

Direction des bibliothèques

AVIS

Ce document a été numérisé par la Division de la gestion des documents et des archives de l'Université de Montréal.

L'auteur a autorisé l'Université de Montréal à reproduire et diffuser, en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit et sur quelque support que ce soit, et exclusivement à des fins non lucratives d'enseignement et de recherche, des copies de ce mémoire ou de cette thèse.

L'auteur et les coauteurs le cas échéant conservent la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent ce document. Ni la thèse ou le mémoire, ni des extraits substantiels de ce document, ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans l'autorisation de l'auteur.

Afin de se conformer à la Loi canadienne sur la protection des renseignements personnels, quelques formulaires secondaires, coordonnées ou signatures intégrées au texte ont pu être enlevés de ce document. Bien que cela ait pu affecter la pagination, il n'y a aucun contenu manquant.

NOTICE

This document was digitized by the Records Management & Archives Division of Université de Montréal.

The author of this thesis or dissertation has granted a nonexclusive license allowing Université de Montréal to reproduce and publish the document, in part or in whole, and in any format, solely for noncommercial educational and research purposes.

The author and co-authors if applicable retain copyright ownership and moral rights in this document. Neither the whole thesis or dissertation, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms, contact information or signatures may have been removed from the document. While this may affect the document page count, it does not represent any loss of content from the document.

Université de Montréal

Enquête sur les significations accordées aux loisirs :
Implications et opportunités pour le design de jeux vidéo

Par
Martin Maheux-Lessard

École de design industriel
Faculté de l'aménagement

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
En vue de l'obtention d'un grade M.Sc. en aménagement
Option design et complexité

Août 2007

© Martin Maheux-Lessard



Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

Enquête sur les significations accordées aux loisirs :
Implications et opportunités pour le design de jeux vidéo

Présenté par :
Martin Maheux-Lessard

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Pierre De Coninck

.....
président-rapporteur

Philippe Lemay

.....
directeur de recherche

Tatiana Leblanc

.....
membre du jury

RÉSUMÉ

Les temps libres sont des moments prisés du quotidien offrant la possibilité de s'engager dans des activités de loisir diverses. En plus de répondre à des besoins relatifs au divertissement, les loisirs offrent également un contexte pour développer des habiletés, ceci à travers la poursuite d'objectifs personnels contribuant au développement et à l'accomplissement de soi : les activités sportives et artistiques en sont de beaux exemples. Cependant, même si les choix de loisirs sont conditionnés par ce qui est abordable et disponible, l'acceptabilité sociale joue également son rôle sur les significations accordées aux différentes poursuites de loisir. À cet égard, l'importance des valeurs rattachées à la qualité de vie, dans le contexte social actuel, semble avoir un effet sur la légitimité accordée à certains types de loisir, dont les jeux vidéo, ceci malgré leur popularité grandissante. Ainsi, en regard de la théorie des expériences optimales de Mihaly Csikszentmihalyi, laquelle explicite le lien entre la pratique de loisirs et la qualité de vie, mais également la distinction entre la quantité et la qualité des loisirs, nous avons tenté de situer les significations accordées aux jeux vidéo en les comparant avec celles des loisirs actifs et passifs. Les résultats obtenus par l'entremise d'un différentiateur sémantique ont semblé suggérer un rapprochement entre la perception des loisirs et leurs effets psychologiques sur le bien-être et la qualité de vie. En effet, la perception des loisirs actifs, lesquels offrent un contexte plus fécond pour l'accomplissement de soi, semble avoir été plus favorable que celle des loisirs passifs, lesquels ne partagent pas les mêmes effets expérientiels sur la qualité de vie. Selon ce rapprochement, il est apparu que la perception envers les jeux vidéo était moins favorable que celle des loisirs actifs, se rapprochant davantage de celle des loisirs passifs. Sur la base de ces observations, nous avons formulé des implications et dégagé des opportunités pour le design de jeux vidéo.

Mots clés : design, jeux vidéo, loisirs, qualité de vie, expériences, significations, flow.

ABSTRACT

Spare times are special everyday moments that offer a chance to take part in leisure activities. These activities, done for their own sake, often satisfy needs related to relaxation and entertainment, but they can also be engaged for acquiring skills through the pursuit of longer-term goals like sports and arts which are known as active leisure activities as opposed to passive ones. Active leisure offers a context for personal growth and accomplishment which enhances the overall quality of life experiences. While leisure choices are limited by what is available and affordable, they are also limited by what is socially acceptable. Therefore, in a context granting increasing importance to activities related to quality of life, certain activities can be perceived as meaningless or as a waste of precious time. In some way, this is the case for playing videogames, despite its growing popularity. With regards to Csikszentmihalyi's flow theory, which draws the link between leisure and quality of life, but also between the quantity and the quality of leisure, we have attempted to explore the meanings associated with videogames by comparing them to the ones of active and passive leisure activities. The results obtained through a semantic differential suggest a link between the interpretation of leisure activities and their psychological effects on overall well-being and quality of life. More precisely, the meanings granted to active leisure seem more favourable than the ones of passive leisure. Based on this link, this study suggests that videogame playing is perceived less favourably than active leisure, and furthermore that the perception of videogames seems closely linked to the perception of passive leisure. On the basis of these observations, implications for videogame design are drawn and long term development opportunities are suggested.

Key words: design, videogames, leisure, meanings, experiences, quality of life, flow.

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements		xii
1	Introduction	1
1.1	Portrait général des jeux vidéo	4
1.1.1	Des statistiques éloquentes	4
1.1.2	Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ?	5
1.2	Introduction au design de jeux vidéo	7
1.2.1	Ergonomie et design de jeux vidéo	8
1.2.2	Le design centré sur les joueurs	10
1.3	Le plaisir et le concept d'expérience	13
1.3.1	L'expérience de jeu	13
1.3.2	Les éléments significatifs de l'expérience de jeu	14
1.3.3	Un modèle de l'expérience de jeu	16
1.4	Contexte socioculturel des jeux vidéo	19
1.4.1	La réception des jeux vidéo dans la société	19
1.4.2	Loisirs et développement personnel	21
1.4.3	L'allocation des temps libres	22
1.5	Présentation du projet de recherche	25
1.5.1	Interprétations des activités de loisir	25
1.5.2	Objectifs de recherche	26
2	Cadre théorique	27
2.1	Introduction à l'étude des loisirs	28
2.1.1	Les enjeux relatifs à l'étude des loisirs	29
2.1.2	La disponibilité et l'allocation des temps libres	29
2.1.3	Le problème définitionnel des loisirs	30
2.2	Les approches subjectives	31
2.2.1	L'approche définitionnelle	32
2.2.2	L'approche de l'expérience de la conscience immédiate	34
2.3	La théorie des expériences optimales	36
2.3.1	Le modèle des expériences optimales	36
2.3.2	Le flow et les contextes de la vie quotidienne	37
2.3.3	Le flow et les loisirs	39
2.3.4	Qualité de vie, plaisir et « <i>enjoyment</i> »	40
2.3.5	Le bonheur et ses significations	43
2.3.6	Les caractéristiques du <i>flow</i>	44

2.3.7	La relation entre le <i>flow</i> , la liberté perçue et la motivation intrinsèque	46
2.3.8	La pertinence du <i>flow</i> pour l'étude des loisirs	48
2.3.9	La portée ergonomique des expériences optimales	49
2.4	L'étude des attitudes envers les loisirs	52
2.4.1	Qu'est-ce qu'une attitude ?	52
2.4.2	Les composantes attitudinales	53
2.4.3	La mesure des attitudes	54
2.4.4	Les attitudes et le comportement	55
2.4.5	Un modèle comportemental de la participation aux loisirs	56
2.5	Jeux vidéo, expériences et attitudes : un exemple d'investigation	59
2.5.1	Introduction à la recherche de Barnett et al. (1997)	59
2.5.2	Cadre théorique	60
2.5.3	Méthodologie employée	61
2.5.4	Résultats	63
2.6	Récapitulation et réflexions méthodologiques	66
2.6.1	Retour sur le cadre théorique et la problématique de recherche	66
2.6.2	Le choix des activités de loisir	68
2.6.3	Le choix de la méthodologie	72
3	Méthodologie	75
3.1	Le différentiateur sémantique	76
3.1.1	Présentation générale	76
3.1.2	La constitution des grilles d'adjectifs	77
3.1.3	La méthode d'enquête	77
3.1.4	Dépouillement et analyse des résultats	78
3.1.5	Les limites du différentiateur sémantique	78
3.2	Présentation du protocole de recherche	79
3.2.1	Choix des concepts	79
3.2.2	Choix des adjectifs	80
3.2.3	Degré de participation et autres données additionnelles	84
3.2.4	Support électronique de l'enquête	85
3.2.5	Échantillon et diffusion de l'enquête	85
3.2.6	Structure du questionnaire et déroulement de l'enquête	86
3.2.7	Stratégie d'analyse des données	87
4	Résultats	89
4.1	Profil sociodémographique	90
4.1.1	Âge des répondants	90
4.1.2	Genre des répondants	91
4.1.3	Statut actuel des répondants	91

4.1.4	Représentativité de l'échantillon	92
4.2	Participation des répondants aux activités de loisir	93
4.2.1	Portrait général de la participation	93
4.2.2	Les jeux vidéo	95
4.2.3	L'activité physique	96
4.2.4	La lecture	97
4.2.5	La télévision	98
4.2.6	La pratique d'un instrument de musique	99
4.2.7	Le surfing/clavardage sur Internet	99
4.2.8	Les mots croisés/sudoku	100
4.2.9	Considérations relatives aux données catégorielles de participation	101
4.3	Profils sémantiques des activités de loisir	102
4.3.1	Les tendances générales	102
4.3.2	Les adjectifs les plus représentatifs des activités de loisir	104
4.3.3	Les significations accordées aux activités de loisir	105
4.3.4	Les activités les plus représentatives des adjectifs	108
4.4	Divergences perceptuelles attribuables au genre et à la participation	109
4.4.1	Divergences perceptuelles attribuables au genre des répondants	110
4.4.2	Divergences perceptuelles attribuables à la participation pour les jeux vidéo	112
5	Discussion	115
5.1	Analyse de l'interprétation des loisirs	116
5.1.2	L'interprétation des loisirs et le <i>flow</i>	116
5.1.3	La participation aux loisirs et le <i>flow</i>	119
5.2	Implications et opportunités pour le design de jeux vidéo	120
5.2.1	Implications de l'interprétation des loisirs pour le design de jeux vidéo	120
5.2.2	Opportunités à investiguer pour le design de jeux vidéo	124
5.3	Discussion méthodologique	128
5.3.1	Les adjectifs utilisés	129
5.3.2	Les concepts utilisés	130
5.3.3	La présentation des concepts	130
5.3.4	Variations méthodologiques	131
6	Conclusion	132
	Bibliographie	136

Annexe	142
A.1 Exemples des nouvelles orientations conceptuelles dans le domaine des jeux vidéo	142
A.1.1 La console Nintendo Wii et quelques exemples de jeux	142
A.1.2 La console Nintendo DS et le jeu <i>Brain Age</i>	143
A.1.3 Le jeu <i>Guitar Hero</i> sur la console PlayStation 2 de Sony	144
A.1.4 Le jeu <i>Dance Dance Revolution</i> sur PlayStation 2	144
A.2 Profils sémantiques de chaque activité	145
A.2.1 Jeux vidéo	145
A.2.2 Activité physique	146
A.2.3 Lecture	147
A.2.4 Télévision	148
A.2.5 Pratique d'un instrument de musique	149
A.2.6 Surfing/clavardage sur Internet	150
A.2.7 Mots-croisés/sudoku	151
A.2.8 Profils sémantiques superposés de tous les loisirs	152
A.3 Profils sémantiques comparés selon la variable du genre	153
A.3.1 Jeux vidéo	153
A.3.2 Activité physique	154
A.3.3 Lecture	155
A.3.4 Télévision	156
A.3.5 Pratique d'un instrument de musique	157
A.3.6 Surfing/clavardage sur Internet	158
A.3.7 Mots-croisés/sudoku	159
A.4 Questionnaire	160

LISTE DES FIGURES

1.1	Modèle figuratif d'un système de jeux vidéo	6
1.2	La hiérarchie des besoins ergonomiques et hédonomiques dans la conception de produits	9
1.3	Processus de conception des jeux vidéo	11
1.4	Éléments relatifs à une expérience de jeu plaisante	15
1.5	Un modèle de l'expérience de jeu	16
2.1	Le modèle des expériences optimales	37
2.2	Les trois significations du « bonheur »	43
2.3	Un modèle behavioriste de la participation aux loisirs	57
3.1	Carton d'invitation électronique destiné à la promotion de l'enquête	86
4.1	Décompte des répondants par catégories d'âge	90
4.2	Décompte des répondants par catégories de sexe	91
4.3	Décompte des répondants par catégorie de statut actuel	92
4.4	Décompte de la participation aux sept activités de loisir	93
4.5	Décompte de la participation aux sept activités de loisir selon le genre des participants	94
4.6	Décompte des joueurs de jeux vidéo par catégories de temps de participation hebdomadaire	95
4.7	Décompte des répondants pratiquant une activité physique par catégories de temps de participation hebdomadaire	96
4.8	Décompte des répondants s'adonnant à la lecture par catégories de temps de participation hebdomadaire	97
4.9	Décompte des répondants s'adonnant à la télévision par catégories de temps de participation hebdomadaire	98

4.10	Décompte des répondants pratiquant un instrument de musique par catégories de temps de participation hebdomadaire	99
4.11	Décompte des répondants surfant/clavardant sur Internet par catégories de temps de participation hebdomadaire	100
4.12	Décompte des répondants faisant des mots-croisés ou sudoku par catégories de temps de participation hebdomadaire	101
4.13	Profil sémantique des tendances générales pour l'ensemble des activités de loisir	103
4.14	Profils sémantiques comparés des tendances générales (hommes vs femmes)	111
4.15	Profils sémantiques comparés des jeux vidéo (joueurs vs non-joueurs)	112
5.1	Exemple d'une distribution <i>QQplot</i> anormale	129
5.2	Exemple d'une distribution <i>QQplot</i> normale	129
A.1	La console Nintendo Wii (2006)	142
A.2	Le jeu de golf dans <i>Wii Sports</i> (2006)	142
A.3	Deux exemples d'utilisation du futur jeu <i>Wii Fit</i> (2008)	143
A.4	La console portable Nintendo DS et le jeu <i>Brain Age</i> (2004)	143
A.5	Le jeu <i>Guitar Hero</i> (2005)	144
A.6	Le jeu <i>Dance Dance Revolution</i> (1998)	144
A.7	Profil sémantique ordonné pour les jeux vidéo	145
A.8	Profil sémantique ordonné pour l'activité physique	146
A.9	Profil sémantique ordonné pour la lecture	147
A.10	Profil sémantique ordonné pour la télévision	148
A.11	Profil sémantique ordonné pour la pratique d'un instrument de musique	149
A.12	Profil sémantique ordonné pour le surfing/clavardage sur Internet	150
A.13	Profil sémantique ordonné pour les mots-croisés/sudoku	151
A.14	Superposition des profils sémantiques de toutes les activités de loisir	152

A.15	Profil sémantique comparé des jeux vidéo (Hommes vs Femmes)	153
A.16	Profil sémantique comparé de l'activité physique (Hommes vs Femmes)	154
A.17	Profil sémantique comparé de la lecture (Hommes vs Femmes)	155
A.18	Profil sémantique comparé de la télévision (Hommes vs Femmes)	156
A.19	Profil sémantique comparé de la pratique d'un instrument de musique (Hommes vs Femmes)	157
A.20	Profil sémantique comparé du surf/clavardage sur Internet (Hommes vs Femmes)	158
A.21	Profil sémantique comparé des mots-croisés/sudoku (Hommes vs Femmes)	159

LISTE DES TABLEAUX

4.1	Les adjectifs les plus représentatifs des activités de loisir	105
4.2	Les activités les plus représentatives des adjectifs	109
4.3	Les adjectifs les plus représentatifs des jeux vidéo (hommes vs femmes vs général)	111
4.4	Les adjectifs les plus représentatifs des jeux vidéo (joueurs vs non-joueurs vs général)	113

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je tiens à remercier mon directeur de recherche, Monsieur Philippe Lemay, pour m'avoir accordé une aide et une confiance soutenue tout au long de ce projet de maîtrise. Ses riches connaissances relatives à la recherche sur les jeux vidéo, aux systèmes d'enquête en ligne et aux analyses statistiques ont été des atouts majeurs pour la conduite de cette recherche, ceci sans mentionner sa bonne humeur et son assiduité.

Je souhaite également remercier Philippe Lalande pour m'avoir offert une charge de recherche très stimulante à l'été 2005 jusqu'à l'automne 2006. Les connaissances acquises à travers le projet « HMD » se sont avérées très pertinentes pour la réflexion entourant ce projet de maîtrise. D'ailleurs, je tiens aussi à remercier Pierre De Coninck pour m'avoir témoigné de sa confiance à travers l'attribution de deux charges d'auxiliaire d'enseignement pour son cours « Méthodologie du design » (DIN2220).

Je souhaite également remercier tous les professeurs impliqués dans l'option « design et complexité » pour la qualité de leurs enseignements et séminaires. Mais surtout, je remercie mes confrères et consoeurs pour l'intérêt et la générosité qu'ils ont témoigné à l'égard des projets des autres, ceci contribuant de manière notoire à l'ambiance conviviale du programme.

Finalement, je tiens à remercier ma famille pour leur amour et leur support. Surtout ma mère, Brigitte, pour son encouragement soutenu et sa grande sagesse. J'aimerais également remercier ma copine, Anne-Geneviève, pour son aide précieuse lors de la relecture de ce manuscrit. À vous tous, merci beaucoup !

CHAPITRE 1

INTRODUCTION

Le contexte socioculturel dans lequel s'inscrit les jeux vidéo est porteur de plusieurs problématiques pour les designers et chercheurs oeuvrant dans le domaine des jeux vidéo. À cet égard, l'importance des valeurs rattachées au bien-être et à la qualité de vie (Press & Cooper, 2003), mais aussi les changements de valeurs vis-à-vis le développement technologique (Buchanan, 1994), deviennent des enjeux avec lesquels les designers de jeux vidéo doivent dorénavant composer ; d'une part, afin d'assurer la compétitivité de leurs produits dans un marché à forte concurrence, et d'autre part, afin d'assurer aux jeux vidéo une certaine légitimité sociale par rapport à d'autres activités de loisir comme faire de l'activité physique, s'exprimer à travers une forme d'art, entretenir un hobby ou même lire. Ces enjeux récents à la pratique du design de jeux vidéo sont observables à même le développement des nouveaux systèmes de jeux, lesquels témoignent d'une nouvelle orientation conceptuelle au niveau de leur développement.

Plusieurs exemples témoignant de l'évolution des jeux vidéo peuvent être cités, le plus probant est certainement la parution de la récente console Nintendo Wii (2006), laquelle met l'emphase sur une expérience de jeu physique destinée à sortir les joueurs de leur sofa. Avec des jeux comme *Wii Sports* (2006), ou même *Wii Fit* qui permettra dès 2008 de suivre des programmes de mise en forme complets, Nintendo change le visage des jeux vidéo en mettant l'accent sur la promotion de l'activité physique, la sociabilité du jeu, l'aspect familial et le plaisir. Le jeu *Brain Age* (2004) sur la console portable Nintendo DS offre également aux joueurs nomades la possibilité de garder leur cerveau en santé avec des exercices mentaux, dont les sudoku. D'autres exemples témoignant de l'évolution des jeux vidéo peuvent être cités ; notamment le jeu *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998) à travers lequel les joueurs peuvent pratiquer leurs pas de danse; mais également le jeu *Guitar Hero* (RedOctane, 2005) où les joueurs doivent diriger un guitariste à l'aide d'une interface en forme de guitare. Quelques illustrations des exemples mentionnés sont présentées en annexe (voir figures A.1 à A.6).

Les nouvelles orientations conceptuelles présentées ci-haut font certainement contraste avec les critiques et les préoccupations souvent adressées aux jeux vidéo : la sédentarité associée à cette pratique, mais aussi l'utilité questionable de cette forme de loisir en sont des exemples. Du point de vue d'un designer, il est évidemment possible de s'interroger sur l'utilité des jeux vidéo, ceci autant pour les individus que pour la société. À cet égard, la définition du design de Ezio Manzini (2005) ouvre certainement la voie à une telle réflexion. Selon Manzini (2005), dans le code génétique du design, du moins dans sa partie plus profonde et sensée, réside l'idée que son rôle devrait être d'améliorer la qualité de vie des gens ; c'est-à-dire d'agir comme un pont entre les innovations technologiques et sociales afin de proposer des artefacts capables d'aider les gens à mieux vivre. Ainsi, pour les designers souscrivant à cette définition du design, l'invitation à s'interroger sur la valeur et la pertinence des jeux vidéo est forte et la question qui surgit est la suivante : est-ce que les jeux vidéo contribuent à la qualité de vie des individus ?

Bien évidemment, il est possible d'émettre un jugement de valeur sur la pertinence des jeux vidéo ; cependant, ceci n'est pas notre objectif et nous laissons au lecteur la liberté d'émettre sa propre opinion. Néanmoins, dans un contexte où les valeurs rattachées à la qualité de vie prennent de l'importance, où le développement technologique commence à être perçu d'un autre œil, mais également dans un contexte où il existe beaucoup d'autres types de loisir que les jeux vidéo pour meubler ses temps libres, entrevoir les jeux vidéo à travers le concept de la qualité de vie, dans une perspective de design, ouvre la porte à une nouvelle conceptualisation des jeux vidéo. En regard de la relation entre la pratique de certains loisirs et la qualité de vie, la recherche présentée à travers ce mémoire vise à investiguer comment les jeux vidéo sont interprétés par rapport à d'autres activités de loisir ; ceci, d'une part, afin d'en dégager des implications et des opportunités pour le design des jeux vidéo, et d'autre part, afin d'explorer comment les jeux vidéo peuvent contribuer à la qualité de vie des individus.

De manière générale, le mémoire est divisé en cinq parties. Le premier chapitre, selon une portée introductive, a pour objectif de familiariser le lecteur avec l'univers des jeux vidéo, mais plus particulièrement de dresser les bases relatives à leur processus de

design et à la conceptualisation de l'expérience de jeu, concept fondamental servant de guide pour la conception et l'évaluation des jeux vidéo. Conséquemment, nous présenterons dans un premier temps un portrait général des jeux vidéo témoignant de l'importance de l'industrie du divertissement interactif et de l'émergence des jeux vidéo comme forme significative de loisir ; nous présenterons aussi un bref explicatif de la nature des jeux vidéo et de leurs principales constituantes. Dans un deuxième temps, nous présenterons une introduction relative au design de jeux vidéo en mettant en valeur ses principaux principes tout en y intégrant l'apport de l'ergonomie. Dans un troisième temps, nous aborderons le concept d'« expérience » et son utilité pour le design de jeux vidéo, ceci par l'entremise d'un modèle conceptuel de l'« expérience de jeu » témoignant, d'une part, de l'influence des cadres personnels et sociaux sur l'expérience de jeu, et d'autre part, de la nécessité de poursuivre les investigations. Dans un quatrième temps, nous dresserons un portrait de certains éléments relatifs au contexte socioculturel dans lequel s'insèrent les jeux vidéo. Et finalement, nous présenterons une démarche d'investigation destinée à comparer et situer l'interprétation des jeux vidéo par rapport à d'autres activités de loisir afin d'en tirer des implications et opportunités pour le design de jeux vidéo.

Le deuxième chapitre, à la lumière de la problématique présentée dans l'introduction, a comme objectif de présenter les bases théoriques relatives à l'investigation des interprétations envers les loisirs. Principalement, nous effectuerons un survol des champs et des approches relatives à l'étude des loisirs afin de les discuter en vue de la présentation d'un protocole de recherche se prêtant de la meilleure façon à notre investigation. Nous présenterons également la théorie des expériences optimales de Mihaly Csikszentmihalyi, laquelle explicite le lien entre la pratique de certains loisirs et la qualité de vie. Nous nous y attarderons de manière significative, en vertu de sa grande pertinence vis-à-vis de notre démarche.

Le troisième chapitre fera état de la méthodologie préconisée et du protocole de recherche employé. Suivra ensuite le quatrième chapitre destiné à la présentation des résultats recueillis. Le cinquième chapitre reviendra sur les résultats obtenus afin d'en faire la discussion. Il est à noter que les implications et les opportunités dégagées par cette

démarche seront abordées à travers le chapitre de discussion. Finalement, le mémoire sera clos par une conclusion faisant un retour sur la démarche entreprise, les résultats obtenus, la méthodologie employée, et les implications et opportunités dégagées ; de plus, nous mettrons en lumière de nouvelles opportunités de recherche, théoriques et pratiques, nécessitant une attention particulière lors de recherches ultérieures.

1.1 Portrait général des jeux vidéo

Cette première section de l'introduction vise à familiariser le lecteur avec l'univers des jeux vidéo. Nous présenterons premièrement un portrait général des jeux vidéo témoignant de l'importance de l'industrie du divertissement interactif et de l'émergence des jeux vidéo comme forme significative de loisir. Nous présenterons également un bref explicatif de la nature des jeux vidéo et de ses principales constituantes.

1.1.1 Des statistiques éloquentes

L'industrie des jeux vidéo connaît actuellement un essor fulgurant ; d'ailleurs, le recours aux statistiques est devenu une astuce courante pour valider la pertinence de l'étude des jeux vidéo, cela notamment pour le champ appliqué du design de jeux vidéo, mais aussi pour d'autres domaines de recherche portant un intérêt particulier au phénomène représenté par l'usage récréatif de ce média. Ainsi, pour ne pas faire exception à la règle, voici quelques statistiques témoignant, d'une part, de l'importance de l'industrie des jeux vidéo, soit l'industrie du divertissement interactif, et d'autre part, des jeux vidéo comme forme significative de loisir pour beaucoup de jeunes et moins jeunes gens.

Selon le « *Entertainment Software Association* » (ESA)¹, les ventes de produits reliés aux jeux vidéo aux Etats-Unis ont atteint US\$ 7,4 milliards en 2006, ceci représentant presque trois fois les ventes de 1996. D'ailleurs, toujours aux Etats-Unis en 2006, plus de

¹ www.theesa.com

69 % des ménages possédaient un appareil de divertissement utilisé pour jouer à des jeux vidéo ; au Canada, il est question de 71 % des ménages (ESA).

Au niveau des adeptes de ce média, les jeunes garçons sont souvent entrevus comme les principaux utilisateurs de jeux vidéo ; cependant, les statistiques de la ESA remettent en question cette préconception. À cet égard, l'âge moyen du joueur est de 33 ans et ce dernier s'adonne à ce type de divertissement depuis environ 12 ans ; mais au Canada, dans plus de 38% des ménages qui possédaient un appareil destiné aux jeux vidéo, l'utilisateur le plus fréquent était une femme.²

La fréquence de participation est une donnée témoignant bien de l'importance des jeux vidéo comme forme significative de loisir. Ainsi, au Canada, 20% des joueurs jouent tous les jours, 33% jouent plus d'une fois par semaine, 11% jouent une fois par semaine, et 14% jouent quelques fois par mois, mais moins d'une fois par semaine (ESA).

Ces quelques statistiques illustrent en quelque sorte la croissance de l'industrie des jeux vidéo, et l'importance que semble prendre le phénomène représenté par l'engagement dans cette activité, soit son implantation dans plusieurs ménages, autant aux Etats-Unis ainsi qu'au Canada. Maintenant que nous avons abordé les principales statistiques relatives aux jeux vidéo, la prochaine section aborde plus précisément la nature de ceux-ci, afin d'éclairer le lecteur sur l'objet, mais également sur l'activité en question.

1.1.2 Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ?

Un jeu vidéo, ou ludiciel, est un jeu utilisant un dispositif informatique. Le joueur utilise des périphériques (interfaces destinées à l'utilisateur) pour agir sur le jeu et percevoir l'environnement virtuel. Les dispositifs informatiques utilisés pour jouer à des jeux vidéo sont connus sous le nom de « plateformes » ; des exemples de plateformes sont les ordinateurs personnels et les consoles de jeux vidéo, mais il en existe d'autres types, soit les

² Les statistiques canadiennes sur l'usage des jeux vidéo sont issues du site de l'Agence Française pour le Jeu Vidéo : http://afjv.com/press0610/061026_joueurs_jeux_video_canada.htm

dispositifs portables ou tenus à la main comme les consoles portables (Nintendo DS, par exemple), les téléphones cellulaires et les assistants personnels de poche (PDA). L'arcade fut par le passé une plateforme très populaire connaissant aujourd'hui un certain déclin.

Les périphériques destinés aux jeux vidéo se divisent en deux catégories : les interfaces sensorielles et les interfaces motrices. Les interfaces sensorielles font référence aux dispositifs d'affichage (écran, télévision) et aux dispositifs auditifs (haut-parleurs). Les interfaces permettent donc aux joueurs de percevoir l'environnement virtuel et de recevoir des rétroactions (*feedback*) sur leurs actions et sur l'état du jeu. Les interfaces motrices permettent aux joueurs d'agir sur le jeu, et elles sont représentées par les manettes, claviers, *joysticks* et autres dispositifs permettant l'entrée de données. Il arrive parfois que les interfaces sensorielles et motrices soient combinées dans un même dispositif, ceci est le cas pour une variété de périphériques haptiques (manettes vibrantes et/ou à retour de force) augmentant le niveau de sensation des joueurs. Ainsi, la combinaison d'actions motrices et de rétroactions sensorielles donne aux jeux vidéo leurs caractères interactifs. La figure suivante (figure 1.1) illustre un exemple général relatif aux systèmes de jeux vidéo.

