : ha oui, les éléments qui constituent ces jeux alors ?

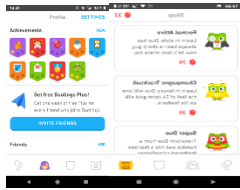
I : oui !

R : Ça peut être utilisé dans un autre contexte ; par exemple, je sais qu'il y a des jeux de société qui sont là pour apporter de l'amusement et du Fun dans la famille. Mais, il y a des jeux de société qui sont là pour éduquer ; rendre les personnes plus concentrer. Forcement, ils utilisent les mêmes mécanismes. Par exemple, pions, tu t'identifies à un pion ou un personnage. Donc, ouais, je pense qu'on utilise les mêmes mécanismes comme par exemple, l'aspect pédagogique avec des enfants, les jeux avec lesquelles je joue avec mes nièces, ce sont des jeux pour la concentration, la mémoire, l'habilité etc... On joue mais on fait en même temps travailler notre corps, on ne voit pas ce côté-là parce qu'il y a l'aspect amusement, pour brouiller les choses. A l'école, je sais qu'il y a des jeux ou les mêmes codes mais pour leur apprendre des choses. C'est la même chose avec les jeux vidéo ; il y a des enfants atteints de certaines pathologies qui peuvent jouer à ces jeux vidéo ; pour un peu les calmer et les apaiser ; éviter qu'ils pensent à leur maladie. Donc, oui, ça peut être utilisé dans d'autres contextes.

I : Et, tu trouves cela intéressants ?

R : oui, forcément. Bhein, en même temps, c'est un peu institutionnalisé. On l'utilise dans des contextes éducationnels ou médicales, donc c'est bien encadré. Et puis ça a fait ces preuves, parce que j'avais vu une vidéo qui disant qu'apprendre en s'amusant, s'était beaucoup plus efficaces que juste apprendre en cours. Donc, ce coté Fun du processus améliore les choses.

I : Là je vais te montrer quelques mécaniques de jeux vidéo et tu me dis ce que tu en penses, ce qui te vient à l'esprit.



R : alors, C'est les mécanismes des étoiles : mieux tu fais la tâche, plus tu as des étoiles. Ça c'est dans des jeux vidéo de type smartphone. Il n'y a pas de collectivité et on te donne des récompenses. Et tu évolues avec les récompenses

I : Et ça te parle ?

R : je ne suis pas très jeux smartphone. Oui, ça me parle, mais ce n'est pas le côté FUN, c'est plus le côté perte de temps dans le train.

I : Pourquoi ?

R : Parce que c'est très individualisé. Je préfère être sur netflix.

I : tu as ce jeu aussi, code combat, pour apprendre à coder.



R : ça me parle, ça me fait penser à clash of clans, où tu dois évoluer. Maintenant, je serai étonné d'apprendre à coder avec ce genre de jeu. J'ai un pote qui utilise des mécanismes de jeu dans son application, mais c'est plus de la récompense qui fait que tu vas t'améliorer. C'est très jeu de rôle.

I : Tu y jouerais ?

R : juste par curiosité pour voir si je vais vraiment apprendre quelque chose. Sinon, non.

I : Là je vais te montrer un autre jeu, tu peux lire.



R : ha ok, donc tu dois marcher, courir dans le vrai monde. Je n'y jouerai pas. Il y a des jeux que tu installes juste pour passer le temps c'est éphémère tu les effaces après,



R : Macdo, c'est quoi le but ? , c'est de faire ses propres burgers.

I : ça te parle ?

R : Non, franchement non, si tu m'enlèves 20 ans, peut-être.

I : et ceux-là ?



R : oui, j'ai testé ce jeu par curiosité. Et il est gratuit. Du coup, ça ne t'empêche pas d'y jouer. Mais c'est très individualisé.

I : donc ce qui t'empêche de revenir jouer à un jeu, c'est le fait que ce soit individualisé ? Parce que ce jeu, on y joue quand même à plusieurs non ?

R : A plusieurs, mais à distance. Ça serait intéressant si tu connais des personnes qui sont à distance. Si je ne connais pas bon. C'est plus amusant de jouer avec des personnes qui sont dans la même pièce que toi. C'est beaucoup plus compétitif et tu vois la réaction des gens. Ça donne un côté plus Fun et amusant, comme tu le disais tout à l'heure. Voir la personnes quand il perd à FIFA. A distance, tu as sentiment de satisfaction, mais ça va vite, tu profites moins du moment.



R : Ça me fait penser au sims, je n'y jouerai pas du tout. C'est le même principe, le joueur personnalisé à distance. C'est juste que ce sont des tâches du quotidien.



R : Ça fait penser à des jeux de smartphone, j'y jouerai juste pour passer du temps. Mais, si c'est la même routine il va vite le désinstaller. Je trouve qu'il est bien fait quand même. C'est des gestes tout simple. Plus le jeu est userfriendly, plus c'est agréable, plus tu vas continuer. Tu vas jouer et lorsque ça devient difficile on abandonne.



R : Le problème c'est que je sais en quoi ça consiste car c'est un peu dans mes études. Dans mes études on parle de storytelling, l'entreprise fournit une histoire autour des personnages et créer un univers autour de la boisson. Ouais ça marche, je trouve qu'elles sont très bien faites. C'est quand même fait pour attirer une catégorie d'âge plus bas. Mais je n'achète pas oasis parce qu'il y a ses personnages là. Plus parce que c'est bon.

I : Merci Nabil d'avoir participé à cet entretien.

R4 Charlotte :

I : Bonjour Charlotte, je m'appelle n'djali bintu saïka, je suis étudiante en master deux en sciences de gestion, je te remercie d'avoir accepté de te faire interviewer dans le cadre de mon mémoire de fin d'étude. J'aimerais préciser qu'il ne s'agit pas d'une évaluation, il n'y a pas de bonne ou mauvaises réponses et que ton identité restera anonyme. Est-ce que tu m'autorise à enregistrer notre conversation ?

C : Je suis étudiante en droit à l'Unamur, donc je ne travaille pas et j'ai 20 ans.

I : Bhein je vais commencer à te poser des questions sur mon mémoire, sur ma recherche.

I : Peux-tu me raconter une journée type de votre quotidien ?

C : je vais me lever vers 7h30, je vais prendre ma douche et puis déjeuner ; je suis en faculté de Droit, donc on n'a pas énormément d'heure de cours ; on va faire comme si j'avais le matin cours, donc 4h de cours, je vais à la faculté. Le midi soit je mange à l'arsenal soit je mange chez moi dans mon KOT. Et l'après-midi je vais à la bibliothèque ; vers 17h souvent je vais boire un café avec mes copines ; je reviens chez moi et je termine ma journée, je prends ma douche et je vais dormir.

I : d'accord, et euh, Qu'est-ce que vous aimez dans la vie ?

C : J'aime bien cuisiner, j'aime bien passer du temps avec mes copines, voyager, lire quand j'ai le temps et voilà

I : et donc, pour toi une journée agréable ça serait quoi ?

C : Je dirais rencontrer des gens optimistes, avoir un rayon de soleil et ne pas avoir de problème dans ma journée, que ce soit bêtement heu, je vais me faire bousculer ou quoi que ce soit, ça c'est moins chouette

I : Pour toi c'est le type de journée que tu dirais amusante ?

C : Amusante, je dirai que c'est plus quand on me fait une blague, alors j'ai une journée qui est plus joyeuse

I : Est-ce que tu fais une différence entre le terme fun et le terme amusant/drôle ?

C : Je n'aime pas souvent utiliser le mot « amusant » ; Mais ça se limite à ça, pour moi, il n'y a pas vraiment de différence. Je pourrais utiliser les trois de la même manière

I : d'accord, qu'est ce qui constitue pour toi des éléments d'une chose Drôle, amusant. Donc vraiment en général, comme tu veux.

C : des situations rigolotes dans la rue, un déguisement, une blague, un film , un pot de cast de manière générale.

I : Est-ce que tu as un jeu préféré ? est-ce que tu joues à quelque chose ?

C : heu, non pas spécialement. Je dirais, un jeu de carte, un UNO, c'est convivial et facile, ça m'est tout le monde de bonne humeur, encore faut pas qu'on soit des mauvais perdants.

I : Qu'est-ce que t'aime dans ce type de jeu de carte (Uno etc ...) ? que ce soit conviviale ?

C : que c'est convivial, c'est pour tous les âges et tous les milieux et c'est facile à transporter (que ce soit dans un parc, chez soi, au restaurant, en faculté)

I : Penses-tu qu'on puisse utiliser ce type de jeu dans une situation qui n'est pas dans un contexte de jeu ? donc par exemple, un contexte d'apprentissage ou autre chose ?

C : heu, oui. Je veux dire, peut-être pas un jeu de carte mais par exemple un UNO quand j'étais plus jeune, je sais que ça m'apprenait un peu les chiffres quand j'avais du mal. Et même dans les situations où il faut se calmer, ou justement ce n'est pas une situation de rôle, mais un jeu de carte c'est facile et ça change les idées.

I : tu penses que ça peut apporter un plus d'utiliser ce type d'e jeu dans une autre carte ?

C : Oui, parce que c'est facile à transporter et à changer, même que cela soit mémo ou carte pour apprendre à lire ou à compter, c'est toujours utile. Même pour les personnes âgées pour se souvenir

I : pour toi, est-ce qu'il y a des éléments dans ce type de jeu qui te captiverai ; par exemple : en Droit pour apprendre, des éléments que tu verrais bien

C : Dans mes études, mise à part des fiches. Mais si, par exemple l'application quizzlet pour le néerlandais, ça s'est avec l'apprentissage mais ça se limite à ça. Dans mes études, je ne vois pas comment on pourrait utiliser des jeux de cartes ou mêmes de jeux.

I : ok, est-ce que cela t'ait déjà arrivé de jouer à des jeux vidéo ?

C : euh, non. Je ne pas une ; non.

I : même sur PC

C : jeux vidéo, mais je devais avoir quoi, 10-12 ans. C'était euh my bimbo.

I : et même en ligne ? tu ne joues pas dans Facebook ou autres

C : oui, il y avait peut-être un moment où on devait gérer une espèce de petite ville sur Facebook, mais ça il y a quelques années. Mais, sinon sur des applications sur mon téléphone, ça c'est vraiment des bêtes jeux pour passer le temps.

I : oui, mais, même ce type de jeu, tu y joues ? Vraiment tout type de jeu

C : ah oui, ok, ok. Cela m'arrive de jouer dans les transports ou euh quand j'attends et que je n'ai pas un livre, ou euh je dois vraiment attendre 15 min et je n'ai vraiment rien d'autres à faire.

I : ok, et qu'est-ce qui te plaît dans ces jeux par exemples ? (Dans ton téléphone, au fait c'est quel jeu que tu aimes vraiment ?)

C : style euh, comment ça s'appelle ! des jeux style, cuisiner, je sais qu'il y avait un truc avec la ferme (récolter), mais c'est très basic. C'est décontractant, mais ça reste très focus sur quelque chose et ça ne prend pas de place, c'est dans le téléphone, c'est pratique. Souvent c'est parce que ça n'utilise pas aussi internet.

I : Donc les critères qui t'amènent à jouer sont : d'abord, parce que ça t'intéresse. Donc le type de jeu style : cuisine, ferme.

I : Ferme c'est quoi ?

C : Ferme c'est la même chose que cuisine ou gérer une ville ou gérer une ferme.

I : qu'est-ce que tu aimes vraiment, c'est le but du jeu ? C'est ça ?

C : Oui, c'est gérer des clients, la pression quand même, aller rapidement

I : est-ce que tu trouves que tous les éléments qui sont dans ces jeux, toutes les sections sont importantes ? cela t'apporte quelque chose ?

C : euh, oui. Même si par exemple, il y a certains jeux que j'apprécie moins parce que, en fait, le jeu est bloqué et on doit payer des suppléments. C'est quelque chose que je n'aime pas. Alors finalement, je me laisse du jeu. En réalité, c'est un jeu qui devient payant par la suite.

Oui, peut-être un jeu gratuit. Ça je ne l'ai pas dit. J'ai tendance à utiliser des jeux gratuits parce que je me lasse assez rapidement.

I : D'accord. Tu as un nom spécifique d'un jeu par exemple, sur ton téléphone ?

C : non, pas comme ça

I : qu'est-ce que tu éprouves quand tu joues ? ça te détend ?

C : Non, pas spécialement. Justement c'est vraiment pour passer le temps ; alors j'ai presque stressé de réussir ma mission. Donc non, ce n'est pas quelque chose d'apaisant.

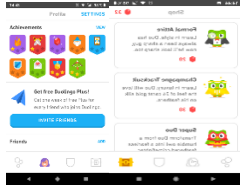
I : si j'ai bien compris, tu accordes plus de l'importance à des jeux du type challenge et de gestion, c'est bien ça ? et ferme aussi c'est le même type ?

C : oui, c'est toujours un peu la même chose. Si je me souviens bien, on doit aussi gérer les récoltes, ensuite il y a des gens, des clients qui viennent chercher des œufs. Même style que gérer un restaurant ou une pâtisserie.

I : d'accord, donc il n'y a rien de plus que tu peux dire sur ces jeux ? qui t'ont poussé à jouer à ces jeux ?

C : non, pas spécialement.

I : Ok. Je vais te montrer quelques mécaniques d'un logiciel de jeu vidéo ? Tu as achievement, des bonhommes comme ça, est-ce que cela te parle ? pas si le jeu te parle, mais les images ?



C : ça, ça me parle plus parce que je dois gagner des étoiles et je suppose qu'une fois qu'on a les badges, on accède à un niveau supérieur et on accède à d'autres fonctionnalités du jeu.

I : tu trouves ce type de fonctionnalité intéressante dans un jeu ? et pourquoi ?

C : parce que c'est assez visuel, donc on voit où on en est. Et je dirai que ça nous fait gagner des nouvelles fonctionnalités, c'est coloré et ça me parle parce qu'il y a temps, message. Tant dis que par exemple les animaux je ne vois pas tellement à quoi cela sert.

I : et ici ? Au fait si tu veux c'est aussi un jeu d'apprentissage.



