

Mémoire – Annexes

Table des matières

1. Questionnaire	2
1.1. Introduction à l'étude	2
1.2. Les différents stimuli	2
1.2.1. Stimuli groupe 1	2
1.2.2. Stimuli groupe 2.....	3
1.2.3. Stimuli groupe 3.....	5
1.2.4. Stimuli groupe 4.....	5
1.3. Échelles de mesures	6
1.3.1. Immersion	6
1.3.2. Identification	7
1.3.3. Expérience	7
1.3.4. Engagement	8
1.4. Similarité perçue	8
1.5. Manipulation Check	8
1.6. Informations générales	8
1.7. Conclusion de l'enquête	9
2. Codage des données	9
2.1. Échelle de mesure	9
2.2. Informations générales	9
2.2.1. Genre.....	9
2.2.2. Âge.....	9
2.2.3. Niveau d'éducation	10
3. Alpha de Cronbach	10
3.1. Immersion	10
3.2. Identification	10
3.3. Expérience	10
3.4. Engagement	10
4. Analyse en composantes principales (ACP)	10
4.1. Immersion	10
4.2. Identification	10
4.3. Expérience	11
4.4. Engagement	11

1. Questionnaire

1.1. Introduction à l'étude

Bonjour à tous !

Je m'appelle Nicola La Mendola et je suis actuellement étudiant en master 2 en Ingénieur de gestion à l'UCLouvain FUCaM Mons.

Dans le cadre de mon mémoire universitaire à l'UCLouvain FUCaM Mons, je réalise ma recherche sur les avatars dans les métavers. Un avatar est une représentation de soi graphique ou numérique dans un environnement virtuel ou en ligne.

L'objectif de ce questionnaire est de connaître vos opinions et vos ressentis. Vos réponses resteront anonymes et toutes les informations seront exploitées de manière confidentielle. Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas à prendre contact avec moi via mon adresse e-mail : nicola.lamendola@student.uclouvain.be.

Je vous remercie d'avance pour votre participation !

Nicola La Mendola

Acceptez-vous de répondre à ce questionnaire ?

- J'accepte de répondre à ce questionnaire
- Je ne souhaite pas répondre à ce questionnaire

1.2. Les différents stimuli

1.2.1. Stimuli groupe 1

Pour ce questionnaire, vous allez être amené à voir un exemple de ce que représente un métavers. Un métavers est un univers virtuel en ligne et en 3D, où les utilisateurs peuvent faire un tas de choses au sein d'un environnement numérique immersif. Vous allez être amené à le découvrir via une vue 1ère personne (vous incarnez l'avatar).

Avant de commencer, vous allez pouvoir personnaliser votre avatar selon trois critères : le genre, la longueur et la couleur des cheveux.

Premièrement, quel genre désirez-vous pour votre avatar ?

- Homme
- Femme

Voulez-vous que votre avatar ait les cheveux courts ou longs ?

- Courts
- Longs

Finalement, quelle couleur de cheveux aimeriez-vous pour votre avatar ?

- Noir
- Blond
- Roux

Par rapport à leurs réponses, les répondants voyaient à l'écran l'avatar qu'ils avaient créé selon les 3 critères, voici les 12 possibilités.

Voici votre avatar !



Maintenant, regardez attentivement la vidéo suivante et imaginez que ce soit vous qui soyez présent dans le métavers :

<https://youtu.be/yXRHQ3D8kDA>

Avez-vous bien regardé la vidéo ?

- Oui
- Non

1.2.2. Stimuli groupe 2

Pour ce questionnaire, vous allez être amené à voir un exemple de ce que représente un métavers. Un métavers est un univers virtuel en ligne et en 3D, où les utilisateurs peuvent faire un tas de choses au sein d'un environnement numérique immersif. Vous allez être amené à le découvrir via une vue 3ème personne (vous voyez l'avatar de dos).

Avant de commencer, vous allez pouvoir personnaliser votre avatar selon trois critères : le genre, la longueur et la couleur des cheveux.

Premièrement, quel genre désirez-vous pour votre avatar ?

- Homme
- Femme

Voulez-vous que votre avatar ait les cheveux courts ou longs ?

- Courts
- Longs

Finalement, quelle couleur de cheveux aimeriez-vous pour votre avatar ?

- Noir
- Blond
- Roux

Par rapport à leurs réponses, les répondants voyaient à l'écran l'avatar qu'ils avaient créé selon les 3 critères, voici les 12 possibilités.

Voici votre avatar !



Maintenant, regardez attentivement la vidéo suivante et imaginez que ce soit vous qui soyez présent dans le métavers (Il n'y a qu'une vidéo, mais 12 vidéos au total ont été créées et les participants vivaient l'expérience par rapport à l'avatar qu'ils avaient créé, l'expérience dans les vidéos étaient toutes identiques) :

<https://youtu.be/7aeNSYT1iY4>

Avez-vous bien regardé la vidéo ?