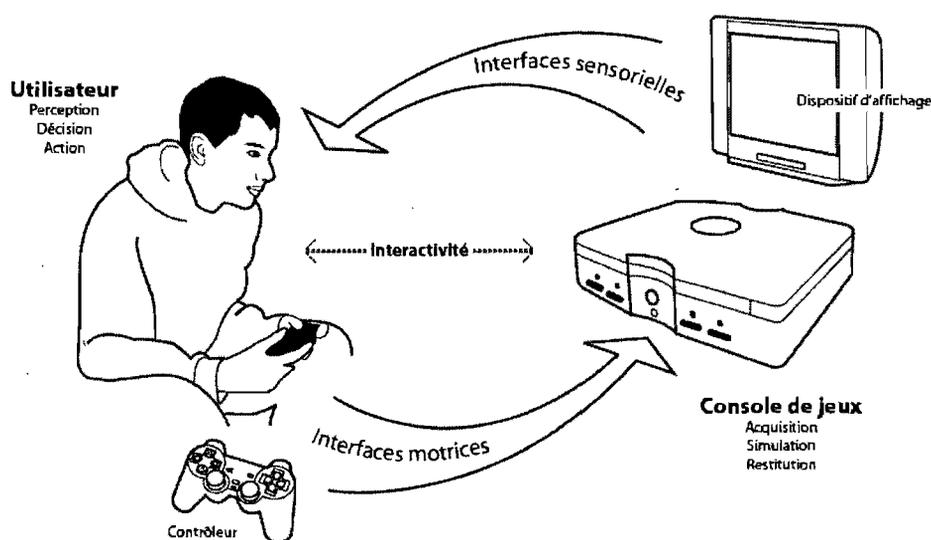


FIG. 1.1 - Modèle figuratif d'un système de jeux vidéo.

Bien que les plateformes et autres dispositifs relatifs à l'usage des jeux vidéo soient des éléments importants, ce qui distingue les jeux vidéo est davantage le genre de jeu qui est joué. Ainsi, différents genres de jeux sont offerts sur le marché ; par exemple, les jeux d'actions, de rôles, de simulations, d'aventures, de sports, lesquels font tous appel à la réflexion et aux réflexes des joueurs. Plusieurs modes de jeu sont aussi possibles : jouer contre la machine, contre un autre joueur ou contre plusieurs (connectés physiquement sur le même ordinateur ou la même console, ou à distance en utilisant le réseau Internet).

Pour terminer cette introduction aux jeux vidéo, il est à mentionner que les environnements virtuels (jeux), les plateformes qui les supportent, ainsi que l'ensemble des périphériques destinés aux joueurs (interfaces motrices et sensorielles) sont conçus par des designers, des informaticiens et autres praticiens dans un effort commun. Cet effort s'inscrit à travers ce que nous appelons le design de jeux vidéo.

1.2 Introduction au design de jeux vidéo

Le design de jeux vidéo est un art et une science appliquée englobant plusieurs disciplines. En effet, la création d'un jeu ou d'une plateforme requiert la participation de beaucoup de spécialistes dans un effort multidisciplinaire. Ainsi, des designers, des informaticiens, des artistes, des techniciens, et des ergonomes, entre autres, participent à la conception des jeux vidéo dont l'objectif de base est de procurer du plaisir et du divertissement à ses utilisateurs (Ermi & Mäyrä, 2005 ; Pagulayan et al, 2003). Ainsi, contrairement aux autres applications informatiques traditionnellement productives (logiciels destinés à des tâches précises, par exemple), la fonction de divertissement associée aux jeux vidéo est en soi sa principale particularité, et ceci crée des challenges autant pour le design des jeux vidéo que pour l'évaluation de l'expérience suscitée par ceux-ci (Pagulayan et al, 2003).

1.2.1 Ergonomie et design de jeux vidéo : l'expérience plaisante

L'ergonomie est l'ensemble des connaissances scientifiques relatives à l'Homme et nécessaire pour concevoir des outils, des machines et des dispositifs qui puissent être utilisés avec le maximum de confort, de sécurité et d'efficacité (Wisner, 1972). Cette définition générale est toujours valide aujourd'hui même si les connaissances rattachées à l'ergonomie ont beaucoup évoluées en vertu de ses nombreux champs d'applications. À cet égard, les champs d'étude relatifs aux interactions humain-ordinateur ont grandement contribué au développement et à l'application des connaissances ergonomiques, notamment au niveau de l'utilisabilité (*usability*) des systèmes informatiques.

L'utilisabilité fait référence au degré selon lequel un produit peut être utilisé par des utilisateurs pour accomplir des tâches avec efficacité, efficience et satisfaction dans un contexte spécifique (ISO 9241). L'utilisabilité a généralement pour but d'améliorer la productivité pour une tâche précise ; ainsi, le taux de succès, le nombre d'erreurs, le temps d'exécution, le nombre d'étapes nécessaires à la complétion, le recours à une aide, le rythme d'apprentissage, et la satisfaction des utilisateurs sont des aspects relatifs à l'utilisabilité d'un système. D'ailleurs, la grande majorité des tâches effectuées à l'aide d'un ordinateur et d'un logiciel ont été conçues et évaluées avec l'aide de spécialistes en utilisabilité, ceci est donc également le cas pour les jeux vidéo : les joueurs doivent apprendre le jeu, comprendre les tâches et réussir des objectifs. Cependant, comme mentionné précédemment, les jeux vidéo ont une fonction particulière se distinguant des applications productives ou reliées au travail : leur fonction est associée au plaisir et au divertissement ; conséquemment, d'autres connaissances scientifiques se sont greffées au corpus de l'ergonomie pour créer une nouvelle branche complémentaire : l'hédonomie.

L'hédonomie est une branche de l'ergonomie dont l'objectif est la promotion du plaisir dans la conception de produits (Hancock et al, 2005). Cet objectif ergonomique est principalement, mais non exclusivement, destiné à la conception ou au design de produits à caractère technologique. Justement inspiré par la montée en popularité des applications ludiques (jeux vidéo, par exemple), l'expérience plaisante dans les interactions avec les

systèmes humain-ordinateur est apparue comme un objectif à atteindre. Ainsi, en plus des objectifs ergonomiques liés à la conception d'interactions humain-ordinateur, soit principalement l' « utilisabilité » et ses sous-objectifs, soit l'efficacité, l'efficacité et la satisfaction des usagers effectuant une tâche, se joint la promotion du plaisir (Hancock et al, 2005). La figure suivante (figure 1.2) illustre et intègre les objectifs ergonomiques et hédonomiques à l'intérieur d'une hiérarchie des besoins liés à la conception de produits.

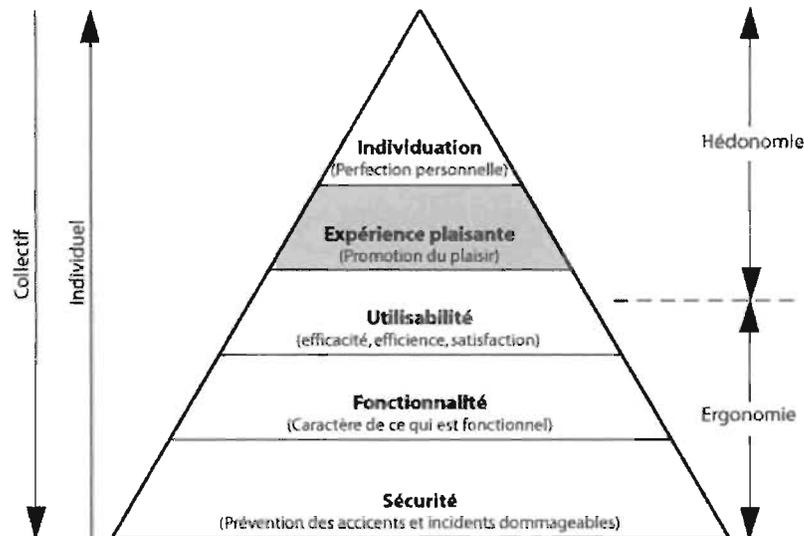


FIG. 1.2 - La hiérarchie des besoins ergonomiques et hédonomiques dans la conception de produits (Hancock, 1999) - traduction de l'auteur.

La hiérarchie des besoins ergonomiques illustre les besoins ergonomiques traditionnels (sécurité et fonctionnalité) et les besoins hédonomiques (expérience plaisante et individuation). Nous remarquons que l'utilisabilité est à la jonction de l'ergonomie et de l'hédonomie. Ainsi, les besoins relatifs à la sécurité et à la fonctionnalité sont plutôt collectifs, et ceux relatifs à l'expérience plaisante et à l'individuation sont davantage individuels. L'utilisabilité est donc un besoin à la fois collectif, mais sujet à l'individualité des utilisateurs. Pour susciter une expérience plaisante chez un utilisateur, le produit doit d'abord être efficace, efficace et satisfaisant (utilisabilité); cependant, ce qui est satisfaisant peut varier d'une personne à l'autre. C'est donc pourquoi l'utilisabilité est à la jonction de l'ergonomie et de l'hédonomie. Le besoin le plus haut dans la hiérarchie est l'individuation, il consiste au besoin individuel de personnalisation d'un produit.

L'utilisabilité et l'expérience plaisante sont très importantes dans la conception des applications destinées aux jeux vidéo. En effet, la présentation des informations visuelles, l'organisation des contrôles et le design des interfaces graphiques doivent être conçus pour rendre le jeu le plus agréable et plaisant possible ; cependant, au-delà des impératifs d'utilisabilité, le caractère plaisant des jeux vidéo émane de la nature du jeu en soi puisque sa fonction est de divertir ses utilisateurs. Le design de jeux vidéo est donc un domaine à part entière intégrant les plus récentes notions d'ergonomie.

1.2.2 Le design centré sur les joueurs

La fonction ludique et divertissante est ce qui distingue les jeux vidéo des applications informatiques destinées au travail (Pagulayan et al, 2003). Ainsi, l'objectif de susciter des expériences plaisantes chez les joueurs crée des challenges autant pour le design que pour l'évaluation des jeux vidéo. Les tâches destinées au travail peuvent être conçues et évaluées en fonction de la productivité pour une tâche spécifique, dans le cas des jeux vidéo, le design et l'évaluation d'une expérience plaisante est quelque chose de plus complexe comme nous le verrons un peu plus loin. Cependant, force est de reconnaître que les jeux vidéo sont constitués de plusieurs tâches à effectuer, mais ici dans un contexte ludique, et en retour, l'exécution et la réussite de ces tâches doivent susciter du plaisir.

Les principes de base associés au design et à l'évaluation des jeux vidéo émanent d'une approche appelée « design centré sur les utilisateurs » (de l'anglais, *user-centered design*). Cette approche au design est une philosophie et une méthodologie du développement de systèmes mettant le focus sur les utilisateurs et leur contexte d'utilisation ; c'est-à-dire leurs besoins, leurs attentes, leurs habiletés cognitives (perception, mémoire, apprentissage) et les tâches qu'ils doivent réaliser. Au niveau méthodologique, ceci implique une participation des utilisateurs à la fois précoce et itérative au processus de design où l'évaluation, une phase fondamentale, se fait selon les principes de la recherche scientifique. L'implication ou la participation des utilisateurs dans le développement d'un système fournit des informations et des données très pertinentes permettant de valider des éléments de conception tout au long du processus de design. La variante pour le design de

jeux s'appelle le « design centré sur les joueurs » (*user-centered design in games*, Pagulayan, 2003) et le processus de conception relatif à cette approche se fait de manière classique, soit en trois phases : analyse, conception et évaluation, le tout chapeauté par une planification rigoureuse du processus de conception. Le processus de conception des jeux vidéo est illustré à la figure suivante (figure 1.3).

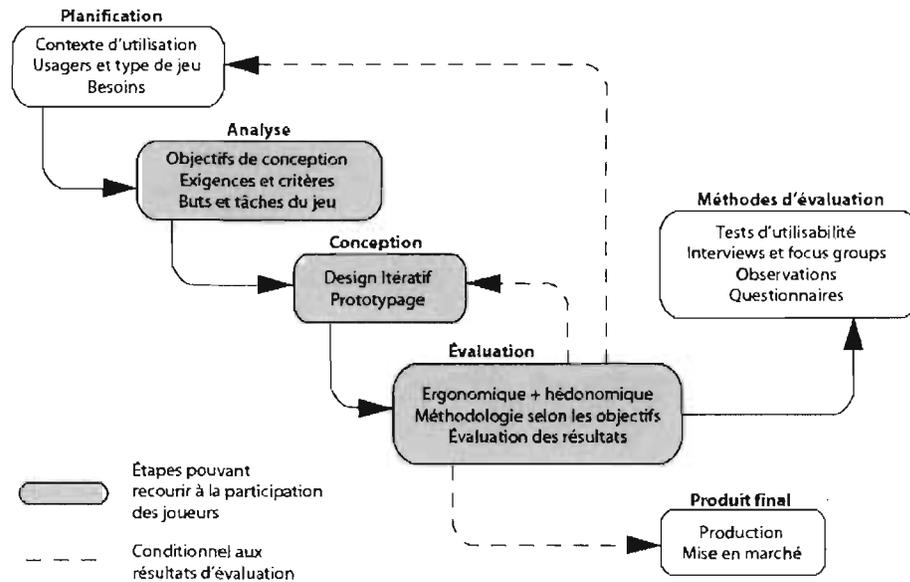


FIG. 1.3 - Processus de conception des jeux vidéo.

La phase de planification consiste à planifier le processus de conception centré sur les joueurs. Il s'agit de comprendre et de spécifier le contexte d'utilisation pour un jeu en particulier, soit le genre du jeu et les utilisateurs ciblés. D'une part, il importe de décrire les environnements techniques, physiques, sociaux et culturels relatifs au jeu ; et d'autre part, il importe d'identifier le profil des utilisateurs, soit leurs connaissances, compétences, niveaux d'expérience (du jeu et des dispositifs informatiques), mais aussi leur langage, éducation, formation, caractéristiques physiques et psychologiques, habitudes et aptitudes. Les attitudes des joueurs envers un jeu ou un type de jeu sont également des informations pertinentes à sa planification ; d'ailleurs, l'investigation des attitudes est également une méthode d'évaluation des jeux, nous y reviendrons, mais les données attitudinales peuvent néanmoins servir à la planification.

La phase d'analyse, à la lumière de la planification, consiste à comprendre et spécifier les exigences pour un jeu en particulier. Les défis associés à cette phase sont nombreux : il faut identifier les niveaux adéquats de challenges, adresser différents niveaux d'habiletés, récompenser de manière appropriée les joueurs, et constituer des objectifs dignes d'être poursuivis. Une manière d'articuler et de communiquer les caractéristiques souhaitées pour un jeu est l'approche par « *patterns* » (Bjork & Holopainen, 2005). Cette approche a pour objectif de décrire les possibilités et configurations pouvant se retrouver dans un jeu.

La phase de conception consiste à produire des solutions aux objectifs et exigences de conceptions, c'est alors que le jeu prend forme. Des solutions sont ainsi matérialisées afin de pouvoir les modifier en fonction du feedback des spécialistes, mais aussi en fonction des utilisateurs (joueurs), lesquels peuvent être invités à participer aux séances de brainstorming, de dessins, de modélisations, etc. La matérialisation des solutions peut prendre la forme de prototype en papier, de *storyboards*, de maquette virtuelle, jusqu'à la création d'un prototype fonctionnel destiné à l'évaluation. Il est à noter que l'implication des joueurs peut être amenée à n'importe quelle étape de la phase de conception.

La phase d'évaluation consiste à tester les solutions envisagées et implantées. Elle se fait de manière experte sur la base des heuristiques, des normes, des recommandations et des critères ergonomiques. Plusieurs modes d'évaluation (qualitatifs et quantitatifs) et méthodes d'observation (objectives et subjectives) sont possibles selon les étapes du processus de design. L'idée est d'évaluer les performances et de recueillir les commentaires des joueurs, ceci pouvant être fait de plusieurs manières, soit par des tests d'utilisabilité, des groupes de discussion, des interviews, mais aussi par des observations directes ou par des questionnaires. Ainsi, la perception des difficultés, la clarté des objectifs, les attitudes envers le jeu et l'appréciation générale relative au plaisir (*fun*) sont des aspects relatifs à l'évaluation des jeux.

Dans le contexte où les résultats évaluatifs sont concluants, le jeu peut entrer dans sa phase ultérieure de développement, ceci dépendamment de la phase de conception où les

évaluations sont menées. Dans le cas contraire, c'est-à-dire que les résultats évaluatifs ne rencontrent pas les objectifs préétablis, des modifications ou autres rectificatifs doivent alors être apportés. Nous venons de conclure notre introduction au design de jeu vidéo. La prochaine section aborde plus précisément les éléments contribuant au plaisir des joueurs, ceci par l'entremise de la conceptualisation de l'expérience de jeu.

1.3 Le plaisir et le concept d'expérience

Avoir du plaisir est certainement l'objectif de base quand un joueur s'adonne à cette activité de divertissement; conséquemment, une des tâches complexes des designers, mais aussi des chercheurs dans le domaine des jeux vidéo, est la compréhension des mécanismes psychologiques conditionnant l'expérience du plaisir dans le but évident de concevoir des jeux plaisants. Pour le cas précis des jeux vidéo, cet effort se traduit à travers la conceptualisation de l'expérience de jeu (de l'anglais *gameplay experience*).

1.3.1 L'expérience de jeu

L'intérêt pour l'expérience de jeu émerge à travers l'approche du design centré sur le joueur. Comme présentée précédemment, cette approche met l'emphase sur les joueurs et le contexte d'utilisation spécifique des jeux vidéo. Ainsi, un des moyens pour comprendre l'expérience du plaisir est d'abord de comprendre en quoi consiste l'acte de jouer, d'où la nécessité de comprendre les joueurs et l'expérience de jeu. Ermi et Mäyrä (2005) ont exploré les caractéristiques de l'expérience de jeu et ont développé un modèle conceptuel que nous souhaitons présenter et discuter.

Tout d'abord, selon Ermi et Mäyrä (2005), les expériences humaines dans les environnements virtuels sont constituées des mêmes éléments que les expériences du quotidien ; l'expérience de jeu peut ainsi être définie comme un ensemble de sensations, de pensées, de sentiments, d'actions et de significations relatifs au joueur dans un contexte de jeu donné. Conséquemment, l'expérience de jeu n'est pas quelque chose qui émerge

seulement à partir de certains éléments du jeu, mais plutôt à travers un processus interactionnel complexe entre le jeu, le joueur et le contexte social. Selon ces chercheurs, les joueurs ne s'engagent pas seulement dans un jeu « prêt à l'emploi », mais prennent plutôt part de manière active dans la construction de leurs expériences de jeu ; c'est-à-dire qu'ils amènent avec eux leurs désirs, leurs anticipations et leurs expériences passées, et c'est à partir de ceux-ci que les joueurs interprètent leurs propres expériences de jeu. D'ailleurs, l'expression « *gameplay* » est justement et habituellement utilisée pour décrire les qualités essentielles, mais élusives, définissant le caractère d'un jeu. À cet égard, n'importe quel joueur ayant joué assez longtemps sera en mesure de former sa propre conception (ou opinion) des bons et mauvais éléments d'un jeu, ceci sur la base de sa propre expérience. Cette expérience est donc constituée des éléments significatifs du jeu, des habiletés et des préférences des joueurs, lesquels peuvent varier d'un type de jeu à l'autre.

1.3.2 Les éléments significatifs de l'expérience du jeu

L'expérience de jeu est caractérisée par un processus interactionnel unique entre le jeu, le joueur et le contexte social, dont le résultat se doit d'être une expérience plaisante. Ainsi, une des premières démarches de Ermi et Mäyrä (2005) pour explorer les caractéristiques de l'expérience de jeu fut de relever les éléments significatifs étant associés au plaisir dans les jeux vidéo. La prochaine figure (figure 1.4) fait état de la synthèse relative à cette investigation.

Selon Ermi et Mäyrä (2005), les éléments significatifs étant associés à l'expérience plaisante dans un jeu peuvent être entrevus comme des éléments d'attraction contribuant à l'immersion des joueurs dans un jeu vidéo. L'immersion est un terme utilisé pour décrire l'aspect captivant d'une interaction avec un environnement virtuel. Ainsi, Ermi et Mäyrä (2005) cernent trois facettes relatives aux éléments significatifs des jeux contribuant à l'immersion des joueurs et au plaisir. Ces facettes sont l'audiovisualité, les challenges et la fantaisie.



FIG. 1.4 - Éléments relatifs à une expérience de jeu plaisante (Ermi & Mäyrä, 2005)

L'audiovisualité fait référence à la qualité des graphiques, des sons, et à la nouveauté technologique dans un jeu. Les challenges font références à la poursuite et à l'atteinte d'objectifs dans le jeu, ceci par le contrôle, la résolution et l'aspect créatif que les joueurs peuvent exercer dans le jeu. Les auteurs distinguent ainsi les challenges cognitifs (résolution de problème, créativité) et les challenges physiques (contrôle et vitesse de réaction). L'équilibre entre les habiletés des joueurs et les défis du jeu contribue également au plaisir. La troisième facette des éléments contribuant au plaisir et à l'immersion est la fantaisie, laquelle est caractérisée par les thèmes d'un jeu, soit l'histoire et les personnages, par exemple.

1.3.3 Un modèle de l'expérience de jeu

Ermi et Mäyrä (2005) ont développé un modèle conceptuel de l'expérience de jeu (*gameplay experience model*) destiné à guider l'attention vers les dynamiques complexes impliquées à travers l'interaction entre un joueur, un jeu et le contexte social. Ce modèle est illustré à la figure suivante (figure 1.5).

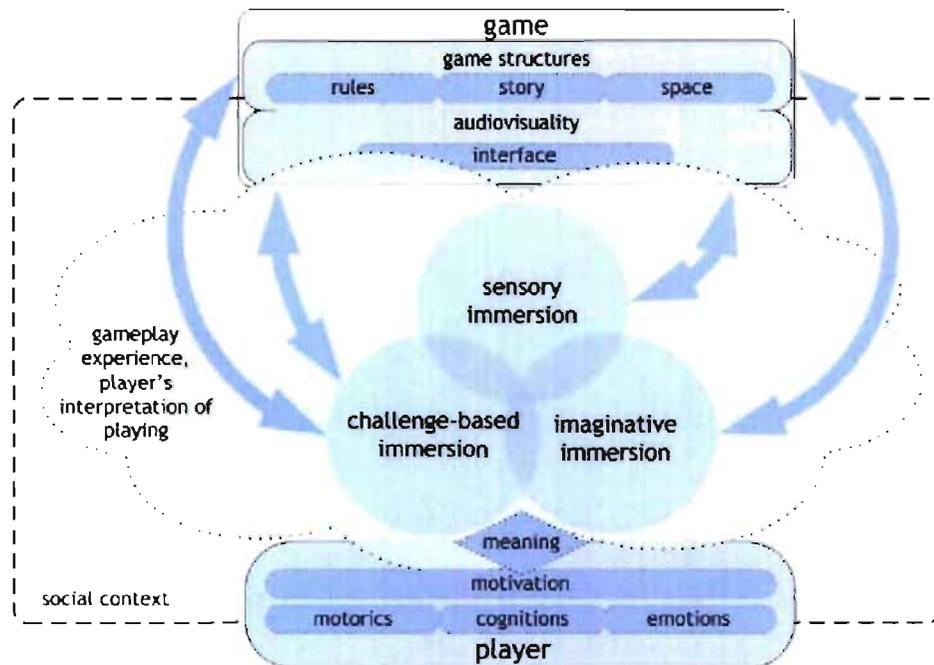


FIG. 1.5 - Un modèle de l'expérience de jeu (Ermi & Mäyrä, 2005)

La partie supérieure du modèle fait référence au jeu en soi ; c'est-à-dire à sa structure, à ses règles, à son histoire, à ses caractéristiques audiovisuelles et à son interface. La partie inférieure du modèle fait référence au joueur ; d'une part, les aspects relatifs à l'expérience humaine du quotidien sont représentés (dimensions cognitives, émotionnelles et comportementales), et d'autre part, sont également représentées les motivations du joueur pour jouer à un jeu et l'interprétation (signification ou *meaning*) qu'il fait de sa participation à cette activité. Finalement, la partie centrale du modèle illustre trois dimensions importantes de l'expérience de jeu, lesquelles sont inspirées des éléments significatifs de l'expérience de jeu associés à l'expérience plaisante et à l'immersion. Ces trois dimensions sont l'immersion sensorielle, l'immersion relative aux challenges et l'immersion imaginative, lesquelles sont en retour reliées aux autres composantes de l'expérience de jeu, soit le jeu en soi (partie supérieure) et l'individualité du joueur impliqué (partie inférieure). L'expérience de jeu peut donc être conçue comme une expérience temporelle à travers laquelle l'interprétation que se fait le joueur de l'action de

jouer prend également d'autres informations en considération comme l'influence des pairs, les critiques de jeux et autres cadres de références socioculturelles. Regardons maintenant les trois dimensions de l'expérience de jeu, soit l'immersion sensorielle, l'immersion relative aux challenges et l'immersion imaginative.

La première dimension de l'expérience de jeu, selon Ermi et Mäyrä (2005), est l'immersion sensorielle reliée à l'exécution audiovisuelle des jeux vidéo. Ainsi, un grand écran près du visage et la puissance des dispositifs sonores prennent le dessus sur l'information sensorielle émanant de la réalité. Le joueur concentre alors entièrement son attention sur le monde virtuel et ses stimuli. Une autre forme d'immersion très centrale à l'expérience de jeu est l'immersion relative aux challenges. Cette dernière émerge de manière significative quand un joueur est en mesure d'accomplir un équilibre satisfaisant entre ses habiletés et les challenges du jeu. Les challenges peuvent être reliés aux habiletés motrices et mentales, lesquelles sont souvent impliquées simultanément. Il est à mentionner que Ermi et Mäyrä (2005) font un parallèle entre l'immersion relative aux challenges dans un jeu vidéo et la théorie des expériences optimales de Mihalyi Csikszentmihalyi. Cette dernière sera abordée dans le prochain chapitre destiné aux champs d'étude relatifs aux loisirs. Cependant, à cet égard, Ermi et Mäyrä (2005) soulignent que l'expérience de jeu, selon la dimension des challenges, peut être conceptualisée comme une expérience ressemblant au *flow* (*flow like* ou *micro-flow*, pour reprendre les termes utilisés). Nous reviendrons sur cet aspect et ses nuances un peu plus loin quand nous aborderons en profondeur la théorie des expériences optimales.³ La dernière dimension formulée par Ermi et Mäyrä (2005) concerne l'immersion imaginative puisque les éléments relatifs aux mondes, aux personnages et aux histoires sont centraux aux jeux vidéo. À travers cette dimension de l'expérience de jeu, le joueur devient donc absorbé par les histoires et les mondes, et peut s'identifier à un personnage du jeu. C'est à travers l'immersion imaginative qu'un jeu offre aux joueurs la chance d'utiliser leur imagination, de ressentir de l'empathie envers les personnages, et d'apprécier la fantaisie du jeu.

³ En plus de fournir des éléments pertinents à la conceptualisation de l'expérience de jeu, il est à noter que la théorie des expériences optimales a une certaine portée ergonomique utile pour la conception et l'évaluation des jeux vidéo. Cependant, nous aborderons cet aspect à l'intérieur de la présentation de la théorie de Csikszentmihalyi pour faciliter la compréhension du lecteur. Ainsi, une section intitulée : *la portée ergonomique des expériences optimales* sera présentée à la section 2.3.9.

Les trois dimensions de l'expérience de jeu énoncées ci-haut font référence au sentiment d'immersion dans un jeu. Ce sentiment est ainsi déclenché par la nature du jeu, mais aussi par l'individualité du joueur. Toutefois, l'interprétation que fait le joueur de sa participation à un jeu a aussi une influence sur son expérience ; c'est à travers la signification (*meaning*) que le joueur donne du sens à son expérience de jeu et qu'il se construit une interprétation de sa participation ou de son engagement en vertu des contextes personnels et sociaux. Selon Ermi et Mäyrä (2005), ceci touche à la tradition des cadres conceptuels relatifs à la phénoménologie et à la psychologie. Ainsi, des facteurs reliés, par exemple, à la personnalité et à l'individualité des joueurs (en termes de la riche complexité des histoires personnelles), aux expériences antérieures avec d'autres types ou genres de jeux, et à l'effet général des facteurs sociaux et culturels sur l'interprétation de la participation, soit le rôle que le jeu joue dans la vie du joueur, ont des effets sur l'expérience de jeu. De plus, le contexte situationnel peut aussi avoir un rôle décisif sur la structure de l'expérience de jeu. Avec qui le jeu est-il joué ? Existe-t-il une raison spécifique pour jouer un jeu à un moment donné ? Est-ce que le joueur joue pour passer ses frustrations, par exemple, ou est-ce que la signification de jouer émerge comme une raison pour passer du temps avec des amis ? Tous ces facteurs contextuels variés ont leur rôle distinctif dans l'interprétation d'une expérience et c'est pourquoi les auteurs les ont intégrés à leur modèle conceptuel de l'expérience de jeu.

La conceptualisation de l'expérience de jeu est un outil essentiel pour planifier et évaluer un jeu vidéo dans le but de susciter des expériences plaisantes. À cet égard, le modèle de Ermi et Mäyrä (2005) adresse la complexité relative à la conceptualisation de l'expérience tout en dressant un portrait global des éléments et facteurs entrant en jeu, ainsi que de leurs dynamiques relationnelles. Par ailleurs, une telle conceptualisation de l'expérience ouvre l'horizon à d'autres démarches d'investigation, selon les auteurs, qui soulignent la nécessité d'élargir la vision de la conception et de l'évaluation des expériences de jeu afin d'inclure tous les éléments présentés dans le modèle, ceci en plus des facteurs relatifs à l'immersion. Par exemple, quel est l'impact du contexte socioculturel sur l'expérience de jeu ? La prochaine section présente donc un survol des différents éléments pouvant être associés au contexte socioculturel des jeux vidéo, lesquels doivent

être pris en compte au niveau de la conceptualisation de l'expérience de jeu afin de susciter des expériences plaisantes.

1.4 Contexte socioculturel des jeux vidéo

Ermi et Mäyrä (2005) ont énoncé l'importance des cadres sociaux et culturels dans la formation de l'expérience de jeu, lesquels doivent être pris en compte pour susciter des expériences plaisantes. La présente section dresse un portrait du contexte socioculturel associé aux jeux vidéo et y établit des liens avec la pratique du design et l'émergence des valeurs rattachées à la qualité de vie et au bien-être.