C : ok, ça ne me parle pas du tout. Peut-être parce que c'est un peu moyen-âge. Pas super coloré. Moi c'est quelque chose qui me parle moins. Par contre, le fait que cela soit en différentes étapes, ça c'est intéressant. Je vois qu'ici on peut gagner des petits trophées ou des trésors et donc ; ça on voit un peu comme des badges. Ça je trouve ça intéressant. Voir les niveaux ; où on en est.

I : c'est plus le contexte moyen-âge tout ça qui ne te parle pas.

C : oui, ça ne me parle pas tellement.

I : et ça ? tu peux lire.



C : euh, j'avoue que lorsqu'il y a ce genre de pseudo histoire dans les jeux, j'ai plutôt tendance à skiper.

I : d'accord, parce que ça c'est un jeu qui te pousse à le faire dans le monde réel ; tu trouves ça intéressant ou sans plus ?

C : sincèrement, pas spécialement

I : d'accord. Ca c'est d'autres images !



C : ça par exemple, c'est vraiment le style de jeu que je vais jouer.

I : c'est le style de jeu auquel tu joues et pourquoi ?

C : déjà il y a la pression et c'est coloré. J'aime bien la cuisine donc j'aime bien. Peut-être le chef. Et c'est assez facile, il n'y a pas tellement à comprendre. On peut revenir quand on veut sur le jeu, on ne va pas oublier où on en est. Et c'est assez visuel.

I : et ça ?



C : ça par contre, je ne joue absolument jamais.

I : et ça ?



C : ça c'est les SIMS ?

I : non, c'est un autre jeu, c'est un jeu pour être leader

C : c'est moins mon style de jeu parce que j'ai l'impression qu'il y a aussi beaucoup de blablas. C'est peut-être parce que c'est en rapport avec mes études, je lis beaucoup alors je n'ai pas tellement envie.

I : quand tu dis qu'il y a beaucoup de blablas, donc c'est trop sérieux pour toi ?

C : dans les jeux vidéo, j'ai envie de jouer et pas lire ce que les gens ont à dire. Celui- là il pense ça, alors si j'appuie sur ça, ça va changer le jeu. Je n'ai pas envie d'inventer une nouvelle vie, fonctionnelle.



C : ça j'ai joué mais c'est plus dans la wii etc..., plus jeune je trouvais cela super FUN ;mais je ne suis pas quelqu'un hyper doué sur les manettes.



I : tout ce qui est oasis ?

C : ça me parle même si, je n'ai pas tendance à prendre ce genre jeu, parce que c'est ciblé et que ça va me donner envie de consommer de l'oasis.

I : tu ne jouerais pas à ce type de jeu parce que tu as l'impression que c'est de la PUB ?

C : oui, exacte ! sauf si on me conseil par des vrais personnes, en me disant bon allé c'est chouette. Mais sinon si je vois cela dans ma publicité sur Facebook ou quoi, je ne vais pas le télécharger



I : Est-ce que ce type de jeu te parle ? c'est ECO-Run ?

C : Ça me parle, même si je ne sais pas si je serai hyper doué.

I : c'est pour le réchauffement climatique au fait.

C : ha ok, oui. Et l'intérêt du jeu ?

I : tu dois essayer d'éviter que Bruxelles puisse être pollué

C : ça je trouve ça intéressant car ça sensibilise les personnes au réchauffement climatique, après il faut voir si ça fonctionne et si c'est vraiment intéressant. S'il y a beaucoup de niveau ou pas. Peut-être que si on voit ça et on joue au jeu, peut-être qu'on dira, au fait il y plein de choses auxquelles je n'aurai pas pensé.

I : mais est-ce qu'en le voyant ça t'a parlé la première fois ?

C : oui et non, le jeu me parait un peu vieux. C'est-à-dire que c'est un jeu que je voyais dans mon ordinateur il y a 15 ans.

I : donc, au fait c'est plutôt le graphisme que tu trouves vieux

C : oui, voilà.

I : Merci pour d'avoir participer à mon interview pour mon mémoire

R5 Boris :

I : Bonjour Boris, je m'appelle n'djali bintu saïka, je suis étudiante en master deux en Sciences de Gestion, je te remercie d'avoir accepté de te faire interviewer dans le cadre de mon mémoire de fin d'étude. J'aimerais préciser qu'il ne s'agit pas d'une évaluation, il n'y a pas de bonne ou mauvaises réponses et que ton identité restera anonyme. Est-ce que tu m'autorises à enregistrer notre conversation ?

R : Bien sûr !

I : Peux-tu te présenter stp ?

R : Je m'appelle Boris, je fais un master en informatique, je fais parti d'un cercle et je suis chef de mon kot. Et le weekend, je suis arbitre de rugby

I : Peux-tu me raconter une journée type de ton quotidien ?

R : Une journée type, je vais me lever à 8h-9h, je vais déjeuner et aller en cours. Ensuite, je reste au cercle ou je vais en cours et en soirée ou je suis avec ma copine

I : Qu'est-ce que tu aimes dans la vie ?

R : Rien faire, se perdre dans mes pensées, j'aime jouer et salle de sport.

I : Comment décrirais-tu une journée agréable ?

R : une journée où je reste avec mes potes, je fais des trucs marrant avec mes potes. Et si je suis en vacances, c'est jouer. Si je suis en cours, j'organise des événements pour le cercle.

I : Fais-tu une différence entre le terme fun et le terme amusant/drôle ?

R : Non, il n'y a pas de différence.

I : ok, As-tu déjà vécu des moments « fun » /drôle/amusant durant une de ses journées ?

R : oui, les 24h vélo, je me suis réveillé à 16h et lorsque je me suis réveillé j'ai bu jusqu'au lendemain. Je pense que Fun c'est marrant de bout en bout.

I : Qu'est ce qui constitue, selon vous, les éléments d'une chose fun /amusant ?

R : Pour moi, Fun égale perdre toute notion de temps ; Tu ne dois pas réfléchir quand réfléchir quand elle commence ou termine.

I : As-tu un jeu préféré ? Pourquoi ce jeu-là en particulier ?

R : ha, mon jeu préféré c'est League of legende. C'est un jeu où on joue 5 personnes contre 5 personnes, il y a beaucoup de mécanique, chaque partie est unique. C'est un jeu par équipe en ligne.

I : et comment ça se passe exactement ?

R : Bon, c'est assez long à expliquer. Tu as une carte tu as 4 rangés de de tourelle que tu dois détruire, ramasser des ressources en tuant ses adversaires, ton équipe soit plus forte que ton équipe adverse.

I : ok, et est-ce que toutes les actions dans ce jeu sont utiles ?

R : Oui, ils sont tous utiles. Ça dynamise le jeu et permet de le rendre plus intéressant.

I : A quoi accordes-tu de l'importance lorsque tu joues à un jeu ?

R : Il faut que le jeu soit très compliqué, il faut que chaque partie soit unique. Je suis compétiteur, j'aime ça. Et aussi, il faut que je sente le joueur progresser. C'est seulement après ça que je suis satisfait.

I : A ton avis, peut-on utiliser ces éléments dans d'autres contextes que dans un jeu ?

R : je pense que oui, ça existe déjà. Il existe des entreprises de développement en informatique qui sont élitiste avec un coté compétition. Par exemple, les 10 meilleurs ont une récompense, des primes, des chèques repas.

I : est-ce que tu penses qu'on peut utiliser cela via de l'apprentissage par exemple

R : bhein, oui, c'est possible je pense.

I : A présent, je vais te montrer quelques images et tu devras me donner ton avis et me dire ce que tu en penses.

R : d'accord.

Image 1 (Macdo)

Je trouve cela marrant, mais je n'aime pas trop les jeux de gestion car cela manque d'action.

Image 2 (Fortnite)

Je n'aime pas du tout. Je n'aime pas ce style de jeu avec fusils. Ca ne m'intéresse pas.

Image 3 (tomrider et l'autre)

S'était sympa, j'y ai déjà joué.

Image 4 : (leader)

Je n'aime pas les jeux de communauté ou il y a plein de blabla

Image 5 (Eco run)

Ce n'est pas bien développé, ça ne me donne pas envie d'y jouer. L'image de gameplay n'est pas terrible et l'interface n'est pas top n'en plus.

Image 6 (oasis)

C'est marrant ça fait sourire.

Image 7

Achievement et logo c'est marrant. On voit des apprentissages de quelque chose, ça rend le truc un peu plus ludique

Image 8 (zombierun)

C'est marrant. Mais ce ne me parle pas plus que ça. Je ne vois pas pourquoi il y a besoin de chercher un truc externe au sport pour faire du sport.

Merci.

R6 Eliel :

Q : Bonjour, je te remercie merci d'avoir accepté de faire cet interview avec moi dans le cadre de mon mémoire de fin d'études. Je suis Joy-Alain Ngoma et je suis étudiant en master 2 en science de Gestion.

J'aimerais préciser qu'il ne s'agit pas d'une évaluation, il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse et que ton identité restera anonyme.

Est-ce que tu m'autorises à enregistrer notre conversation ?

R : Bien sûr, évidemment

Q : Peux-tu te présenter en me donnant ton âge, ta profession, tes hobbies...

R : Je suis en dernière année de bachelier en science économique et de gestion. Mes hobbies pour le moment je suis passionné par la photographie, du cinéma, du sport évidemment, la lecture aussi évidemment.

Je suis étudiant avec plein d'idées d'entrepreneuriat que j'essaie de mettre en place actuellement.

Q : Ok, Est-ce que tu veux me raconter une journée type de ton quotidien ? Quel est ta journée type en fait

R : ma journée type c'est d'abord on ne réveille pas très tôt le matin en fonction de mes horaires de cours. Je traîne un peu en faisant ma toilette. Puis je vais aux cours où je rends un service ou travaille avec mon père.

Q : donc ce sont essentiellement les cours et travailler avec ton père.

R : oui c'est ça.

Q : Tu peux me dire ce que tu aimes dans la vie ? Tu l'as évoqué au début mais peux-tu revenir dessus ?

R : Il y a la photo que j'aime et essaie de pratiquer de temps en temps. J'ai acquis récemment un appareil photo et j'essaie d'acquiescer d'autres objectifs pour la photo en portrait et en paysage. Et puis la lecture aussi m'intéresse beaucoup et voilà.

Q : Comment décrirais-tu une journée agréable pour toi ?

R : Une journée agréable est une journée où l'on remplit tous ces objectifs de la journée et à la fin de la journée on ressent une certaine satisfaction qui naît de ce sentiment-là. C'est vraiment lorsque je me lève le matin, que je me fixe des objectifs et que je les remplis

Q : Dans cette journée agréable, Est-ce que tu vis des moments que tu pourrais qualifier de Fun, agréable, amusante ?

R : Oui, par exemple quand je prends une journée pour faire de la photo, que je me balade. Ça me procure un sentiment très agréable, de joie quand je photographie des paysages ou même des personnes ; cela fait partie des choses que j'aime beaucoup et qui me procure de la joie

Q : D'accord, merci. Est-ce que tu fais une différence entre les termes fun, amusant ou drôle ? Peux-tu me donner des exemples ?

R : Fun amusant ou drôle ?

Q : Oui, Est-ce que tu fais une différence à ce niveau-là ? Est-ce que pour toi c'est la même chose, Est-ce que ce n'est pas la même chose ?

R : ça pourrait exprimer la même chose, sauf que c'est utilisé dans des contextes très différents. Par exemple le mot fun ça représente "la fête". Par exemple lorsqu'on veut passer un moment Fun, pour moi c'est être clairement être pas forcément dans une boîte de nuit mais être dans une ambiance assez cozy, ambiance avec musique et tout etc.)

Le mot amusant ça m'évoque juste un moment court, drôle sans que ça aille forcément plus loin. Pour moi ce sont quelques choses qui sont limitées dans le temps

Q : D'accord, Tu évoques tantôt que Fun pour toi c'est plutôt une sortie entre amis, un moment cozy. Et pour quelque chose de drôle peux-tu me donner un exemple de drôle ou amusant

R : C'est peut-être une blague, voir une personne se comporter d'une certaine manière. Pour moi c'est un concept qui est limité, qui ne dure pas longtemps. Par exemple aller voir une pièce de théâtre pour moi ce ne serait pas amusant mais plutôt Fun. Cela dépend, pour moi, essentiellement de sa durée.

Q : Toujours en continuité avec cette question, qu'est ce qui pour toi alors constituent les éléments d'une chose Fun ?

R : Les éléments d'une chose Fun sont :

- Le fait que ça dure plus longtemps
- Que ce soit décidé. Quand on fait quelque chose de Fun c'est parce qu'on sait pour nous que c'est Fun.

Mais quelque chose d'amusant, il y a une part d'aléatoire dedans, même si on peut décider elle se produit généralement sans qu'on le veuille.

Q : As-tu un jeu préféré ?

R : Euh...Un jeu vidéo ou non ?

Q : un Jeu parmi tout ce qui existe

R : Alors ce serait le jeux vidéo FIFA, un jeu de sport

Q : pourquoi ce jeu en particulier ?

R : C'est un jeu qui a bercé mon enfance mais aussi parce que j'aime le sport, particulièrement le Football. Voilà pourquoi

Q : à ton avis, toutes les actions que tu dois faire dans ce jeu, qui sont présents dans ce jeu, sont utiles selon ?

R : Oui, à différent degré. Je ne joue pas beaucoup en ligne, donc les extensions pour les parties en lignes je ne les utilise quasi pas. Mais pour moi FIFA c'est plus une activité ludique avec plusieurs personnes autour de soi que juste se connecter et jouer avec un inconnu lointain.

Q : à quoi accordes-tu de l'importance lorsque tu joues à un jeu ?

R : Mon attention est plus portée sur le Scénario et l'intrigue. J'aime beaucoup le cinéma donc c'est quelque chose qui m'attire naturellement.

Mais il y a aussi la jouabilité qui est important. Cette association entre la jouabilité et le scénario rends un jeu meilleur.

Q : À ton avis, peut-on utilisé ces éléments que tu viens de citer dans d'autres contexte que dans un jeu vidéo ? Dans l'enseignement, dans les hôpitaux, aux travaux, dans des situations d'apprentissage, etc.

R : Oui c'est important, c'est intéressant dans des situations d'apprentissage d'utilisé le visuelle, le scénario ou encore le touché pour plonger la personne dans ce qu'il est en train d'apprendre.

