



IVEQ - Expérience utilisateur en environnement immersif

Auteur : SCH CATIE **Créé le :** 10/03/2022 **Mis à jour :** 10/11/2022 **Langue :** Français

Le questionnaire d'**expérience utilisateur** en environnement immersif évalue 9 dimensions:

- **Présence**
- **Engagement**
- **Immersion**
- **Flow**
- **Emotion**
- **Compétence**
- **Jugement**
- **Conséquence de l'expérience (CyberSickness)**
- **Adoption technologique**

Les scores des participants ont été collectés à partir d'une échelle de Likert à 10 points (1 = Pas du tout d'accord, 10 = Tout à fait d'accord).

Dans le cas de l'échelle sémantique le score 1 codait un adjectif négativement connoté (e.g., pas pratique, flou, amateur, ...) et le score 10 codait un adjectif positivement connoté (e.g., pratique, clair, professionnel,).

Le Calcul des scores se fait en **additionnant** les scores pour chaque item des dimensions. Plus le score est élevé pour la dimension, plus son impact est fort.

Tcha-Tokey, K., Christmann, O., Loup-Escande, E., & Richir, S. (2016). Proposition and validation of a questionnaire to measure the user experience in immersive virtual environments.

<https://doi.org/10.20870/IJVR.2016.16.1.2880>

PAGE 1

1. Mes interactions avec l'environnement virtuel me semblaient naturelles

Matrice Likert

Pas du tout d'accord

Tout à fait d'accord

2. Les aspects visuels de l'environnement virtuel m'invitaient à m'y impliquer

Matrice Likert

Pas du tout d'accord

Tout à fait d'accord

3. Les périphériques (manette et/ou clavier) permettant mon mouvement dans l'environnement virtuel me semblaient naturels

Matrice Likert

Pas du tout d'accord

Tout à fait d'accord

4. J'étais en mesure d'explorer activement l'environnement virtuel de façon visuelle Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

5. La sensation de déplacement à l'intérieur de l'environnement virtuel était réaliste Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

6. A une distance proche, je pouvais bien examiner les objets Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

7. Je pouvais examiner les objets sous différents angles Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

8. J'étais impliqué(e) dans l'expérience vécue dans l'environnement virtuel Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

9. En termes d'interactions et de déplacements dans l'environnement virtuel, je me suis senti(e) compétent(e) à la fin de l'expérience Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

10. Je suis parvenu(e) à me concentrer sur les tâches requises plutôt que sur les périphériques d'interaction (manette et /ou clavier) Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

11. J'arrivais à identifier correctement les sons produits dans l'environnement virtuel Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

12. J'arrivais à localiser correctement les sons produits dans l'environnement virtuel Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

PAGE 2

13. Je me sentais stimulé(e) par l'environnement virtuel Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

14. Il m'est arrivé d'être tellement absorbé(e) dans l'environnement virtuel que je n'étais plus conscient(e) des choses qui pouvaient se passer autour de moi Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

15. Il m'est arrivé d'être tellement absorbé(e) dans l'environnement virtuel que j'avais l'impression d'être à l'intérieur du jeu plutôt qu'en train de manœuvrer des manettes de jeu et de regarder un écran Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

16. Physiquement, je me sentais bien dans l'environnement virtuel Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

17. Il m'est arrivé d'être absorbé(e) dans le jeu à un point tel que j'en ai perdu la notion du temps Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

18. Je sentais que je contrôlais parfaitement mes actions Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

19. A chaque étape, je savais ce que je devais faire Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

20. J'avais le sentiment de bien contrôler la situation Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

21. Le temps semblait s'écouler de façon différente de d'habitude Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

22. J'avais l'impression que le temps passait rapidement Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

23. Je perdais la notion du temps Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

24. Je n'étais pas préoccupé(e) par ce que les autres pouvaient penser de moi Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

25. J'avais le sentiment de vivre un moment enthousiasmant Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

26. Cette expérience dans l'environnement virtuel me procurait beaucoup de bien-être Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

27. Quand j'évoque cette expérience dans l'environnement virtuel, je ressens une émotion que j'ai envie de partager Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

PAGE 3

28. J'ai apprécié être dans cet environnement virtuel Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

29. C'était tellement excitant à un point tel que je pourrais rester dans l'environnement virtuel pendant des heures. Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

30. J'ai apprécié l'expérience à un point tel que je me sens plein(e) d'énergie Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