1.4.1 La réception des jeux vidéo dans la société

Le contexte socioculturel dans lequel s'inscrit les jeux vidéo est en constante mutation. À l'heure actuelle, plusieurs notent et observent l'évolution des valeurs envers le développement technologique (Buchanan, 1994) et l'importance des valeurs reliées au bien-être et à la qualité de vie (Press & Cooper, 2003). Conséquemment, la réception ou l'appréciation sociale générale envers les produits issus des nouvelles technologies devient sujette aux changements de valeurs, et ceci semble être également le cas pour les jeux vidéo. Dans ce contexte, l'importance que peuvent prendre les jeux vidéo pour certaines personnes et les effets qu'ils peuvent avoir sur le comportement des joueurs (que cela soit prouvé ou non) sont des aspects soulevant plusieurs préoccupations (comportements violents des joueurs, anxiété, isolation, problèmes scolaires, sédentarité, etc.), lesquelles doivent être adressées par les designers de jeux vidéo.

Du point de vue d'un designer, l'appréciation sociale générale (réception) des objets issus des nouvelles technologies est un aspect méritant une certaine attention, surtout pour les jeux vidéo. À cet égard, Dmitri Williams (2003), à travers une analyse de contenu des trois plus importants magazines de nouvelles aux États-Unis, a investigué la réception et la présentation des jeux vidéo des trente dernières années (1970-2000). L'hypothèse de

recherche était que les préoccupations concernant les effets négatifs des jeux vidéo émanaient d'un ensemble de préoccupations conservatrices. Les 119 articles répertoriés révèlent dans un premier temps une période de dénigrement suivie d'une rédemption partielle due à l'acceptation générale du médium et à la base vieillissante des usagers.⁴ Williams (2003) écrit que chaque nouveau médium, dont les jeux vidéo, est vu au départ de manière idéaliste, comme une technique pour disséminer des valeurs démocratiques. Cette vision positive mène généralement à des préoccupations concernant le nouveau média ; premièrement, qu'il déclassera des activités plus désirables, comme la lecture et la socialisation ; et ensuite, qu'il rend dépendant et qu'il affecte la santé. Ceci est ensuite suivi par des peurs à propos des effets de son contenu sur les valeurs, les attitudes et les comportements. Williams (2003) note cependant un pattern final, soit l'acceptation du nouveau média avec tous ses avantages et inconvénients.

Selon Williams (2003), les nouveaux médias technologiques, dont les jeux vidéo, viennent toucher aux anxiétés et espoirs de la société, et l'agitation qui succède à leur apparition offre une fenêtre sur les tensions de l'époque. Une caractéristique importante relative à la réception des jeux vidéo dans la société, telle que mise en évidence par Williams (2003), semble être leur représentation ambivalente ; c'est-à-dire que certains émettent des préoccupations, tandis que d'autres font la promotion de ses avantages. L'ambivalence dans la représentation contemporaine des jeux vidéo, selon Williams (2003), émerge à travers la divergence de la conjecture sociale où le vieillissement de la population peut être mis en cause. D'une part, nous retrouvons la génération des baby-boomers arrivant proche de la soixantaine, et d'autre part, nous retrouvons une génération plus jeune, les enfants de cette génération vieillissante, immergée dans une culture technologique où les jeux vidéo, les courriels, l'Internet, les téléphones cellulaires et la messagerie instantanée occupent une place signifiante. Selon Williams (2003), la technologie a amené des nouvelles options pour se divertir lesquelles n'étaient peut-être pas possibles ou disponibles il y a une cinquantaine d'années, d'où l'émergence de préoccupations relatives à la nouveauté technologique et aux jeux vidéo.

⁴ En effet, selon les statistiques de la ESA qui établissent l'âge moyen du joueur à 33 ans, il y a lieu de parler de la base vieillissante des usagers de jeux vidéo.

En somme, le fossé générationnel et les interprétations divergentes envers le développement technologique sont des éléments relatifs au contexte socioculturel des jeux vidéo, lesquels doivent être pris en compte dans la conception des jeux vidéo, puisque ces derniers peuvent avoir un effet sur l'interprétation de l'expérience de jeu, comme suggéré par le modèle conceptuel de l'expérience de jeu de Ermi et Mäyrä (2005).

1.4.2 Loisirs et développement personnel

Quoiqu'il soit concevable que l'ambivalence dans la représentation des jeux vidéo soit attribuable au fossé générationnel et aux interprétations divergentes vis-à-vis le développement technologique, un autre aspect doit être pris en compte, soit la fonction traditionnelle des loisirs. À cet égard, la pensée des philosophes grecs donne un aperçu intéressant. Selon plusieurs anciens penseurs grecs (Kelly, 1982), c'est durant les temps libres que les gens deviennent vraiment humains en consacrant du temps au développement personnel, à l'apprentissage, aux arts, et à l'activité politique. D'ailleurs, le terme grec pour loisir, *scholea*, est la racine de laquelle est inspirée le mot « école » parce que l'idée était que le meilleur usage du temps était d'étudier. Il serait ainsi possible de suggérer que le caractère relatif au développement personnel dans une activité de loisir soit un aspect favorisant son acceptabilité sociale ; ce qui constitue du développement personnel reste cependant à définir. Néanmoins, du point de vue d'un parent, que penser lorsque l'on voit son enfant (jeune ou moins jeune) passer de longues heures à jouer à des jeux vidéo ? Il est possible de penser que l'on souhaiterait que cet enfant s'engage davantage dans des activités de loisir plus traditionnelles comme la lecture, le sport, la musique, ou l'entretien d'un hobby quelconque, par exemple. Mais pourquoi cela ? Après avoir souligné le rôle du fossé générationnel dans la représentation ambivalente des jeux vidéo, il serait possible d'affirmer que les préoccupations parentales envers l'usage des jeux vidéo émanent davantage d'une certaine nostalgie propre à leur époque, à savoir qu'ils n'avaient pas besoin de tout ce « bric-à-brac » technologique pour avoir du plaisir et se divertir. Cependant, sur ce point, les parents n'ont peut-être pas tout à fait tort et la question suivante mérite d'être posée : est-ce que les jeux vidéo contribuent au développement personnel des individus ?

Les travaux de Mihaly Csikszentmihalyi offrent beaucoup de réponses intéressantes vis-à-vis la relation entre les loisirs et le développement personnel, mais surtout ils explicitent la relation entre les loisirs et le bien-être psychologique. Csikszentmihalyi (1997) distingue en premier lieu deux types de loisirs, soit les loisirs actifs (faire du sport, jouer d'un instrument de musique, s'exprimer à travers une forme d'art, entretenir un hobby, par exemple) et les loisirs passifs (consommation de média, télévision, lecture), lesquels ont des effets psychologiques très distincts sur les individus. Une manière condensée d'exprimer la pensée de Csikszentmihalyi, puisque nous y reviendrons en détails au prochain chapitre, serait de dire que les loisirs actifs offrent un contexte beaucoup plus fécond pour vivre des expériences extrêmement positives, un plaisir exacerbé (*enjoyment*), que les loisirs passifs⁵ ; une autre manière serait de dire que le caractère relatif au développement personnel est davantage présent dans un contexte de loisir actif. Selon Csikszentmihalyi (1997), c'est dans un contexte de loisir actif que les individus s'épanouissent à travers le développement d'habiletés et de compétences, et en retour, c'est ce sentiment d'épanouissement qui contribue au bien-être psychologique et à la qualité de vie des gens ; cependant, comme mentionné par Csikszentmihalyi (1997), pour profiter des effets psychologiques bénéfiques des loisirs actifs, il faut évidemment y consacrer du temps.

1.4.3 L'allocation des temps libres

Une autre idée forte, telle que soulevée plus haut, est que les jeux vidéo, comme pour les autres médias technologiques, viennent toucher aux anxiétés et espoirs de la société ; plus particulièrement que l'agitation succédant à leur apparition offre une fenêtre sur les tensions de l'époque. Il est alors intéressant de se demander quelles sont les tensions propres à la nôtre. Quoique plusieurs de ces tensions (ou enjeux) soient abordées à l'intérieur des réflexions propres à la pratique du design - notamment les effets du développement industriel et technologique sur l'environnement, les effets de la consommation de masse sur le psychisme et sur la société, et la recrudescence des valeurs associées au bien-être et à la qualité de vie - l'allocation des temps libres semble être ici un

⁵ Même si la lecture est catégorisée comme une activité passive de loisir, elle se voit attribuer des effets psychologiques plus bénéfiques que d'autres activités de loisir passif comme la télévision, par exemple. Nous aborderons cette nuance au prochain chapitre (section 2.6.2).

point de tension central caractérisant les jeux vidéo, mais surtout une préoccupation propre à notre époque peu souvent abordée dans le domaine du design.

Ce qui rend l'allocation des temps libres un enjeu signifiant est, d'une part, le fait que certains loisirs soient plus bénéfiques pour le bien-être psychologique (Csikszentmihalyi, 1990, 1997), et d'autre part, le fait que les gens disposent de moins en moins de temps libres ; c'est ce que plusieurs appellent le phénomène du « *time-crunch* » (Schor, 1992 ; Robinson, Godbey, 1997) ou de la « tyrannie du temps » (De Graffe et al, 2001 ; Banks, 1983)⁶. Ce phénomène est caractérisé par une baisse du temps allouable aux loisirs et est associé aux habitudes de travail plus exigeantes et au maintien des nombreuses possessions. Ainsi, un enjeu général et multidisciplinaire concerne comment les gens s'adaptent à cette réalité et quelle est la place, mais aussi le rôle, des loisirs dans la vie quotidienne.

Alors comment les gens utilisent-ils leurs temps libres ? Sans hésitation, il est possible d'affirmer que la consommation de média (en particulier la télévision) accapare la plus grande part des temps libres aujourd'hui (Argyle, 1987 ; Csikszentmihalyi, 1997). Et c'est particulièrement par rapport à ceci que sont soulevées plusieurs préoccupations puisque la consommation de média (loisir passif) n'émerge pas comme un contexte favorisant le développement personnel. Cependant, dans un contexte où les temps libres se font de plus en plus rare, l'on est en droit de se demander si les jeux vidéo ne seraient pas justement l'expression d'un certain compromis ; c'est-à-dire un moyen pour s'adapter au manque de temps et pour pallier à la rencontre de certains besoins.

La reconnaissance de la double nature des jeux vidéo apporte une certaine lumière sur les besoins comblés par cette activité. Tout d'abord, les jeux sont des objets de consommation dédiés au divertissement interactif, ils répondent donc aux besoins généralement associés à la consommation ; c'est-à-dire qu'ils expriment des qualités du soi, représentent un statut social, sont des symboles d'intégration ou de différenciation (Press &

⁶ Les références relatives au « *time-crunch* » et à la « tyrannie du temps » sont tirées de l'article de C. Williams (2002), « Temps ou argent ? Comment les Canadiens à revenu élevé et à faible revenu occupent leur temps », paru dans *Tendances Sociales Canadiennes*, Statistique Canada.

Cooper, 2003). Mais également, les jeux vidéo sont une forme de loisir et de divertissement, ils répondent donc aussi à des besoins généralement associés aux loisirs : plaisir, liberté d'action, relaxation, stimulation, socialisation, développement d'habiletés et de connaissances, accomplissement de soi, etc. (Argyle, 1987).

Un autre aspect caractérisant l'engagement dans les jeux vidéo concerne la « facilité » associée à cette forme de divertissement : premièrement, les jeux vidéo sont facilement accessibles (financièrement et géographiquement), et deuxièmement, l'immersion dans cette activité ne requiert pas beaucoup d'énergie d'activation, contrairement à d'autres activités comme le sport, par exemple, où il faut se préparer et souvent se déplacer à l'extérieur de la maison pour pratiquer l'activité. Conséquemment, dans un contexte caractérisé par la tyrannie du temps, il semble que les jeux vidéo soient populaires parce qu'ils offrent un bon retour sur l'investissement ; c'est-à-dire qu'ils permettent de se divertir pendant de longues heures sans avoir à se déplacer, sans se fatiguer, et sans déboursier trop d'argent. Cependant, même si les jeux vidéo représentent un compromis intéressant et populaire pour meubler les temps libres, leur nature semble davantage se rapprocher des loisirs passifs et de la consommation de média, et ceci semble toucher au cœur des préoccupations envers les jeux vidéo puisque les loisirs passifs n'émergent pas comme un contexte favorisant le développement personnel des individus.

En conclusion à cette section sur le contexte socioculturel des jeux, il doit être mentionné que plusieurs préoccupations sociétales sont soulevées quant à l'usage extensif des loisirs passifs comme seule stratégie pour meubler les temps libres. Selon Csikszentmihalyi (1997), autant que l'excellence de la vie d'un individu dépend largement de son utilisation des temps libres, autant la qualité de la société dépend de ce que ses membres font durant les temps de loisir. D'ailleurs, selon Csikszentmihalyi (1997), il serait difficile d'imaginer comment serait notre société si nos ancêtres avaient seulement utilisé leurs temps libres pour du loisir passif, au lieu d'une opportunité pour explorer la beauté et le savoir. Heureusement, selon des statistiques de la *Entertainment Software Association*, la plupart des adeptes de jeux vidéo pratiquent d'autres activités de loisir, donc il n'y a pas lieu de s'alarmer outre mesure, mais la préoccupation reste pertinente et fondée.

1.5 Présentation du projet de recherche

Nous venons de survoler certains aspects relatifs au contexte socioculturel dans lequel s'inscrivent les jeux vidéo, soit la réception des jeux vidéo, la question du développement personnel rattaché aux loisirs et les enjeux relatifs à l'usage des temps libres. Selon le modèle conceptuel de l'expérience de jeu de Ermi et Mäyrä (2005), les cadres culturels et sociaux dans lesquels s'insèrent les jeux vidéo, mais également l'interprétation des autres activités de loisir disponibles pour meubler les temps libres, ont des impacts sur les expériences de jeu telles que ressenties ou interprétées par les joueurs, et conséquemment, les auteurs soulignent la nécessité et la pertinence d'investiguer davantage ces cadres, mais également les processus interactionnels complexes entre le contexte social, les jeux vidéo et les joueurs. Dans un contexte où les valeurs reliées à la qualité de vie sont importantes et où le développement technologique commence à être perçu d'un autre œil, il devient donc pertinent d'investiguer comment les jeux vidéo peuvent s'adapter à cette réalité. Est-il possible d'assurer une certaine légitimité aux jeux vidéo vis-à-vis des formes de loisir plus traditionnelles ? Ceci est une question pouvant ouvrir la voie à de nouvelles orientations conceptuelles pour le développement des jeux vidéo à long terme.

1.5.1 Interprétations des activités de loisir

Ce qui est ainsi suggéré dans le cadre de cette étude est de quitter la sphère immédiate des jeux vidéo (éléments constitutifs) afin de poser un regard plus distant sur les activités de loisir et de divertissement en général. Ainsi, parmi les aspects relatifs au contexte socioculturel des jeux vidéo, l'idée que certaines activités de loisir contribuent davantage à la qualité de vie des gens semble être un enjeu d'importance pour les designers de jeux puisque l'interprétation qu'un joueur fait de sa participation est influencée en vertu des cadres culturels et sociaux (Ermi & Mäyrä, 2005). Il faut rappeler que selon Ermi et Mäyrä (2005), l'interprétation de la participation est une partie intégrale de l'expérience de jeu, laquelle doit être prise en compte pour susciter des expériences plaisantes. Nous suggérons donc qu'un élément important émanant des cadres culturels et sociaux relatifs aux loisirs est représenté par l'appréciation sociale des autres activités

disponibles pour meubler les temps libres. Il semble donc pertinent, dans un cadre de recherche relatif au design de jeux vidéo, de tenir compte de la signification que les gens accordent à certains types d'activités de loisir, afin de comparer la perception de ces activités avec celles des jeux vidéo. Ceci pourrait permettre, d'une part, de situer comment les jeux vidéo sont perçus ou interprétés par rapport à d'autres types de loisirs, et d'autre part, de cerner des implications et des opportunités pour le design de jeux vidéo sur la base de ces observations. Cependant, comme mentionné par Ermi et Mäyrä (2005), l'étude des interprétations vis-à-vis des jeux vidéo touche davantage à la tradition des cadres conceptuels relatifs à la phénoménologie et à la psychologie, lesquels doivent être empruntés pour mener une telle investigation. Dans cette optique, nous proposons ainsi de nous tourner vers les champs d'étude relatifs aux loisirs (*Leisure Studies, Leisure Research*) offrant un bagage conceptuel pertinent à l'investigation des expériences de loisir.

1.5.2 Objectifs de recherche

Les principaux objectifs de la présente recherche sont donc les suivants :

- Faire un survol des champs de recherche relatifs à l'étude des loisirs afin d'en extraire les concepts, les théories et les méthodologies pertinentes à l'investigation des interprétations vis-à-vis des loisirs ;
- Proposer un protocole de recherche destiné à l'investigation des interprétations vis-à-vis certaines activités de loisir, et choisir les activités avec lesquelles nous allons comparer les jeux vidéo ;
- Évaluer la pertinence de la démarche employée et proposer des rectificatifs au protocole de recherche pour des investigations ultérieures ;
- Dégager des implications et des opportunités pour le design de jeux vidéo à la lumière des observations effectuées dans le cadre de cette enquête ;
- Proposer de nouvelles avenues de recherche relatives à l'investigation des processus interactionnels complexes entre le contexte social, les jeux vidéo et les joueurs.

CHAPITRE 2

CADRE THÉORIQUE

Au quotidien, les jeux vidéo peuvent être entrevus à l'intérieur d'un contexte appelé les loisirs ou les temps libres. Ainsi, les jeux vidéo représentent un type de loisir, soit le divertissement interactif, lequel s'effectue à l'intérieur des temps libres disponibles dans une journée pour un individu spécifique. Les temps libres ou les temps de loisir représentent des instants ou des périodes de la journée bien distinctes des autres réalités du quotidien. Ainsi, les activités productives comme le travail, soit les activités professionnelles, et les activités de maintenance, relatives au maintien des possessions, de la famille et du soi, sont des périodes de la journée desquelles les loisirs se distinguent, ceci pour deux raisons majeures : d'une part, les temps libres sont des moments de la journée moins contraints par les impératifs relatifs au travail, et d'autre part, ils représentent des moments du quotidien dans lesquels les gens peuvent faire ce qui leur plaît, ceci dans un contexte plus souple. Bien entendu, il existe un très grand nombre d'activités pouvant porter l'appellation de loisir ; cependant, les choix de loisir s'offrant à une personne semblent être conditionnés par ce qui est disponible, abordable, et socialement acceptable (Argyle, 1987).

Cette brève introduction au domaine des loisirs vise à mettre l'emphase sur la perspective différente qu'offrent les champs de recherche relatifs à l'étude des loisirs vis-à-vis des jeux vidéo. L'étude des jeux vidéo dans une perspective de loisir ouvre l'horizon à une compréhension et à une conceptualisation plus complexe de l'expérience de jeu. Dans cet esprit, il devient plus clair que l'action de jouer à un jeu vidéo ne s'inscrit pas seulement à travers les artefacts destinés à cette activité, mais plutôt à travers la réalité, la temporalité et la socialité du quotidien à tous ses égards. L'interprétation de jouer à des jeux vidéo s'inscrit ainsi à travers la sphère complexe relative au contexte individuel et social dans laquelle s'inscrit cette activité. C'est pourquoi nous jugeons pertinent d'investiguer comment les gens interprètent certaines activités de loisir, dont les jeux vidéo, afin de cerner leurs représentations. Cette démarche s'inscrit donc à travers les cadres conceptuels

relatifs à la phénoménologie et à la psychologie, lesquels seront abordés maintenant afin d'y emprunter les éléments pertinents à notre investigation.

Ce chapitre a donc pour objectif de faire un survol des champs de recherche relatifs à l'étude des loisirs afin d'en extraire les concepts, théories et méthodologies pertinentes à l'investigation des interprétations vis-à-vis certains types de loisir, dont les jeux vidéo. Dans un premier temps, nous aborderons les principaux enjeux relatifs à l'étude des loisirs pour ensuite présenter ses différentes approches (objectives et subjectives). Dans un deuxième temps, nous présenterons la théorie des expériences optimales de Mihaly Csikszentmihalyi, telle qu'introduite au chapitre précédent, afin de mettre la lumière sur sa pertinence, mais plus particulièrement pour mettre l'accent sur certains concepts caractérisant l'expérience de loisir ; également, comme mentionné, nous parlerons de la portée ergonomique des expériences optimales pour la conception des jeux vidéo. Dans un troisième temps, nous aborderons une approche distincte à l'étude des loisirs, soit l'étude des attitudes et sa relation avec les comportements de loisir, soit la participation. Dans un quatrième temps, nous présenterons une étude réalisée par Barnett et al (1997) dont l'objectif était d'investiguer la relation entre les expériences et les attitudes envers les jeux vidéo. Finalement, nous procéderons à une récapitulation et procéderons à la proposition d'une méthodologie d'enquête destinée à l'étude des significations accordées aux activités de loisir.

2.1 Introduction à l'étude des loisirs

L'étude des loisirs est un domaine très vaste englobant plusieurs disciplines. Évidemment, dresser l'éventail complet des orientations et des approches de recherche relatives à l'étude des loisirs dépasse largement la portée de la recherche actuelle ; cependant, certains enjeux relatifs à ce domaine d'étude doivent être exposés afin de mieux cerner comment la recherche actuelle s'insère dans ce domaine et quels éléments théoriques et conceptuels peuvent y être empruntés.

2.1.1 Les enjeux relatifs à l'étude des loisirs

Un enjeu contemporain relatif à l'étude des loisirs est le besoin de pertinence (Shaw, 2000) et d'intégration (Kelly, 2000). Pour l'étude des loisirs, le besoin de pertinence signifie de participer à des efforts de recherche dont les résultats sont applicables et utiles, mais surtout adressant des enjeux sociaux. L'isolationnisme des champs d'étude relatifs aux loisirs est un autre enjeu d'importance. Selon Kelly (2000), la recherche portant sur les loisirs doit s'intégrer à d'autres corps de recherche dans un effort multidisciplinaire, ceci afin d'aborder des problématiques significatives du point de vue des valeurs et de la moralité. Un enjeu contemporain, et considéré comme significatif autant pour l'étude des loisirs que pour d'autres domaines, est la disponibilité et l'allocation des temps libres (Kelly, 2000). Ce qui rend cet enjeu significatif est le fait que les gens disposent de moins en moins de temps libres, c'est le phénomène du « *time crunch* » (Schor, 1992 ; Robinson, Godbey, 1997) ou de la « tyrannie du temps » (De Graffe et al, 2001 ; Banks, 1983). Cette baisse du temps allouable pour des activités de loisir est associée aux habitudes de travail plus exigeantes et à la consommation, et indirectement au progrès technologique.⁷ Ainsi, un enjeu général et multidisciplinaire concerne comment les gens s'adaptent à cette réalité et quelle est la place des loisirs dans la vie quotidienne (Kelly, 2000) ; c'est-à-dire, comment le manque de temps se répercute sur la pratique des loisirs.

2.1.2 La disponibilité et l'allocation des temps libres

La disponibilité et l'allocation des temps libres sont des sujets d'intérêt à travers l'étude des loisirs. L'idée est d'investiguer, d'une part, combien de temps d'éveil les gens ont à leur disposition dans une journée pour des activités de loisir, et d'autre part, comment les gens investissent le temps dont ils disposent et à travers quelles activités. Ces approches à l'étude des loisirs peuvent être considérées comme des approches objectives ; c'est-à-dire qu'elles mettent l'accent sur des comportements observables. Des exemples de termes

⁷ À cet égard, l'économiste suédois Linder notait dans les années 70 qu'une augmentation de la productivité et des possessions réduisait le temps libre disponible (Linder, 1970, cité par Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton, 1981). Aussi, cette tendance fut remarquée à travers l'Enquête sociale générale canadienne (1998) selon quoi les Canadiens à revenu élevé ont moins de temps pour les loisirs - *Tendances sociales canadiennes*, Cara Williams, 2002.

objectifs pour décrire les loisirs sont : le temps non associé au travail, les dépenses en temps et argent (*expenditures*), et la participation à différents types d'activités. Il devient ainsi possible de classer les activités de loisir selon des catégories : consommation de média, activités sociales, activités extérieures, activités physiques, activités culturelles, et hobbies, par exemple, selon une catégorisation utilisée par Ragheb (1980). À cet égard, il est à noter que les instituts de recherche gouvernementaux compilent des données objectives relatives à la pratique de loisirs. À titre d'exemple, l'Enquête sociale générale de 1998 de Statistique Canada a démontré que les canadiens âgés de 15 ans et plus jouissaient en moyenne de 5,8 heures de loisir par jour et que les hommes avaient environ une demi-heure de temps libre de plus que les femmes.⁸ De plus, cette enquête révélait que la plus grande part des heures de loisir des canadiens, soit 47%, était consacrée à des activités de loisir passif, c'est-à-dire à regarder la télévision et des films, à lire des livres, des revues ou des journaux, et à écouter la radio ou de la musique. Les activités sociales, notamment aller au restaurant, représentaient 33%, et les loisirs actifs, comme la pratique des sports, représentaient 17 %⁹.

2.1.3 Le problème définitionnel des loisirs

Les approches objectives aux loisirs produisent beaucoup de données descriptives quant à l'usage des temps libres ; cependant, elles ne répondent pas à des questions fondamentalement pertinentes, à savoir pourquoi les gens s'engagent dans un type d'activité plutôt qu'un autre. C'est en quelque sorte à cet égard que survient le problème définitionnel des loisirs. À cet égard, les définitions objectives du loisir ont été critiquées parce qu'elles ne faisaient pas de distinction entre la quantité et la qualité des loisirs (Argyle, 1987 ; Unger, Kernan, 1983). Par exemple, avoir plus de temps libres, ou avoir plus d'argent à dépenser sur des loisirs, n'augmente pas nécessairement le loisir d'un point de vue personnel. D'ailleurs, la participation à une activité communément associée aux loisirs (comme le tennis ou les échecs, par exemple) ne désigne peut-être pas du loisir selon

⁸ Selon Statistique Canada, les loisirs comprennent les activités sociales, la télévision, la lecture et d'autres loisirs passifs, comme assister à des manifestations sportives, voir des films et d'autres spectacles de divertissement ainsi que les loisirs actifs, comme la pratique des sports.

⁹ Ces statistiques proviennent de l'article de J. Fast et al (2001), « Notre temps », paru dans *Tendances sociales canadiennes*, Statistique Canada.

la définition de la personne impliquée dans l'activité (Unger, Kernan, 1983). Aussi, plusieurs travaux en psychologie ont établi un fort contraste entre le travail comme étant instrumental ou orienté vers des objectifs (*goal directed*) et réalisé pour une récompense extrinsèque (récompense financière et/ou matérielle), et le loisir comme étant expressif, fait pour son propre bien (ou pour soi même) et pour une récompense intrinsèque (Argyle, 1987). Cependant, les formes les plus sérieuses de loisir impliquent aussi la poursuite d'objectifs ; reprenant un exemple de Argyle (1987) : « (trad.) les gens ne nagent pas seulement pour éclabousser et avoir du plaisir, mais aussi pour améliorer leur style, leur vitesse, et pour se garder en forme. » Ainsi, une meilleure approche vis-à-vis les loisirs est de les définir comme étant des activités que les gens font simplement parce qu'ils le souhaitent, pour leur propre bien, pour le « *fun* », par divertissement, pour s'améliorer (*self-improvement*) ou pour des objectifs personnels, mais pas pour des gains matériels (Argyle, 1987). Dans cet esprit, d'autres démarches d'investigation se sont développées pour adresser la subjectivité associée au caractère personnel des loisirs. Ces démarches font partie des approches subjectives aux loisirs.

2.2 Les approches subjectives

Les approches subjectives aux loisirs, plus communément acceptées, mettent l'emphase sur les loisirs comme étant un état d'esprit ou une expérience psychologique (Unger, Kernan, 1983) plutôt qu'une portion de temps personnel non associée au travail. Selon Mannel et al (1988), plusieurs sous approches ont été développées pour investiguer la nature psychologique des états de loisir (*psychological leisure states*), soit l'approche définitionnelle, l'approche de l'expérience de la conscience immédiate (*immediate conscious experience*), et l'approche de la satisfaction post-hoc ; cependant, quoique ces trois approches partagent l'avis que l'investigation des états de loisir soit plus profitable à travers la perspective subjective des individus, elles diffèrent en ce qui a trait à comment cette « subjectivité » est conceptualisée et mesurée. À cet égard, Watkins (2000), à travers une revue des différentes manières de conceptualiser la subjectivité associée aux états de loisir, soulève l'idée qu'il est possible de contraster les représentations théoriques de la

subjectivité selon les différents paradigmes d'acquisition de la connaissance (behaviorisme, cognitivisme, constructivisme individuel et constructivisme social) ; et que conséquemment, les cadres théoriques relatifs à chaque paradigme peuvent être évoqués comme source de divergence au niveau de la conceptualisation de la subjectivité individuelle associée aux états psychologiques de loisir.

Cette section a donc pour objectif de présenter les différentes approches subjectives à l'étude des loisirs. Principalement, nous aborderons l'approche définitionnelle et l'approche de la conscience immédiate. L'approche de la satisfaction post-hoc ne sera pas abordée comme telle puisqu'elle est souvent intégrée aux deux premières. L'approche de la satisfaction post-hoc consiste à évaluer la satisfaction des sujets par rapport à une activité de loisir.

2.2.1 L'approche définitionnelle

Les recherches recourant à l'approche définitionnelle tentent d'identifier des facteurs distinguant une expérience de loisir d'une expérience de non-loisir. Ainsi, plusieurs déterminants subjectifs de l'expérience de loisir, ou significations (*leisure meanings*), ont été investigués afin de discerner quels déterminants pouvaient être associés à des expériences de loisir (Watkins, 2000). Plusieurs chercheurs se sont intéressés aux déterminants subjectifs de l'expérience de loisir et à leurs interprétations ; notamment Neulinger (1974), Iso-Ahola (1979), Unger et Kernan (1983) et Shaw (1985)¹⁰.