- Oui
- Non

1.2.3. Stimuli groupe 3

Pour ce questionnaire, vous allez être amené à voir un exemple de ce que représente un métavers. Un métavers est un univers virtuel en ligne et en 3D, où les utilisateurs peuvent faire un tas de choses au sein d'un environnement numérique immersif. Vous allez être amené à le découvrir via une vue 1ère personne (vous incarnez l'avatar).

Voici votre avatar :



Maintenant, regardez attentivement la vidéo suivante et imaginez que ce soit vous qui êtes présent dans le métavers :

<https://youtu.be/yXRHQ3D8kDA>

Avez-vous bien regardé la vidéo ?

- Oui
- Non

1.2.4. Stimuli groupe 4

Pour ce questionnaire, vous allez être amené à voir un exemple de ce que représente un métavers. Un métavers est un univers virtuel en ligne et en 3D, où les utilisateurs peuvent faire un tas de choses au sein d'un environnement numérique immersif. Vous allez être amené à le découvrir via une vue 3ème personne (vous voyez l'avatar de dos).

Voici votre avatar :



Maintenant, regardez attentivement la vidéo suivante et imaginez que ce soit vous qui êtes présent dans le métavers :

<https://youtu.be/7aeNSYT1iY4>

Avez-vous bien regardé la vidéo ?

- Oui
- Non

1.3. Échelles de mesures

1.3.1. Immersion

Tout en vous remémorant l'expérience que vous venez de vivre, pouvez-vous me donner votre niveau d'accord avec ces affirmations ?

	Pas du tout d'accord	Plutôt en désaccord	Ni d'accord, ni en désaccord	Plutôt d'accord	Tout à fait d'accord
Je perds complètement la notion du temps lorsque je suis immergé(e) dans le métavers.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les autres ont du mal à attirer mon attention lorsque je suis plongé(e) dans l'exploration d'un métavers.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis peu conscient(e) des choses qui se passent autour de moi lorsque je suis complètement immergé(e) dans une activité virtuelle.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
J'ai l'impression d'être réellement présent(e) à l'intérieur du monde virtuel lorsque je m'y plonge.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je réagis comme si j'étais réellement dans l'univers virtuel lorsque j'interagis avec mon avatar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je ressens les émotions comme si j'étais présent dans le métavers.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je suis peu conscient(e) des choses qui se passent autour de moi lorsque je réfléchis intensément à mon avatar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lorsque je quitte le métavers après une phase d'immersion, j'ai parfois du mal à revenir complètement à la réalité, comme si l'expérience m'avait laissé(e) momentanément désorienté(e).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je me laisse facilement emporter par l'expérience au point de me sentir hypnotisé(e).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1.3.2. Identification

Tout en vous remémorant l'expérience que vous venez de vivre, pouvez-vous me donner votre niveau d'accord avec ces affirmations ?

	Pas du tout d'accord	Plutôt en désaccord	Ni d'accord, ni en désaccord	Plutôt d'accord	Tout à fait d'accord
Je trouve que mon avatar me ressemble physiquement.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je trouve que mon avatar me ressemble de manière générale.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je perçois mon avatar comme une extension de ma propre identité.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je m'identifie à mon avatar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je me sens connecté(e) émotionnellement à mon avatar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je perçois mon avatar comme une représentation fidèle de qui je suis.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lorsque je vis l'expérience avec mon avatar, j'ai l'impression que c'est mon propre corps qui agit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lorsque j'interagis avec mon avatar, j'ai l'impression d'être lui/elle.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je ressens les sensations physiques que mon avatar éprouve dans l'expérience.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lorsque j'interagis avec mon avatar, j'ai l'impression d'être transporté(e) dans son corps virtuel.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mon avatar devient une partie intégrante de moi-même lorsque je suis immergé(e) dans l'expérience.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je réagis instinctivement aux événements de l'expérience à travers mon avatar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1.3.3. Expérience

Tout en vous remémorant l'expérience que vous venez de vivre, pouvez-vous me donner votre niveau d'accord avec ces affirmations ?

	Pas du tout d'accord	Plutôt en désaccord	Ni d'accord, ni en désaccord	Plutôt d'accord	Tout à fait d'accord
Lorsque j'interagis avec le métavers, je ne me rends pas compte du temps écoulé.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lorsque j'interagis avec le métavers, je ne suis pas conscient du bruit ambiant.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lorsque j'interagis avec le métavers, j'oublie souvent les préoccupations de la vie réelle.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'expérience du métavers me procure du plaisir lors de l'exploration de cet environnement virtuel.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'expérience du métavers est amusante pour moi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'expérience du métavers me rend heureux.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'expérience du métavers stimule ma curiosité à découvrir les différentes possibilités offertes par cet environnement virtuel.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'expérience du métavers me donne envie de continuer à explorer et interagir activement avec les éléments présents dans cet environnement virtuel.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'expérience du métavers éveille mon imagination en me transportant dans un monde virtuel riche en possibilités.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1.3.4. Engagement

Tout en vous remémorant l'expérience que vous venez de vivre, pouvez-vous me donner votre niveau d'accord avec ces affirmations ?