Q : Peux-tu me décrire ce que tu ressens lorsque tu joues ? Éprouves-tu quelque chose en particulier ?

R : Lorsque je joue à FIFA par exemple il y a beaucoup d'émotion. Il y a un gros stress qui naît, de la joie, de la satisfaction quand on gagne essentiellement.

Q : Est-ce que lorsque tu joues il y a des moments Fun qui sortent de nulle part ou Est-ce que tout est selon toi maîtrisé ?

R : non rien est maîtrisé, Surtout parce que pour moi le Fun vient du fait qu'on joue avec ses amis. Passer un moment avec ces amis c'est un moment fun pour moi.

Q : Qu'est ce qui te fait revenir jouer à un jeu ?

R : pour moi c'est surtout le contenu du jeu. Il y a beaucoup de jeu auquel j'ai accroché par exemple GTA. La jouabilité et le scénario sont important et aussi la progression dans le jeu. Pour GTA, l'univers en ligne offre beaucoup de possibilités, les choses à accomplir et la progression sont quasi illimité et on veut revenir les découvrir.

Q : Quel est pour toi, l'aspect voire la chose la plus importante lorsque tu joues à un jeu vidéo ?

R : ça reste le scenario, le gameplay/la jouabilité la maniabilité et le graphisme.

Q : Voici quelques images de jeu, peux-tu me dire ce que t'en penses.

R :

1. C'est bien qu'il ait des badges avec une certaines progression donc c'est bien. Ça m'a l'air d'être un truc pour enfant, le personnage utilisé est enfantin
2. C'est pas mal mais je n'ai pas une attirance pour le jeu en RPG avec ce genre d'atmosphère
3. Là c'est plus intéressant car c'est scénarisé, on voit une mise en situation
4. Ça ressemble à un jeu de gestion. Ça ne m'évoque pas grand-chose, le graphisme est simple, on voit le logo de MacDonald
5. Ça fait partie des jeux que je pourrai jouer, j'ai suivi la saga au cinéma et ça m'intéresse
6. On dirait les Sims ou un jeu similaire, avec une notion de progression. Je ne suis pas fan de l'interface et du gameplay dans les Sims
7. C'est Mario, un classique dont on ne se lassera jamais
8. Des personnages d'oasis, une pub peut être. Pas un jeu vidéo

Q : merci pour tes réponses, je te tiendrai au courant en temps et en heure voulu !

R7 Gelly :

Q : Bonjour, je te remercie merci d'avoir accepté de faire cet interview avec moi dans le cadre de mon mémoire de fin d'études. Je suis Joy-Alain Ngoma et je suis étudiant en master 2 en science de Gestion.

J'aimerais préciser qu'il ne s'agit pas d'une évaluation, il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse et que ton identité restera anonyme.

Est-ce que tu m'autorises à enregistrer notre conversation ?

R : j'ai 24 ans et suis étudiant en deuxième année de master à la LSM et en ce moment je fais un stage en tant que business développer chez Chronos group

Q :

R : Me réveiller, décider si je vais en cours ou pas. Aller travailler à mon job étudiant chez Otacos. Après prendre des sucreries à grignoter devant mon ordinateur et tout faire sauf étudier. Puis au soir aller voir des amis.

Q : Qu'est-ce que tu aimes dans la vie

R : j'aime manger, l'argent et voir mes amis

Q : journée agréable

R : ça se situe en Eté, je me réveille tôt vers 8h pour voir le soleil frais du matin. J'appelle des amis et leur propose une sortie au lac avec de la boisson, en discutant et écoutant de la musique.

Q : qu'est ce qui dans cette journée peut être amusant pour toi ?

R : R est amusante dès le moment où je suis avec mes amis et qu'il y a une bonne ambiance

Q : différence entre fun, amusant et drôle

R : Je préfère l'amusant fun à l'amusant drôle.

Q : un exemple de quelque chose de fun et un autre exemple de quelque chose de drôle ?

R : Quelque chose de Fun, c'est quelque qui est agréable sans qu'elle le soit à outrance.

Quelque chose de drôle se déroule pendant un instant court puis on passe à autre chose.

Quand c'est fun c'est plus long et quand c'est drôle on rigole puis on passe à autre chose.

Q : As-tu déjà vécu des moments fun ou drôle durant ces journées ?

R : Oui quand mes journées sont agréables, elles sont fun et si possibles même drôle

Q : Qu'est ce qui constitue selon toi, les éléments d'une chose fun ?

R : Je dirai que ça a à voir avec l'insouciance, si tu es stressée et que tu es préoccupée ça ne sera jamais Fun. Il faut donc qu'il ait de l'insouciance, de la spontanéité.

Q : Tu as un jeu préféré ?

R : j'en ai deux en tête car ils me font le même effet.

J'adore « Bac à lauréat » car je dégomme tout le monde à ce jeu et je ne perds pas !

Et l'autre jeu que j'aime bien est « Kums » pour la petite adrénaline qu'il y a dedans. Mais on est obligé d'y jouer en binôme et l'autre peut être un fardeau.

Q : actions sont utiles ?

R : Oui car ils sont nécessaires pour que je gagne !

Q : accorde de l'importance

R : je dois y prendre du plaisir. Gagner sans s'amuser c'est inutile. Et il faut que toutes les personnes autour s'amuse bien.

Q : Les éléments dans d'autre contexte que le jeu ?

R : Oui, dans la vie quotidienne. Par exemple dans « bac à lauréat » tu dois réfléchir vite. Comme dans les écoles pour la culture générale, être réactif

Moi : joue tu à des jeux vidéo ?

R : Oui les Sims c'est tout

Q : qu'est ce qui te plaît en général dans ces jeux là

R : je suis riche, je construis ma maison. C'est l'aspect avoir des ressources et avec de la créativité.

Q : ce que tu n'aimes pas ?

R : Les besoins des Sims et le fait qu'on ne le joue pas en ligne

Q : Tu as une émotion particulière en jouant à ce jeu ?

R : Je me sens bien et je suis à l'aise. C'est mon moment à moi et je peux y passer énormément de temps, c'est mon moment à moi et ça me détend et je suis heureuse

Q : élément qui te pousse à revenir jouer ?

R : Etre créatif et de pouvoir rajouté des extensions une fois qu'on a fait le tour de ce qu'il y avait. Avoir plus de produit et de contenu

Q : la chose la plus importante quand tu joue

R : Avoir le choix, plusieurs possibilités. Je n'aime pas trop lorsqu'on m'impose ce que je dois faire même dans les jeux ! C'est pour ça que je n'aime pas tout ce qui est quête à accomplir.

Q : Images

R :

1. J'aime bien, c'est un peu comme dans les sims. On a le choix de ce à quoi on veut que notre avatar ressemble et ait comme aspiration. Il y a plusieurs paliers à franchir, c'est le côté badges et progression qui me plaît. C'est ludique et fun
2. Ça m'évoque une quête, avec des cartes et château. Ça ne m'attire pas du tout !
3. Encore comme une quête. Il semble y avoir un but derrière pour sauver des gens. J'aime bien les jeux où tu dois juste être là et te battre pour toi-même
4. Ça j'aime bien. Ça me rappelle mon job étudiant. C'est un peu comme dans les sims où c'est moi qui gère comme je l'entends.
5. Je n'aime pas le fait de devoir se battre, c'est comme la quête et ce n'est pas mon style
6. C'est comme les sims j'aime bien
7. J'adore Mario, j'ai grandi avec ça !
8. Ça me stress, ce genre de jeu de plateforme
9. Oasis, c'est intéressant, j'aime les jeux de mots dedans

Q : Merci

R8 Amandine :

Q : Bonjour, je te remercie merci d'avoir accepté de faire cet interview avec moi dans le cadre de mon mémoire de fin d'études. Je suis Joy-Alain Ngoma et je suis étudiant en master 2 en science de Gestion.

J'aimerais préciser qu'il ne s'agit pas d'une évaluation, il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse et que ton identité restera anonyme.

Est-ce que tu m'autorises à enregistrer notre conversation ?

R : J'ai 25, je suis étudiant en communication et travail dans une station de radio, et je suis aussi Community manager chez O'tacos

Q :

R : Je me lève vers 9h sans aller à mes cours du matin. Je fais le rush du midi à Otacos jusque 15h. Après je rentre me reposer et passer du temps en famille puis travailler sur ce que je dois faire pour mes cours ou pour mes jobs.

Q : qu'est-ce que tu aimes dans la vie ?

R : j'aime rire, une journée sans rire est impossible pour moi

Q : Une journée agréable pour toi ?

R : c'est être relax devant la télé, Netflix, popcorn et chips et pyjamas. Sortir avec des amis et bronzer au soleil

Q : quel aspect de cette journée peut être amusante pour toi ?

R : si je fais quelque chose d'inattendue, si on me fait rire.

Q : différence entre fun, amusant et drôle

R : Quand c'est Fun c'est quelque chose d'original, une bonne idée à la fois drôle et originale.

Le terme drôle n'a rien en plus. C'est juste drôle comme un passage drôle dans une émission par exemple.

Alors que le Fun a ce côté original en plus.

Q : Tu as déjà vécu des moments Fun ?

R : oui souvent ce sont des moments assez inattendus, qui te font sortir de ta zone de confort. C'est souvent le fait de faire des choses qu'on ne fait pas en temps normal.

Q : que sont les éléments d'une chose fun pour toi ?

R : oui c'est ça ! (L'originalité et l'inattendue qui sont amusantes)

Q : un jeu préféré ?

R : j'adore faire croire des choses à des gens pour voir leur réaction ou alors tester les gens pour voir s'ils mentent ou non.

Q : pourquoi ce jeu en particulier

R : j'aime bien tester l'honnêteté des gens. Et les tester peut confirmer ce que je pense.

Q : les actions sont utiles ?

R : non pas nécessairement mais c'est fun ! Et j'aime bien le faire. Après bien sûr je dis que c'est une blague.

Q : à quoi accorde-tu de l'importance ?

R : Le résultat est important pour moi

Q : autre contexte ?

R : Oui dans la vie de tous les jours, au travail. Il faut tester des gens pour savoir avec qui on traine.

Q : tu joues à des jeux vidéo ?

R : non pas du tout, je ne suis pas très jeu-vidéo. J'ai eu les Sims sur PlayStation quand j'étais petite

Q : qu'est-ce que tu n'aimes pas ?

R : je trouve que les jeux vidéo ne m'apportent rien. Je préfère sortir, regarder un film. Jamais ça ne me viendra à l'idée d'aller acheter un jeu ou d'aller en jouer.

Q : quels aspect un jeu devrait avoir pour que cela t'attire ?

R : si c'est un jeu qui me ressemble et qui se rapproche du réel ça pourrait m'intéresser. Les Sim par exemple je trouve que ce n'est pas très réaliste. Mais s'il y a des jeux où l'on peut réellement s'identifier cela m'intéresserait.

Q : La chose la plus importante si tu jouais à un jeu vidéo ?

R : Il faut qu'on puisse se divertir. Mais ils sont plutôt faits pour sortir du réel. J'aimerais avoir un part de réel (être identifier au personnage) et de non réel (ce qui t'entoure n'est pas réel) [ndlr : comme avec SAO]

Q : images

R :

1. Trop enfantin, ça ne me plaît pas, on dirait cady crush.
2. On dirait Game of trones. On sent les guerres et les dragons. Je pari que c'est un jeu pour garçons. Je n'aime pas
3. Les couleurs ne sont pas super vives et on a l'impression de pouvoir créer des choses ?

Q : aucuns de ces jeux ne t'évoque quelque chose de ludique ?

R : non

Q : la suite

4. J'aime bien car on s'identifie plus, on voit que c'est un manager et qu'il doit gérer sa production. Moi je pourrai m'identifier à ce manager
5. Le graphisme est très réaliste mais on dirait un jeu où il faut être concentré et c'est stressant !
6. Il ne m'inspire rien mais on a l'impression de pouvoir créer des choses.
7. Mario, tout le monde connait et j'y ai joué quand j'étais petite. J'ai joué à une version plus améliorée mais j'ai trouvé ça très compliqué et trop de stage à déverrouiller, trop de trucs à faire.

Merci

R9 Eliel:

Q :

R : Je suis étudiante au collège St Stanislas à Mons en dernière année secondaire à Mons. J'ai pour option science forte et anglais et j'ai 17 ans.

Q : Une journée type

R : Je me réveille vers 6h et demi et je m'apprête pour aller à l'école pour prendre la route de l'école vers 7h30. Je finis mes cours à 16h00 et je rentre chez moi. Au soir je fais mes devoirs et étudie mes éventuelles leçons. Si j'ai le temps après l'école, je passe à la salle de sport. Je prends aussi soins de mon petit frère et de ma petite sœur.

Q : Qu'est-ce que tu aimes dans la vie ?

R : J'aime la musique en générale, l'écouter et chanter. J'aime aussi la cuisine, découvrir la cuisine de différents endroits du monde.

Q :

R : Une journée agréable c'est se réveiller un matin de bonne humeur, décider de partir à la mer et faire une activité avec ses amis, passer un bon moment, rentrer à la maison prendre un bon bain, regarder un bon film et se coucher.

Q : Quelque chose d'amusant ?

R : Le temps passer avec mes amis et aussi le temps passer à m'apprêter pour sortir, voilà les choses qui pourrait être amusantes.

Q : Différence entre amusant ou drôle ?

R : déjà entre amusant et drôle, je fais une différence. Quelque chose d'amusant n'est pas forcément drôle mais quelque chose de Fun est amusant mais pas drôle !

Q : Peux-tu me donner des exemples ?

R : Quelque chose qui est amusant : partir dans un parc d'attraction ou à un festival. Et quelque chose de drôle c'est une chose qui te fera rire : par exemple faire une attraction ne te fera pas forcément rigoler. Tu vas t'amuser mais tu ne rigoleras pas, ce n'est pas drôle mais amusant.

Et Fun c'est quand on passe un bon moment, c'est quelque chose qui est amusant mais devient "Fun" par le contexte. Les parcs d'attraction sont faits pour s'amuser mais quelque chose qui est Fun c'est lorsqu'on y va en famille par exemple.

Q : Les éléments d'une chose Fun ?