John Neulinger (1974, 1981) a investigué les facteurs qui rendaient la distinction possible entre le loisir et le non loisir. Son « paradigme du loisir », mettant l'emphase sur la liberté perçue et la motivation comme déterminants significatifs du loisir, a été repris par beaucoup de chercheurs. Le paradigme de Neulinger (1981) distingue les « loisirs purs » des « loisirs sérieux ». Les loisirs purs sont ceux pour lesquels la liberté perçue est la plus grande, et pour lesquels la motivation est de nature intrinsèque. Les loisirs sérieux sont des

¹⁰ Les références relatives aux travaux de Neulinger (1974, 1981) et de Iso-Ahola (1979) sont cités à travers l'article de Unger et Kernan (1983).

loisirs libres, mais réalisés pour une récompense extrinsèque. À cet égard, certaines personnes ressentent beaucoup de plaisir à travers des activités orientées vers des objectifs ou pour des bénéfices à long terme, c'est pourquoi Neulinger les qualifie de loisirs sérieux. Nous reviendrons sur cette distinction en cours de route. Ainsi, l'idée maîtresse, selon Neulinger, était que la liberté perçue et la motivation étaient deux facteurs significatifs pour distinguer le loisir du non loisir. Iso-Ahola (1979) a testé les hypothèses de Neulinger et les résultats ont semblé les supporter : la liberté perçue semblait être le déterminant le plus significatif pour distinguer une expérience de loisir, tandis que les activités engagées pour des raisons liées à la motivation intrinsèque avaient plus de chance d'être catégorisées comme du loisir.

Toujours selon une approche définitionnelle, Unger et Kernan (1983) ont investigué la perception de six déterminants subjectifs de l'expérience de loisir abordés dans plusieurs recherches antérieures, il s'agit de :

- la satisfaction intrinsèque (*intrinsic satisfaction*) ;¹¹
- la liberté perçue (*perceived freedom*) ;
- l'engagement (*involvement - total absorption*) ;
- l'excitation (*arousal*) ;
- le sentiment de maîtrise (*mastery*)
- la spontanéité (*spontaneity*).

Les résultats de la recherche de Unger et Kernan (1983) ont suggéré que la satisfaction intrinsèque, la liberté perçue ainsi que l'engagement étaient des déterminants subjectifs plutôt invariables à travers différents contextes situationnels et activités ; tandis que l'excitation, le sentiment de maîtrise, et la spontanéité étaient plus spécifiques à certaines activités. De plus, l'âge et le sexe des répondants ont semblé affecter la perception des déterminants subjectifs, ainsi que la situation sociale.

¹¹ Il est à noter que Unger et Kernan (1983) ont investigué la perception de la satisfaction intrinsèque plutôt que celle de la motivation intrinsèque. La satisfaction intrinsèque est très proche du concept de motivation puisqu'elle est souvent mentionnée comme cause primaire de la motivation pour s'engager dans une activité de loisir, ceci selon la chaîne causale motivation/participation/satisfaction, laquelle nous aborderons plus loin dans le cadre de ce chapitre. D'ailleurs, l'évaluation de la perception de la satisfaction envers une activité de loisir pratiquée s'inscrit également à travers l'approche de la satisfaction post-hoc.

Toujours dans une optique d'investigation des déterminants subjectifs distinguant une expérience de loisir d'une expérience non-associée au loisir, Shaw (1985) a exploré la perception de différentes situations de loisirs selon un cadre conceptuel inspiré de l'interactionnisme symbolique. Quoique les résultats aient suggéré qu'une expérience de loisir pouvait être perçue à travers n'importe quel type d'activité, il semblait apparaître un certain consensus quant aux facteurs perceptuels associés aux expériences de loisir. Les facteurs différenciant le mieux le loisir du non-loisir étaient :

- le plaisir (*enjoyment*)¹² ;
- la liberté de choix (*freedom of choice*) ;
- la relaxation ;
- la motivation intrinsèque ;
- l'absence d'évaluation (*lack of evaluation*).

Cependant, quoique aucun de ces facteurs, de manière unique, pouvaient s'égaliser à une expérience de loisir, une combinaison de trois facteurs ou plus s'avérait un bon indicateur prédictif d'une situation pouvant être associée à une expérience de loisir (Shaw, 1985).

2.2.2 L'approche de l'expérience de la conscience immédiate

Dans la vie quotidienne, il est fort improbable que les individus s'arrêtent pour catégoriser leurs expériences comme étant du loisir ou du non loisir. Cependant, quand les gens indiquent qu'ils sont engagés dans quelque chose qu'ils perçoivent comme du « loisir », il est possible de référer à ceci comme étant une expérience consciente consistant en une configuration unique de perceptions, sentiments, et satisfactions (Mannell et al, 1988). L'approche de l'expérience de la conscience immédiate implique une démarche « sur le terrain » concernée par la topographie phénoménologique de l'expérience de loisir

¹² Nous avons traduit le terme anglais « *enjoyment* », tel qu'investigué par Shaw (1985), par le terme « plaisir » ; cependant, il est à noter que le terme « *enjoyment* » n'a pas vraiment d'équivalent en français. C'est pourquoi nous référons ici au plaisir, mais nous reviendrons sur les nuances entre le plaisir et le « *enjoyment* » à la section 2.3.4.

et de son contenu, soit sa signification, sa qualité, sa durée, son intensité, et sa mémorabilité (Mannell et al, 1988).

La dimension expérientielle la plus acceptée par rapport au loisir est un état affectif positif (*positive affect* - Mannell et al, 1988) ; également, l'expérience de loisir a aussi été conceptualisée comme similaire à une variété d'états psychologiques hautement engageants. À cet égard, la théorie des expériences optimales de Mihaly Csikszentmihalyi (1990) a eu beaucoup d'influence sur la conceptualisation relative à l'expérience de loisir puisqu'elle arrive à expliquer certaines expériences pouvant être ressenties quand une personne est engagée dans une activité. Csikszentmihalyi (1975)¹³ décrit les expériences optimales (ou les expériences de *flow*) comme étant caractérisées par un engagement complet de l'acteur avec son activité, et identifie des éléments indicateurs de leur occurrence et de leur intensité. Ces indicateurs incluent :

- la perception d'un équilibre entre les habiletés personnelles et les challenges procurés par l'activité ;
- la concentration de l'attention (*centering of attention*);
- la perte de conscience de soi (*loss of self-consciousness*) ;
- la rétroaction non-ambiguë concernant les actions posées ;
- le sentiment de contrôle sur les actions et sur l'environnement (maîtrise) ;
- la baisse du sentiment d'anxiété et de contrainte (relaxation) ;
- le plaisir ou le « *enjoyment* »¹⁴.

Étant donné la pertinence des travaux de Csikszentmihalyi pour notre investigation, la prochaine section aborde plus profondément la théorie des expériences optimales et son modèle conceptuel : le *flow*.

¹³ Cité dans l'article de Mannell et al. (1988).

¹⁴ Selon l'article de Mannell (1988), le dernier indicateur de l'occurrence du flow est « *pleasure or enjoyment* ».

2.3 La théorie des expériences optimales

La théorie des expériences optimales de Mihaly Csikszentmihalyi (1990) est le fruit de plus de quarante ans de travail orienté vers le développement d'une phénoménologie systématique faisant l'usage des outils issus des sciences sociales, principalement la psychologie et la sociologie, afin de répondre à la question suivante : comment est la vie ? Et à la question plus pratique : comment est-ce que chaque individu peut se créer une vie excellente. Dans le cadre de ses recherches, Csikszentmihalyi a développé une théorie très puissante visant, d'une part, à expliquer ce que les individus ressentent lorsqu'ils sont engagés dans une activité de la vie quotidienne, et d'autre part, à donner des outils aux individus pour améliorer la qualité des expériences qu'ils vivent au quotidien. Dans cet esprit, beaucoup des thèmes abordés par Csikszentmihalyi sont relativement communs aux ouvrages de psychologie du bonheur et du bien-être, mais également communs aux champs de recherche relatifs à l'étude des loisirs.

2.3.1 Le modèle des expériences optimales

La phénoménologie systématique développée par Csikszentmihalyi, et à travers laquelle émane la théorie des expériences optimales, est orientée vers un but pratique, celui d'améliorer la qualité de vie des individus, soit de les rendre plus heureux, en leur fournissant des outils pour améliorer la qualité des expériences du quotidien. Cependant, la première étape des travaux de Csikszentmihalyi fut d'élaborer un modèle pouvant expliquer ce que les gens ressentent quand ils sont impliqués dans une activité. Le modèle des expériences optimales vise ainsi à expliquer ce que ressent un individu sur la base des challenges (ou difficultés) qu'il perçoit dans une activité et sur la base des habiletés (ou compétences) qu'il croit détenir pour y faire face. Selon le niveau de ces deux variables, soit faible, moyen ou élevé, l'individu peut ressentir l'une ou l'autre des huit expériences suivantes : l'ennui, l'apathie, l'inquiétude, l'anxiété, l'excitation, le *flow* (l'expérience optimale), le contrôle et la relaxation. Graphiquement, il est possible de représenter la relation entre le niveau d'habiletés, le niveau de challenges et l'expérience ressentie comme suit (figure 2.1) :

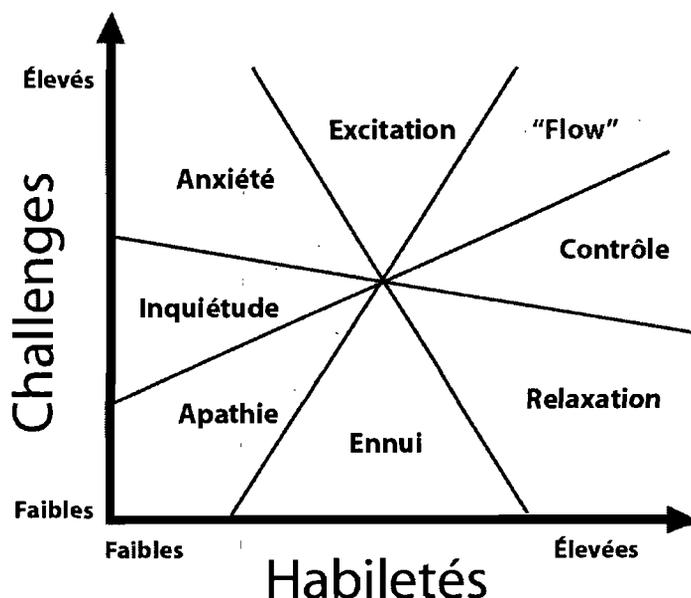


FIG. 2.1 - Le modèle des expériences optimales (Csikszentmihalyi, 1990) - traduit par l'auteur.

Selon ce modèle, il devient possible d'avoir un aperçu de ce que ressent un individu lorsqu'il est engagé dans une activité en mesurant le niveau de challenge qu'il perçoit et le niveau de compétences qu'il pense posséder pour y faire face. Évidemment, ces mesures sont purement subjectives, tout comme l'expérience que ressent l'individu. Ainsi, dans une situation donnée, le challenge perçu par un individu peut s'avérer différent de celui perçu par un autre ; par conséquent, l'expérience ressentie sera également différente. D'ailleurs, ces perceptions peuvent également changer au cours du temps et selon le contexte spécifique de l'activité engagée.

2.3.2 Le *flow* et les contextes de la vie quotidienne

Selon le modèle de Csikszentmihalyi, l'expérience la plus positive que peut vivre un individu survient quand ce dernier est engagé dans une activité offrant un contexte fécond pour le développement d'habiletés et de compétences. Ainsi, les activités offrant un équilibre dynamique entre les challenges perçus et les habiletés de l'individu sont celles étant les plus propices à susciter une expérience optimale (une expérience de *flow*). Dans cet esprit, ce sont les expériences optimales qui contribuent à la qualité des expériences du

quotidien, donc à la qualité de vie. Conséquemment, pour améliorer sa qualité de vie, un individu doit cerner les contextes favorisant les expériences optimales. Évidemment, le quotidien est rempli d'activités ; cependant, Csikszentmihalyi les regroupe selon trois catégories : les activités productives, les activités de maintenance, et les activités de loisir.

Les activités productives représentent le travail et les études pour les plus jeunes. Pour les adultes, elles sont synonymes de ce qui doit être fait afin de générer l'énergie nécessaire pour la survie et le confort, soit faire de l'argent. Les activités de maintenance représentent le travail nécessaire pour préserver le corps (manger, se garder en forme) et les possessions (nettoyer, magasiner, entretenir le ménage) ; le transport est aussi considéré dans cette catégorie. Les activités de loisir représentent principalement la consommation de média (TV et lecture), la pratique de hobbies et de sports, les sorties au cinéma et au restaurant, les activités sociales, la relaxation, etc.

Selon les recherches de Csikszentmihalyi, les expériences optimales peuvent survenir dans chacune des catégories mentionnées ci-haut, ceci dépendamment bien sûr de l'individualité des gens ; c'est-à-dire dépendamment de la perception de l'activité et de la signification qui lui est accordée. Ainsi, le travail offre un contexte pouvant être propice aux expériences optimales ; cependant, pour la majorité des individus, le travail est une obligation ou un fardeau de la vie quotidienne soumis aux impératifs de productivité, dans lequel les gens s'engagent afin d'assurer leur survie et leur confort. Le travail devient, dans ce contexte, une activité suscitant davantage d'ennui, d'apathie, d'inquiétude et d'anxiété que de *flow* (l'expérience optimale).

Les activités de maintenance peuvent elles aussi susciter des expériences optimales dépendamment de la perception des gens ; cependant, l'entretien du ménage, par exemple, pour la majorité des gens, est une activité banale demandant peu d'habiletés et d'attention ; conséquemment, en raison du faible niveau de challenge généralement associé aux activités de maintenance, l'expérience la plus ressentie est l'ennui.

Le temps disponible après les activités productives et de maintenance est appelé du temps libre ou du temps de loisir. C'est à travers ces « trous » dans une journée qu'un individu peut s'adonner à des activités de loisir et faire ce qui lui plait, ceci d'une manière libre et spontanée. Selon Csikszentmihalyi, les temps libres offrent le contexte le plus fécond pour vivre des expériences optimales, pourvu qu'ils soient utilisés judicieusement.

2.3.3 Le *flow* et les loisirs

Bien que les expériences optimales (*flow*) puissent être ressenties dans tous les types d'activité (selon l'individualité), les activités de loisir, plus que les autres catégories d'activités, émergent comme un contexte fécond pour vivre ce type d'expérience. La caractéristique des temps libres est qu'elle offre une belle occasion aux individus pour poursuivre des objectifs donnant une signification à leur vie ; c'est-à-dire en s'engageant dans des activités de leur propre choix permettant de remplir l'esprit à son plein potentiel de sentiments positifs. Cependant, Csikszentmihalyi identifie deux catégories de loisirs, lesquelles n'ont pas les mêmes effets sur la qualité des expériences ; il s'agit des loisirs passifs et des loisirs actifs.

Les loisirs actifs sont ceux à travers lesquels les individus s'engagent pour apprendre ou développer des habiletés. Généralement, le développement d'habiletés s'articule autour d'objectifs à atteindre, lesquels peuvent ou non être fixés par l'individu. Néanmoins, la signification que donne l'individu à la réalisation des objectifs fixés (ou présents dans l'activité) et la propension par laquelle il perçoit la possibilité de les accomplir (challenges ou défis) sont des caractéristiques conditionnant l'engagement ou la participation dans une activité de loisir actif. Ainsi, le caractère « actif » dans une activité de loisir est représenté par un investissement actif de l'esprit à travers la réalisation d'objectifs. Des exemples de loisirs actifs sont les hobbies, les arts, les sports et l'artisanat. C'est ainsi à travers la réalisation des objectifs fixés que l'individu ressent un sentiment d'accomplissement, lequel contribue à l'excellence de l'expérience et au développement du soi, et encourage le participant à continuer.

Dans le cadre où se sont les loisirs actifs qui offrent le meilleur contexte pour vivre des expériences optimales, il serait possible de croire que tout le monde s'adonne à ce type d'activité. Cependant, dans la réalité, ceci n'est pas le cas. En fait, la majeure partie des temps libres est généralement consacrée à du loisir passif, comme regarder la télévision, par exemple, laquelle est une activité passive de consommation de média n'offrant pas de contexte pour développer des habiletés puisque aucun challenge n'y est présent. Alors pourquoi est-ce que les individus requièrent au loisir passif pour meubler leurs temps libres ? Une des raisons émises par Csikszentmihalyi consiste à dire que l'engagement dans du loisir actif nécessite un investissement d'énergie, et plus souvent qu'autrement, les gens sont incapables ou non disposés à mettre l'effort initial. Dans un contexte où le travail accapare une grande part de l'énergie disponible pour une journée, il devient explicable que les gens se sentent trop ennuyés ou apathiques pour se déplacer dans une « zone de *flow* », c'est-à-dire dans un contexte de loisir actif favorisant le développement de soi. Ainsi, les gens préfèrent généralement remplir leurs esprits avec des « stimulations préemballées issues du club vidéo » ou autre sorte de « divertissement professionnel prêt à l'emploi » pour reprendre les mots de Csikszentmihalyi (1997). Selon ce dernier, en remplissant les temps libres avec du loisir passif, les gens n'atteignent pas un niveau de plaisir exacerbé (*enjoyment*) - tout au plus de la relaxation, mais ils évitent ainsi de trop s'impliquer dans une activité de loisir actif ; apparemment, ceci est un compromis que plusieurs jugent valable. Évidemment, il existe l'idée du dosage ; toutefois, les loisirs passifs deviennent problématiques quand ils deviennent la principale stratégie, sinon la seule, pour remplir les temps libres. Quand ces patterns deviennent des habitudes, ils commencent à avoir des effets définitifs sur la qualité de vie dans sa globalité.

2.3.4 Qualité de vie, plaisir et « *enjoyment* »

Comme mentionné précédemment, la phénoménologie systématique de Csikszentmihalyi a un but pratique, soit de donner des outils aux individus pour améliorer leur qualité de vie, soit la qualité des expériences du quotidien. Bien évidemment, chaque individu possède initialement ces outils, puisque le contrôle sur la qualité des expériences est fonction de l'individualité. Conséquemment, les observations de Csikszentmihalyi ne

peuvent que rappeler aux individus qu'ils possèdent déjà ces outils ; néanmoins, certaines préconceptions concernant la qualité de vie et le bonheur doivent être clarifiées, afin de rectifier le tir et d'établir une nuance très pertinente ; c'est-à-dire la distinction entre le « plaisir » et le « *enjoyment* ». Il est à noter que le terme « *enjoyment* » n'a pas vraiment d'équivalent dans la langue française¹⁵ ; ainsi, nous recourons au terme anglais, lequel est porteur d'une charge connotative très distincte.

Selon Csikszentmihalyi, la plupart des gens pensent généralement au plaisir comme source première de bonheur : de la bonne nourriture, du bon sexe, et tout le confort que l'argent peut acheter. Le plaisir est un sentiment de contentement atteint à toutes les fois que la conscience établit que les attentes biologiques et socialement conditionnées sont rencontrées. D'ailleurs, le plaisir est une composante importante de la qualité de vie, mais il ne peut pas à lui seul assurer le bonheur et la qualité de vie. Le sommeil, la relaxation, la nourriture et le sexe, par exemple, procurent des expériences homéostatiques fortifiantes qui rétablissent l'équilibre dans la conscience, mais n'y créent pas de croissance psychologique. Ainsi, le plaisir aide à maintenir un certain ordre dans la conscience, mais n'aide pas à la croissance ou à la réorganisation de l'esprit (*growth in the complexity of the self*). Cependant, selon Csikszentmihalyi, quand les individus délibèrent sur ce qui rend leur vie enrichissante et gratifiante, ils ont souvent tendance à aller au-delà des mémoires rattachées au plaisir. Ils commencent alors à se rappeler d'autres événements et d'autres expériences, chevauchant des expériences plaisantes, mais tombant dans une catégorie séparée méritant son propre nom, soit le « *enjoyment* ».

Les événements porteurs de « *enjoyment* » (*enjoyable events*) semblent survenir, non seulement quand une personne assouvit un besoin ou un désir, mais aussi quand celle-ci atteint quelque chose qui n'était pas attendu. Le « *enjoyment* » est caractérisé par un mouvement vers l'avant, par un sens de nouveauté et d'accomplissement. Jouer une partie de tennis serrée stimulant les habiletés des joueurs est quelque chose de relatif au « *enjoyment* ». Ceci est autant vrai pour la lecture d'un livre révélant des choses sous un autre angle, ou pour une conversation nous menant à exprimer des idées inouïes jusque-là

¹⁵ Ceci même si nous avons traduit à la section précédente le terme « *enjoyment* » par « plaisir exacerbé ».

restées latentes. Conclure une entente d'affaires mitigée, ou n'importe quelle forme de travail bien fait, est quelque chose de « *enjoyable* ». Aucune de ces expériences ne sont vraiment plaisantes au moment où elles prennent place, mais en rétrospective, il est possible d'affirmer : « Wow, c'était vraiment le fun ! », et souhaiter le renouvellement de celles-ci. Après un événement « *enjoyable* », les individus découvrent qu'ils ont changé et qu'ils ont grandi d'une certaine manière.

Les expériences donnant du plaisir peuvent aussi être une source de « *enjoyment* », cependant, les deux sensations sont assez différentes. Par exemple, tout le monde ressent du plaisir en mangeant ; par contre, pour « *enjoy* » (*to enjoy*) la nourriture, l'un doit être en mesure de porter assez d'attention à un repas pour discriminer les différentes sensations qu'il procure. Ainsi, comme cet exemple le suggère, il est possible de ressentir du plaisir sans investissement d'énergie psychique¹⁶, tandis que l'« *enjoyment* » survient seulement comme le résultat d'un investissement inhabituel d'attention. Une personne peut ressentir du plaisir sans aucun effort si les besoins biologiques ou sociaux sont assouvis ; cependant, pour « *enjoy* » une partie de tennis, un livre, ou une conversation, l'un doit investir entièrement son attention et se concentrer sur l'activité. Selon Csikszentmihalyi, sans le « *enjoyment* », la vie peut être endurée, elle peut même être plaisante ; cependant, elle reste très précaire et dépendante de la chance et de la coopération de l'environnement externe. Toutefois, pour gagner le contrôle sur la qualité de l'expérience, l'on a besoin d'apprendre comment construire du « *enjoyment* » à travers sa vie. D'ailleurs, c'est dans cet esprit qu'émerge la théorie des expériences optimales où il est possible d'affirmer que les expériences optimales (expériences excellentes) sont celles procurant du « *enjoyment* » plutôt que du simple plaisir. Dans cet esprit, regarder la télévision après une dure journée de travail peut certainement fournir une sensation de relaxation très plaisante ; cependant, étant donné qu'il est plus facile de produire des émissions qui titillent l'esprit, plutôt que de le construire, il devient improbable que la majorité des émissions regardées aide au développement personnel, au développement de soi (Csikszentmihalyi, 1997).

¹⁶ L'énergie psychique est le terme utilisé par Csikszentmihalyi pour référer à l'énergie disponible pour le temps d'éveil. Ainsi, l'attention et la concentration sont des actions nécessitant un investissement d'énergie psychique.

2.3.5 Le bonheur et ses significations

Dans la présentation des travaux de Mihaly Csikszentmihalyi, nous avons souligné que beaucoup des termes et concepts utilisés partageaient un sens commun avec les ouvrages relatifs à la psychologie du bonheur et du bien-être. Ainsi, dans l'optique où ces travaux respectifs sont orientés de manière à aider les gens à améliorer leur vie, nous avons jugé pertinent de présenter la figure suivante (figure 2.2), issue d'un ouvrage relatif au bonheur (Nettle, 2005). Précédemment, nous présentions les propos de Csikszentmihalyi, selon lesquels les gens pensaient d'abord au plaisir comme source première de bonheur, mais qu'ensuite, quand ils étaient questionnés sur ce qui rendait leur vie enrichissante et gratifiante, ils allaient au-delà des mémoires rattachées au plaisir. Dans cet esprit, et selon le dernier exemple, il est donc possible d'attribuer plusieurs significations au « bonheur », soit le plaisir - constituant un sentiment de contentement, et le « *enjoyment* » - constituant un sentiment d'accomplissement.

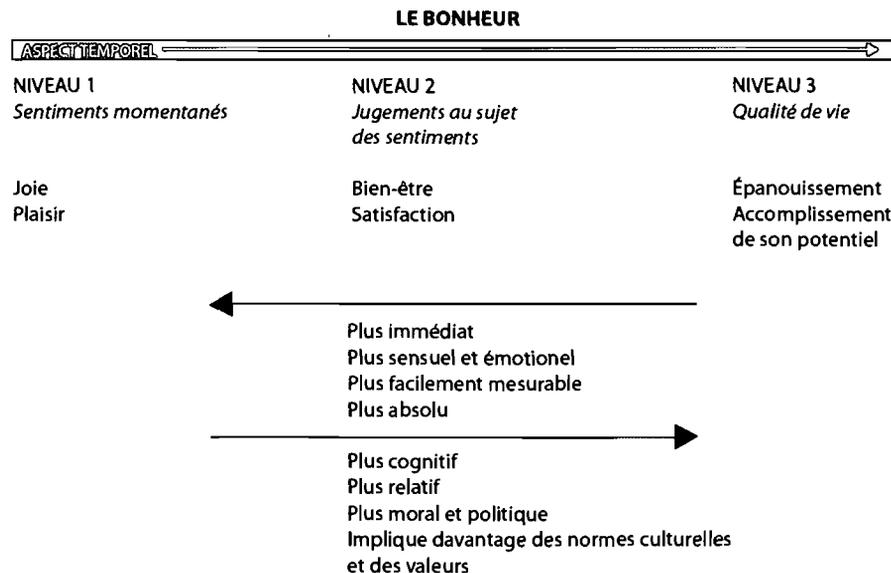


FIG. 2.2 - Les trois significations du « bonheur » (Nettle, 2005) - traduit par l'auteur.

Daniel Nettle (2005), dans son ouvrage sur le bonheur, présente trois significations habituellement attribuées au terme « bonheur », auxquelles il attribue des niveaux de signification. Selon Nettle (2005), le bonheur possède trois niveaux de signification

lesquels peuvent être articulés selon un axe temporel. Le premier niveau de signification du bonheur, selon Nettle (2005), est le plaisir ou la joie (*joy*), lesquels sont des sentiments momentanés étant plus immédiats, davantage relatifs aux émotions et aux sensations, plus facilement mesurables, et plus absolus. Le deuxième niveau de signification est relatif au bien-être et à la satisfaction, lesquels constituent des jugements au sujet des sentiments, soit une évaluation de ceux-ci. Le troisième niveau de bonheur touche à l'épanouissement et à l'accomplissement de son potentiel et il est relatif à la qualité de vie. Selon Nettle (2005), le troisième niveau de bonheur (la qualité de vie), est plus cognitif et relatif, il implique davantage des normes culturelles et des valeurs, et il touche aussi à la moralité et la politique.

À travers cet exemple, il est possible de remarquer la dynamique du bonheur et de la qualité de vie, laquelle étant très concordante avec les propos phénoménologiques de Csikszentmihalyi. Ainsi, le plaisir est le premier niveau de bonheur, celui-ci étant plus volatile. Ce premier niveau donne ensuite place à une évaluation des sentiments momentanés relatifs au plaisir, soit la satisfaction et le bien-être. Si le sentiment d'évaluation est positif, il risque d'être recherché à long terme pour susciter un sentiment d'épanouissement et d'accomplissement, soit un sentiment relatif au « *enjoyment* », à la qualité de vie, et à l'expérience optimale, donc au *flow*.

2.3.6 Les caractéristiques du *flow*

Après avoir tant parlé du modèle des expériences optimales, du contexte fécond des loisirs actifs, et de l'impact des expériences optimales sur la qualité de vie, il est temps d'aborder les caractéristiques de l'expérience optimale, soit de l'expérience du *flow*.

Csikszentmihalyi et Moneta (1996) décrivent l'expérience optimale comme étant un état psychologique dans lequel un individu se sent motivé, cognitivement efficace et heureux. Cependant, cette définition générale englobe en quelque sorte les causes, les effets et les conséquences des expériences optimales dans le quotidien, soit un sentiment relatif à l'épanouissement et à l'accomplissement personnel.

Pour entrer dans un état de *flow*, un individu doit tout d'abord ressentir une certaine motivation pour s'engager dans une activité. Cette motivation peut émerger à travers la signification que l'individu accorde à la réalisation de cette activité. Une fois engagée dans l'activité, cette dernière doit être structurée de manière à stimuler l'apprentissage de l'individu. Tout d'abord, l'activité doit présenter des buts ou des objectifs bien définis ; c'est-à-dire que l'individu doit savoir exactement ce qu'il doit faire et comment le faire. Ensuite, l'accomplissement de ces objectifs doit être conditionné par une dynamique d'apprentissage où les challenges de l'activité sont élevés, mais en équilibre progressif avec les habiletés de l'individu, lesquelles seront amenées à évoluer au cours du processus comme le sont également les objectifs. Afin de stimuler le participant, ce dernier doit recevoir des rétroactions claires (*feedback*) sur ses actions et sa progression vers les objectifs à atteindre. Ainsi, la clarté des objectifs, l'équilibre entre les challenges et les compétences, et la clarté des rétroactions sont des éléments de structure d'une activité offrant un contexte favorable aux expériences optimales.

Quand un individu est engagé dans un tel contexte, le processus d'atteinte des objectifs aura des effets sur le participant, lesquels émergent à travers l'implication totale de l'individu dans l'activité, soit par sa pleine concentration. Dans l'optique où l'équilibre entre les objectifs et les habiletés est adéquat et que les rétroactions sont précises, le participant commencera à oublier le contexte qui l'entoure au profit d'un investissement complet dans l'activité ; ainsi le participant perdra quelque peu le souci du soi et du monde qui l'entoure, mais aussi il perdra une certaine notion du temps, laquelle s'estompera à travers le processus plaisant d'apprentissage et d'accomplissement caractérisé par un esprit en alerte, enjoué et débordant de créativité. Ainsi, quand le participant décidera de faire une pause après la réalisation d'un objectif, souvent pour des raisons relatives aux autres nécessités du quotidien, il ressentira des sentiments d'accomplissement, d'extase et de satisfaction intrinsèque, lesquels alimenteront sa motivation à se réengager dans l'activité. Il peut donc être conçu que la dialectique générative relative aux expériences optimales est ce qui contribue au sentiment de bien-être et à la qualité de vie.