31. Je me suis senti(e) nerveux(se) dans l'environnement virtuel Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

32. J'avais envie de me distraire afin de réduire mon anxiété Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

33. Pendant que j'étais dans l'environnement virtuel, j'ai perdu le fil de mes pensées Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

34. Les périphériques d'interaction (casque Oculus, manette et/ou clavier) étaient très ennuyeux Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

35. Lorsque mes actions fonctionnaient, je ressentais une montée d'émotion positive Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

36. Lorsque j'utilisais ces périphériques d'interaction (casque Oculus, manette et/ou clavier), je trouvais le temps long Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

37. J'ai apprécié le défi que représentait l'apprentissage des périphériques d'interaction (casque Oculus, manette et/ou clavier) de réalité virtuelle Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

38. J'ai apprécié avoir affaire aux périphériques d'interaction (casque Oculus, manette et/ou clavier) de l'environnement virtuel Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

PAGE 4

39. J'étais sûr(e) de moi lorsque je sélectionnais des objets dans l'environnement virtuel Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

40. J'étais sûr(e) de moi lorsque je déplaçais le viseur dans l'environnement virtuel Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

41. J'étais sûr(e) de moi lorsque j'utilisais la manette et/ou le clavier pour me déplacer dans l'environnement Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

42. Je suis sûr(e) de pouvoir comprendre les termes/mots relatifs aux périphériques d'interaction (casque Oculus, manette et/ou clavier) de l'environnement virtuel Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

43. Je suis sûr(e) de pouvoir acquérir des compétences avancées dans une application de réalité virtuelle utilisant le casque Oculus Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

44. Je suis sûr(e) de pouvoir décrire le fonctionnement des périphériques d'interaction (casque Oculus, manette et/ou clavier, joystick, kinect, ...) d'un environnement de réalité virtuelle Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

PAGE 5

45. Personnellement, je dirais que cet environnement virtuel est : Matrice Likert

Pratique Pas pratique

46. Personnellement, je dirais que cet environnement virtuel est : Matrice Likert

Confus Clair

47. Personnellement, je dirais que cet environnement virtuel est : Matrice Likert

Incontrôlable Maîtrisable

48. J'ai trouvé que cet environnement virtuel était : Matrice Likert

Ennuyeux Enthousiasmant

49. J'ai trouvé cet environnement virtuel : Matrice Likert

Amateur Professionnel

50. J'ai trouvé cet environnement virtuel : Matrice Likert

De mauvais goût De bon goût

51. J'ai trouvé cet environnement virtuel : Matrice Likert

Non présentable Présentable

52. J'ai trouvé que cet environnement virtuel est : Matrice Likert

Laid Beau

53. J'ai trouvé que cet environnement virtuel est : Matrice Likert

Agréable Désagréable

54. Je me suis senti(e) fatigué(e) durant mon interaction avec l'environnement virtuel

Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

55. J'ai ressenti des maux de tête durant mon interaction avec l'environnement virtuel

Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

56. J'ai ressenti une fatigue visuelle durant mon interaction avec l'environnement virtuel

Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

57. J'ai remarqué une augmentation de ma salivation durant mon interaction avec l'environnement virtuel

Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

58. J'ai eu des nausées dans l'environnement virtuel

Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

59. J'ai eu une impression de lourdeur dans la tête durant mon interaction avec l'environnement virtuel

Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

60. Je me suis senti(e) étourdi(e) lorsque j'ouvrais les yeux durant mon interaction avec l'environnement virtuel

Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

61. J'ai ressenti des vertiges durant mon interaction avec l'environnement virtuel

Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

62. Les périphériques d'interaction (casque Oculus, manette et/ou clavier) de réalité virtuelle pourraient rendre mon travail plus intéressant

Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

63. J'aimerais bien utiliser ces périphériques d'interaction (casque Oculus, manette et/ou clavier) de réalité virtuelle dans mon travail

Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

64. J'ai les ressources nécessaires pour utiliser ces périphériques d'interaction (casque Oculus, manette et/ou clavier) de réalité virtuelle

Matrice Likert

Pas du tout d'accord Tout à fait d'accord

65. Mes interactions avec l'environnement virtuel me semblaient naturelles Matrice Likert

Pas du tout d'accord



Tout à fait d'accord

66. À votre avis, quels ont été les points positifs de votre expérience ? Texte long

67. À votre avis, quels ont été les points négatifs de votre expérience ? Texte long

68. Avez-vous des suggestions pour améliorer cet environnement de réalité virtuelle ? Texte long