R : Les personnes et l'atmosphère principalement. Puis après l'activité, par exemple si on mange (pique-nique) ou si on chante ensemble.

Q : un jeu préféré

R : Les jeux de cartes

Q : pourquoi ?

R : Parce qu'il y a plusieurs façons d'y jouer : en duo ou avec beaucoup plus de monde. Il y a plusieurs types de jeu à faire avec un seul jeu de carte. On passe un bon moment, c'est drôle, c'est fun et amusant !

Q : Actions sont utiles ?

R : Oui ! Les regards, la façon de poser la carte, etc. Tout est important.

Q : importance lorsque tu joues ?

R : Passer un bon moment, tuer l'ennuie.

Q : joues tu aux jeux vidéo ?

R : Oui, à la Wii et à des jeux sur mon téléphone.

Q : Qu'est-ce que tu aimes et n'aimes pas dans ces jeux ?

R : Leur convivialité, c'est divertissant et varié vu qu'on a le choix. Mais parfois il y a des règles que je n'aime pas et qu'on ne peut pas changer parce que c'est un jeu vidéo.

Q : un jeu vidéo préféré ?

R : Just dance sur Wii.

Q : Pourquoi ?

R : Parce que tu peux bouger, danser en générale.

Q : quel sentiment lorsque tu joues ?

R : Je suis motivé et je danse à fond comme si je passai une audition. Beaucoup de détermination donc.

Q : Quel élément te pousse à revenir jouer ?

R : Le fait de passer d'un niveau à un autre, il y a une envie de se surpasser pour être la meilleure. Dépasser les autres mais aussi se surpasser soi-même.

Q : La chose la plus importante lorsque tu joues à un jeu vidéo ?

R : Il faut que ça me divertisse, que ça m'amuse. Que ce soit chouette et que ça m'apporte quelque chose. Comme Just dance qui est bon pour la santé. Il ne faut pas que ce soit un jeu frustrant.

Q : Images

R :

1. Des prix qu'on a envie de recevoir et en avoir le plus possible. C'est bien parce que ça pousse à te surpasser et à être fier de soi. On sait s'identifier à l'avatar et il ne reste pas toujours le même. Ça m'évoque quelque chose d'amusant même si ce n'est pas mon style.
2. Ça m'évoque un jeu de quête et de combat. Ça m'attire pas du tout ! Je n'aime pas les jeux où tu dois te obligatoirement te confronter à quelqu'un pour atteindre un autre niveau. Les jeux de combat et de quête ne m'intéressent pas trop car c'est trop de combat et de réflexion. Ça m'a l'air d'être un jeu pour les adultes et ceux passionné par les jeux vidéo. Ça ne m'évoque rien d'amusant.
3. Les graphiques sont moins bien et ça ne donne pas envie de cliquer. On dirait que c'est fait à la va-vite. Ça ne m'évoque rien d'amusant.
4. J'y jouait quand j'étais petite, avec des petits personnages. Ça fait plus enfantin et j'aime bien.
5. Là c'est beaucoup plus réaliste, on dirait que tu es dans le jeu vidéo. Je trouve ça un peu flippant d'avoir un tel niveau de réel dans un monde virtuel. Ça ne m'attire pas du tout, ça ne fait pas jeu, c'est trop sérieux et pas fun.
6. Ça m'attire plus car y a un paysage agréable et ça fait dessin animé.
7. Mario un classique, qui n'aime pas Mario ?! Ce qui me plaît c'est sa tenue, les bruits qu'il fait, c'est une icône.
8. C'est un auquel je joue étant petite. Quand tu pers on a envie de recommencer pour avoir plus.

Q : Merci !

R10 Mi-Ange:

Q : Bonjour, je te remercie merci d'avoir accepté de faire cet interview avec moi dans le cadre de mon mémoire de fin d'études. Je suis Joy-Alain Ngoma et je suis étudiant en master 2 en science de Gestion.

J'aimerais préciser qu'il ne s'agit pas d'une évaluation, il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse et que ton identité restera anonyme.

Est-ce que tu m'autorises à enregistrer notre conversation ?

R : J'ai 13 ans, je suis en deuxième secondaire à l'école St Stanislas à Mons.

Q : une journée type ?

R : Au réveil je fais ma toilette puis mange. Lorsque que je ne suis pas à l'école, je regarde la télé tout en étant sur mon téléphone.

Q : ce que t'aimes ?

R : J'aime bien cuisiner

Q : journée agréable ?

R : être au soleil avec un cocktail à la main (sans alcool) et écouter de la musique.

Q : en quoi cette journée pourrait contenir des choses amusants ?

R : parce qu'elle serait relaxante et je pourrai me détendre

Q : Différence entre amusant, fun ou drôle ?

R : Aucune différence entre Fun et amusant, mais entre drôle et le reste.

Q : un exemple ?

R : c'est qui est Fun/amusant c'est quelque chose de ludique et tu peux t'amuser. Une chose drôle serait par exemple l'activité où l'on se fait picorer les pieds par des petits poisson, c'est marrant.

Q : des moments fun durant tes journées agréables ?

R : Oui en vacances, dans un parc d'attraction.

Q : les éléments d'une chose fun

R : ça doit être ludique, ça doit te plaire et il faut être avec des personnes qui contribue à la rendre fun !

Q : un jeu préféré ?

R : Oui le Loup garou qui est un jeu de société.

Q : pourquoi ?

R : parce que lorsqu'on est plusieurs c'est amusant

Q : tout est utile

R : Oui, parce qu'à tout moment tu peux être tué

Q : à quoi accorde tu de l'importance

R : La compétition et être avec plusieurs personne pour que ce soit amusant

Q : éléments utilisés dans d'autre contexte ?

R : Non, je trouve que ce n'est pas utile. Sauf si c'est pour apprendre en s'amusant !

Q : quoi comme éléments par exemple ?

R : Les couleurs par exemple

Q : Joues –tu aux jeu vidéo ?

R : Oui

Q : qu'est ce qui te plait dans ces jeux.

R : Gagner, lorsque ton but est de gagner et tu fais tout pour y arriver !

Q : qu'est ce qui ne te plait pas ?

R : Perdre

Q : Quel jeu vidéo préfères-tu ?

R : Je n'ai pas de jeu vidéo préféré mais si je peux en citer qu'un je dirai Mario Kart

Q : Qu'est-ce que tu éprouves lorsque tu joues ?

R : Du stress car je veux gagner, un fort esprit de compétition.

Q : qu'est ce qui te pousse à revenir jouer ?

R : Quand je perds et que j'ai envie de gagner la prochaine fois ou essayer de faire mieux en tout cas.

Q : la chose la plus importante qd tu joues

R : gagner tout en m'amusant

Q : images

R :

1. On a envie de tout faire pour passer au niveau supérieur et c'est chouette. Le fait de pouvoir récolter des pièces et changer son avatar est super aussi.
2. Un peu brouillant mais ça à l'air bien. On dirait un jeu où tu dois passer des niveaux pour pouvoir continuer au stage suivant.
3. On doit fuir pour pas qu'on te capture. C'est intéressant parce que tu stresse parce que tu veux t'en sortir. Ça t'oblige à aller vite.
4. Il faut préparer des hamburgers, comme j'aime bien cuisiner j'adore. Les couleurs donnent envie aussi d'y jouer
5. Je n'aime pas trop, parce que c'est sombre et triste.
6. Ça donne plus envie de jouer, on a l'air de pouvoir choisir son personnage
7. Mario j'aime bien les jeu Mario. Il est très connu et il est bien.
8. Ce n'est pas de la compétition, tu es tout seul et ce n'est pas intéressant.

Merci !

R11 Khadi:

Q : Bonjour, je te remercie merci d'avoir accepté de faire cet interview avec moi dans le cadre de mon mémoire de fin d'études. Je suis Joy-Alain Ngoma et je suis étudiant en master 2 en science de Gestion.

J'aimerais préciser qu'il ne s'agit pas d'une évaluation, il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse et que ton identité restera anonyme.

Est-ce que tu m'autorises à enregistrer notre conversation ?

R : J'ai 12 ans et je suis en première année secondaire à Mons.

Q : une journée type

R : Je me lève et fais ma toilette. Et lorsque je ne vais pas à l'école je passe ma journée à lire un livre ou sur des écrans, ou encore je mange ou dors. Je n'ai pas réellement de quotidien type, chaque jour pour moi est nouveau.

Q : Ce que tu aimes dans la vie ?

R : j'ai bien le tennis, la natation et le sport en général. Je fais aussi de la guitare.

Q : journée agréable

R : Je me lève vers 9h, je prends un petit déjeuner bien rempli. Puis je vais au centre commercial pour faire du shopping, manger une glace et allé au restaurant. Et après je rentre dormir le cœur léger.

Q : Moments amusant ?

R : Oui en parlant avec des gens, en me promenant, en faisant plein de trucs.

Q : Diff entre

R : Fun et amusant pour moi c'est pareil. Mais drôle c'est quelque chose qui te fait rigoler et si c'est amusant ce n'est pas forcément rigolo.

Q : par exemple ?

R : Une chose amusante c'est par exemple faire du trampoline

Q : et une chose drôle ?

R : C'est lorsque quelqu'un fait une blague par exemple.

Q : Vécu des moment fun et amusant durant tes journées ?

R : Oui ! Lorsque je suis avec mes cousines et qu'on joue à des jeux.

Q : Les éléments d'une chose fun

R : Il doit y avoir plusieurs personnes parce que toute seule tu ne peux pas faire grand-chose. Et aussi, il doit y avoir une bonne ambiance amicale.

Q : jeu préféré ?

R : Pas en particulier. Mais si je dois en choisir un ce serait Candy Crush.

Q : pourquoi ?

R : Parce que ça me détend lorsque je m'ennuie.

Q : actions sont utiles ?

R : Oui

Q : Importance quand tu joues ?

R : Le fait de gagner et d'aller le plus loin possible. Et il faut que ça me distraie.

Q : dans d'autre contexte ?

R : Oui un peu, pour l'école on aime jouer aux jeux vidéo et si ça peut aider à apprendre en s'amusant ça serait bien.

Q : qu'est ce qui te plait en particulier dans Candy Crush ?

R : C'est qu'il ne faut pas trop réfléchir. Tu vas faire une action et il y aura plein d'autres qui vont suivre en cascade. Ce n'est pas un jeu de réflexion et cela me plaît.

Q : Ce que tu ressens qd tu joues ?

R : Du plaisir en jouant surtout. De la joie quand je gagne et de la tristesse quand je perds.

Q : qu'est ce qui te pousse à revenir y jouer ?

R : Déjà il y a plein de couleur, un jeu en noir et blanc ce n'est pas très amusant. Et y a des personnages de type cartoon qui sont drôle.

Q : l'aspect le plus important qd tu joues ?

R : C'est de franchir les niveaux d'un jeu et revenir pour les franchir.

Q : images

R :

1. Les éléments me donnent envie d'aller plus loin dans ce jeu. Il y a plein de couleur et l'avatar à l'air assez enfantin donc j'aime bien.
2. Ça me tente un peu moins. Je n'aime pas les jeux dans lesquels il faut beaucoup réfléchir. Ça se passe dans un château, il y a plein de trucs, plein de boutons. Aucun élément que je trouve fun ou amusant
3. Les personnages ont l'air sympas mais ça ne me tente pas trop parce que les images ont l'air bizarre.
4. Ça me plaît parce que ça fait plus enfant. Et j'aime bien les jeux sur des restaurants.
5. Là je n'aime pas car on mélange le réel et le virtuel
6. J'aime bien car on dirait des personnages de la Wii et ça a l'air d'être pour les enfants.
7. J'aime bien Mario
8. Je n'aime pas trop car il y a des immeubles, on dirait la vie réelle un peu.

Annexe 3 : Enquête quantitative

➤ Scénario individuel :

Imagine-toi dans le contexte suivant :

Tu es invité(e), par une enseigne de restaurant qui va bientôt s'installer en Belgique, à trouver un nom pour leur nouvelle gamme de burger destinée aux personnes qui veulent manger sain.



Tu dois le trouver **seul** sans une aide externe.

Prête bien attention à l'**image** et aux **4 points descriptifs** du concours, cela sera très important pour la suite !

➤ Scénario social :

Imaginez-vous dans le contexte suivant :

Vous êtes invité(e) par une enseigne de restaurant qui va bientôt s'installer en Belgique, à faire équipe (**entre amis ou en famille**) pour trouver un nom à leur nouvelle gamme de burger destinée aux personnes qui veulent manger sain.

Prêtez bien attention à l'image et aux 4 points descriptifs du concours, cela sera très important pour la suite !

➤ Les images :

Individuel fantaisie

AIDE-NOUS A NOMMER NOTRE NOUVELLE
GAMME DE BURGER !

GRAND JEU CONCOURS !



- 1) Propose un nom pour notre nouvelle gamme de burgers **sains**
- 2) Donne la **meilleure** idée et montre **ton talent**
- 3) Sois **Créatif(ve)**, **Imagé(e)** et surtout **Amuse-toi**
- 4) Tous les participants seront **récompensés** !

Social fantaisie

AIDEZ-NOUS A NOMMER NOTRE NOUVELLE
GAMME DE BURGER !

GRAND JEU CONCOURS !



- 1) Proposez un nom pour notre nouvelle gamme de burgers **sains**
- 2) Partage une expérience extraordinaire **entre amis** et coopérez pour **trouver ensemble** la proposition gagnante
- 3) Soyez **Créatifs**, **Imagés** et surtout **Amusez-vous**
- 4) Tous les participants seront **récompensés** !

Individuel non-fantaisie

AIDE-NOUS A NOMMER NOTRE NOUVELLE
GAMME DE BURGER !



GRAND JEU CONCOURS !

- 1) Propose un nom pour notre nouvelle gamme de burgers **sains**
- 2) Donne la **meilleure** idée et montre **ton talent**
- 3) Sois **Inventif(ve)**, le (la) plus **innovant(e)** et surtout le (la) plus **malin(e)**
- 4) Tous les participants seront **récompensés** !

Social non-fantaisie

AIDEZ-NOUS A NOMMER NOTRE NOUVELLE
GAMME DE BURGER !



GRAND JEU CONCOURS !