2.3.7 La relation entre le *flow*, la liberté perçue et la motivation intrinsèque¹⁷

Avant de présenter la théorie des expériences optimales, nous avons énoncé que cette dernière était en lien avec les approches subjectives aux loisirs et qu'elle émanait à travers l'approche de la conscience immédiate, soit une approche phénoménologique où les expériences de loisir sont représentées à travers le phénomène d'engagement dans une activité. Plusieurs chercheurs ont tenté de cibler les déterminants subjectifs de l'expérience de loisir pouvant conditionner l'intensité de l'engagement dans une activité. Dans ce contexte, plusieurs tentatives d'investigation de la relation entre la liberté perçue et la motivation intrinsèque comme des variables indépendantes et composantes spécifiques du *flow* ont été rapportées. À cet égard, il a été suggéré que les activités intrinsèquement motivées étaient plus susceptibles d'être perçues positivement (*positively experienced*) que les activités extrinsèquement motivées (Graef et al, 1983). Aussi, Samdalh (1988) a rapporté que les activités perçues comme les plus libres de contraintes de rôle et celles offrant un contexte propice à l'expression de soi étaient les plus susceptibles de contribuer à des expériences très positives. Mannell et al (1986), utilisant diverses mesures de concentration de l'attention pour opérationnaliser le *flow*, ont démontré qu'une hausse de la liberté perçue résultait en une hausse de l'engagement des participants dans un contexte de jeu.

Mannell et al (1988) se sont également intéressés aux relations unissant la liberté perçue et la motivation intrinsèque avec le *flow*. Utilisant la méthode de l'« échantillonnage des expériences » (*Experience Sampling Method*) pour investiguer l'expérience de loisir chez les personnes âgées, ces chercheurs, selon leurs prédictions, ont trouvé que les activités de loisir librement choisies étaient plus propices à des niveaux supérieurs d'états affectifs positifs, de puissance (*potency*) et de concentration, et plus propices à des niveaux inférieurs de tension. Aussi, les habiletés personnelles étaient plus souvent perçues comme étant en équilibre avec les challenges des activités librement choisies. Cependant, contrairement aux attentes, les activités librement choisies, mais extrinsèquement motivées,

¹⁷ Toutes les références de cette section sont tirées de l'article de Mannell et al (1988).

ont contribué aux niveaux les plus élevés de gratitude intrinsèque rattachée au *flow*¹⁸. Ici, le caractère extrinsèque de la motivation était rattaché à des raisons autres que « pour son propre bien » (motivation intrinsèque) ; c'est-à-dire pour des raisons rattachées aux autres (fait pour les autres), ou pour des raisons rattachées à des bénéfices personnels à long terme (motivation extrinsèque)¹⁹. Ainsi, les activités extrinsèquement motivées (jouer avec son enfant, faire de l'exercice pour sa santé, ou entretenir un hobby, par exemple) apparaissaient comme des activités demandant plus d'effort, de responsabilité, d'obligation, et d'engagement (*commitment*) comparativement aux activités libres et intrinsèquement motivées comme relaxer, regarder la télévision, lire, et socialiser ; les premières activités étant considérées comme des loisirs sérieux ou actifs, et les dernières comme des « loisirs purs » selon le paradigme de Neulinger ou des loisirs passifs.

L'idée derrière ces observations est que quand un individu a la liberté de choisir une activité de loisir, quand il ne sent pas d'obligation ou de coercition externe pour s'y engager, tant pour les autres que pour son propre bien, et quand la participation est simplement entrevue pour le plaisir immédiat, alors l'activité sélectionnée a une plus grande propension à être ressentie comme relaxante, et donc moins significative au niveau de la stimulation des habiletés par des challenges, moins engageante psychologiquement, et en quelque sorte moins gratifiante. Ainsi, une caractéristique des activités plus gratifiantes semble être qu'elles comportent un aspect motivationnel externe, un sens d'obligation ou d'engagement, soit envers les autres ou pour l'individu lui-même, mais qui demanderait toutefois un effort supplémentaire qui initialement ne serait peut-être pas perçu comme du loisir pur. C'est pourquoi ces activités « plus gratifiantes » peuvent être qualifiées de loisirs sérieux. Les loisirs sérieux prennent diverses formes : l'amateurisme, la poursuite de hobbies (activités artistiques, artisanales, musicales, sportives), et le volontariat, par exemple ; tous des formes de loisirs impliquant de l'effort, de l'engagement, de l'obligation, et suggérant que l'engagement est une composante importante des comportements de loisir. D'ailleurs, il a

¹⁸ Le *flow* a été décrit comme une source majeure de gratification intrinsèque dans la participation à une activité (Csikszentmihalyi, 1975).

¹⁹ Mannel et al (1988) utilisent le terme « motivation extrinsèque » pour faire référence à des motivations rattachées au bien des autres et/ou à des bénéfices personnels à long terme ; cependant, les auteurs ne font pas référence ici à des motivations reliées à des gains financiers ou matériels. Ces dernières motivations étant davantage associées à des activités productives (travail), et donc moins aux loisirs.

été suggéré (Tinsley & Tinsley, 1986) que l'engagement personnel (*personal commitment*) dans une activité était nécessaire afin d'arriver à un niveau de participation pouvant contribuer au développement personnel. C'est en quelque sorte de cette manière que Mannel et al (1988) ont expliqué un plus haut niveau de gratitude ou de satisfaction intrinsèque pour des loisirs extrinsèquement motivés. D'ailleurs, Mannel et al (1988) suggèrent que le *flow* n'est peut-être pas le meilleur modèle expérientiel pour distinguer les états de loisir et de non-loisir ; ceci faisant référence à une critique de Shaw (1984) questionnant la validité de définir les états de loisir seulement en termes d'engagement psychologique : même si elles sont moins engageantes au sens ou elles impliquent moins d'effort, les activités passives sont considérées sans aucun doute comme du loisir, ou du moins comme une forme de loisir, soit le divertissement.

2.3.8 La pertinence du *flow* pour l'étude des loisirs

L'utilité de définir les états de loisir nous ramène néanmoins à l'enjeu de pertinence, tel qu'exprimé en début de chapitre, et exprimé par plusieurs chercheurs dans le domaine des loisirs (Kelly, 2000 ; Shaw, 2000 ; Searle, 2000) ; c'est-à-dire que la théorie sur les loisirs doit être plus applicable, pertinente, et intégrée à d'autres corpus de recherche, afin d'adresser des enjeux sociaux. Ainsi, la pertinence de distinguer ce qu'est du loisir et du non-loisir ne semble pas très prononcée, du moins dans le contexte présent : quelle est l'utilité de cette distinction ? À qui s'adresse t'elle ? Bien que Shaw (1984) et Mannel et al (1988) évoquent l'idée que le *flow* ne soit peut-être pas le meilleur modèle expérientiel pour distinguer les états de loisir et de non-loisir, la théorie des expériences optimales de Mihalyi Csikszentmihalyi a une autre portée, plus pertinente nous le suggérons, c'est-à-dire de donner des outils aux individus pour qu'ils puissent rendre leur vie excellente, remplie d'expériences positives et enrichissantes (Csikszentmihalyi, 1997).

L'enjeu de pertinence pour l'étude des loisirs est articulé autour de l'idée qu'elle doit être plus applicable, pertinente et intégrée à d'autres corpus de recherche afin d'adresser des enjeux sociaux. L'allocation des temps libres émerge dans ce contexte comme un enjeu signifiant et multidisciplinaire. La problématique relative à cet enjeu,

comme énoncé précédemment, consiste au fait que les gens disposent de moins en moins de temps libres. Dans l'optique où les temps libres sont très prisés et qu'ils contribuent à un sentiment de bien-être, il devient donc pertinent d'adresser la distinction entre la quantité et la qualité des loisirs. La pertinence de la théorie des expériences optimales réside ainsi, d'une part, dans l'idée qu'elle intègre les notions relatives aux approches objectives et subjectives vis-à-vis l'étude des loisirs ; et d'autre part, dans l'idée qu'elle oriente ces approches vers un but pratique, soit d'améliorer la qualité de vie des gens. Dans un contexte où l'on observe une diminution du temps disponible pour du loisir, il devient pertinent de savoir que certains loisirs (loisirs actifs) ont un effet davantage bénéfique sur la qualité de vie. Ainsi, regarder la télévision pendant huit heures tous les jours ne contribue pas à la qualité de vie même si elle est une activité de loisir.

Nous venons de terminer la présentation des principaux aspects relatifs à la théorie des expériences optimales. La prochaine section aborde l'application de cette théorie dans le domaine des applications informatiques, dont les jeux vidéo, selon une portée ergonomique.

2.3.9 La portée ergonomique des expériences optimales

Dans le domaine des applications informatiques, la théorie des expériences optimales est de plus en plus citée en vertu de sa portée ergonomique ; c'est-à-dire que cette théorie est entrevue comme un outil intéressant pour concevoir des systèmes, pour évaluer les expériences suscitées, et pour faciliter l'apprentissage. Ainsi, plusieurs travaux intégrant les notions relatives au *flow* peuvent être cités à travers la littérature ; notamment en ce qui a trait à la navigation Web (Chen, Wigand, Nilan, 1999), à l'usage des technologies de l'information (Sharafi, Hedman, Montgomery, 2006 ; Pilke, 2004), et à la création de contenus pédagogiques (Kiili, 2005). La théorie des expériences optimales est aussi citée dans le domaine des jeux vidéo ; d'une part, au niveau de la conceptualisation de l'expérience de jeu (Ermi & Mäyrä, 2005), et d'autre part, au niveau de l'évaluation de l'expérience de jeu (Sweetser & Wyeth, 2005).

La portée ergonomique des expériences optimales réside à travers les liens unissant l'engagement dans une activité à caractère informatique (interactivité) et l'utilisabilité des applications. Dans le domaine de la navigation Web et de l'utilisation des technologies de l'information, où les usagers doivent souvent apprendre les rudiments des applications de manière intuitive, les caractéristiques du *flow* deviennent dans ce contexte des objectifs ergonomiques orientés de manière à rendre l'expérience des usagers la plus plaisante et satisfaisante possible. Dans cet esprit, la clarté des objectifs et des tâches de l'application, la clarté des directives, l'équilibre entre les compétences de l'utilisateur et les challenges de l'activité, et les rétroactions adéquates, deviennent des impératifs ergonomiques destinés à améliorer l'expérience des utilisateurs. L'équilibre entre les compétences et les challenges est également une notion très utile pour la conception des tutoriels destinés à l'apprentissage d'applications diverses, dont les jeux vidéo.

Au niveau des jeux vidéo, la théorie des expériences optimales est certainement utile au niveau de l'utilisabilité des jeux, lesquels sont soumis aux mêmes impératifs ergonomiques que les autres applications informatiques ; d'ailleurs, même davantage puisque la nature principalement ludique des jeux vidéo fait de l'expérience plaisante un impératif central à la conception des jeux. La conceptualisation de l'expérience de jeu, comme cela fut souligné par Ermi et Mäyrä (2005) au premier chapitre, s'inspire d'ailleurs de la théorie des expériences optimales, puisqu'une facette importante relative à l'expérience plaisante est l'immersion relative aux challenges. Ainsi, l'engagement dans les jeux vidéo, caractérisé par la poursuite d'objectifs, a amené Ermi et Mäyrä (2005) à qualifier l'expérience de jeu comme similaire à un état de *flow* (*flow-like experience*). Conséquemment, les critères relatifs à une expérience de *flow* deviennent encore plus importants au niveau de la conception des jeux. Sweetser et Wyeth (2005) ont aussi repris ces critères afin de les utiliser pour développer un questionnaire destiné à évaluer l'expérience de jeu. L'intérêt dans le cas de Sweetser et Wyeth (2005) est qu'ils ont tenté de valider leur questionnaire en le soumettant à deux groupes de joueurs selon deux jeux ayant connu un succès commercial différent. Ainsi, les chercheurs tentaient de valider leur instrument de mesure selon la propension du questionnaire à mettre en lumière les lacunes ou bons coups des jeux évalués. Selon les auteurs, les résultats ont semblé concluants. Ainsi,

il semble que les critères d'occurrence du *flow* puissent être utilisés pour concevoir, mais aussi évaluer les jeux vidéo.

Avant de terminer cette section sur la portée ergonomique des expériences optimales, nous souhaitons mettre la lumière sur une certaine nuance instiguée par Ermi et Mäyrä (2005), laquelle semblera probablement plus claire maintenant que nous avons présenté de manière assez concise la théorie des expériences optimales. Cette nuance touche à la distinction entre le *micro-flow* et le *macro-flow*. L'idée derrière cette distinction est qu'il est possible de faciliter une expérience plaisante en appliquant de manière ergonomique les critères relatifs à une expérience de *flow* ; cependant, dans les jeux vidéo, force est de reconnaître que le *flow* induit est de nature artificielle et momentanée ; c'est-à-dire qu'il est orienté de manière à ne pas « gâcher » un moment de divertissement pur, donc le *flow* dont il est question ne s'apparente pas à celui ressenti dans un contexte de loisirs actifs où l'individu développe des compétences enrichissantes au niveau de l'accomplissement personnel et du développement de soi. C'est pourquoi le *flow* associé au jeux vidéo peut être qualifié de *micro-flow*. Dans un contexte de loisirs actifs, comme l'apprentissage d'un logiciel d'édition musicale, par exemple, permettant à l'utilisateur d'amener son hobby à un autre niveau, l'expérience pourrait être qualifiée de *macro-flow*, puisque l'individu développe des compétences contribuant de manière significative à son développement personnel. Est-ce que les jeux vidéo contribuent au développement personnel et à l'accomplissement du soi ? Certains pourraient répondre que ceci est fonction de l'individualité ; cependant, nous ne nous avancerons pas davantage sur cette question.

Nous avons maintenant terminé la présentation de la théorie des expériences optimales à travers laquelle nous avons cerné sa pertinence pour l'étude des loisirs et sa portée ergonomique pour la conception et l'évaluation des jeux vidéo. La prochaine section reprend le chemin des différentes approches aux loisirs et y aborde un autre aspect, soit l'étude des attitudes envers les loisirs.

2.4 L'étude des attitudes envers les loisirs

Une autre approche abordant les loisirs consiste en l'étude des attitudes envers les loisirs. Cette approche s'inscrit à travers le désir d'investiguer les aspects à la fois psychologiques et sociologiques des loisirs. L'utilité du concept d'attitude réside à travers les liens qu'il entretient avec le comportement qui, dans le domaine des loisirs, se traduit par la participation ou non dans une activité de loisir. Cette section vise ainsi à définir le concept d'attitude, à présenter ses différentes composantes, ainsi que ses instruments de mesure. Dans un deuxième temps, nous présenterons brièvement comment le concept d'attitude s'intègre à la théorie de l'action planifiée (Ajzen, 1985) pour finalement présenter un modèle des comportements de loisir tel que développé par Ragheb et Tate (1993).

2.4.1 Q'est-ce qu'une attitude ?

L'attitude est une disposition interne durable qui sous-tend les réponses favorables ou défavorables de l'individu vis-à-vis un objet ou une classe d'objets du monde social (Grand dictionnaire de la psychologie Larousse, 1990). L'individu est le lieu où se forme et se modifie une attitude ; elle est donc le produit et le résumé de toutes les expériences individuelles, directes ou socialement relayées, avec l'objet ou la classe d'objets. Dans notre cas, les activités de loisir constituent la classe d'objets. L'attitude possède aussi une signification sociale : au niveau individuel, le milieu social fournit des modèles et des supports ; au niveau interpersonnel, la communauté d'attitudes est une base d'attraction mutuelle et de formation des groupes ; au niveau collectif, la distribution des ressemblances et des différences individuelles dans une société constitue un fait sociologique. L'attitude est aussi conceptualisée comme étant un jugement évaluatif basé sur des catégories d'information. Selon Zanna et Rempel (1988)²⁰, une attitude est produite à partir de trois classes d'informations : des informations cognitives, des informations affectives ou

²⁰ Cités dans D'Astous et al. (2001), *Le comportement du consommateur*.

émotionnelles, et des informations comportementales, lesquelles sont interdépendantes lors d'un jugement d'évaluation.

2.4.2 Les composantes attitudinales

Depuis les années 60, plusieurs chercheurs ont tenté de mettre sur pieds des instruments de mesure pour mesurer les attitudes envers les loisirs (*leisure attitudes*). Ces travaux s'inspirent des théories en sciences comportementales relatives à la conceptualisation et à la mesure des attitudes. Ragheb et Beard (1982), selon la nature multidimensionnelle des attitudes, ont établi la nécessité de développer des instruments de mesure tenant compte des trois composantes attitudinales ; c'est-à-dire les composantes cognitives, affectives, et comportementales, lesquelles s'avèrent particulièrement appropriées dans le cas de l'étude des attitudes envers les loisirs. Selon Ragheb et Beard (1982), la prédisposition à s'engager dans des activités de loisir est affectée par nos connaissances et croyances envers ces activités et leurs effets (composante cognitive) ; par les émotions et les sentiments positifs ou négatifs (composante affective) ; et par les comportements passés et actuels concernant de telles activités (composante comportementale). Plus précisément, Ragheb et Beard (1982) explicitent les trois dimensions afin de les opérationnaliser pour le domaine des loisirs.

Selon les auteurs, la composante cognitive des attitudes envers les loisirs inclut trois éléments majeurs :

- a) les connaissances et les croyances générales envers les loisirs ;
- b) les croyances à propos des relations entre les loisirs et d'autres concepts comme la santé, le bonheur, et le travail ;
- c) les croyances à propos des qualités, vertus, caractéristiques, et bénéfiques des loisirs pour les individus ; par exemple, développement d'amitié, renouvellement d'énergie, aide à la relaxation, rencontre de besoins, et amélioration de soi (*self-improvement*).

Selon Ragheb et Beard (1982), les connaissances et croyances à propos des loisirs doivent être assez générales pour être comprises par la majorité des répondants. Elles

peuvent être reliées aux individus comme à la société, mais pas nécessairement aux loisirs propres au répondant lui-même. Il est considéré nécessaire que cette composante tienne compte des croyances de base des répondants sur les propriétés des loisirs.

La composante affective des attitudes envers les loisirs peut toucher aux trois aspects suivants :

- a) l'évaluation individuelle des expériences et des activités de loisir ;
- b) l'appréciation (positive ou négative) de ces expériences et activités ;
- c) les sentiments directs et immédiats des individus envers ces expériences et activités.

Cette composante reflète généralement le degré d'appréciation (*liking or disliking*) des répondants vis-à-vis les activités de loisir.

Dernièrement, la composante comportementale concernant les comportements passés et actuels des individus peut adresser les deux aspects suivants :

- a) les intentions comportementales verbalisées vis-à-vis des choix de loisirs et activités ;
- b) les rapports concernant la participation passée ou actuelle.

Pour revenir à la composante cognitive et à la rencontre de besoins à travers les loisirs, Argyle (1987) énonce plusieurs besoins pouvant être rencontrés à travers les loisirs, soit les besoins d'autonomie, de relaxation, d'activité familiale, de sortir de la routine, d'interagir avec d'autres, de stimulation, d'utilisation/développement de compétences, de santé/garder la forme, d'estime de soi, de challenge/compétition, et de leadership/pouvoir social.

2.4.3 La mesure des attitudes

Plusieurs méthodes sont disponibles pour investiguer et mesurer les attitudes. Dans le domaine des loisirs, la mesure des attitudes s'effectue souvent à l'aide de questionnaires composés d'items sur lesquels le sujet interrogé est invité à exprimer son accord ou son

désaccord, ou encore son degré d'accord. Plusieurs propriétés ont été attribuées aux attitudes :

- a) la direction (le sens favorable ou défavorable de l'orientation) ;
- b) l'amplitude, la polarité ou l'extrémisme (le degré de faveur/défaveur) ;
- c) l'ambivalence (la proportion d'aspects favorables/défavorables) ;
- d) la saillance (le degré d'accessibilité facilitant l'expression de l'attitude ou l'importance de l'objet pour l'individu).

Cependant, même si toutes ces propriétés sont quantifiables, rares sont les études à avoir mesurer autre chose que le degré de faveur/défaveur (Grand dictionnaire de la psychologie Larousse, 1990). À cet égard, les échelles d'attitudes (telles celles de Thurstone, de Likert, et de Guttman, par exemple) ont été critiquées par certains psychologues mettant en doute la capacité de l'individu de connaître par introspection ses états internes et de donner des réponses verbales véridiques, non biaisées consciemment ou inconsciemment dans le sens de la désirabilité sociale ou de la défense du soi. Une autre méthode pour mesurer les attitudes est le différentiateur sémantique (Osgood, 1957). Cette méthode fut conçue à l'origine pour mesurer les associations sémantiques d'un concept, mais elle est également utilisée pour mesurer les attitudes ; cependant, elle ne semble pas avoir été utilisée jusqu'à maintenant pour mesurer les attitudes envers les activités de loisir.

2.4.4 Les attitudes et le comportement

L'utilité du concept d'attitude réside à travers le lien qu'il entretient avec le comportement. À cet égard, la théorie du comportement planifié (Ajzen, 1985), quoique toujours critiquée en raison qu'elle n'adresse que partiellement le rôle des émotions et des sentiments sur le comportement, postule que les comportements humains sont conditionnés par trois types de variables :

1. Les jugements sur la désirabilité du comportement et de ses conséquences (attitudes par rapport au comportement) ;
2. Les considérations sur l'influence et l'opinion des proches sur le comportement (normes sociales) ;
3. Les croyances sur la capacité du sujet à réussir le comportement (auto-efficacité).

Ainsi, selon Ajzen (1985), la combinaison de ces trois variables ou facteurs converge vers la formation d'une intention de comportement, laquelle précède le comportement en soi. À cet égard, il doit être mentionné que la théorie initiale de Ajzen et Fisbein (1975), soit la théorie de l'action raisonnée, fut critiquée en raison qu'elle ne tenait pas compte de la capacité des sujets à réussir un comportement. Cette critique s'articulait autour de l'argument suivant : un sujet n'a pas le contrôle sur la réalisation de son comportement même s'il possède une attitude positive vis-à-vis de celui-ci et que ce dernier est soutenu par les normes sociales. Cette critique touchait ainsi au fait qu'il existe d'autres limites ou variables conditionnant le comportement, soit les limites circonstancielles. Ces dernières représentent tout ce qui peut affecter la réalisation d'un comportement à part les attitudes et les normes. Dans le domaine des loisirs, les limites circonstancielles peuvent être attribuées à la perception de la difficulté associée à une activité, mais aussi à la disponibilité financière et géographique de l'activité. Ainsi, selon la théorie révisée, plus l'attitude envers le comportement est positive, plus les normes sociales encouragent le comportement, et plus les croyances sur la capacité de réussir le comportement sont fortes, alors plus forte sera également l'intention du sujet d'agir. Finalement, si le sujet a un degré de contrôle suffisant sur le comportement projeté, alors il est fort probable qu'il passe à l'action dès que l'opportunité se présente.

2.4.5 Un modèle comportemental de la participation aux loisirs.

Dans le domaine des loisirs, les comportements sont entrevus à travers la participation à des activités de loisir. Ainsi, plusieurs recherches dans ce domaine ont tenté d'établir des liens avec les différentes variables comportementales pour expliquer et prédire les comportements de loisir, soit la participation à des activités de loisir. À cet égard, Ragheb et Tate (1993) ont présenté une synthèse des nombreuses recherches ayant tenté par le passé d'expliquer ou de cerner des aspects ayant une influence sur la participation aux loisirs et ont établi un modèle behavioriste de la participation basé sur les attitudes, la motivation et la satisfaction envers les loisirs (figure 2.3). Le modèle de Ragheb et Tate (1993) intègre les variables suivantes :

- a) la composante cognitive des attitudes envers les activités de loisir ;
- b) la composante affective des attitudes envers les activités de loisir ;
- c) les obligations et engagements limitant la participation ;
- d) la motivation à la participation ;
- e) le degré de participation dans des activités de loisir ;
- f) la satisfaction dérivée des activités de loisir.

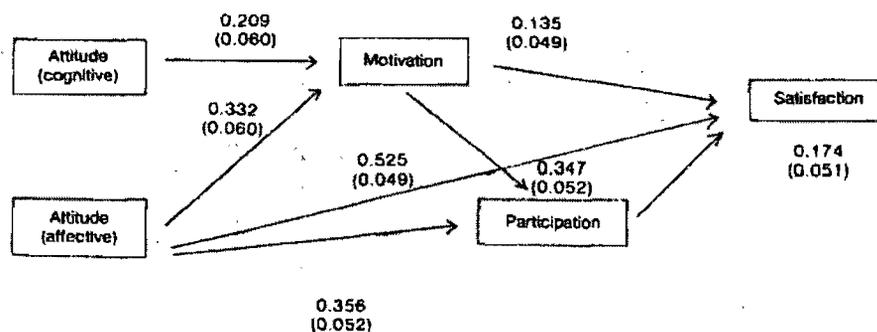


FIG. 2.3 - Un modèle behavioriste de la participation aux loisirs (Ragheb & Tate, 1993).

Le modèle ci-haut fut démontré par les auteurs comme étant cohérent avec la plupart des hypothèses formulées et les spéculations, présentes dans la littérature, relatives aux aspects influençant la participation. Principalement, le modèle a semblé supporter la chaîne causale motivation/participation/satisfaction suggérée par Crandall (1980). Aussi, la décision des chercheurs de distinguer les composantes attitudinales (cognitives et affectives) a semblé être supportée par le modèle en raison des impacts différentiels des deux composantes sur la participation et la satisfaction.

De manière générale, le modèle semble refléter l'importance de l'effet psychodynamique de l'attitude sur la motivation. Cependant, il a été noté que la composante affective avait un effet plus significatif sur la motivation, la participation et la satisfaction que la composante cognitive. À cet égard, il a été noté l'importance de distinguer les composantes attitudinales pour les recherches futures. Au niveau de la relation entre l'attitude et la participation (comportement), quoique les auteurs soulignent

certaines divergences dans la littérature, le modèle a semblé, dans le cas des loisirs, suggérer une relation consistante.

Une des hypothèses du modèle testé par Ragheb et Tate (1993) concernait les obligations et les engagements limitant la participation à des activités de loisir. Cet aspect était représenté, de manière expérimentale, par le statut marital. En raison d'une relation non significative avec les autres variables, ce critère fut abandonné. Cependant, les auteurs restent convaincu de la pertinence d'investiguer les contraintes pouvant limiter la participation et de les inclure dans des modèles futurs.

Au niveau des contraintes limitant la participation aux loisirs, Argyle (1987) mentionne que les choix de loisirs peuvent être limités par ce qui est disponible, abordable, et socialement acceptable. En plus, comme cela fut suggéré par Csikszentmihalyi (1997), la participation à certains types de loisir peut être limitée par l'énergie psychique disponible ; c'est-à-dire que certaines activités nécessitent plus d'énergie, physique ou mentale, que d'autres. Ceci fait également référence à la suggestion de Mannell et al (1988) de formuler un principe d'inertie des comportements de loisir. Dernièrement, Ragheb et Tate (1993) soulèvent également que d'autres variables auraient pu avoir un impact sur les résultats, soit le locus du contrôle, l'âge, le sexe, le stress et le bien-être.

Nous venons de terminer la présentation des concepts et théories relatifs à l'étude et à la mesure des attitudes envers les loisirs. La prochaine section présente une recherche s'étant intéressée aux expériences avec les jeux vidéo et aux attitudes envers cette activité de loisir.

2.5 Jeux vidéo, expériences et attitudes : un exemple d'investigation

La présente section vise à présenter un exemple d'investigation touchant aux expériences et aux attitudes envers les jeux vidéo. L'étude de Barnett et al (1997) intitulée « *Late Adolescents' Experiences With and Attitudes Towards Videogames* » est un exemple pertinent d'enquête sociale ayant été menée dans le domaine des jeux vidéo. D'ailleurs, en plus de bien mettre en évidence les préoccupations sociales vis-à-vis cette forme de loisir, les auteurs présentent une des rares recherches ayant abordé le lien entre les expériences et les attitudes envers les jeux vidéo. Dans cet esprit, nous avons jugé pertinent de présenter les différents aspects de cette recherche, soit son introduction, son cadre théorique, sa méthodologie et ses résultats.

2.5.1 Introduction à la recherche de Barnett et al (1997)

À travers les dernières années, les jeux vidéo ont émergé comme une forme significative de divertissement pour beaucoup de jeunes gens aux États-Unis (Provenzo, 1991). Étant donné que les jeux vidéo sont devenus de plus en plus sophistiqués, accessibles et populaires, il en découle un besoin pour l'étude systématique du rôle joué par ces types de jeux dans la vie des jeunes. Vu la préoccupation grandissante du public vis-à-vis du haut niveau de violence dans plusieurs jeux vidéo, il n'est pas surprenant que plusieurs chercheurs aient démontré un intérêt particulier à documenter les effets de tels jeux sur les comportements subséquents des joueurs, incluant une augmentation des comportements agressifs, hostiles et anxieux (Anderson & Ford, 1986 ; Cooper & Mackie, 1986 ; Schutte et al, 1988), et une diminution dans le comportement pro-social (Chambers & Ascione, 1987). D'autres ont exprimé la préoccupation que le caractère solitaire de l'activité, sans exception aux contenus, pouvait prendre la place des amis pour des jeunes joueurs. Les données de Selnow (1984) suggérant que la fréquence de jeu est positivement associée avec la préférence des joueurs pour les jeux vidéo plutôt que pour les amis, et avec la perception du jeu comme un compagnon, semblent légitimer ces préoccupations.

La popularité considérable des jeux vidéo témoigne de l'importance de ces jeux dans la vie de plusieurs jeunes aujourd'hui. Toutefois, les chercheurs ont, dans la majeure partie, limité leurs investigations théoriques et empiriques à des thèmes reliés à des enjeux sociaux ou à des préoccupations sociales : les effets potentiellement négatifs de jouer à des jeux vidéo violents, par exemple. Cependant, peu nombreuses ont été les recherches sur la compréhension de la signification psychologique des jeux vidéo du point de vue du joueur. Ainsi, selon Barnett et al (1997), ceci apparaît comme une inadvertance étant donné qu'une compréhension plus complète du rôle de la participation aux jeux vidéo dans le développement social et émotionnel des jeunes requiert un examen systématique des différences individuelles dans leurs perceptions et expériences avec différents types de jeux vidéo. Ainsi, Barnett et al (1997) se sont intéressés aux attitudes, perceptions et expériences des adolescents avancés (*late-adolescents*) envers les jeux vidéo. Les deux variables individuelles d'intérêt pour ces chercheurs étaient le genre et la fréquence avec laquelle l'individu joue aux jeux vidéo.