	Pas du tout d'accord	Plutôt en désaccord	Ni d'accord, ni en désaccord	Plutôt d'accord	Tout à fait d'accord
J'ai accordé beaucoup d'attention à l'expérience dans le métavers.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
J'aimerais découvrir davantage les aspects de l'environnement virtuel du métavers.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les différentes facettes de l'expérience dans le métavers attirent mon attention.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
J'ai été fortement impliqué(e) dans l'expérience du métavers.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Je me suis investi(e) pleinement dans l'exploration du métavers.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'expérience dans le métavers a suscité en moi une passion pour en découvrir davantage.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'expérience dans le métavers a été si enrichissante que je souhaite continuer à explorer activement cet environnement virtuel.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1.4. Similarité perçue

Sur une échelle de 1 à 10, à combien estimez-vous que votre avatar vous ressemble ?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Pas du tout ressemblant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Parfaitement ressemblant

1.5. Manipulation Check

Avez-vous eu la possibilité de personnaliser votre avatar ?

- Oui
- Non

Quelle perspective aviez-vous durant la vidéo ?

- Vue à la première personne
- Vue à la troisième personne

1.6. Informations générales

Quel est votre genre ?

- Homme
- Femme
- Ne souhaite pas répondre

Dans quelle tranche d'âge vous situez-vous ?

- Moins de 18 ans
- 18 – 24 ans
- 25 – 35 ans

- 35 – 44 ans
- 45 – 54 ans
- 55 ans et plus

Quelle est votre niveau d'éducation ?

- Secondaire
- Bachelier
- Master
- Doctorat
- Autre

1.7. Conclusion de l'enquête

Merci d'avoir pris le temps de participer à cette enquête.

Votre réponse a été enregistrée.

2. Codage des données

2.1. Échelle de mesure

Échelle	Pas du tout d'accord	Plutôt en désaccord	Ni d'accord, ni en désaccord	Plutôt d'accord	Tout à fait d'accord
Code	1	2	3	4	5

2.2. Informations générales

2.2.1. Genre

Échelle	Homme	Femme
Code	0	1

2.2.2. Âge

Échelle	Moins de 18 ans	18 – 24 ans	25 – 35 ans	35 – 44 ans	45 – 54 ans	55 ans et plus
Code	1	2	3	4	5	6

2.2.3. Niveau d'éducation

Échelle	Secondaire	Bachelier	Master	Doctorat	Autre
Code	1	2	3	4	5

3. Alpha de Cronbach

3.1. Immersion

Cronbach Coefficient Alpha	
Variables	Alpha
Raw	0.901779
Standardized	0.901612

3.2. Identification

Cronbach Coefficient Alpha	
Variables	Alpha
Raw	0.937823
Standardized	0.937738

3.3. Expérience

Cronbach Coefficient Alpha	
Variables	Alpha
Raw	0.929538
Standardized	0.930101

3.4. Engagement

Cronbach Coefficient Alpha	
Variables	Alpha
Raw	0.939803
Standardized	0.939488

4. Analyse en composantes principales (ACP)

4.1. Immersion

Kaiser's Measure of Sampling Adequacy: Overall MSA = 0.90086736								
Q364_1	Q364_2	Q364_3	Q364_4	Q364_5	Q364_6	Q364_7	Q364_8	Q364_9
0.91619019	0.89610481	0.88407847	0.89757482	0.88787557	0.89131801	0.94433067	0.90163159	0.89380274

4.2. Identification

Kaiser's Measure of Sampling Adequacy: Overall MSA = 0.91399429											
Q365_1	Q365_2	Q365_3	Q365_4	Q365_5	Q365_6	Q365_7	Q365_8	Q365_9	Q365_10	Q365_11	Q365_12
0.78935964	0.81883837	0.91168495	0.90718196	0.93897888	0.92743831	0.92048010	0.92223413	0.90945600	0.93751470	0.94329838	0.93038753

4.3. Expérience

Kaiser's Measure of Sampling Adequacy: Overall MSA = 0.92427820								
Q366_1	Q366_2	Q366_3	Q366_4	Q366_5	Q366_6	Q366_7	Q366_8	Q366_9
0.89338183	0.91782014	0.90588101	0.91847865	0.91526742	0.95075520	0.92924376	0.93252799	0.93944631

4.4. Engagement

Kaiser's Measure of Sampling Adequacy: Overall MSA = 0.87843884						
Q367_1	Q367_2	Q367_3	Q367_4	Q367_5	Q367_6	Q367_7
0.90485449	0.89759684	0.86488256	0.89595660	0.83477782	0.87681601	0.87517932