- 1) Proposez un nom pour notre nouvelle gamme de burgers **sains**
- 2) Partage une expérience extraordinaire **entre amis** et coopérez pour **trouver ensemble** la proposition gagnante
- 3) Soyez **Inventifs**, les plus **innovants** et surtout les plus **malins**
- 4) Tous les participants seront **récompensés** !

➤ Les questions :

Q1. Premières mesures de caractéristiques individuelles

- Quel est votre mois de naissance ?

Q2. Pleasure

Lorsque vous regardiez le descriptif du concours proposé, comment vous sentiez vous

En réalisant ce concours, je me suis senti

- *Malheureux(se).....Heureux(se)*
- *Triste.....joyeux(se)*
- *Désespéré(e).....Rempli(e) d'espoir*

- *Ennuyé(e).....Délassé(e)*
- *Contrarié(e).....Content(e)*
- *Insatisfait(e).....Satisfait(e)*

Q3. Arousal

Lorsque vous regardiez le descriptif du concours proposé, comment vous sentiez vous

En réalisant ce concours, je me suis senti

- *Animé(e).....Endormi(e) (R)*
- *Excité(e).....Non excité(e) (R)*
- *Apaisé(e).....Agité(e)*
- *Calme.....Enflammé(e)*
- *Relaxé(e).....Stimulé(e)*
- *Survolté(e).....Tranquille (R)*

Q4. Dominance

Lorsque vous regardiez le descriptif du concours proposé, comment vous sentiez vous

En réalisant ce concours, je me suis senti

- *Dépendant(e).....Indépendant(e)*
- *Mené(e).....Meneur(se)*
- *Impuissant(e).....Puissant(e)*
- *Guidé(e).....Autonome*
- *Influencé(e).....Influent(e)*
- *Soumis(e).....Maître de moi même*

Q5. Le challenge individuel :

1_Pas du tout d'accord	2_plutot pas d'accord	3_Ni d'accord, Ni pas d'accord	4_plutot d'accord	5_tout à fait d'accord
------------------------	-----------------------	--------------------------------	-------------------	------------------------

- Ce jeu concours me donne envie de me dépasser
- Je veux être le (la) meilleur(e) dans ce concours
- Je suis motivé à participer à ce concours
- Participer à ce concours me met au défi
- Participer à ce jeu concours me met au défi d'exécuter au mieux de mes capacités

Q6. La coopération :

1_Pas du tout d'accord	2_plutot pas d'accord	3_Ni d'accord, Ni pas d'accord	4_plutot d'accord	5_tout à fait d'accord
------------------------	-----------------------	--------------------------------	-------------------	------------------------

- J'aime participer avec d'autre personne
- Je suis plus motivé(e) lorsque je participe en groupe
- J'aime le fait de participer avec mes amis/ma famille

- Je m’amuse plus lorsque c’est fait en groupe

Q7. Compelling experience :

Task enjoyment:

1_Pas du tout d'accord	2_plutot pas d'accord	3_Ni d'accord, Ni pas d'accord	4_plutot d'accord	5_tout à fait d'accord
------------------------	-----------------------	--------------------------------	-------------------	------------------------

- Participer à ce genre de jeu concours me procure du plaisir
- J'ai apprécié(e) donner mon avis sur le nom de la nouvelle gamme de burger
- Participer à ce concours me donne un sentiment de fierté
- Je me suis senti heureux en participant à ce concours

Q8. Playfulness

Intrinsic Enjoyment :

Pas du tout d'accord	2_plutot pas d'accord	3_Ni d'accord, Ni pas d'accord	4_plutot d'accord	5_tout à fait d'accord
----------------------	-----------------------	--------------------------------	-------------------	------------------------

- Je participe à ce jeu concours par pur plaisir
- J'ai apprécié(e) l'expérience en elle-même et non pour le gain que je pouvais avoir
- Je trouve ce concours vraiment Fun !
- J'apprécie de participer à ce type de concours
- Participer à ce concours m’a donné un sentiment de plaisir

Q9. Aesthetics

1_Pas du tout d'accord	2_plutot pas d'accord	3_Ni d'accord, Ni pas d'accord	4_plutot d'accord	5_tout à fait d'accord
------------------------	-----------------------	--------------------------------	-------------------	------------------------

- La présentation du concours est esthétiquement attrayant
- J’aime l’aspect visuel de ce jeu concours
- Je trouve l'affiche de ce concours attirant

Q10. Engagement

1_Pas du tout d'accord	2_plutot pas d'accord	3_Ni d'accord, Ni pas d'accord	4_plutot d'accord	5_tout à fait d'accord
------------------------	-----------------------	--------------------------------	-------------------	------------------------

- Je trouve le jeu concours engageant
- Je souhaite vivre d’autre concours de ce genre
- J’ai l’intention de parler de ce concours
- Je serai intéressé à participer à d’autres projets similaires

- Je dirai des choses positives sur ce concours à d'autres personnes
- J'ai envie de trouver d'autre jeu concours comme celui-ci

Q11. Question de type Manipulation check

- Le jeu concours proposé est une expérience sociale à partager entre amis **1 2 3 4 5** Le jeu concours proposé est un challenge individuel à vivre seul
- Le jeu concours proposé permet de vivre une expérience créative et FUN **1 2 3 4 5** Le jeu concours proposé permet d'être innovant et malin

Q12. Deuxième questions de mesures de caractéristiques individuelles

- Quel est votre genre ?
- Quel âge avez-vous ?
- Avez-vous déjà participé à ce genre de concours ?

Oui - Non

- A quelle fréquence serez-vous prêt(e) à jouer à ce genre de jeu concours ?

Pas du tout fréquemment	Plutôt pas fréquemment	Ni fréquemment, Ni pas fréquemment	Plutôt fréquemment	Tout à fait fréquemment
-------------------------	------------------------	------------------------------------	--------------------	-------------------------

Annexe 4 : Résultats de l'enquête quantitative

Annexe 4.1 : ACP

1.1. ACP Cooperation

Matrice de corrélation^a

a. Déterminant = ,035

Matrice de corrélation inverse

	Cooperation_SQ001	Cooperation_SQ002	Cooperation_SQ003	Cooperation_SQ004
Cooperation_SQ001	3,283	-1,468	• -1,079	-,407
Cooperation_SQ002	-1,468	3,523	-,349	-1,401
Cooperation_SQ003	-1,079	-,349	3,602	-1,862
Cooperation_SQ004	-,407	-1,401	-1,862	3,930

Indice KMO et test de Bartlett

Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.		,838
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	584,347
	ddl	6
	Signification	,000

Qualités de représentation

	Initiales	Extraction
Cooperation_SQ001	1,000	,816
Cooperation_SQ002	1,000	,829
Cooperation_SQ003	1,000	,830
Cooperation_SQ004	1,000	,847

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Variance totale expliquée

Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	3,322	83,044	83,044	3,322	83,044	83,044
2	,286	7,138	90,183			
3	,232	5,802	95,985			
4	,161	4,015	100,000			

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Matrice des composantes^a

	Composante
	1
Cooperation_SQ001	,903
Cooperation_SQ002	,911
Cooperation_SQ003	,911
Cooperation_SQ004	,920

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

a. 1 composantes extraites.

2.1. Challenge

Matrice de corrélation^a

a. Déterminant = ,018

Matrice de corrélation inverse

	Challenge_S Q001	Challenge_S Q002	Challenge_S Q003	Challenge_S Q004	Challenge_S Q005
Challenge_SQ001	3,064	-,929	-1,008	-,610	-,282
Challenge_SQ002	-,929	3,138	-,630	-,800	-,555
Challenge_SQ003	-1,008	-,630	2,525	-,008	-,513
Challenge_SQ004	-,610	-,800	-,008	3,999	-2,339
Challenge_SQ005	-,282	-,555	-,513	-2,339	3,911

Indice KMO et test de Bartlett

Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.		,873
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	702,331
	ddl	10
	Signification	,000

Qualités de représentation

	Initiales	Extraction
Challenge_SQ001	1,000	,779
Challenge_SQ002	1,000	,793
Challenge_SQ003	1,000	,714
Challenge_SQ004	1,000	,802
Challenge_SQ005	1,000	,802

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Variance totale expliquée

Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	3,890	77,809	77,809	3,890	77,809	77,809
2	,429	8,581	86,389			
3	,280	5,601	91,991			
4	,244	4,870	96,861			
5	,157	3,139	100,000			

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Matrice des composantes^a

Composante	
1	
Challenge_SQ001	,883
Challenge_SQ002	,891
Challenge_SQ003	,845
Challenge_SQ004	,896
Challenge_SQ005	,895

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

a. 1 composantes extraites.

3.1. ACP Engagement

Matrice de corrélation^a

a. Déterminant = ,014

Matrice de corrélation inverse

	Engagement_SQ002	Engagement_SQ003	Engagement_SQ004	Engagement_SQ005	Engagement_SQ006	Engagement_SQ007
Engagement_SQ002	1,981	-,600	-,549	,083	-,479	-,060
Engagement_SQ003	-,600	3,706	-,061	-1,421	-,329	-1,237
Engagement_SQ004	-,549	-,061	2,535	-,446	-,984	-,322
Engagement_SQ005	,083	-1,421	-,446	3,955	-,091	-1,861
Engagement_SQ006	-,479	-,329	-,984	-,091	2,175	,063
Engagement_SQ007	-,060	-1,237	-,322	-1,861	,063	3,704

Indice KMO et test de Bartlett

Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.		,875
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	749,463
	ddl	15
	Signification	,000

Qualités de représentation

	Initiales	Extraction
Engagement_SQ002	1,000	,591
Engagement_SQ003	1,000	,784
Engagement_SQ004	1,000	,690
Engagement_SQ005	1,000	,759
Engagement_SQ006	1,000	,602
Engagement_SQ007	1,000	,740

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Variance totale expliquée

Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	4,167	69,442	69,442	4,167	69,442	69,442
2	,738	12,301	81,743			
3	,420	6,995	88,738			
4	,303	5,046	93,784			
5	,199	3,318	97,102			
6	,174	2,898	100,000			

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Matrice des composantes^a

	Composante 1
Engagement_SQ002	,769
Engagement_SQ003	,886
Engagement_SQ004	,830
Engagement_SQ005	,871
Engagement_SQ006	,776
Engagement_SQ007	,861

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

a. 1 composantes extraites.

4.1. ACP Aesthetic

Matrice de corrélation^a

a. Déterminant = ,055

Matrice de corrélation inverse

	Aesthetic_SQ 002	Aesthetic_SQ 003	Aesthetic_SQ 004
Aesthetic_SQ002	4,167	-2,138	-1,608
Aesthetic_SQ003	-2,138	5,498	-3,044
Aesthetic_SQ004	-1,608	-3,044	5,021

Indice KMO et test de Bartlett^a

Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.		,770
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	509,565
	ddl	3
	Signification	,000

Qualités de représentation

	Initiales	Extraction
Aesthetic_SQ002	1,000	,888
Aesthetic_SQ003	1,000	,918
Aesthetic_SQ004	1,000	,907

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Variance totale expliquée

Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	2,712	90,405	90,405	2,712	90,405	90,405
2	,169	5,620	96,025			
3	,119	3,975	100,000			

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Matrice des composantes^a

	Composante
	1
Aesthetic_SQ002	,942
Aesthetic_SQ003	,958
Aesthetic_SQ004	,952

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

a. 1 composantes extraites.

5.1. ACP Fun

Matrice de corrélation^a

a. Déterminant = ,001

Matrice de corrélation inverse

	Compelling_SQ001	Compelling_SQ002	Compelling_SQ003	Compelling_SQ004	Playfulness_SQ002	Playfulness_SQ003	Playfulness_SQ004	Playfulness_SQ005	Playfulness_SQ006
Compelling_SQ001	2,922	-,682	-,550	,056	-,294	-,026	,017	-,960	-,346
Compelling_SQ002	-,682	3,085	-,611	-,485	-,232	-,247	-,445	,142	-,442
Compelling_SQ003	-,550	-,611	3,158	-1,670	,091	-,098	,072	,561	-,584
Compelling_SQ004	,056	-,485	-1,670	3,835	-,227	-,041	-,513	-,617	-,360
Playfulness_SQ002	-,294	-,232	,091	-,227	2,343	-,770	-,207	,138	-,590
Playfulness_SQ003	-,026	-,247	-,098	-,041	-,770	1,878	-,188	-,177	,048
Playfulness_SQ004	,017	-,445	,072	-,513	-,207	-,188	2,899	-,588	-,856
Playfulness_SQ005	-,960	,142	,561	-,617	,138	-,177	-,588	3,179	-1,350
Playfulness_SQ006	-,346	-,442	-,584	-,360	-,590	,048	-,856	-1,350	4,307

Indice KMO et test de Bartlett



Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.		,932
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	1259,804
	ddl	36
	Signification	,000

Qualités de représentation

	Initiales	Extraction
Compelling_SQ001	1,000	,706
Compelling_SQ002	1,000	,733
Compelling_SQ003	1,000	,663
Compelling_SQ004	1,000	,758
Playfulness_SQ002	1,000	,611
Playfulness_SQ003	1,000	,499
Playfulness_SQ004	1,000	,708
Playfulness_SQ005	1,000	,681
Playfulness_SQ006	1,000	,805

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Variance totale expliquée

Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	6,163	68,478	68,478	6,163	68,478	68,478
2	,669	7,436	75,915			
3	,535	5,948	81,863			
4	,370	4,115	85,978			
5	,355	3,943	89,921			
6	,304	3,381	93,302			
7	,236	2,620	95,922			
8	,204	2,266	98,188			
9	,163	1,812	100,000			

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Matrice des composantes^a

Composante	
1	
Compelling_SQ001	,840
Compelling_SQ002	,856
Compelling_SQ003	,814
Compelling_SQ004	,871
Playfulness_SQ002	,782
Playfulness_SQ003	,706
Playfulness_SQ004	,841
Playfulness_SQ005	,825
Playfulness_SQ006	,897

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

a. 1 composantes extraites.