2.5.2 Cadre théorique

Les recherches antérieures de Barnett et al (1997) ont indiqué que jouer à des jeux vidéo était généralement une activité plus populaire auprès des hommes que des femmes (Dominick, 1984 ; Greenfield, 1994 ; McClure & Mears, 1984 ; Sakamoto, 1994 ; Temple et Lips, 1989). De manière consistante avec leur plus grande fréquence de jeu, les hommes tendaient à avoir des croyances plus positives à propos des jeux vidéo que les femmes (Sneed & Runco, 1992). De plus, il semblait avoir une évidence que les caractéristiques des jeux préférés pouvaient varier en fonction du genre des joueurs. Par exemple, même si le challenge était cité comme une importante caractéristique des jeux pour les deux sexes (Myers, 1990b), les hommes semblaient préférer des jeux aux thèmes agressifs davantage que les femmes (Morlock et al, 1985). Dans le même esprit, Mehrabian et Wixen (1986) ont observé que, tandis que les hommes tendaient à favoriser des jeux de domination (des jeux suscitant un sens de contrôle et de pouvoir), les femmes semblaient préférer des jeux décrits comme étant plaisants (des jeux suscitant des sourires et des rires).

Selon Barnett et al (1997), les recherches ayant tenté de faire des liens entre la fréquence de jeu et des différences au niveau des caractéristiques personnelles des joueurs n'ont pas été concluantes. Selon les auteurs, une des raisons pour l'inconsistance des résultats ayant essayé de faire de tels liens n'est pas surprenante puisque les raisons pour jouer à des jeux vidéo sont divergentes d'un individu à l'autre, ainsi que les jeux auxquels ils décident de jouer. Selon Barnett et al (1997), au lieu d'essayer de décrire la personnalité des joueurs plus ou moins fréquents, il serait mieux d'examiner les différences dans les expériences et attitudes des joueurs fréquents et non fréquents.

Les objectifs majeurs de l'étude de Barnett et al (1997) consistaient ainsi à : (a) développer une mesure plus compréhensive des expériences et attitudes des adolescents envers les jeux vidéo que ce qui est disponible dans la littérature, et (b) examiner des différences au niveau des mesures quant au sexe et à la fréquence de jeu des joueurs.

2.5.3 Méthodologie employée

Le protocole de recherche développé par les auteurs consistait à soumettre un questionnaire en six parties. La première partie évaluait la fréquence de participation, soit la quantité de temps que les participants avaient allouée aux jeux vidéo selon quatre types de système : (a) jeux d'arcade, (b) jeux vidéo sur la télévision à la maison (Nintendo, Sega, etc.), (c) jeux vidéo portables (GameGear, GameBoy), et (d) jeux vidéo sur ordinateur. Les répondants devaient répondre sur une échelle à sept points et indiquer la description qui reflétait le mieux la fréquence avec laquelle ils avaient joué sur chaque système. Un exemple pour les jeux d'arcade est fourni :

- 1) je n'ai jamais joué à un jeu d'arcade ;
- 2) j'ai joué aux jeux d'arcade une fois ou deux ;
- 3) j'ai joué aux jeux d'arcade moins d'une heure par semaine ;
- 4) ...1-2h par semaine ;
- 5) ...3-5h par semaine ;
- 6) ...6-10h par semaine ;
- 7) ...plus de 10h par semaine.

La deuxième partie du questionnaire mesurait la propension à participer à d'autres activités, soit combien de temps libres les participants souhaiteraient engager dans la pratique de quatre activités : jouer à des jeux vidéo, regarder la télévision, lire, et faire quelque chose avec des amis autre que jouer à des jeux vidéo. Les réponses étaient recueillies à partir d'une échelle Likert à cinq points allant de 1 (aucun temps) à 5 (beaucoup de temps).

La troisième section investiguait les motivations des participants à jouer aux jeux vidéo. Toujours à l'aide d'une échelle Likert à cinq points, les participants devaient indiquer s'ils étaient en accord ou en désaccord avec la motivation présentée, selon l'exemple suivant : « J'aime jouer aux jeux vidéo parce que ... et la raison pour jouer à des jeux vidéo ». Parmi les 33 raisons énoncées, on retrouvait des raisons rattachées à l'accomplissement et l'estime de soi, des raisons rattachées à l'évasion de la routine et des tracas quotidiens, pour la fantaisie, pour l'action, pour éviter l'ennui, etc.

La quatrième section mesurait l'étendue des préférences pour certaines caractéristiques des jeux vidéo. Selon le même principe que la troisième section, les répondants devaient exprimer leur degré d'accord ou de désaccord avec les caractéristiques énoncées. Parmi les 56 caractéristiques, on retrouvait : la stimulation intellectuelle, la stimulation de l'imagination, l'aspect esthétique, la difficulté, la facilité, l'implication sociale, la fantaisie, la rapidité et la lenteur, la compétition (avec d'autres et/ou l'ordinateur), la violence, l'expression de soi (aspect artistique), etc.

La cinquième section évaluait l'attitude générale des participants envers les jeux vidéo et les joueurs de jeux vidéo. Ainsi, 36 énoncés devaient être adressés selon une échelle Likert à 5 points. Parmi ces énoncés, voici quelques exemples :

- les jeux vidéo sont une perte de temps ;
- les jeux vidéo sont mauvais pour les gens ;
- les parents devraient superviser leurs enfants quand ils jouent à des jeux vidéo ;
- les jeux vidéo sont importants ;
- (...)

La sixième partie du questionnaire demandait aux répondants d'indiquer en ordre décroissant leurs jeux vidéo favoris. Seulement le jeu favori d'un répondant était retenu pour l'analyse. À ce niveau, 90% des participants ont été capable d'identifier au moins un jeu favori. Les jeux étaient ensuite classés selon quatre catégories : (a) jeux de sports, (b) jeux violents, (c) jeux d'action/fantaisie, et (d) jeux intellectuels et créatifs.

En addition à l'évaluation des expériences et des attitudes envers les jeux vidéo, quatre caractéristiques de personnalité étaient mesurées ; c'est-à-dire l'estime de soi, l'empathie, la conscientisation et l'introversion. Pour chacune de ces caractéristiques, les participants devaient indiquer si les affirmations présentées s'appliquaient à eux, ceci selon une échelle à 7 points allant de 1 (totalement en accord) à 7 (totalement en désaccord). L'estime de soi était mesurée selon l'échelle de Rosenberg (1965), laquelle consistait en dix affirmations adressant les sentiments des répondants à propos d'eux-mêmes ; par exemple : « de temps en temps, je me sens inutile ». L'empathie était mesurée à l'aide d'une échelle développée par Davis (1983) et tirée de l' « *Interpersonal Reactivity Index* » (IRI). Cette dernière comprenait sept affirmations touchant à la capacité des individus à ressentir des sentiments à propos de personnes fictives ; par exemple : « j'arrive facilement à ressentir les sentiments des personnages dans un livre ». La conscientisation et l'introversion étaient mesurées à l'aide d'une échelle développée par John (1990), laquelle comprenait plusieurs adjectifs souvent utilisés pour évaluer ces traits. Finalement, les répondants devaient fournir quelques informations à propos d'eux-mêmes (genre, âge, ethnicité, moyenne académique, revenu familial), ceci via un questionnaire destiné à recueillir les données démographiques.

2.5.4 Résultats

Les résultats de l'enquête étaient présentés en trois parties : le genre des joueurs, la fréquence de participation des joueurs, et les différences individuelles additionnelles.

Au niveau du genre des participants, et de manière consistante avec les recherches antérieures, jouer à des jeux vidéo semblait être une activité plus populaire et considérée comme plus positive pour les garçons que pour les filles. Plus spécifiquement, une plus

grande proportion de garçons fut classifiée comme joueurs fréquents. De plus, les garçons ont indiqué vouloir passer plus de temps libres à jouer à des jeux vidéo que les filles ; ces dernières ayant exprimé une préférence plus forte pour la lecture et pour des activités avec des amis autres que les jeux vidéo. Les garçons étaient moins en accord que les filles avec des affirmations exprimant des préoccupations potentielles concernant des conséquences négatives associées à jouer à des jeux vidéo.

Les réponses concernant les expériences des participants avec différents systèmes de jeu ont indiqué que la plus grande fréquence de jeu des garçons était particulièrement observable pour les systèmes de jeu d'arcades et de télévision à la maison (*home-TV systems*). Plus que les filles, les garçons ont perçu la rapidité, la difficulté et la violence comme des caractéristiques désirables dans leurs jeux. D'ailleurs, ces caractéristiques ont suggéré procurer des opportunités aux jeunes garçons pour ressentir un sens de contrôle et de pouvoir, ces caractéristiques étant ressorties comme des éléments de motivation pour ce groupe.

D'autres différences relatives au genre ont également été associées à la sélection des jeux préférés. Les garçons ont eu tendance à citer des jeux de sports et de violence, et dans une moindre mesure les jeux d'action/fantaisie ; tandis que les filles, dans une large majorité, ont cité des jeux d'action/fantaisie et à caractère intellectuel/créatif. Ces choix pourraient s'expliquer, selon les auteurs, par la consistance de la relation entre les choix de jeu et les caractéristiques pour lesquelles les participants ont exprimé une préférence relative. Pour les filles, par exemple, le sens artistique et l'expression de soi sont ressortis comme des caractéristiques plus désirables que ce que les garçons ont mentionné.

Au niveau de la fréquence de participation, les patterns de résultats associés à la fréquence de jeu offrent moins d'aperçus que ceux engendrés par le genre. En comparaison avec les joueurs moins fréquents, les joueurs fréquents ont rapporté avoir joué de manière plus significative sur les quatre systèmes de jeu. Aussi, ils ont rapporté vouloir passer plus de temps libre à jouer aux jeux vidéo et ont rapporté être moins en accord avec des affirmations concernant des sentiments négatifs envers les jeux et les joueurs. De plus, les

joueurs fréquents ont rapporté des niveaux plus élevés sur toutes les motivations pour jouer à des jeux vidéo et sur toutes les caractéristiques des jeux préférés sauf pour la facilité et l'expression artistique/soi, lesquelles étaient incidemment les seules deux caractéristiques préférées davantage par les filles que les garçons. Ainsi, comme cela était attendu, jouer à des jeux vidéo est apparu dans cette étude comme une activité irréfutablement plus désirable pour les joueurs fréquents que pour les joueurs moins fréquents.

Les auteurs notent cependant la non-incidence de la fréquence de jeu avec certaines variables. Par exemple, même si les joueurs fréquents ont indiqué vouloir passer plus de temps à jouer aux jeux vidéo que les joueurs non fréquents, les deux groupes ne présentaient pas de différence quant au temps désiré pour d'autres activités comme regarder la télévision, lire et faire quelque chose avec des amis sauf jouer aux jeux vidéo, cette dernière activité étant la plus côtée indépendamment de la fréquence de jeu. De plus, pour les deux groupes, la plus grande majorité des répondants ont cité les jeux d'action/fantaisie comme leurs préférés, suivi des jeux intellectuel/créatif, de sports, et jeux violents. Aussi, comme attendu, la fréquence de jeu ne semblait pas être reliée aux résultats mesurant l'estime de soi, l'empathie, la conscientisation, et l'introversion. Considérés ensemble, les résultats concernant la fréquence de jeu sont largement limités, dans la présente étude, à des différences dans l'ampleur avec laquelle jouer à des jeux vidéo est poursuivie et avec laquelle les joueurs évaluent les jeux vidéo comme une activité de loisir positive, plutôt que de refléter des différences au niveau des intérêts et des personnalités.

Finalement, en ce qui a trait aux différences individuelles additionnelles, certaines différences parmi les répondants n'étaient pas attribuables au genre et à la fréquence de jeu. Deux de ces différences impliquaient la sélection des jeux préférés des participants. Premièrement, les individus ayant indiqué les jeux de sports et de violence semblaient aimer les jeux joués par leurs amis dans une plus grande mesure que les individus ayant indiqué les jeux d'action/fantaisie et intellectuel/créatif. Deuxièmement, les individus ayant sélectionné des jeux vidéo violents semblaient avoir un trait fantaisie/empathie moins élevé que les individus ayant sélectionné les autres types de jeu. D'autres relations significatives, mais dans une moindre mesure, furent identifiées entre les scores des participants sur les

quatre variables de personnalité incluses dans l'étude. Étant donné que ces relations vont quelque peu au-delà de la portée de la présente recherche, elles n'ont pas été abordées.

Ceci complète notre survol des approches conceptuelles, théoriques et méthodologiques relatives à l'étude des loisirs. La prochaine section fait une récapitulation des éléments pertinents à notre recherche, soit l'investigation des interprétations vis-à-vis différents types de loisir, dont les jeux vidéo, afin d'en dégager des implications et des opportunités pour le design de jeu vidéo ; et propose une réflexion guidant la proposition d'un protocole de recherche.

2.6 Récapitulation et réflexions méthodologiques

Cette dernière section du cadre théorique vise à extraire les aspects pertinents à notre investigation, soit l'étude des interprétations (significations) vis-à-vis certaines activités de loisir, dont les jeux vidéo, afin d'en dégager des implications et des opportunités pour le design de jeux vidéo. Nous ferons ainsi un retour sur le cadre théorique et la problématique de recherche, en plus de proposer une réflexion sur la marche à suivre. À la lumière de cette réflexion, nous cernerons les activités avec lesquelles nous souhaitons comparer les perceptions des jeux vidéo et exposerons les aspects interprétatifs sur lesquels nous voulons nous concentrer. En dernier lieu, nous présenterons la méthodologie préconisée et ses caractéristiques.

2.6.1 Retour sur le cadre théorique et la problématique de recherche

Ermi et Mäyrä (2005) ont souligné la nécessité d'investiguer le rôle des cadres personnels et sociaux sur l'expérience de jeu. À cet égard, nous avons proposé que les interprétations individuelles et sociales envers les autres activités de loisir représentaient une facette pouvant caractériser les cadres personnels et sociaux relatifs aux jeux vidéo, laquelle nécessite conséquemment d'être investiguée. Dans cette optique, nous avons établi

qu'une investigation des interprétations envers certaines activités de loisir, dont les jeux vidéo, pourrait révéler des implications et des opportunités pour le design de jeux vidéo.

Parmi les éléments pouvant avoir un effet sur l'interprétation des jeux vidéo, mais aussi sur l'interprétation des loisirs en général, nous avons souligné la réception ambivalente des médias technologiques, nous avons abordé la problématique de l'allocation des temps libres, et nous avons touché à la tradition historique relative à la pratique de loisirs. Ces aspects ont ensuite été présentés à travers la perspective des champs de recherche relatifs à l'étude des loisirs, laquelle nous a amené à mieux cerner les enjeux relatifs à la pratique de loisirs. Ces enjeux touchent beaucoup à l'impact des loisirs sur la qualité de vie, notamment à travers la distinction entre la quantité et la qualité des loisirs, telle qu'exposée à travers la phénoménologie systématique de Mihaly Csikszentmihalyi. Ainsi, un des aspects majeurs ressortis du survol théorique relatif à l'étude des loisirs est le fait que les loisirs actifs ont un effet beaucoup plus bénéfique vis-à-vis de la qualité de vie que les loisirs passifs, ceci selon ce qui émane de la théorie des expériences optimales. Conséquemment, nous suggérons que l'apport augmenté des loisirs actifs sur le bien-être et la qualité de vie, sans que ceci surgisse nécessairement comme un fait scientifique à l'esprit des gens, constitue un élément de signification, et peut-être même une certaine norme sociale, laquelle doit être prise en considération comme élément d'interprétation des loisirs.

En regard des théories comportementales, lesquelles tentent d'expliquer les facteurs ou variables conditionnant l'engagement dans une activité de loisir, nous avons vu que les attitudes envers les activités de loisir, les normes sociales et les croyances sur la capacité du sujet à réussir le comportement, mais aussi les croyances sur la capacité de l'activité à répondre à certains besoins, jouaient un rôle important dans une décision de participation. Nous avons également vu que les attitudes, étant des dispositions internes durables sous-tendant les réponses favorables ou défavorables envers une classe d'objets du monde social (jugements évaluatifs), étaient constituées de trois composantes (cognitives, affectives et comportementales). À cet égard, il a été soulevé que la prédisposition d'un individu à s'engager dans une activité de loisir était affectée par les connaissances et les croyances envers l'activité et ses effets (composante cognitive), par les émotions et les sentiments

(composante affective), et par les comportements de loisir passés et actuels (composante comportementale). D'un autre angle, Ragheb et Tate (1993) ont cerné les effets distincts des composantes cognitives et affectives sur la motivation, la participation et la satisfaction. Dans cet esprit, nous estimons que l'investigation des composantes cognitives et affectives envers certains loisirs, dont les jeux vidéo, est une approche intéressante pour cerner les significations accordées à ces activités ; cependant, nous le rappelons, ces deux composantes attitudinales n'expliquent pas à elles seules les comportements de loisir, puisque d'autres éléments peuvent également influencer une décision de participation à une activité de loisir, soit la disponibilité financière et géographique, entre autres. Toutefois, notre objectif n'est pas d'investiguer les facteurs pouvant conditionner la participation à une activité de loisir, mais plutôt d'investiguer comment les individus interprètent ces activités ; c'est-à-dire les significations qu'ils accordent à certaines activités de loisir, dont les jeux vidéo. Maintenant, que nous avons extrait les éléments pertinents à notre investigation, la prochaine section présente, d'une part, le choix des activités de loisir avec lesquelles nous souhaitons comparer les perceptions des jeux vidéo, et d'autre part, la réflexion conditionnant le choix de ces activités.

2.6.2 Le choix des activités de loisir

La multiplicité des activités et des pratiques de loisirs rend quelque peu difficile une investigation exhaustive. D'ailleurs, toutes les activités de la journée peuvent être considérées comme du loisir indépendamment de l'individualité. Il est cependant possible de regrouper les activités de loisir selon certaines catégories. Ragheb (1980) mentionne les catégories suivantes : consommation de média, activités sociales, activités extérieures, activités physiques, activités culturelles et hobbies. Argyle (1987) utilise les catégories suivantes : regarder la télévision, autres médias (radio, lecture), sports, loisirs basés à la maison (jardinage, jeu d'adresse, couture/tricotage, hobbies, lecture, écoute de musique/radio, etc.), loisirs sociaux (visiter des amis, sortir au restaurant/prendre un verre, etc.), associations (regroupements et travail volontaire), et les vacances. Alam (2004), dans une comparaison internationale de l'usage des temps libres, utilise les catégories de loisir suivantes : radio et télévision, lecture, navigation sur Internet/jeux électroniques, et

fréquentation de lieux culturels/récréatifs. Rapidement, il est possible de remarquer que chaque catégorie de loisir n'est pas assez précise pour exprimer la subtilité et la nature propre de chaque activité ; aussi, certaines formes de loisirs peuvent être décrites en recourant à plusieurs catégories. La complexité et la multiplicité des activités de loisir rendent difficile une investigation exhaustive ; heureusement, ceci n'est pas notre intention.

Notre intention est de choisir des activités ayant été étudiées et citées à travers la littérature, par exemple : regarder la télévision, lire, faire de l'activité physique, jouer d'un instrument de musique, et jouer à des jeux vidéo. D'autres activités seraient intéressantes pour des fins de comparaison; notamment le magasinage (activité pouvant être considérée comme du loisir - « lèche vitrine »), le jardinage, jouer à des jeux de société, bricoler, etc. ; cependant, nous disposons de moins d'informations sur les effets psychologiques de ces activités, ce qui rend difficile une comparaison des significations accordées à ces activités sur cette base. Voici donc les activités que nous souhaitons investiguer et les raisons justifiant leur choix :

1) Regarder la télévision

Cette activité est sans doute une activité de référence pour notre étude ; non seulement elle est l'activité de loisir la plus répandue dans les pays industrialisés, mais elle est aussi une activité qui a extrêmement été exploitée dans la littérature portant sur les loisirs et le bien-être. La télévision est une activité relativement nouvelle dans l'histoire des loisirs. Regarder la télévision est considérée comme une activité de loisir relaxante et passive rattachée à la consommation de média. Selon Csikszentmihalyi (1997), même si regarder la télévision est une activité motivante et relativement joyeuse, elle implique peu de concentration et produit rarement du *flow*. Regarder la télévision est une activité disponible et accessible qui ne nécessite pas de compétences particulières et qui ne contribue pas au développement d'habiletés. Ainsi, en regard des critiques associées à cette activité, mais aussi en raison que la télévision sert couramment de dispositif d'affichage pour les jeux vidéo, nous trouvons pertinent de l'inclure dans notre investigation.

2) La lecture

La lecture est une autre activité très populaire accaparant une grande part des temps libres. Elle est également considérée comme une activité relaxante associée à la consommation de média et elle possède une tradition historique beaucoup plus prononcée que regarder la télévision. Lire est généralement entrevu comme une activité plus positive que regarder la télévision, même si elle est considérée comme relativement passive. Selon Csikszentmihalyi (1997), la lecture peut-être considérée comme un investissement de temps contribuant chez plusieurs à une expérience plus positive et gratifiante que regarder la télévision.

3) Faire de l'activité physique

Faire du sport ou de l'activité physique est sans doute l'activité de loisir la plus active et la plus ancienne dans sa nature. Le sport contribue au bien-être physique et mental et possède beaucoup d'autres vertus (Nolin & Hamel, 2005). Malgré que le sport demande une quantité d'énergie physique et mentale considérable, sa pratique régulière demande un certain niveau d'assiduité et d'engagement en raison des contraintes géographiques et financières associées à ce type d'activité ; la pratique sérieuse d'un sport nécessite une certaine discipline, mais contribue au développement de compétences et d'habiletés à travers la rencontre d'objectifs clairs (améliorer sa forme physique ou ses performances). Ainsi, pratiquer un sport pour se garder en santé a été mentionné comme une activité hautement satisfaisante en raison du caractère motivationnel extrinsèque de l'activité ; c'est-à-dire pour des bénéfices personnels à long terme (Mannell et al, 1988).

4) Jouer d'un instrument de musique

Bien que cette activité ne soit pas la plus populaire, elle incarne traditionnellement l'essence créatrice et expressive rattachée à plusieurs activités de loisir. Nous aurions pu choisir d'investiguer d'autres activités comme pratiquer un art visuel, ou le bricolage ; cependant, jouer d'un instrument de musique représente une activité artistique en soi

nécessitant beaucoup de concentration et d'assiduité. Jouer d'un instrument de musique contribue au développement d'habiletés, cela est également un moyen de se divertir et de divertir les autres. Cette activité est considérée comme du loisir actif selon Csikszentmihalyi (1997) et est associée à des expériences positives, gratifiantes, et satisfaisantes.

5) Jouer à des jeux vidéo

Les jeux vidéo sont, sans aucun doute, une des plus jeunes activités de loisir. Ils représentent l'activité de loisir centrale à cette investigation puisque nous souhaitons comparer les significations qui lui sont accordées avec celles des autres activités mentionnées. La nature des jeux vidéo est quelque peu ambiguë, quelque part entre une activité passive et active ; cependant, les jeux vidéo s'approchent drôlement de ce que Csikszentmihalyi (1997) appelle du « divertissement professionnel prêt à l'emploi », expression utilisée pour qualifier les activités passives les plus généralement répandues. Les jeux vidéo sont très populaires et présents à travers un nombre croissant de ménages, ceci malgré plusieurs critiques et préoccupations associées à son égard.

Selon une portée exploratoire, nous avons choisi d'inclure deux autres catégories d'activités, lesquelles émergent de manière significative dans le paysage contemporain des loisirs. Ainsi, même si nous ne disposons que peu d'information sur leurs effets psychologiques, nous avons choisi d'inclure une catégorie d'activités reliée à l'usage de l'Internet durant les temps de loisir (*surfing* et clavardage) et une autre catégorie regroupant les mots-croisés et le sudoku. Voici les raisons nous amenant à incorporer ces activités à notre protocole de recherche :

6) Surfing/Clavardage sur Internet

Les activités sur Internet incarnent selon nous un bel exemple de l'insertion dans les ménages et du recours aux nouveaux média technologiques pour des fins de loisir et de divertissement. Ainsi, l'usage récréatif de l'Internet semble répondre à certains besoins

rattachés aux loisirs; notamment l'acquisition de nouvelles connaissances et l'entretien ou la création d'amitiés, entre autres. D'ailleurs, étant donné que les dispositifs informatiques utilisés pour les activités sur Internet sont également les mêmes que pour jouer à certaines formes de jeux vidéo, et que ces deux formes d'activités peuvent être menées de manière conjointe ou simultanée, il nous apparaît intéressant d'explorer comment cette forme de divertissement est perçue.

7) *Mots-croisés/Sudoku*

Les mots-croisés et les sudoku représentent une forme particulière de passe-temps. En plus d'être facilement disponibles et très abordables, ceux-ci nécessitent un investissement d'attention à travers des objectifs précis (la complétion de grilles) lesquels nécessitent et stimulent des habiletés mentales diverses. D'ailleurs, l'intégration des sudoku au jeu *Brain Age* (2004) sur la console Nintendo DS rend davantage intéressante cette catégorie d'activités.

Nous sommes au fait que le choix des activités proposées n'est pas exhaustif de toutes les pratiques de loisirs possibles. Cependant, nous jugeons que cette sélection incarne un certain éventail de pratiques regroupant les caractéristiques que nous souhaitons étudier ; c'est-à-dire la tradition historique des activités, l'aspect bénéfique pouvant être perçu à travers ces dernières, et la diversité dans la nature des activités (activités passives et actives). Aussi, nous sommes conscients que nous investiguons des catégories de loisir plutôt que des situations précises de loisir inscrites dans des contextes définis ; néanmoins, nous jugeons que cette approche pourra potentiellement révéler des divergences perceptuelles (différentes significations) attribuables aux valeurs cognitives et affectives associées à chaque activité.

2.6.3 Le choix de la méthodologie

Nous avons exprimé notre souhait d'investiguer les composantes attitudinales cognitives et affectives envers les sept activités de loisir présentées précédemment. Ce

choix s'inscrit à travers notre intérêt particulier pour investiguer les connaissances et les croyances des individus envers ces activités, mais aussi l'appréciation affective des activités de loisir. Nous avons vu que, distinctement à l'étude des attitudes, plusieurs recherches se sont intéressées aux déterminants subjectifs de l'expérience de loisir. Ainsi, en regard de l'étude des attitudes et des catégories d'informations pouvant représenter une disposition attitudinale (cognitives, affectives, et comportementales), il nous est apparu évident que les déterminants subjectifs (significations) pouvaient avoir une influence sur les attitudes des individus. Par exemple, une activité incarnant un déterminant subjectif ou un besoin quelconque pourrait se voir évaluer plus favorablement par une personne pour qui ce déterminant est porteur d'une plus grande importance ou signification. Conséquemment, la reconnaissance d'un déterminant subjectif peut être assignée à la composante cognitive de l'attitude, mais peut également avoir un effet sur l'appréciation affective de l'activité (composante affective) et vice versa. Ceci donne ainsi un certain sens à la synthèse de Zanna et Rempel (1988) qui considèrent les attitudes comme des jugements évaluatifs basés sur des catégories d'informations différentes ; néanmoins, il semble y avoir une certaine interaction entre les composantes attitudinales, ce qui expliquerait leur interdépendance.

Il existe plusieurs méthodes pour mesurer les attitudes. Cependant, comme mentionné plus haut, nous souhaitons recourir à un instrument de mesure pouvant tenir compte à la fois des composantes attitudinales cognitives et affectives, mais aussi des déterminants subjectifs, soit les significations. À cet égard, la méthode du différentiateur sémantique (Osgood, 1957) semble une option intéressante puisqu'elle a été utilisée, d'une part, pour mesurer les associations sémantiques d'un concept (significations connotatives), et d'autre part, pour mesurer les attitudes. D'ailleurs, cet outil méthodologique est de plus en plus utilisé dans le domaine du design afin d'évaluer la valeur sémantique (connotative) des objets ou des images (Quarante, 2001). Recourir à cette méthode dans l'optique d'évaluer les attitudes pour des activités de loisir, à notre connaissance, est une première.

Quoique le différentiateur sémantique permette d'investiguer à la fois les attitudes et les déterminants subjectifs, il rend quelque peu problématique l'investigation de la composante comportementale des attitudes, soit les intentions comportementales

verbalisées vis-à-vis des choix de loisir. Nous envisageons cependant de sonder la participation aux activités mentionnées plus haut en termes de fréquence de participation exprimée en heures par semaine. Ainsi, il devient possible de savoir dans une certaine mesure si la signification accordée à une activité est davantage basée sur l'expérience personnelle ou socialement relayée. Toutefois, nous estimons que la composante comportementale est un peu moins pertinente dans le cas de notre étude puisque nous nous intéressons davantage à l'évaluation cognitive et affective des activités.

Nous avons cerné trois aspects que nous souhaitons investiguer par l'entremise du différenciateur sémantique. Le premier est la comparaison des significations générales accordées aux sept activités de loisir mentionnées - toutes catégories sociodémographiques confondues, ceci afin de faire ressortir la signification « générale » propre à chaque activité. Le deuxième est la comparaison des significations accordées à toutes les activités selon la variable du genre des répondants. Le troisième est la comparaison des significations accordées aux jeux vidéo selon la variable de la participation afin de voir s'il ne surviendrait pas des divergences perceptuelles, ceci étant inspiré de l'enquête de Barnett et al (1997).

Nous avons maintenant terminé la présentation du cadre théorique. Nous avons également cerné une méthodologie pour notre investigation. Le prochain chapitre aborde plus particulièrement les aspects relatifs au différenciateur sémantique et présente les détails du protocole de recherche.

CHAPITRE 3

MÉTHODOLOGIE

Ce chapitre aborde en premier lieu les fondements généraux de la méthodologie préconisée. Nous présenterons un portrait général du différentiateur sémantique à travers lequel nous aborderons ses principales phases, soit la constitution des grilles d'adjectifs, la méthode d'enquête, le dépouillement et l'analyse des résultats. Nous aborderons également les limites de cette méthodologie.