6.1. ACP Compelling

Matrice de corrélation^a

a. Déterminant = ,070

Matrice de corrélation inverse

	Compelling_SQ001	Compelling_SQ002	Compelling_SQ003	Compelling_SQ004
Compelling_SQ001	2,297	-,940	-,443	-,508
Compelling_SQ002	-,940	2,749	-,665	-,844
Compelling_SQ003	-,443	-,665	3,022	-1,600
Compelling_SQ004	-,508	-,844	-1,600	3,214

Indice KMO et test de Bartlett

Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.		,835
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	465,152
	ddl	6
	Signification	,000

Qualités de représentation

	Initiales	Extraction
Compelling_SQ001	1,000	,730
Compelling_SQ002	1,000	,789
Compelling_SQ003	1,000	,797
Compelling_SQ004	1,000	,814

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Variance totale expliquée

Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	3,130	78,253	78,253	3,130	78,253	78,253
2	,381	9,534	87,787			
3	,277	6,935	94,722			
4	,211	5,278	100,000			

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Matrice des composantes^a

	Composante 1
Compelling_SQ001	,854
Compelling_SQ002	,888
Compelling_SQ003	,893
Compelling_SQ004	,902

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

a. 1 composantes extraites.

7.1. ACP Playfulness

Matrice de corrélation^a

a. Déterminant = ,045

Matrice de corrélation inverse

	Playfulness_SQ002	Playfulness_SQ003	Playfulness_SQ004	Playfulness_SQ005	Playfulness_SQ006
Playfulness_SQ002	2,249	-,822	-,319	-,005	-,792
Playfulness_SQ003	-,822	1,834	-,270	-,198	-,110
Playfulness_SQ004	-,319	-,270	2,693	-,679	-1,154
Playfulness_SQ005	-,005	-,198	-,679	2,759	-1,515
Playfulness_SQ006	-,792	-,110	-1,154	-1,515	3,640

Indice KMO et test de Bartlett

Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.		,852
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	540,852
	ddl	10
	Signification	,000

Qualités de représentation

	Initiales	Extraction
Playfulness_SQ002	1,000	,678
Playfulness_SQ003	1,000	,577
Playfulness_SQ004	1,000	,748
Playfulness_SQ005	1,000	,724
Playfulness_SQ006	1,000	,811

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Variance totale expliquée

Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	3,537	70,739	70,739	3,537	70,739	70,739
2	,614	12,286	83,026			
3	,357	7,139	90,164			
4	,294	5,886	96,050			
5	,197	3,950	100,000			

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Matrice des composantes^a

	Composante
	1
Playfulness_SQ002	,823
Playfulness_SQ003	,760
Playfulness_SQ004	,865
Playfulness_SQ005	,851
Playfulness_SQ006	,900

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

a. 1 composantes extraites.

8. ACP PAD

Matrice de corrélation^a

a. Déterminant = 8,55E-005

Qualités de représentation

	Initiales	Extraction
Plaisir_SQ001	1,000	,642
Plaisir_SQ002	1,000	,672
Plaisir_SQ003	1,000	,541
Plaisir_SQ004	1,000	,567
Plaisir_SQ005	1,000	,565
Plaisir_SQ006	1,000	,658
Arousal_SQ002	1,000	,613
Arousal_SQ003	1,000	,546
Arousal_SQ004	1,000	,653
Arousal_SQ005	1,000	,758
Arousal_SQ006	1,000	,648
Arousal_SQ007	1,000	,440
Dominance_SQ001	1,000	,606
Dominance_SQ002	1,000	,655
Dominance_SQ003	1,000	,537
Dominance_SQ004	1,000	,702
Dominance_SQ005	1,000	,591
Dominance_SQ006	1,000	,626

Méthode d'extraction : Analyse en

Indice KMO et test de Bartlett

Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.		,852
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	1594,046
	ddl	153
	Signification	,000

Variance totale expliquée									
Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements			Sommes de rotation du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	5,517	30,648	30,648	5,517	30,648	30,648	5,040	28,001	28,001
2	3,517	19,537	50,185	3,517	19,537	50,185	3,466	19,255	47,256
3	1,985	11,026	61,211	1,985	11,026	61,211	2,512	13,955	61,211
4	,946	5,253	66,464						
5	,763	4,236	70,700						
6	,655	3,639	74,339						
7	,640	3,557	77,896						
8	,556	3,090	80,985						
9	,525	2,916	83,902						
10	,462	2,569	86,471						
11	,410	2,277	88,747						
12	,392	2,176	90,923						
13	,370	2,054	92,977						
14	,336	1,868	94,845						
15	,275	1,530	96,375						
16	,261	1,448	97,824						
17	,216	1,201	99,025						
18	,176	,975	100,000						

Matrice des composantes^a

	Composante		
	1	2	3
Plaisir_SQ001	,776	-,138	-,143
Plaisir_SQ002	,776	-,200	-,173
Plaisir_SQ003	,714	-,011	-,177
Plaisir_SQ004	,721	-,210	-,056
Plaisir_SQ005	,725	-,089	-,178
Plaisir_SQ006	,749	-,140	-,279
Arousal_SQ002	-,700	,333	,108
Arousal_SQ003	-,677	,285	,078
Arousal_SQ004	,140	-,542	,583
Arousal_SQ005	,261	-,564	,609
Arousal_SQ006	,319	-,528	,517
Arousal_SQ007	,147	,372	-,529
Dominance_SQ001	,314	,607	,372
Dominance_SQ002	,444	,577	,353
Dominance_SQ003	,612	,384	,120
Dominance_SQ004	,282	,681	,398
Dominance_SQ005	,283	,657	,281
Dominance_SQ006	,456	,646	,025

a. Méthode d'extraction : Analyse en composantes

9.1. ACP Plaisir

Matrice de corrélation^a

a. Déterminant = ,044

Matrice de corrélation inverse

	Plaisir_SQ00 1	Plaisir_SQ00 2	Plaisir_SQ00 3	Plaisir_SQ00 4	Plaisir_SQ00 5	Plaisir_SQ00 6
Plaisir_SQ001	2,736	-1,749	-,185	,025	-,151	-,353
Plaisir_SQ002	-1,749	3,087	-,477	-,302	-,382	-,118
Plaisir_SQ003	-,185	-,477	1,727	-,110	-,179	-,388
Plaisir_SQ004	,025	-,302	-,110	1,680	-,255	-,608
Plaisir_SQ005	-,151	-,382	-,179	-,255	1,980	-,712
Plaisir_SQ006	-,353	-,118	-,388	-,608	-,712	2,299

Indice KMO et test de Bartlett

Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.		,862
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	543,622
	ddl	15
	Signification	,000

Qualités de représentation

	Initiales	Extraction
Plaisir_SQ001	1,000	,670
Plaisir_SQ002	1,000	,727
Plaisir_SQ003	1,000	,564
Plaisir_SQ004	1,000	,523
Plaisir_SQ005	1,000	,626
Plaisir_SQ006	1,000	,684

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Variance totale expliquée

Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	3,795	63,243	63,243	3,795	63,243	63,243
2	,670	11,170	74,414			
3	,511	8,514	82,928			
4	,473	7,887	90,815			
5	,340	5,673	96,488			
6	,211	3,512	100,000			

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Matrice des composantes^a

	Composante 1
Plaisir_SQ001	,819
Plaisir_SQ002	,853
Plaisir_SQ003	,751
Plaisir_SQ004	,723
Plaisir_SQ005	,791
Plaisir_SQ006	,827

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

a. 1 composantes extraites.

10.1. ACP Dominance

**Matrice de
corrélation^a**

a. Déterminant =
,094

Matrice de corrélation inverse

	Dominance_ SQ001	Dominance_ SQ002	Dominance_ SQ003	Dominance_ SQ004	Dominance_ SQ005	Dominance_ SQ006
Dominance_SQ001	1,730	-,518	-,134	-,281	-,251	-,232
Dominance_SQ002	-,518	2,022	-,465	-,585	-,016	-,268
Dominance_SQ003	-,134	-,465	1,493	,010	-,066	-,381
Dominance_SQ004	-,281	-,585	,010	2,155	-,835	-,266
Dominance_SQ005	-,251	-,016	-,066	-,835	1,843	-,324
Dominance_SQ006	-,232	-,268	-,381	-,266	-,324	1,733

Indice KMO et test de Bartlett

Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.		,862
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	412,216
	ddl	15
	Signification	,000

Qualités de représentation

	Initiales	Extraction
Dominance_SQ001	1,000	,580
Dominance_SQ002	1,000	,647
Dominance_SQ003	1,000	,449
Dominance_SQ004	1,000	,653
Dominance_SQ005	1,000	,567
Dominance_SQ006	1,000	,586

Méthode d'extraction : Analyse en
composantes principales.

Variance totale expliquée

Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	3,481	58,025	58,025	3,481	58,025	58,025
2	,733	12,222	70,247			
3	,556	9,272	79,519			
4	,477	7,949	87,468			
5	,430	7,166	94,633			
6	,322	5,367	100,000			

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Matrice des composantes^a

	Composante 1
Dominance_SQ001	,762
Dominance_SQ002	,804
Dominance_SQ003	,670
Dominance_SQ004	,808
Dominance_SQ005	,753
Dominance_SQ006	,765

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

a. 1 composantes extraites.

Indice KMO et test de Bartlett

Indice de Kaiser-Meyer-Olkin pour la mesure de la qualité d'échantillonnage.		,679
Test de sphéricité de Bartlett	Khi-carré approx.	385,452
	ddl	15
	Signification	,000

Qualités de représentation

	Initiales	Extraction
Arousal_SQ002R	1,000	,841
Arousal_SQ003R	1,000	,846
Arousal_SQ004	1,000	,697
Arousal_SQ005	1,000	,769
Arousal_SQ006	1,000	,657
Arousal_SQ007R	1,000	,412

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

11.1. ACP Arousal

Matrice de corrélation^a

a. Déterminant = ,109

Matrice de corrélation inverse

	Arousal_SQ002R	Arousal_SQ003R	Arousal_SQ004	Arousal_SQ005	Arousal_SQ006	Arousal_SQ007R
Arousal_SQ002R	2,255	-1,611	-,338	,076	-,098	,164
Arousal_SQ003R	-1,611	2,308	,459	-,252	-,327	-,041
Arousal_SQ004	-,338	,459	1,983	-1,085	-,362	-,142
Arousal_SQ005	,076	-,252	-1,085	2,313	-,723	-,282
Arousal_SQ006	-,098	-,327	-,362	-,723	1,804	-,121
Arousal_SQ007R	,164	-,041	-,142	-,282	-,121	1,181

Variance totale expliquée									
Composante	Valeurs propres initiales			Sommes extraites du carré des chargements			Sommes de rotation du carré des chargements		
	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé	Total	% de la variance	% cumulé
1	2,713	45,214	45,214	2,713	45,214	45,214	2,352	39,195	39,195
2	1,509	25,145	70,360	1,509	25,145	70,360	1,870	31,165	70,360
3	,755	12,578	82,937						
4	,466	7,770	90,707						
5	,321	5,349	96,056						
6	,237	3,944	100,000						

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

Matrice des composantes^a

	Composante	
	1	2
Arousal_SQ002R	,579	,712
Arousal_SQ003R	,559	,731
Arousal_SQ004	,735	-,395
Arousal_SQ005	,824	-,301
Arousal_SQ006	,805	-,095
Arousal_SQ007R	,446	-,462

Méthode d'extraction : Analyse en composantes principales.

a. 2 composantes extraites.

Annexe 4.2 : FIABILITÉ

1.2. Fiabilité Cooperation

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,931	4

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Cooperation_SQ001	3,46	1,324	178
Cooperation_SQ002	3,59	1,291	178
Cooperation_SQ003	3,64	1,191	178
Cooperation_SQ004	3,69	1,244	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Cooperation_SQ001	10,92	11,869	,828	,914
Cooperation_SQ002	10,79	11,996	,840	,910
Cooperation_SQ003	10,74	12,656	,838	,911
Cooperation_SQ004	10,69	12,215	,852	,906

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
14,38	21,175	4,602	4

2.2. Fiabilité Challenge

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,928	5

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Challenge_SQ001	2,81	1,304	178
Challenge_SQ002	2,79	1,425	178
Challenge_SQ003	2,83	1,318	178
Challenge_SQ004	2,93	1,382	178
Challenge_SQ005	2,83	1,318	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Challenge_SQ001	11,37	23,455	,814	,912
Challenge_SQ002	11,39	22,308	,824	,910
Challenge_SQ003	11,36	23,881	,761	,921
Challenge_SQ004	11,26	22,611	,830	,908
Challenge_SQ005	11,36	23,147	,831	,908

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
14,19	35,429	5,952	5

3.2. Fiabilité Engagement

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,911	6

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Engagement_SQ002	2,78	1,227	178
Engagement_SQ003	2,52	1,175	178
Engagement_SQ004	2,62	1,293	178
Engagement_SQ005	2,58	1,201	178
Engagement_SQ006	2,94	1,163	178
Engagement_SQ007	2,40	1,142	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Engagement_SQ002	13,07	25,921	,678	,905
Engagement_SQ003	13,34	24,937	,816	,885
Engagement_SQ004	13,23	24,562	,754	,894
Engagement_SQ005	13,27	24,944	,793	,888
Engagement_SQ006	12,91	26,308	,690	,903
Engagement_SQ007	13,45	25,582	,780	,891

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
15,85	35,899	5,992	6

4.2. Fiabilité Aesthetic

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,947	3

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Aesthetic_SQ002	2,38	1,357	178
Aesthetic_SQ003	2,42	1,376	178
Aesthetic_SQ004	2,35	1,363	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Aesthetic_SQ002	4,77	7,048	,871	,936
Aesthetic_SQ003	4,74	6,794	,903	,911
Aesthetic_SQ004	4,80	6,919	,892	,920

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
7,15	15,169	3,895	3

6.2. Fiabilité Compelling

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,907	4

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Compelling_SQ001	2,76	1,208	178
Compelling_SQ002	3,25	1,313	178
Compelling_SQ003	2,65	1,218	178
Compelling_SQ004	2,73	1,260	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Compelling_SQ001	8,62	11,886	,747	,895
Compelling_SQ002	8,14	10,924	,797	,878
Compelling_SQ003	8,74	11,458	,802	,876
Compelling_SQ004	8,66	11,108	,817	,870

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
11,39	19,561	4,423	4

5.2. Fiabilité Fun

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,941	9

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Compelling_SQ001	2,76	1,208	178
Compelling_SQ002	3,25	1,313	178
Compelling_SQ003	2,65	1,218	178
Compelling_SQ004	2,73	1,260	178
Playfulness_SQ002	3,03	1,329	178
Playfulness_SQ003	3,24	1,363	178
Playfulness_SQ004	2,76	1,271	178
Playfulness_SQ005	2,75	1,256	178
Playfulness_SQ006	2,80	1,286	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Compelling_SQ001	23,21	72,414	,790	,933
Compelling_SQ002	22,72	70,528	,810	,932
Compelling_SQ003	23,33	72,876	,757	,935
Compelling_SQ004	23,24	70,987	,826	,931
Playfulness_SQ002	22,94	71,906	,729	,937
Playfulness_SQ003	22,73	73,226	,644	,942
Playfulness_SQ004	23,21	71,465	,792	,933
Playfulness_SQ005	23,22	72,104	,770	,934
Playfulness_SQ006	23,17	69,964	,859	,929

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
25,97	90,107	9,492	9

7.2. Fiabilité Playfulness

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,895	5

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Playfulness_SQ002	3,03	1,329	178
Playfulness_SQ003	3,24	1,363	178
Playfulness_SQ004	2,76	1,271	178
Playfulness_SQ005	2,75	1,256	178
Playfulness_SQ006	2,80	1,286	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Playfulness_SQ002	11,56	19,502	,726	,875
Playfulness_SQ003	11,34	20,057	,646	,894
Playfulness_SQ004	11,82	19,516	,771	,865
Playfulness_SQ005	11,83	19,836	,749	,870
Playfulness_SQ006	11,79	18,937	,822	,853

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
14,58	29,792	5,458	5

9.2. Fiabilité Plaisir

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,880	6

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Plaisir_SQ001	3,50	,885	178
Plaisir_SQ002	3,35	,879	178
Plaisir_SQ003	3,28	,908	178
Plaisir_SQ004	2,85	1,076	178
Plaisir_SQ005	3,38	,986	178
Plaisir_SQ006	3,29	1,011	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Plaisir_SQ001	16,16	15,082	,710	,856
Plaisir_SQ002	16,30	14,834	,759	,849
Plaisir_SQ003	16,38	15,377	,638	,867
Plaisir_SQ004	16,81	14,551	,614	,874
Plaisir_SQ005	16,28	14,574	,691	,859
Plaisir_SQ006	16,37	14,098	,741	,850

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
19,66	20,746	4,555	6

10.2. Fiabilité Dominance

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,855	6

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Dominance_SQ001	3,38	1,149	178
Dominance_SQ002	3,35	1,132	178
Dominance_SQ003	3,38	,950	178
Dominance_SQ004	3,10	1,252	178
Dominance_SQ005	2,97	1,176	178
Dominance_SQ006	3,60	1,071	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Dominance_SQ001	16,39	18,715	,642	,831
Dominance_SQ002	16,42	18,402	,693	,821
Dominance_SQ003	16,39	20,850	,537	,848
Dominance_SQ004	16,67	17,498	,702	,819
Dominance_SQ005	16,80	18,592	,635	,832
Dominance_SQ006	16,17	19,207	,646	,830

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
19,77	26,416	5,140	6

11.2. Fiabilité Arousal SQ002R-SQ003R (facteur 2)

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,842	2

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Arousal_SQ002R	3,1348	1,10664	178
Arousal_SQ003R	2,9326	1,23323	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Arousal_SQ002R	2,9326	1,521	,731	.
Arousal_SQ003R	3,1348	1,225	,731	.

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
6,0674	4,741	2,17743	2

11.3. Fiabilité Arousal SQ004-SQ005-SQ006-SQ007R (facteur 1)

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,774	4

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Arousal_SQ004	2,7640	,95103	178
Arousal_SQ005	2,5169	1,13109	178
Arousal_SQ006	2,9438	1,14842	178
Arousal_SQ007R	2,3989	,95278	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Arousal_SQ004	7,8596	6,483	,647	,689
Arousal_SQ005	8,1067	5,429	,723	,635
Arousal_SQ006	7,6798	5,869	,599	,710
Arousal_SQ007R	8,2247	7,667	,368	,815

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
10,6236	10,519	3,24323	4

Fiabilité

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	178	100,0
	Exclue ^a	0	,0
	Total	178	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,745	6

Statistiques d'éléments

	Moyenne	Ecart type	N
Arousal_SQ002R	3,1348	1,10664	178
Arousal_SQ003R	2,9326	1,23323	178
Arousal_SQ004	2,7640	,95103	178
Arousal_SQ005	2,5169	1,13109	178
Arousal_SQ006	2,9438	1,14842	178
Arousal_SQ007R	2,3989	,95278	178

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
Arousal_SQ002R	13,5562	13,898	,457	,717
Arousal_SQ003R	13,7584	13,518	,425	,729
Arousal_SQ004	13,9270	14,271	,517	,702
Arousal_SQ005	14,1742	12,574	,628	,666
Arousal_SQ006	13,7472	12,495	,626	,666
Arousal_SQ007R	14,2921	15,971	,264	,761

Statistiques d'échelle

Moyenne	Variance	Ecart type	Nombre d'éléments
16,6910	18,893	4,34657	6

Annexe 4.3 : Équivalence des groupes

Annexe 4.3.1

1.1. Normalité Fréquence vs Groupe Scene

Groupe_Scene

Tests de normalité							
	Groupe_Scene	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistiques	ddl	Sig.	Statistiques	ddl	Sig.
Frequence	IndColor	,184	42	,001	,850	42	,000
	SocialColor	,298	40	,000	,792	40	,000
	IndNoColor	,198	49	,000	,863	49	,000
	SocialNoColor	,202	47	,000	,867	47	,000

a. Correction de signification de Lilliefors

1.2. Anova de Kruskal-Wallis Fréquence = f(Groupe Scene)

Test de Kruskal-Wallis

Rangs			
	Groupe_Scene	N	Rang moyen :
Frequence	IndColor	42	100,00
	SocialColor	40	77,29
	IndNoColor	49	92,40
	SocialNoColor	47	87,49
	Total	178	

Tests statistiques^{a,b}

Frequence	
H de Kruskal-Wallis	4,550
ddl	3
Sig. asymptotique	,208

a. Test de Kruskal Wallis

b. Variable de regroupement
: Groupe_Scene

Annexe 4.3.2

2.1. Chi-deux Age 5cat vs Groupe scene (condition effectifs théoriques non vérifiée)

Récapitulatif de traitement des observations

	Valide		Observations Manquant		Total	
	N	Pourcentage	N	Pourcentage	N	Pourcentage
Groupe_Scene * Age	178	100,0%	0	0,0%	178	100,0%

Tableau croisé Groupe_Scene * Age

			Age					
			12-17	18-24	25-29	30-35	36+	Total
Groupe_Scene	IndColor	Effectif	1 _a	21 _a	13 _a	3 _a	4 _a	42
		Effectif théorique	,7	19,6	13,2	3,3	5,2	42,0
		% dans Groupe_Scene	2,4%	50,0%	31,0%	7,1%	9,5%	100,0%
	SocialColor	Effectif	0 _a	16 _a	16 _a	4 _a	4 _a	40
		Effectif théorique	,7	18,7	12,6	3,1	4,9	40,0
		% dans Groupe_Scene	0,0%	40,0%	40,0%	10,0%	10,0%	100,0%
	IndNoColor	Effectif	1 _a	25 _a	12 _a	4 _a	7 _a	49
		Effectif théorique	,8	22,8	15,4	3,9	6,1	49,0
		% dans Groupe_Scene	2,0%	51,0%	24,5%	8,2%	14,3%	100,0%
	SocialNoColor	Effectif	1 _a	21 _a	15 _a	3 _a	7 _a	47
		Effectif théorique	,8	21,9	14,8	3,7	5,8	47,0
		% dans Groupe_Scene	2,1%	44,7%	31,9%	6,4%	14,9%	100,0%
Total	Effectif	3	83	56	14	22	178	
	Effectif théorique	3,0	83,0	56,0	14,0	22,0	178,0	
	% dans Groupe_Scene	1,7%	46,6%	31,5%	7,9%	12,4%	100,0%	

Chaque lettre en indice indique un sous-ensemble de Age catégories dont les proportions de colonne ne diffèrent pas de manière significative les unes des autres au niveau ,05.

Tests du khi-carré

	Valeur	ddl	Signification asymptotique (bilatérale)
khi-carré de Pearson	4,538 ^a	12	,972
Rapport de vraisemblance	5,198	12	,951
Association linéaire par linéaire	,307	1	,579
N d'observations valides	178		

a. 9 cellules (45,0%) ont un effectif théorique inférieur à 5.
L'effectif théorique minimum est de ,67.

Tableaux croisés

Récapitulatif de traitement des observations

	Valide		Observations Manquant		Total	
	N	Pourcentage	N	Pourcentage	N	Pourcentage
Groupe_Scene * Agecat3	178	100,0%	0	0,0%	178	100,0%

Tableau croisé Groupe_Scene * Agecat3

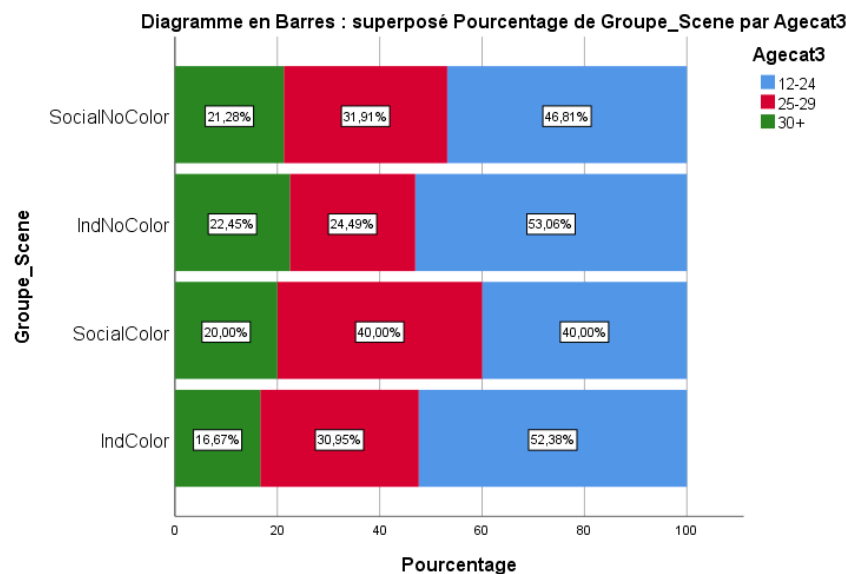
			Agecat3			
			12-24	25-29	30+	Total
Groupe_Scene	IndColor	Effectif	22 _a	13 _a	7 _a	42
		Effectif théorique	20,3	13,2	8,5	42,0
		% dans Groupe_Scene	52,4%	31,0%	16,7%	100,0%
	SocialColor	Effectif	16 _a	16 _a	8 _a	40
		Effectif théorique	19,3	12,6	8,1	40,0
		% dans Groupe_Scene	40,0%	40,0%	20,0%	100,0%
	IndNoColor	Effectif	26 _a	12 _a	11 _a	49
		Effectif théorique	23,7	15,4	9,9	49,0
		% dans Groupe_Scene	53,1%	24,5%	22,4%	100,0%
	SocialNoColor	Effectif	22 _a	15 _a	10 _a	47
		Effectif théorique	22,7	14,8	9,5	47,0
		% dans Groupe_Scene	46,8%	31,9%	21,3%	100,0%
Total	Effectif	86	56	36	178	
	Effectif théorique	86,0	56,0	36,0	178,0	
	% dans Groupe_Scene	48,3%	31,5%	20,2%	100,0%	

Chaque lettre en indice indique un sous-ensemble de Agecat3 catégories dont les proportions de colonne ne diffèrent pas de manière significative les unes des autres au niveau ,05.

Tests du khi-carré

	Valeur	ddl	Signification asymptotique (bilatérale)
khi-carré de Pearson	3,067 ^a	6	,800
Rapport de vraisemblance	3,093	6	,797
Association linéaire par linéaire	,141	1	,707
N d'observations valides	178		

a. 0 cellules (,0%) ont un effectif théorique inférieur à 5.
L'effectif théorique minimum est de 8,09.



Annexe 4.3.3

3.1. Chi-deux Genre vs Groupe Scene

Récapitulatif de traitement des observations

	Valide		Observations Manquant		Total	
	N	Pourcentage	N	Pourcentage	N	Pourcentage
Groupe_Scene * Genre	178	100,0%	0	0,0%	178	100,0%

Tableau croisé Groupe_Scene * Genre

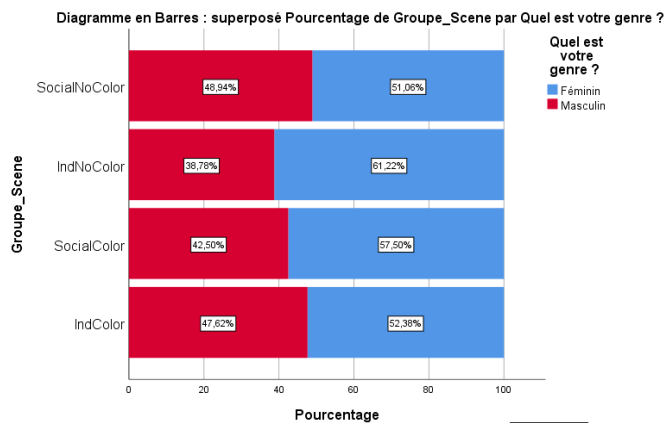
			Genre		Total
			Féminin	Masculin	
Groupe_Scene	IndColor	Effectif	22 ^a	20 ^a	42
		Effectif théorique	23,4	18,6	42,0
		% dans Groupe_Scene	52,4%	47,6%	100,0%
	SocialColor	Effectif	23 ^a	17 ^a	40
		Effectif théorique	22,2	17,8	40,0
		% dans Groupe_Scene	57,5%	42,5%	100,0%
	IndNoColor	Effectif	30 ^a	19 ^a	49
		Effectif théorique	27,3	21,7	49,0
		% dans Groupe_Scene	61,2%	38,8%	100,0%
	SocialNoColor	Effectif	24 ^a	23 ^a	47
		Effectif théorique	26,1	20,9	47,0
		% dans Groupe_Scene	51,1%	48,9%	100,0%
Total	Effectif		99	79	178
	Effectif théorique		99,0	79,0	178,0
	% dans Groupe_Scene		55,6%	44,4%	100,0%

Chaque lettre en indice indique un sous-ensemble de Genre catégories dont les proportions de colonne ne diffèrent pas de manière significative les unes des autres au niveau ,05.