Dans un deuxième temps, nous présenterons le protocole de recherche employé afin d'investiguer et de comparer les significations accordées aux activités de loisir sélectionnées. Nos objectifs de recherche sont donc de faire ressortir les significations « générales » propres à chaque activité ; de les nuancer selon le genre des répondants, et dans un dernier temps, de comparer les regards envers les jeux vidéo selon la variable de la participation afin de voir s'il ne surviendrait pas des différences perceptuelles attribuables à cette variable.

Avant de procéder à la présentation des éléments méthodologiques, nous souhaitons remettre l'emphase sur la portée exploratoire de l'étude. Ainsi, nous nous interrogeons sur les significations accordées aux activités de loisir mentionnées pour en dégager des implications pour le design de jeux vidéo; cependant, nous nous gardons d'émettre des hypothèses particulières, lesquelles demanderaient d'être testées. La dernière section de ce chapitre abordera cependant de manière précise la stratégie d'analyse des données recueillies par l'entremise du différentiateur sémantique.

3.1 Le différentiateur sémantique

Cette section aborde les fondements généraux du différentiateur sémantique. Nous présenterons donc son portrait général à travers lequel nous aborderons ses principales phases, soit la constitution des grilles d'adjectifs, la méthode d'enquête, le dépouillement et l'analyse des résultats. Nous aborderons également les limites de cette méthodologie.

3.1.1 Présentation générale

Le différentiateur sémantique est un outil d'analyse sémantique développé par Osgood (1957) qui permet d'évaluer les « charges connotatives » d'un objet ou d'un concept. La puissance de la technique se révèle lorsque plusieurs objets ou concepts sont évalués, et lorsque plusieurs groupes de personnes sont interrogés ; des profils sémantiques différenciés sont alors réalisés. La comparaison visuelle par le sémantogramme et les analyses statistiques (analyses de variances, analyses multidimensionnelles, etc.) permettent d'établir les inférences appropriées.

La méthode du différentiateur sémantique est un développement de l'échelle Likert à travers laquelle trois dimensions de jugement sont systématiquement extraites, soit la dimension évaluative (bon - mauvais), la dimension de puissance (fort - faible), et la dimension de l'activité (actif - passif). L'intention originale consistait à développer un instrument de mesure pour mieux différencier les attitudes et pour donner de plus amples aperçus concernant des relations entre les attitudes et les comportements. L'idée principale est de présenter des concepts ou des objets d'attitudes et de demander aux participants de les évaluer sur plusieurs paires d'adjectifs bipolaires préalablement choisis, par exemple : lent-rapide, plaisant-déplaisant, familier-étrange, bon-mauvais, et ainsi de suite. La méthode consiste ensuite à analyser statistiquement les impressions subjectives recueillies devant les concepts donnés afin de cerner les valeurs et les sentiments perçus (Quarante, 2001). La méthode comporte donc trois phases principales : la constitution des grilles d'adjectifs, la phase d'enquête, le dépouillement et l'analyse des résultats.

3.1.2 La constitution des grilles d'adjectifs

Pour constituer les grilles, il faut choisir de 15 à 24 lignes (ou échelles) de qualificatifs. Au-delà de 25 qualificatifs, il est possible d'enregistrer un phénomène de saturation ou de lassitude de la part des sujets interrogés. Ceci se répercute sur la qualité des réponses des sujets, lesquels pourraient être amenés à répondre aléatoirement. Le choix des qualificatifs à retenir pour une enquête se fait différemment selon les cas. Les qualificatifs doivent être suffisamment variés pour qu'ils puissent bien catégoriser les concepts à l'étude, mais également suffisamment standardisés pour que des moyennes puissent s'établir et qu'un jugement d'ensemble ressorte. Plusieurs méthodes permettent d'aider au choix des qualificatifs ; notamment la méthode du « brainstorming » ou de la « constellation d'attributs » (Quarante, 2001). Aussi, les chercheurs recourant au différenciateur sémantique peuvent se référer à un corpus ou lexique décrivant les concepts provenant de recherches antérieures ou ils peuvent élaborer un corpus spécifique à leur enquête.

3.1.3 La méthode d'enquête

Une fois constituées, les grilles d'enquête permettent d'interroger des groupes de personnes. Par l'entremise d'une méthode, informatisée ou non, chaque sujet se voit présenter une grille complète d'items pour chaque concept. À l'intérieur du questionnaire, les consignes et la technique employée sont expliquées aux répondants, desquels sont attendus une certaine bonne volonté et rapidité. Les réponses, c'est-à-dire les positions de choix à donner, doivent être très spontanées. Il devrait suffire de 2 à 3 minutes pour remplir totalement une grille de 24 items pour une personne interrogée. En effet, les jugements d'associations ne portent pas sur l'esprit d'analyse, mais sur la réaction immédiate du répondant. Les conditions expérimentales de l'interrogation ne doivent pas laisser au sujet le temps de trop réfléchir.

3.1.4 Dépouillement et analyse des résultats

Une fois les données saisies informatiquement, un programme applique un calcul de pondérations et de moyennes qui permet d'obtenir pour chacun des concepts un profil de polarité ou profil sémantique. Ces profils peuvent alors être comparés entre eux selon différents diagrammes graphiques, dont le sémantogramme.

Au-delà des profils de polarité, l'analyse peut se poursuivre par l'utilisation de l'analyse factorielle (analyse en composantes principales, analyse des correspondances). Il est alors possible d'observer le degré d'indépendance des réponses des sujets selon les échelles. Lorsque les données sont traitées en utilisant l'analyse factorielle, il est nécessaire d'avoir effectué les enquêtes en employant pour chaque échelle un seul et même qualificatif allant du positif au négatif, plutôt que des qualificatifs opposés arbitrairement par le langage sur une même ligne. L'analyse factorielle procède à partir d'un tableau des données. Il devient ainsi possible de chercher des corrélations et à repérer des facteurs latents.

3.1.5 Les limites du différentiateur sémantique

Plusieurs objections ont été formulées à l'égard de la méthode d'Osgood. La première consiste en l'idée que la méthode semble assumer que les paires d'adjectifs portent la même signification pour tous les répondants. La deuxième objection touche à la crainte que les répondants donnent des réponses socialement désirables, et non des réponses personnelles. Une autre objection est relative aux répondants développant des patterns de réponses modérés, ou diamétralement opposés. Il est cependant possible de remédier à certains de ces problèmes en choisissant les qualificatifs avec soins. Aussi, mettre l'emphase sur l'anonymat peut limiter le désir de donner des réponses socialement acceptables. Troisièmement, en mettant l'emphase sur l'importance de la recherche, ou sa pertinence sociale, ceci peut encourager l'honnêteté des réponses. Finalement, l'inclusion de qualificatifs hors-champs peut s'avérer utile pour faire ressortir les patterns aléatoires et pour déguiser les fins de l'étude.

3.2 Présentation du protocole de recherche

Nous venons d'effectuer la présentation générale de la méthodologie préconisée pour notre investigation. Cette section reprend les principales caractéristiques du différentiateur sémantique et les articule dans l'optique de l'investigation des significations accordées aux activités de loisir.

3.2.1 Choix des concepts

Les concepts ciblés pour cette enquête représentent des activités de loisir et de divertissement ; cependant la multiplicité des activités associées à ces catégories rend quelque peu difficile une investigation exhaustive. Conséquemment, nous avons choisi des activités ayant été étudiées à travers les travaux de Csikszentmihalyi et pour lesquelles nous disposons de données au niveau de leurs effets psychologiques, soit regarder la télévision, lire, faire de l'activité physique et jouer d'un instrument de musique. Nous avons ainsi sélectionné ces quatre activités auxquelles nous avons ajouté « les jeux vidéo » puisque, d'une part, nous voulons cerner les perceptions de cette activité, et d'autre part, les comparer à celles des autres. D'une manière expérimentale, même si nous ne disposons que peu d'information sur leurs effets psychologiques, nous avons choisi d'inclure une catégorie d'activités reliée à l'usage de l'Internet durant les temps de loisir (surfing et clavardage) et une autre catégorie regroupant les mots-croisés et le sudoku, ceci pour les raisons mentionnées précédemment. Voici donc les expressions utilisées et présentées aux répondants pour l'évaluation :

1. Jouer à des jeux vidéo ;
2. Faire de l'activité physique ;
3. Lire ;
4. Regarder la télévision ;
5. Pratiquer un instrument de musique ;
6. Surfer et/ou clavarder sur Internet ;
7. Faire des grilles de mots croisés ou de sudoku.

3.2.2 Choix des adjectifs

Le choix des adjectifs permettant d'évaluer les activités de loisir s'est avéré critique. Pour ce type d'enquête, les chercheurs disposent habituellement d'un corpus décrivant les concepts provenant de recherches antérieures. Dans notre cas, nous ne disposons d'aucun corpus duquel nous pouvions nous inspirer, nous avons donc dû procéder autrement. Étant donné que notre objectif est de dégager des implications pour le design de jeux vidéo sur la base de l'importance des valeurs rattachées à la qualité de vie, nous devons premièrement établir s'il existe un lien ou un rapprochement entre la théorie des expériences optimales et l'interprétation des loisirs. Ce rapprochement est important puisque nous devons être en mesure d'évaluer s'il est possible de faire ressortir la nature (passive ou active) des activités de loisir à travers le différentiateur sémantique, pour ensuite être en mesure de se prononcer sur la valeur des jeux vidéo, laquelle reste ambiguë malgré une certaine ressemblance avec les loisirs passifs. Cependant, la théorie de Csikszentmihalyi ne permet pas d'inférer directement la valeur des activités de loisir à travers la perception des individus. Ainsi, nous avons dû trouver des adjectifs pouvant refléter d'une certaine manière les significations accordées aux activités de loisirs sur la base de leurs effets psychologiques sur le bien-être et la qualité de vie. Dans cet esprit, et selon l'hypothèse que les significations accordées aux loisirs pouvaient émerger en fonction des évaluations cognitives et affectives des répondants vis-à-vis des activités de loisir, nous avons élaboré quatre catégories d'adjectifs inspirées des composantes attitudinales (cognitives et affectives) telles que définies par Ragheb et Beard (1982) pour l'étude des loisirs. Ces catégories d'adjectifs sont les suivantes :

- 1) Adjectifs relatifs à l'apport général des activités de loisir ;
- 2) Adjectifs relatifs à l'appréciation affective ;
- 3) Adjectifs relatifs à l'expérience ;
- 4) Adjectifs divers et hors-champs.

La première catégorie d'adjectifs est orientée de manière à évaluer l'apport général des activités de loisir, ceci selon les connaissances, croyances et expériences (individuelles

ou socialement relayées). Principalement, cette catégorie touche à la composante attitudinale cognitive envers les loisirs, soit les croyances, les connaissances, les vertus, les caractéristiques et les bénéfices associés aux activités. Selon la théorie des expériences optimales, les loisirs actifs ont des effets plus positifs sur le sentiment de bien-être que les loisirs passifs ; ainsi, nous croyons que la valeur des activités de loisir devrait ressortir en fonction d'un jugement d'évaluation basé sur l'apport général de l'activité. Les adjectifs retenus pour cette catégorie sont les suivants :

- Sain - Malsain
- Bon - Mauvais
- Utile - Inutile
- Nuisible - Bénéfique
- Instructif - Abrutissant

La deuxième catégorie d'adjectifs touche aux évaluations et appréciations affectives des activités de loisir, ceci selon les expériences individuelles des répondants. Toujours selon la même logique que pour la catégorie précédente, nous croyons que la valeur des activités de loisir devrait ressortir en fonction de leurs appréciations affectives. Ainsi, une activité de loisir actif devrait être plus valorisante et satisfaisante qu'une activité de loisir passif. Cependant, une activité de loisir passif peut néanmoins être évaluée de manière motivante et attirante, même si elle ne dispose pas des mêmes effets sur le bien-être qu'une activité de loisir actif. Nous serons ainsi attentif à cette nuance. Les adjectifs retenus sont donc les suivants :

- Valorisant - Dévalorisant
- Motivant - Démotivant
- Repoussant - Attirant
- Satisfaisant - Décevant

La troisième catégorie d'adjectifs est orientée de manière à cerner les caractéristiques des expériences de loisir ; c'est-à-dire ce que les individus éprouvent durant

une activité. Ainsi, cette catégorie d'adjectifs est moins orientée de manière à distinguer les loisirs passifs des loisirs actifs, mais plutôt orientée de manière à donner des indices sur les caractéristiques des expériences de loisir pouvant expliquer la nature de l'activité. Voici les adjectifs sélectionnés pour cette catégorie :

- Stressant - Relaxant
- Plaisant - Déplaisant
- Facile - Difficile
- Excitant - Ennuyeux
- Angoissant - Rassurant

La quatrième catégorie d'adjectifs adresse des aspects divers relatifs à la perception des loisirs. Cette catégorie regroupe également des adjectifs hors-champs, selon les recommandations méthodologiques. Cette catégorie regroupe les adjectifs suivants :

- Abordable - Coûteux
- Populaire - Impopulaire
- Triste - Heureux
- Lent - Rapide
- Calme - Agité
- Drôle - Sérieux
- Social - Antisocial
- Clair - Obscur (hors-champs)
- Familier - Étrange (hors-champs)

Nous avons ensuite soumis cette liste de 26 paires d'adjectifs à une série de pré-tests pour voir comment les répondants allaient réagir devant cette sélection. Étant donné que les adjectifs semblaient adéquats pour différencier les activités sondées, nous avons décidé d'aller de l'avant avec ceux-ci. Voici donc la liste avec laquelle les participants ont évalué les sept activités de loisir:

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 1. Sain - Malsain | 1. Clair - Obscur |
| 2. Abordable - Coûteux | 15. Utile - Inutile |
| 3. Lent - Rapide | 16. Paisible - Violent |
| 4. Valorisant - Dévalorisant | 17. Passif - Actif |
| 5. Stressant - Relaxant | 18. Triste - Heureux |
| 6. Facile - Difficile | 19. Social - Antisocial |
| 7. Démotivant - Motivant | 20. Repoussant - Attirant |
| 8. Populaire - Impopulaire | 21. Satisfaisant - Décevant |
| 9. Excitant - Ennuyeux | 22. Familier - Étrange |
| 10. Drôle - Sérieux | 23. Nuisible - Bénéfique |
| 11. Bon - Mauvais | 24. Instructif - Abrutissant |
| 12. Angoissant - Rassurant | 25. Physique - Mental |
| 13. Plaisant - Déplaisant | 26. Calme-Agité |

Pour revenir sur la théorie des expériences optimales et au choix des adjectifs, il doit être mentionné que cette dernière ne permet pas d'inférer directement la valeur des activités telle que perçue par les individus ; cependant, selon une certaine portée vérificative, mais toujours exploratoire, nous avons émis l'hypothèse que l'appréciation des activités de loisir pourrait ressortir en fonction des évaluations cognitives et affectives. Ainsi, le choix des adjectifs relatifs à l'apport général et à l'appréciation affective est orienté de manière à faire ressortir un jugement d'évaluation par rapport à l'activité, lequel nous permettra peut-être d'entrevoir des liens (ou un rapprochement) entre la théorie des expériences optimales (flow) et l'interprétation des loisirs ; ceci, surtout, en ce qui a trait à la distinction entre les loisirs actifs et passifs, mais également à la situation des jeux vidéo dans l'univers de l'interprétation des loisirs.

3.2.3 Degré de participation et autres données additionnelles

En plus de l'évaluation sémantique pour chacune des activités, les répondants étaient questionnés sur leur degré de participation, lequel était mesuré selon une échelle de temps alloué à l'activité dans une semaine. Cette échelle, standardisée pour chacune des activités²¹, était présentée de la manière suivante, selon l'exemple des jeux vidéo :

Q#1 Est-ce que vous jouez à des jeux vidéo durant vos temps libres ?

- Oui (si oui, répondre à la question suivante)
- Non

Q#2 Combien de temps allouez-vous généralement à cette activité par semaine ?

- Moins de 5 heures par semaine ;
- 5 à 9 heures par semaine ;
- 10 à 14 heures par semaine ;
- 15 heures et plus.

En plus du degré de participation, des informations additionnelles étaient demandées aux répondants afin de mieux comprendre la nature de leur engagement avec l'activité. Par exemple, pour les jeux vidéo, il était demandé de préciser la plateforme la plus généralement utilisée ainsi que le jeu favori. Pour l'activité physique, nous demandions de spécifier l'activité la plus souvent engagée, et ainsi de suite pour les autres activités. Toutefois, ces données catégorielles ne sont pas exploitées ici, sauf pour le degré de participation, lequel fut utilisé pour la comparaison des regards envers les jeux vidéo. Les données relatives à la participation nous ont cependant permis de dresser un tableau de la répartition générale, et selon le sexe, de la participation aux sept activités ; ainsi, selon une approche plutôt objective, nous avons été en mesure de visualiser et de mettre en contexte les données obtenues.

²¹ Sauf pour les mots-croisés et les sudoku où la participation était mesurée en termes de grilles complétées par semaine.

À la fin du questionnaire, les répondants étaient amenés à indiquer quelques données sociodémographiques, soit leur âge, leur sexe et leur statut actuel (étudiant, professionnel, sans emploi et autre). Ces données furent saisies afin d'illustrer la représentation de l'échantillon. Au niveau des analyses, seule la variable du genre est exploitée.

3.2.4 Support électronique de l'enquête

Afin de faciliter la passation du questionnaire et le traitement des données, un système d'enquête en ligne sur Internet fut utilisé, s'appuyant sur une technologie de serveur Web et de bases de données. Les raisons de l'utilisation d'un système informatisé sur Internet sont nombreuses (Lemay, 2004) :

1. *écologiques* par une limitation du nombre de questionnaire papier ;
2. *sécurité* par la protection du site et de son accès par mots de passe ;
3. *rapidité* par l'accès immédiat aux données brutes par les chercheurs ;
4. *performance* par la diminution du temps d'entrée des données sous forme informatique et les risques d'erreurs associés.

Cette procédure a permis en particulier de faire un suivi en temps réel de l'évolution de l'enquête et de solliciter les participants référés.

3.2.5 Échantillon et diffusion de l'enquête

La majorité des répondants ayant participé à l'enquête sont des étudiants de la Faculté d'aménagement de l'Université de Montréal, particulièrement des étudiant(e)s en design industriel et en design d'intérieur, puisque le site et la liste d'envoi de l'association étudiante (AEDII) ont été utilisés pour des fins de diffusion. Également, la procédure électronique a été conçue pour demander aux participants à la fin du questionnaire de contribuer à la diffusion de l'enquête en fournissant les noms et courriels de personnes susceptibles d'y participer. Plusieurs participants ont d'ailleurs été sollicités par l'entremise des contacts personnels de l'équipe de recherche, ce qui a permis de rejoindre des gens du

grand public. Pour des fins promotionnelles, un carton d'invitation électronique fut conçu afin de susciter la curiosité des participants (voir figure 3.1)



FIG. 3.1 - Carton d'invitation électronique destiné à la promotion de l'enquête.

3.2.6 Structure du questionnaire et déroulement de l'enquête

Au niveau de la structure du questionnaire, la première section abordait les objectifs de recherche, les directives et les consignes, notamment en ce qui a trait à la spontanéité des réponses. Ensuite, les participants étaient amenés à répondre au questionnaire. Une fois toutes les sections remplies, les participants étaient invités à soumettre leur questionnaire, après quoi un message de remerciement leur était présenté.

L'enquête s'est déroulée durant la période de printemps 2007. Les répondants ont pu avoir accès au questionnaire 24 heures sur 24 pendant une période de 4 semaines. Le temps de passation était d'environ 20 minutes, ce qui est très acceptable pour ce genre d'enquête. Les questionnaires furent ainsi soumis par Internet et complétés individuellement. Le questionnaire est disponible en annexe (section A.4).

3.2.7 Stratégie d'analyse des données

Comme mentionné en début de chapitre, nous nous intéressons à la perception des activités de loisir, ceci pour situer la perception des jeux vidéo par rapport à d'autres activités, mais également pour en dégager des implications pour le design de jeu vidéo. Ainsi, nous ne cherchons pas à valider des hypothèses préétablies, mais plutôt à explorer l'interprétation des valeurs et des significations accordées aux activités. Conséquemment, au niveau de l'analyse des données issues du différenciateur sémantique, nous adopterons principalement une posture descriptive.

Dans cette optique, nous regarderons premièrement les adjectifs relatifs à l'apport général des activités (sain-malsain, utile-inutile, bénéfique-nuisible, etc.) afin de cerner lesquelles sont perçues de manière favorable ou moins favorable. Dans un deuxième temps, nous procéderons de la même manière avec les adjectifs relatifs à l'appréciation affective (valorisant-dévalorisant, motivant-démotivant, attirant-repoussant, etc.). Dans un troisième temps, nous nous pencherons sur les adjectifs touchant à la nature des expériences de loisir, ceci afin de mettre en contexte les évaluations quant à l'apport général et à l'appréciation affective des activités. Ainsi, selon qu'une activité ait été évaluée de manière plus ou moins favorable, nous pourrions nuancer ces données à l'aide de ces adjectifs : stressant, plaisant, facile, ennuyeux, etc. Dans le même ordre d'esprit, mais dans une moindre mesure, nous ferons de même avec les adjectifs divers et hors-champs.

Une fois que nous aurons analysé les profils sémantiques de chaque activité et que nous aurons extrait les significations leur étant accordées, nous nous pencherons sur les différences perceptuelles attribuables au genre des répondants ; ainsi, nous comparerons les profils sémantiques selon la variable du genre. Ensuite, nous porterons une attention particulière à la perception des jeux vidéo où nous comparerons les profils sémantiques selon la variable de la participation, laquelle sera exploitée de manière absolue ; c'est-à-dire sans tenir compte du degré d'engagement des participants, mais seulement du fait qu'ils participent ou non à cette activité.

Étant donné que nous voulons dégager des implications pour le design des jeux vidéo sur la base de l'importance des valeurs rattachées à la qualité de vie, nous allons être particulièrement attentif à l'émergence de rapprochements entre la théorie des expériences optimales et l'interprétation des loisirs, principalement en ce qui a trait à la distinction entre les loisirs actifs et passifs, mais également en ce qui a trait à la situation des jeux vidéo par rapport aux autres activités. Ainsi, sur la base de l'évaluation des activités, nous dégagerons des implications pour le développement conceptuel des jeux vidéo. Il est à noter que nous ne pratiquerons pas d'analyse factorielle (multivariée) dans le cadre de cette recherche. Nous jugeons que les analyses déjà mentionnées suffisent pour cerner des implications et opportunités pour le design de jeux vidéo. Le prochain chapitre présente les résultats de l'enquête.

CHAPITRE 4

RÉSULTATS

Ce chapitre présente les résultats et les analyses statistiques de l'enquête. La présentation des résultats est articulée en quatre phases. La première phase de résultats aborde le profil sociodémographique des répondants, soit les données biographiques, afin de mieux cerner la représentation de l'échantillon fortuit. La deuxième phase, inspirée des approches objectives aux loisirs, présente les données catégorielles relatives à la participation des répondants pour les sept activités de loisir évaluées, ceci afin de dresser un portrait général de la participation et de l'engagement dans les activités de loisir étudiées. La troisième phase fait la présentation des données recueillies par l'entremise du différenciateur sémantique ; nous présenterons ainsi les tendances générales caractérisant l'interprétation des loisirs, les adjectifs les plus représentatifs des activités, les significations accordées aux activités, et nous regarderons sommairement les activités les plus représentatives des adjectifs utilisés pour cette enquête. La dernière phase de résultats aborde les questions relatives aux divergences perceptuelles attribuables au genre et à la participation ; ainsi, nous présenterons d'abord les divergences perceptuelles attribuables au genre des répondants pour toutes les activités, pour ensuite porter un regard sur les différences perceptuelles attribuables à la variable de la participation pour les jeux vidéo seulement.

4.1 Profil sociodémographique

Avant de procéder aux analyses des données à proprement parler, les analyses préliminaires des données biographiques ont été effectuées. Cette première étape consistait à déterminer combien de personnes avaient répondu au questionnaire et à ses différentes parties, ainsi qu'à déterminer leur profil sociodémographique (leur âge, leur sexe, leur domaine, etc.). Ces informations ont servi à mieux saisir la représentation de l'échantillon afin d'en tenir compte au niveau de l'analyse et de la discussion des données. En somme, quatre-vingts répondants ont complété le questionnaire (n=80), ce qui correspond à un nombre suffisant pour ce type d'enquête et pour les analyses qui suivront.

4.1.1 Âge des répondants

En ce qui concerne l'âge des répondants (voir figure 4.1), nous remarquons que certaines catégories sont plus représentées. Les catégories d'âge les plus représentatives sont celles des 18 à 25 ans (37 répondants) et des 26 à 35 ans (23 répondants), suit ensuite celle des 36 à 45 ans (12 répondants), celle des 46 à 55 ans (5 répondants), et celle des 56 ans et plus (3 répondants).

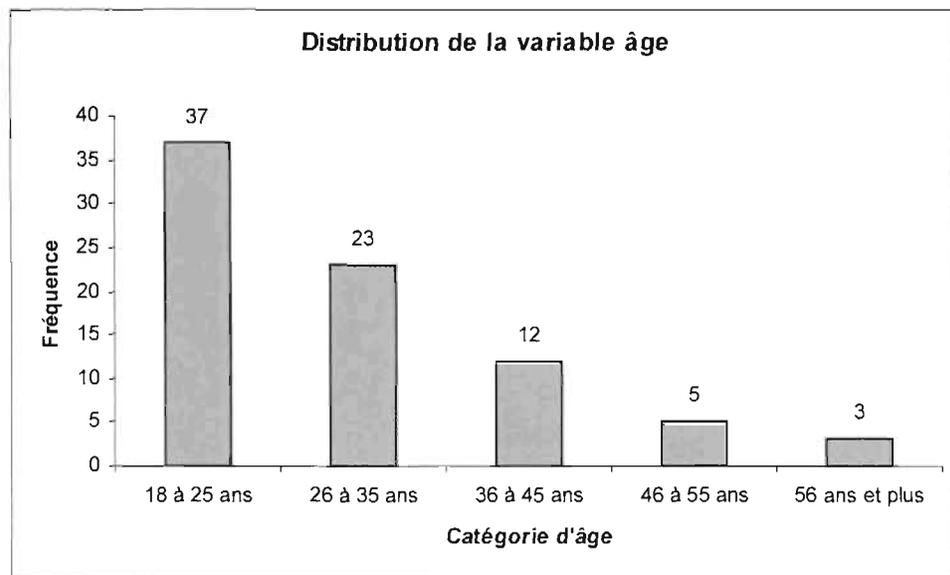


FIG. 4.1 - Décompte des répondants par catégories d'âge.

4.1.2 Genre des répondants

Pour ce qui est du genre des répondants (voir figure 4.2), nous remarquons que le nombre de répondants masculins et féminins est très proche, avec une certaine prépondérance du côté féminin (36 hommes et 44 femmes). La répartition peut ainsi être considérée comme acceptable.

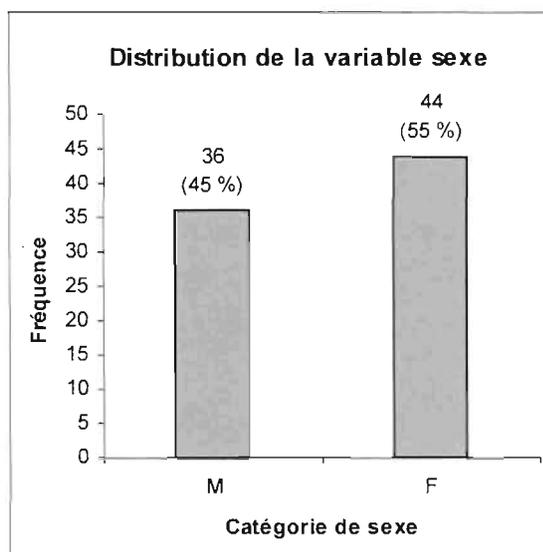


FIG. 4.2 - Décompte des répondants par catégories de sexe.

4.1.3 Statut actuel des répondants

En ce qui a trait à la variable du statut actuel des répondants (voir figure 4.3), nous remarquons que la catégorie des « étudiants » est la plus représentative (50 répondants), suivi de la catégorie des « professionnels » (27 répondants). Un seul répondant fut associé à la catégorie des « sans-emploi », tandis que deux répondants ont indiqué être dans la catégorie « autre ». Cette dernière catégorie permettait aux répondants de spécifier leur statut, un de ceux-ci a spécifié être à la fois un étudiant et un professionnel. Encore ici, la variable du statut actuel visait à connaître davantage la répartition de l'échantillon.

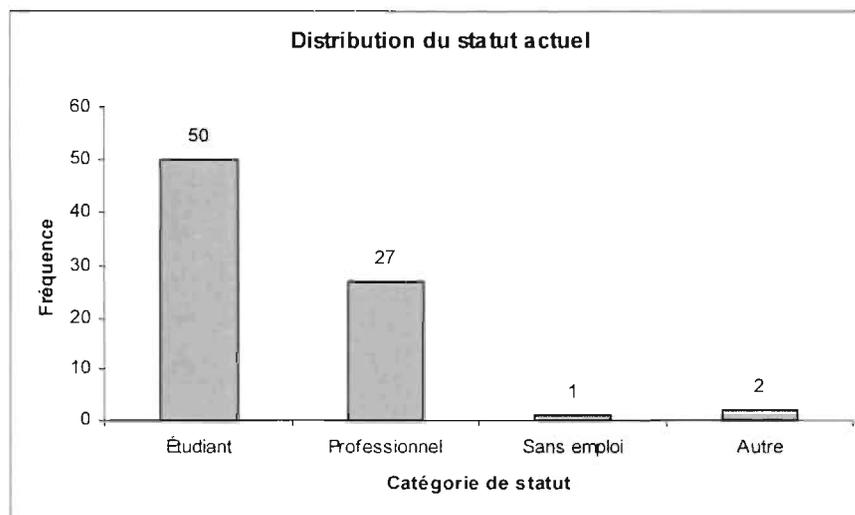


FIG. 4.3 - Décompte des répondants par catégories de statut actuel.