Tests du khi-carré

	Valeur	ddl	Signification asymptotique (bilatérale)
khi-carré de Pearson	1,255 ^a	3	,740
Rapport de vraisemblance	1,259	3	,739
Association linéaire par linéaire	,001	1	,981
N d'observations valides	178		

a. 0 cellules (,0%) ont un effectif théorique inférieur à 5.
L'effectif théorique minimum est de 17,75.



Annexe 4.4 : Manipulation check

1.1. Normalité manip checkSQ002 vs Social Scene

Social_Scene

Récapitulatif de traitement des observations

		Valide		Observations Manquant		Total	
Social_Scene		N	Pourcentage	N	Pourcentage	N	Pourcentage
ManipulationCheck_SQ002	Non	91	100,0%	0	0,0%	91	100,0%
	Oui	87	100,0%	0	0,0%	87	100,0%

Tests de normalité

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Social_Scene		Statistiques	ddl	Sig.	Statistiques	ddl	Sig.
ManipulationCheck_SQ002	Non	,224	91	,000	,826	91	,000
	Oui	,315	87	,000	,771	87	,000

a. Correction de signification de Lilliefors

1.2. Stats manip checkSQ002 vs Social Scene

Récapitulatif des observations

ManipulationCheck_SQ002

Social_Scene	N	Moyenne	Médiane	Asymétrie	Minimum	Maximum
Non	91	3,52	4,00	-,493	1	5
Oui	87	1,97	1,00	,984	1	5
Total	178	2,76	3,00	,229	1	5

1.3. Test de Mann-Whitney manip checkSQ002 vs Social Scene

Test de Mann-Whitney

Rangs				
	Social_Scene	N	Rang moyen :	Somme des rangs
ManipulationCheck_SQ002	Non	91	113,77	10353,50
	Oui	87	64,11	5577,50
	Total	178		

Tests statistiques^a

	Manipulation Check_SQ002
U de Mann-Whitney	1749,500
W de Wilcoxon	5577,500
Z	-6,620
Sig. asymptotique (bilatérale)	,000
Sig. exacte (bilatérale)	,000
Sig. exacte (unilatérale)	,000
Point de probabilité :	,000

a. Variable de regroupement :
Social_Scene

2.1. Normalité manip checkSQ001 vs Color Scene

Color_Scene

Récapitulatif de traitement des observations

				Observations			
		Valide		Manquant		Total	
	Color_Scene	N	Pourcentage	N	Pourcentage	N	Pourcentage
ManipulationCheck2_SQ001	Non	96	100,0%	0	0,0%	96	100,0%
	Oui	82	100,0%	0	0,0%	82	100,0%

Tests de normalité

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Color_Scene	Statistiques	ddl	Sig.	Statistiques	ddl	Sig.
ManipulationCheck2_SQ001	Non	,175	96	,000	,873	96	,000
	Oui	,223	82	,000	,847	82	,000

a. Correction de signification de Lilliefors

2.3. Test de Mann-Whitney manip checkSQ001 vs Color Scene

Test de Mann-Whitney

Rangs				
	Color_Scene	N	Rang moyen :	Somme des rangs
ManipulationCheck2_SQ001	Non	96	102,59	9849,00
	Oui	82	74,17	6082,00
	Total	178		

Tests statistiques^a

	Manipulation Check2_SQ001
U de Mann-Whitney	2679,000
W de Wilcoxon	6082,000
Z	-3,753
Sig. asymptotique (bilatérale)	,000
Sig. exacte (bilatérale)	,000
Sig. exacte (unilatérale)	,000
Point de probabilité :	,000

a. Variable de regroupement :
Color_Scene

3.1. Normalité Aesthetic vs Color Scene

Color_Scene

Récapitulatif de traitement des observations

		Observations					
		Valide		Manquant		Total	
	Color_Scene	N	Pourcentage	N	Pourcentage	N	Pourcentage
Aesthetic	Non	96	100,0%	0	0,0%	96	100,0%
	Oui	82	100,0%	0	0,0%	82	100,0%

Tests de normalité

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Color_Scene	Statistiques	ddl	Sig.	Statistiques	ddl	Sig.
Aesthetic	Non	,179	96	,000	,854	96	,000
	Oui	,152	82	,000	,902	82	,000

a. Correction de signification de Lilliefors

Régression linéaire simple (H1, H2, H3, H4 et H5)

H1 :

Regression

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Fun	2,8727	1,06047	178
Plaisir	3,2927	,75973	178

Correlations

		Fun	Plaisir
Pearson Correlation	Fun	1,000	,506
	Plaisir	,506	1,000
Sig. (1-tailed)	Fun	.	,000
	Plaisir	,000	.
N	Fun	178	178
	Plaisir	178	178

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Plaisir ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Fun

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,506 ^a	,256	,252	,91728

a. Predictors: (Constant), Plaisir

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	50,968	1	50,968	60,575	,000 ^b
	Residual	148,087	176	,841		
	Total	199,055	177			

a. Dependent Variable: Fun

b. Predictors: (Constant), Plaisir

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,547	,307		1,784	,076
	Plaisir	,706	,091	,506	7,783	,000

a. Dependent Variable: Fun

H2

Regression

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Fun	2,8727	1,06047	178
Arousal_2items	3,0221	1,09761	178
Arousal_4items	2,6291	,80198	178

Correlations

		Fun	Arousal_2items	Arousal_4items
Pearson Correlation	Fun	1,000	,511	,157
	Arousal_2items	,511	1,000	,239
	Arousal_4items	,157	,239	1,000
Sig. (1-tailed)	Fun	.	,000	,018
	Arousal_2items	,000	.	,001
	Arousal_4items	,018	,001	.
N	Fun	178	178	178
	Arousal_2items	178	178	178
	Arousal_4items	178	178	178

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Arousal_4items, Arousal_2items ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Fun

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,513 ^a	,263	,254	,91578

a. Predictors: (Constant), Arousal_4items, Arousal_2items

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	52,290	2	26,145	31,175	,000 ^b
	Residual	146,765	175	,839		
	Total	199,055	177			

a. Dependent Variable: Fun

b. Predictors: (Constant), Arousal_4items, Arousal_2items

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,277	,274		4,657	,000
	Arousal_2items	,485	,065	,502	7,517	,000
	Arousal_4items	,049	,088	,037	,555	,580

a. Dependent Variable: Fun

H3

Regression

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Fun	2,8727	1,06047	178
Dominance	3,2905	,87006	178

Correlations

		Fun	Dominance
Pearson Correlation	Fun	1,000	,275
	Dominance	,275	1,000
Sig. (1-tailed)	Fun	.	,000
	Dominance	,000	.
N	Fun	178	178
	Dominance	178	178

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Dominance ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Fun

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,275 ^a	,076	,071	1,02237

a. Predictors: (Constant), Dominance

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	15,094	1	15,094	14,441	,000 ^b
	Residual	183,961	176	1,045		
	Total	199,055	177			

a. Dependent Variable: Fun

b. Predictors: (Constant), Dominance

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,768	,301		5,883	,000
	Dominance	,336	,088	,275	3,800	,000

a. Dependent Variable: Fun

H4

Regression

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Fun	2,8727	1,06047	178
Cooperation	3,5966	1,15016	178

Correlations

		Fun	Cooperation
Pearson Correlation	Fun	1,000	,458
	Cooperation	,458	1,000
Sig. (1-tailed)	Fun	.	,000
	Cooperation	,000	.
N	Fun	178	178
	Cooperation	178	178

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Cooperation ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Fun

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,458 ^a	,209	,205	,94559

a. Predictors: (Constant), Cooperation

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	41,688	1	41,688	46,623	,000 ^b
	Residual	157,367	176	,894		
	Total	199,055	177			

a. Dependent Variable: Fun

b. Predictors: (Constant), Cooperation

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,355	,233		5,809	,000
	Cooperation	,422	,062	,458	6,828	,000

a. Dependent Variable: Fun

H5

Regression

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Fun	2,8727	1,06047	178
Challenge	2,8376	1,19234	178

Correlations

		Fun	Challenge
Pearson Correlation	Fun	1,000	,744
	Challenge	,744	1,000
Sig. (1-tailed)	Fun	.	,000
	Challenge	,000	.
N	Fun	178	178
	Challenge	178	178

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Challenge ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Fun

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,744 ^a	,554	,551	,71024

a. Predictors: (Constant), Challenge

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	110,272	1	110,272	218,600	,000 ^b
	Residual	88,783	176	,504		
	Total	199,055	177			

a. Dependent Variable: Fun

b. Predictors: (Constant), Challenge

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,994	,138		7,218	,000
	Challenge	,662	,045	,744	14,785	,000

a. Dependent Variable: Fun

ANOVA et Test de Student (H6 et H7)

H6

T-Test

Group Statistics					
	Social_Scene	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Fun	Non	91	3,0222	1,02734	,10769
	Oui	87	2,7163	1,07782	,11555

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Fun	Equal variances assumed	,025	,875	1,939	176	,054	,30588	,15779	-,00552	,61728
	Equal variances not assumed			1,936	174,488	,054	,30588	,15796	-,00588	,61763

Oneway

ANOVA

Fun

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4,161	1	4,161	3,758	,054
Within Groups	194,894	176	1,107		
Total	199,055	177			

H7

T-Test

Group Statistics					
	Color_Scene	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Fun	Non	96	2,7920	,94103	,09604
	Oui	82	2,9671	1,18412	,13076

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Fun	Equal variances assumed	6,953	,009	-1,099	176	,273	-,17510	,15937	-,48963	,13943
	Equal variances not assumed			-1,079	153,803	,282	-,17510	,16225	-,49562	,14542

Oneway

ANOVA

Fun

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1,356	1	1,356	1,207	,273
Within Groups	197,699	176	1,123		
Total	199,055	177			

Régression linéaire simple (H8)

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Engagement	2,6259	1,00319	178
Fun	2,8727	1,06047	178

Correlations

		Engagement	Fun
Pearson Correlation	Engagement	1,000	,803
	Fun	,803	1,000
Sig. (1-tailed)	Engagement	.	,000
	Fun	,000	.
N	Engagement	178	178
	Fun	178	178

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Fun ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Engagement

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,803 ^a	,645	,643	,59976

a. Predictors: (Constant), Fun

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	114,821	1	114,821	319,198	,000 ^b
	Residual	63,310	176	,360		
	Total	178,131	177			

a. Dependent Variable: Engagement

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,444	,130		3,413	,001
	Fun	,759	,043	,803	17,866	,000

a. Dependent Variable: Engagement

Analyse de la modération (H9)

Analyse univariée de variance

Facteurs intersujets

		Libellé de valeur	N
Color_Scene	0	Non	96
	1	Oui	82
Genre	1	Féminin	99
	2	Masculin	79

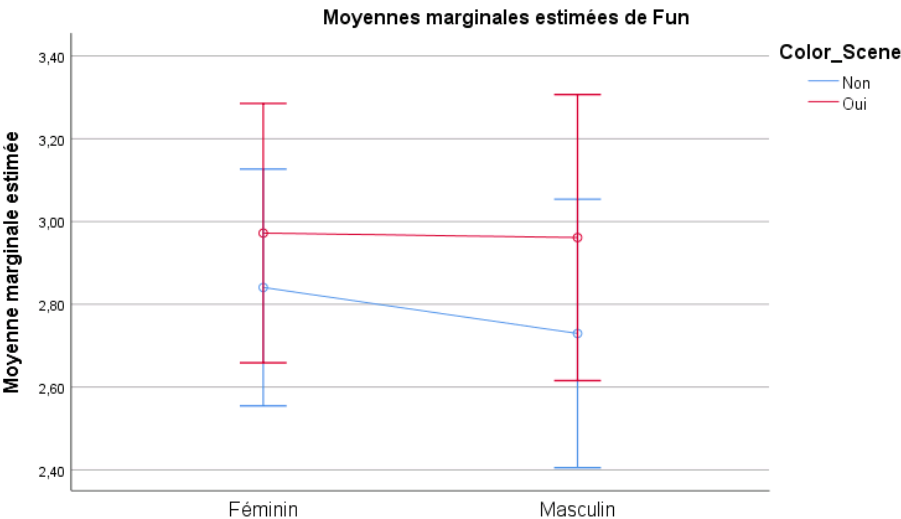
Statistiques descriptives

Variable dépendante: Fun

Color_Scene	Genre	Moyenne	Ecart type	N
Non	Féminin	2,8407	1,06201	54
	Masculin	2,7295	,76601	42
	Total	2,7920	,94103	96
Oui	Féminin	2,9720	1,24263	45
	Masculin	2,9613	1,12581	37
	Total	2,9671	1,18412	82
Total	Féminin	2,9003	1,14349	99
	Masculin	2,8381	,95234	79
	Total	2,8727	1,06047	178

Test d'égalité des variances des erreurs de Levene^{a,b}

		Statistique de Levene	ddl1	ddl2	Signification
Fun	Basé sur la moyenne	4,666	3	174	,004
	Basé sur la médiane	4,022	3	174	,008
	Basé sur la médiane avec ddl ajusté	4,022	3	160,106	,009
	Basé sur la moyenne tronquée	4,688	3	174	,004



Regression aesthetics

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Fun	2,8727	1,06047	178
Aesthetic	2,3840	1,29847	178

Correlations

		Fun	Aesthetic
Pearson Correlation	Fun	1,000	,573
	Aesthetic	,573	1,000
Sig. (1-tailed)	Fun	.	,000
	Aesthetic	,000	.
N	Fun	178	178
	Aesthetic	178	178

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Aesthetic ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Fun

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,573 ^a	,328	,324	,87188

a. Predictors: (Constant), Aesthetic

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	65,265	1	65,265	85,856	,000 ^b
	Residual	133,790	176	,760		
	Total	199,055	177			

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,758	,137		12,838	,000
	Aesthetic	,468	,050	,573	9,266	,000

a. Dependent Variable: Fun