4.1.4 Représentativité de l'échantillon

Avant de présenter les résultats issus du différentiateur sémantique, certaines considérations doivent être émises et prises en compte relativement à la représentativité de l'échantillon. Principalement, nous devons tenir compte que la plupart des répondants à l'étude sont des étudiants ($n=50$) et des professionnels ($n=27$) de divers domaines ; le groupe d'étudiants est principalement composé d'étudiants en design industriel et en design d'intérieur. De plus, nous devons considérer que près de la moitié des répondants ($n=37$) sont âgés entre 18 et 25 ans, que le groupe des 26 à 35 ans est le deuxième en importance ($n=23$), et que le groupe des 36 à 45 ans est le troisième en importance ($n=12$). À cet égard, les groupes des 46 à 55 ans ($n=5$) et des 56 ans et plus ($n=3$) sont donc sous-représentés. Quoique les perceptions de tous les répondants aient été prises en compte au niveau des perceptions générales, il faut préciser que l'échantillon ne nous permet pas de faire des comparaisons autres que pour le genre des participants, celui-ci étant relativement représentatif ($M=45\%$, $F=55\%$). D'ailleurs, même si nous avons effectué notre analyse des résultats en considérant l'ensemble de l'échantillon, il faut tenir compte du fait que les résultats obtenus sont issus d'un échantillon expérimental relativement petit et qu'une enquête de plus grande envergure devrait être menée pour valider ou nuancer les résultats obtenus.

4.2 Participation des répondants aux activités de loisir

S'inspirant des démarches objectives à l'étude des loisirs, nous avons effectué l'analyse des données catégorielles pour les sept activités à l'étude afin d'établir le portrait général de la participation pour ensuite le nuancer selon la participation des hommes et des femmes. À la lumière des données catégorielles recueillies, nous dresserons ensuite un portrait pour chacune des activités évaluées.

4.2.1 Portrait général de la participation

Au niveau de la participation générale (figure 4.4), nous remarquons que les activités pour lesquelles la participation est la plus élevée sont la lecture (n=74, soit 92,5% de l'échantillon), le surfing/clavardage sur Internet (n=70, 87,5%), la télévision (n=69, 86,2%), et l'activité physique (n=63, 78,8%). Près de la moitié des répondants ont indiqué jouer à des jeux vidéo (n=39, 48,8%), tandis que 26 répondants (32,5%) ont indiqué faire des mots croisés ou des sudoku. L'activité évaluée la moins engagée est la pratique d'un instrument de musique (n=16, 20%). Évidemment, ces catégories ne sont pas mutuellement exclusives.

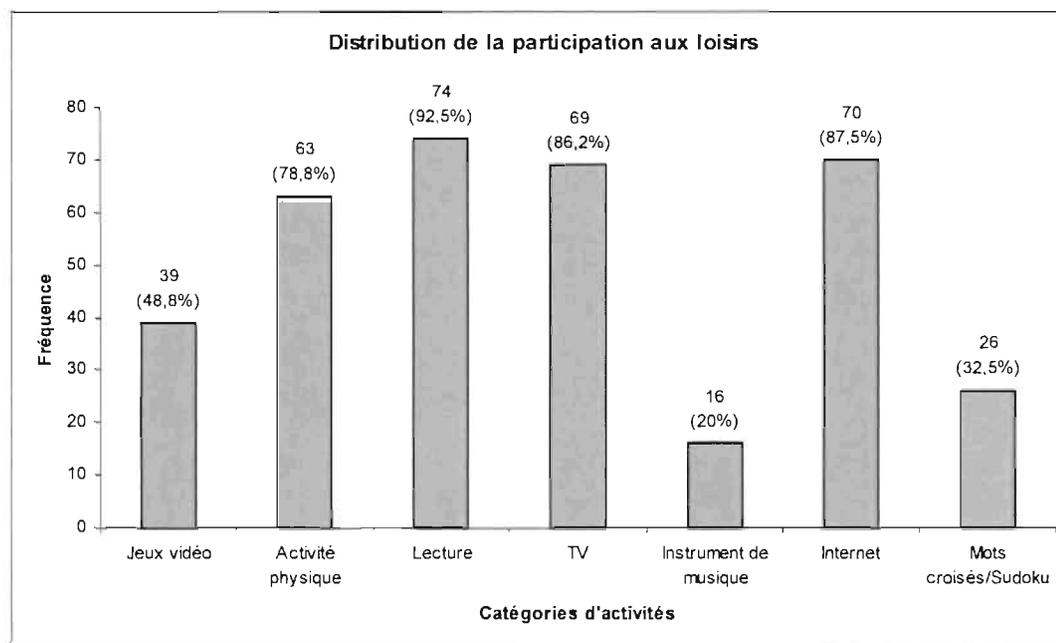


FIG. 4.4 - Décompte de la participation aux sept activités de loisir.

Nous avons également illustré la répartition de la participation selon le genre des répondants (voir figure 4.5). Il est à noter que les pourcentages de participation s’y retrouvant sont calculés en tenant compte de la proportion des hommes et des femmes ayant répondu au questionnaire. De manière générale, puisque nous abordons plus précisément ces données à travers le portrait spécifique de chaque activité, nous remarquons que les jeux vidéo, et dans une moindre mesure la pratique d’un instrument de musique, sont les seules activités de loisir où davantage d’hommes ont indiqué une participation. Ainsi, nous remarquons que les femmes ont indiqué une plus grande participation à toutes les autres activités.

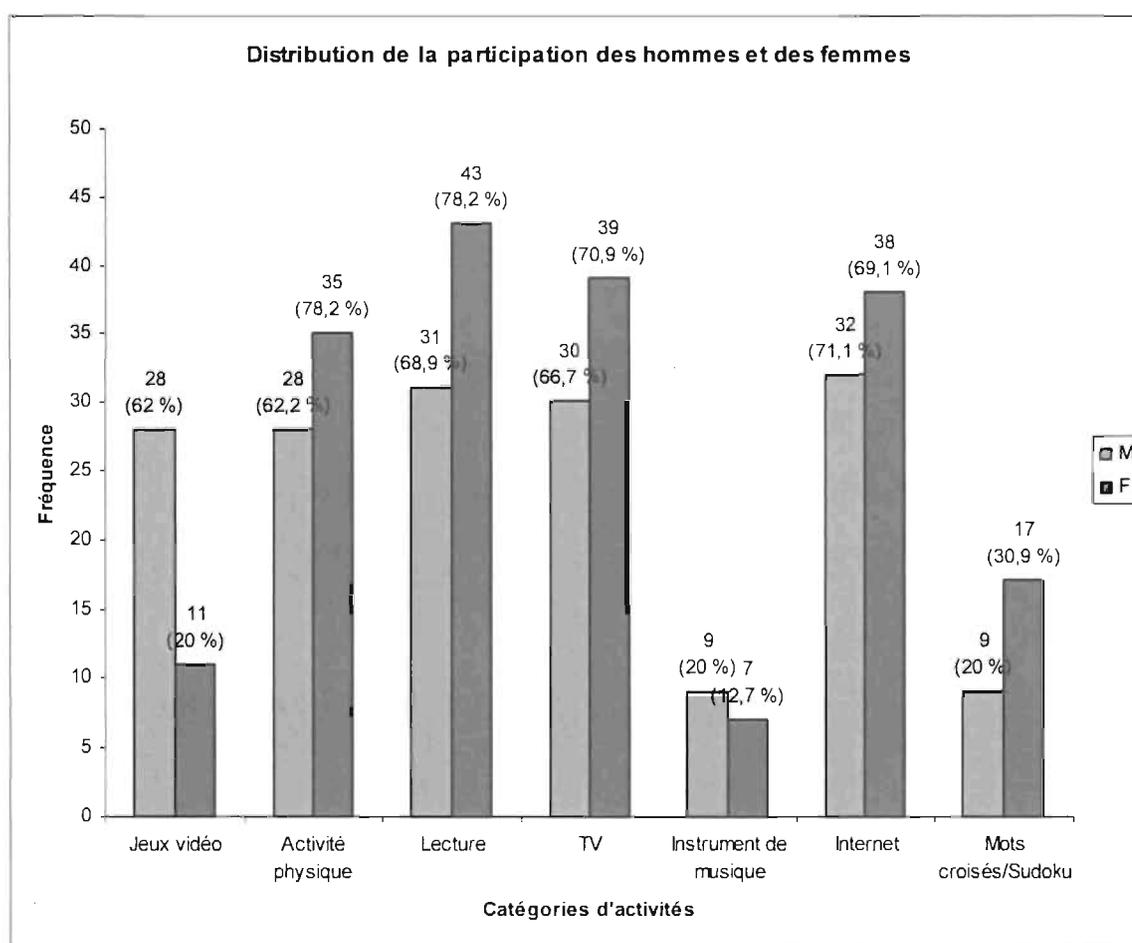


FIG. 4.5 - Décompte de la participation aux sept activités de loisir selon le genre des participants.

4.2.2 Les jeux vidéo

Pour les jeux vidéo, 39 répondants (M= 28, F=11) ont indiqué s'adonner à cette activité. Nous remarquons que les hommes sont plus nombreux à s'adonner à cette activité que les femmes. Toutes proportions gardées, 62 % des hommes ont indiqué jouer à des jeux vidéo, comparativement à 20 % des femmes. Au niveau du temps de participation hebdomadaire, 24 répondants ont indiqué pratiquer cette activité moins de 5 heures par semaine, 9 répondants de 5 heures à 9 heures, 2 répondants de 10 heures à 14 heures, et 4 répondants ont indiqué jouer à des jeux vidéo pendant plus de 15 heures par semaine (voir figure 4.6).

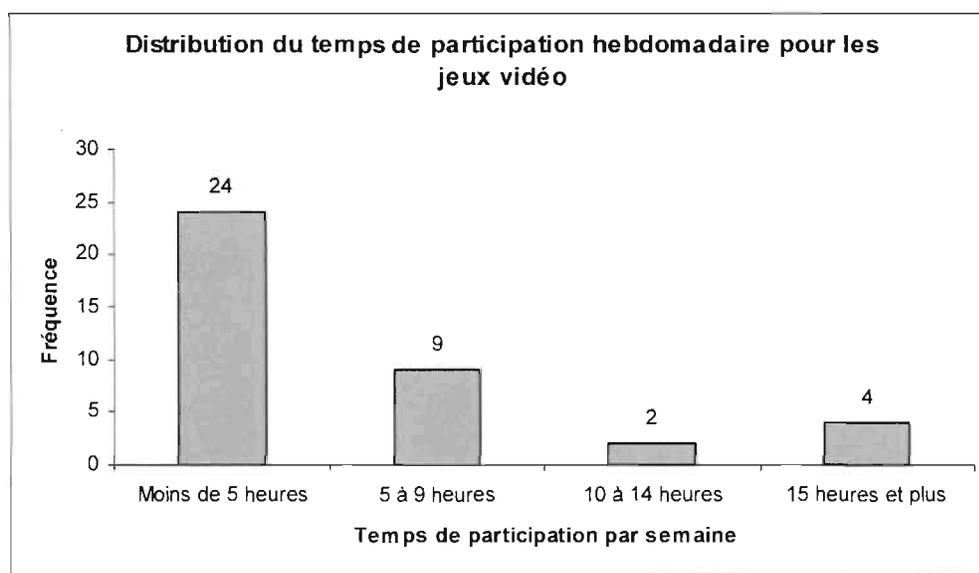


FIG. 4.6 - Décompte des joueurs de jeux vidéo par catégories de temps de participation hebdomadaire

Au niveau des plateformes sur lesquelles les répondants ont indiqué jouer le plus souvent, les plateformes de type « console » (Nintendo, Playstation, XBox, etc.) et « ordinateur » (PC, Mac) sont à ex æquo avec 19 répondants chacun ; ceci témoigne de manière assez adéquate de la popularité de ces deux plateformes. Un seul répondant a indiqué jouer plus souvent sur une « console portable », tandis qu'aucun répondant n'a indiqué jouer souvent à l'arcade. Ceci va de pair avec la baisse en popularité des jeux

d'arcades. De plus, 25 répondants ont indiqué jouer plus souvent de manière solitaire, tandis que 14 répondants ont indiqué jouer plus souvent avec d'autres personnes.

4.2.3 L'activité physique

Au total, 69 répondants (M=28, F=35) ont indiqué pratiquer une activité physique durant leurs temps libres. Toutes proportions gardées, nous remarquons que les pourcentages de participation pour les hommes et les femmes sont très proches (M=62,2 %, F=63,6 %). Au niveau du temps de participation hebdomadaire (voir figure 4.7), 37 répondants ont affirmé faire de l'activité physique moins de 5 heures par semaines, 26 répondants de 5 heures à 9 heures, 3 répondants de 10 à 14 heures, et 2 répondants ont affirmé faire de l'activité physique pendant plus de 15 heures par semaine. Les répondants étaient invités à spécifier librement le type d'activité physique qu'ils pratiquaient le plus souvent ; ainsi, faire du vélo fut mentionné par 18 répondants, faire de la marche (10 répondants), faire du jogging ou de la course à pieds (9 répondants), et faire de l'entraînement en salle (6 répondants).

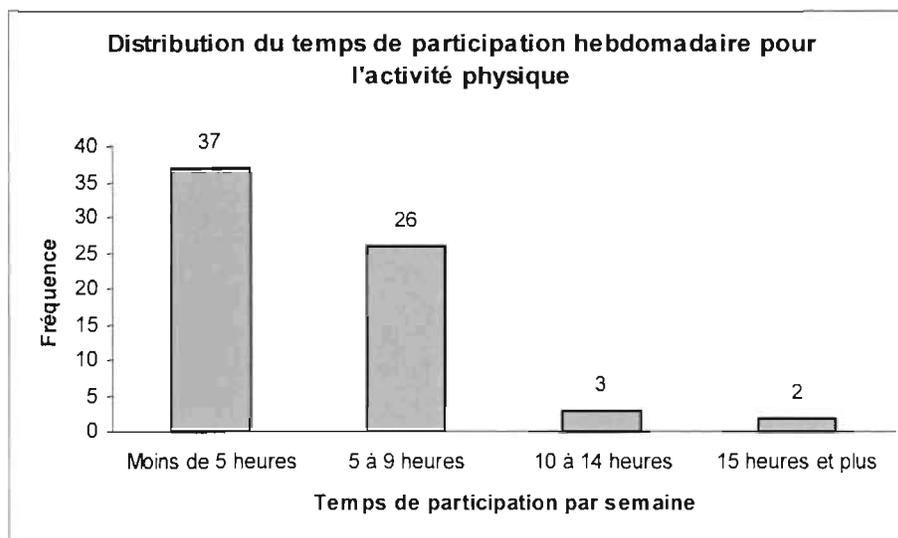


FIG. 4.7 - Décompte des répondants pratiquant une activité physique par catégories de temps de participation hebdomadaire

4.2.4 La lecture

Au total, 74 répondants (M=31, F=43) ont indiqué pratiquer une forme de lecture durant leurs temps libres, ce qui en fait l'activité la plus populaire parmi les activités sondées. Nous remarquons cependant que les femmes ont davantage indiqué s'adonner à cette activité que les hommes (M=68,9 %, F= 78,2 %). Au niveau du temps de participation hebdomadaire (figure 4.8), 36 répondants ont indiqué lire durant leurs temps libres moins de 5 heures par semaine, 26 répondants de 5 heures à 9 heures, 6 répondants de 10 heures à 14 heures, et également 6 répondants ont affirmé lire durant les temps de loisirs pendant plus de 15 heures par semaine.

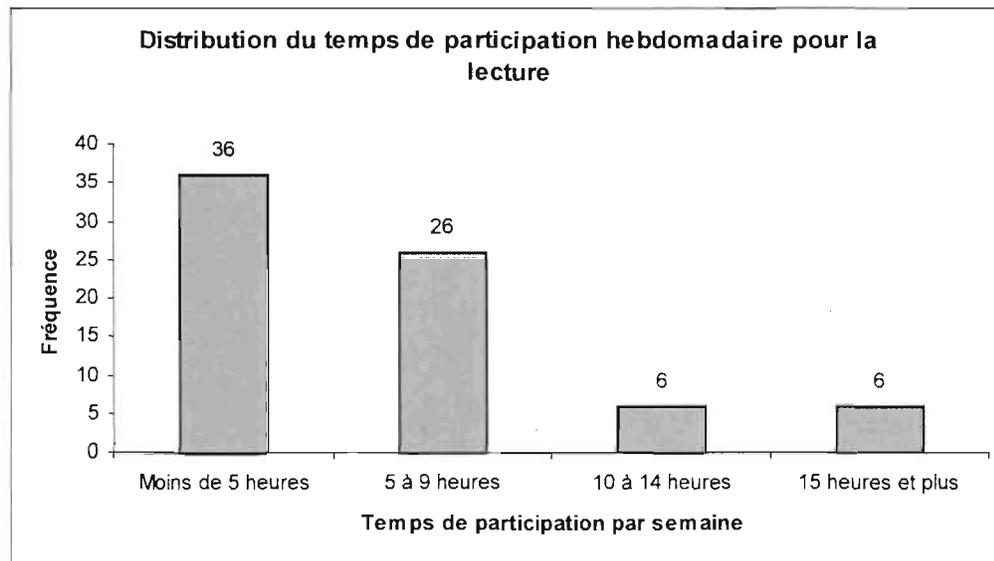


FIG. 4.8 - Décompte des répondants s'adonnant à la lecture par catégories de temps de participation hebdomadaire

Au niveau des habitudes de lecture, 27 répondants ont affirmé lire le plus souvent des romans, 19 répondants des journaux, 12 répondants des magazines, et 1 répondant des bandes dessinées. Il est cependant à noter que 15 répondants ont indiqué « autre » comme la catégorie répondant le plus à leur principal type de lecture suggérant la non représentativité des catégories de lecture suggérées.

4.2.5 La télévision

Regarder la télévision est la troisième activité en importance avec 69 répondants (M=30, F=39). Toutes proportions gardées, nous remarquons ici que la participation est très proche entre les hommes et les femmes (M=66,7 %, F= 70,9 %). Au niveau du temps de participation hebdomadaire (voir figure 4.9), 25 répondants ont indiqué regarder la télévision moins de 5 heures par semaine, 23 répondants de 5 heures à 9 heures, 18 répondants de 10 heures à 14 heures par semaine, tandis que 3 répondants ont indiqué regarder la télévision pendant plus de 15 heures par semaine.

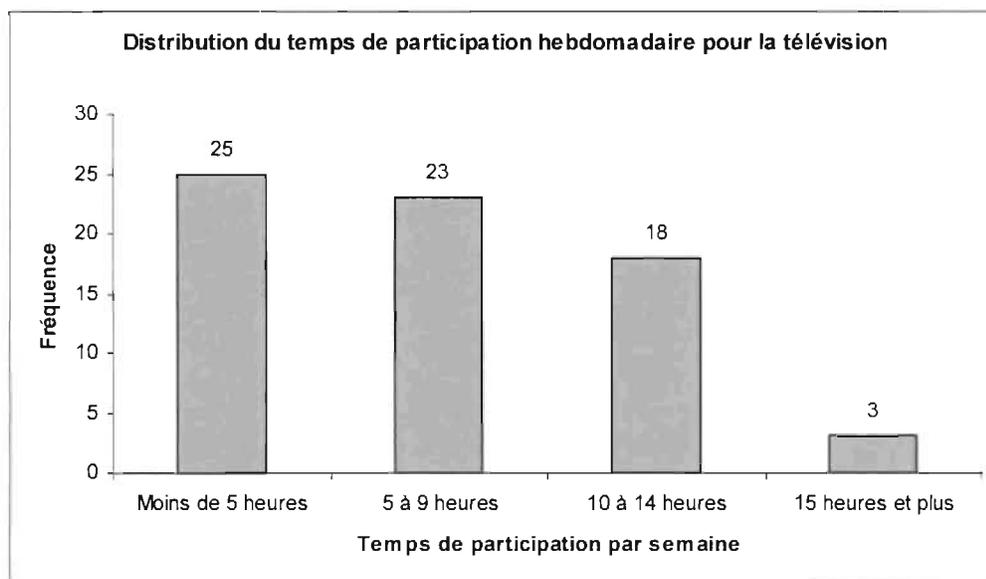


FIG. 4.9 - Décompte des répondants s'adonnant à la télévision par catégories de temps de participation hebdomadaire.

Au niveau des habitudes de télévision, 45 répondants ont affirmé écouter « un peu de tout », 8 répondants ont indiqué écouter le plus souvent « les nouvelles », 6 répondants « les sports », 3 répondants « les téléromans », 0 répondant « variétés », et 7 répondants ont indiqué la catégorie « autre » spécifiant les films et les émissions scientifiques.

4.2.6 La pratique d'un instrument de musique

Seulement 16 répondants ont indiqué pratiquer un instrument de musique (M=9, F=7). Toutes proportions gardées, une plus grande proportion d'hommes a affirmé pratiquer cette activité (M=20%, F=12,7 %). Au niveau du temps de participation hebdomadaire, 13 répondants ont affirmé pratiquer un instrument de musique moins de 5 heures par semaine, 1 répondant de 5 heures à 9 heures par semaine, 2 répondants de 10 heures à 14 heures par semaine, et aucun répondant a indiqué pratiquer un instrument de musique au-delà de 15 heures par semaine (voir figure 4.10).

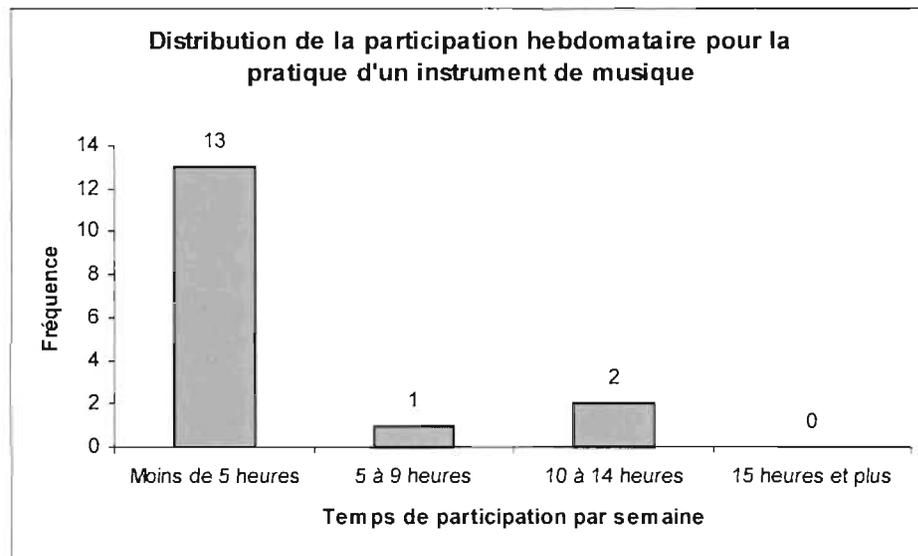


FIG. 4.10 - Décompte des répondants pratiquant un instrument de musique par catégories de temps de participation hebdomadaire.

4.2.7 Le surfing/clavardage sur Internet

La deuxième activité en importance relativement à la participation est le surfing/clavardage sur Internet durant les temps libres avec 70 répondants (M=32, F=38). Toutes proportions gardées, la participation des hommes et des femmes est très rapprochée (M=71,1 %, F=69,1 %). Au niveau du temps de participation (voir figure 4.11), 18 répondants ont indiqué pratiquer cette activité moins de 5 heures par semaine, 28 répondants de 5 heures à 9 heures, 12 répondants de 10 heures à 14 heures, et 12

répondants ont indiqué surfer/clavarder pendant plus de 15 heures par semaine. Nous remarquons aussi que 28 répondants pour la catégorie « 5 heures à 9 heures » est le plus grand nombre de répondants pour une catégorie autre que « moins de 5 heures », ce qui suggère que le surfing/clavardage sur Internet, dans le cas de la présente étude, est une activité pour laquelle il semble y avoir un plus haut niveau d'engagement.

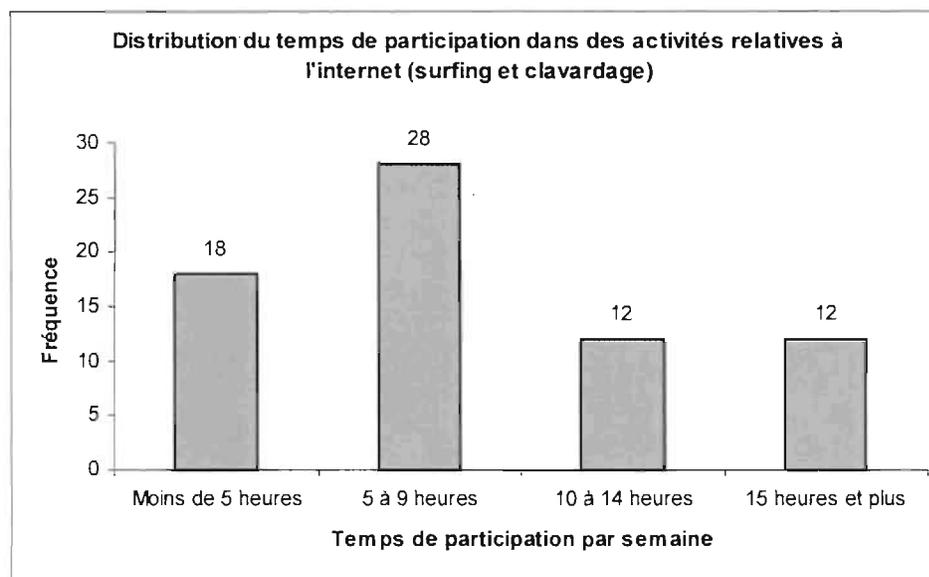


FIG. 4.11 - Décompte des répondants surfant/clavardant sur Internet par catégories de temps de participation hebdomadaire

4.2.8 Les mots-croisés/sudoku

Au total, 26 répondants (M=9, F=17) ont affirmé compléter des grilles de mots croisés ou de sudoku (voir figure 4.12). Nous remarquons que les femmes sont plus nombreuses à participer à cette activité que les hommes (M=20 %, F=30,9 %). Au niveau de l'engagement, 9 répondants ont affirmé compléter moins d'une grille par semaine, 7 répondants une à deux grilles, 6 répondants de 3 à 7 grilles, et 7 répondants ont indiqué compléter plus de 5 grilles par semaine. Au total, 20 répondants ont affirmé faire plus souvent des sudoku que des mots croisés (6 répondants).

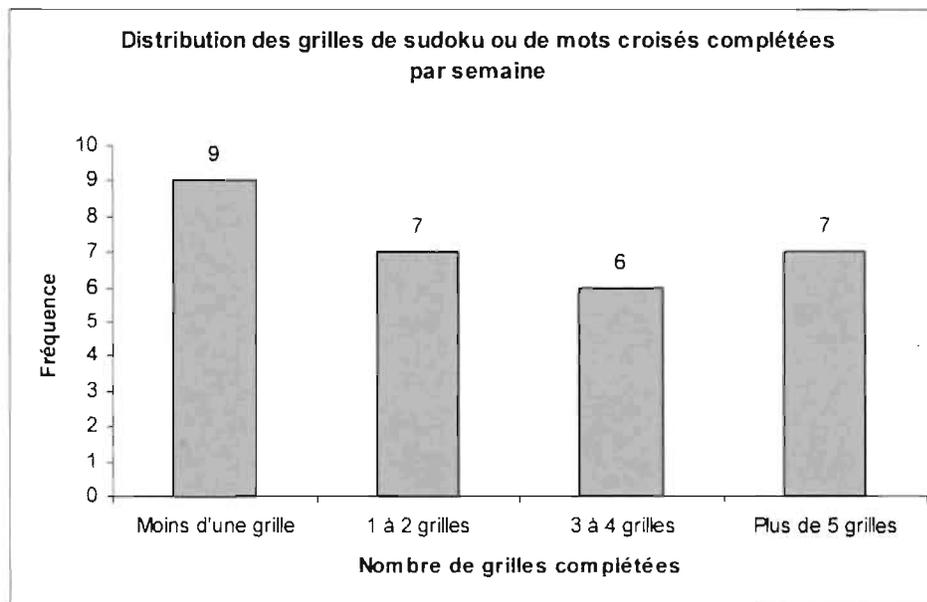


FIG. 4.12 - Décompte des répondants faisant des mots croisés ou sudoku par catégories de temps de participation hebdomadaire.

4.2.9 Considérations relatives aux données catégorielles de participation

Un autre aspect devant être pris en compte avant la discussion des résultats est la participation rapportée des répondants aux activités de loisir. Voici dans l'ordre les pourcentages de participation recueillis pour chaque activité :

1. Lecture - 92,5 %
2. Surfing/clavardage sur Internet - 87,5 %
3. Regarder la TV - 86,2 %
4. Faire de l'activité physique - 78,8 %
5. Jouer aux jeux vidéo - 48,8 %
6. Faire des sudoku ou des mots-croisés - 32,5 %
7. Pratiquer un instrument de musique - 20 %

La plus grande considération à cet égard est que les activités évaluées ne peuvent pas refléter ou dresser le portrait précis des pratiques de loisirs. D'ailleurs, chaque catégorie de loisirs peut donner lieu à certaines déclinaisons. Par exemple, le fait qu'un

répondant ne pratique pas un instrument de musique ne signifie pas qu'il ne s'adonne pas à un autre type d'art. La deuxième considération d'importance est qu'il est aussi difficile d'évaluer le degré d'engagement des répondants dans les activités auxquels ils ont indiqué participer, même si nous avons tenté de le faire avec des catégories de temps de participation hebdomadaire. Toutefois, nous ne sommes pas en mesure de comparer l'effet du degré d'engagement sur les perceptions d'une activité. Toutefois, en recourant aux données absolues relatives à la participation, nous regarderons l'effet de cette variable sur la perception, ceci pour les jeux vidéo seulement (section 4.4.2).

4.3 Profils sémantiques des activités de loisir

Cette section présente les résultats relatifs aux analyses sémantiques réalisées. Dans un premier temps, nous regarderons les tendances générales pour toutes les activités. Dans un deuxième temps, nous présenterons les adjectifs les plus représentatifs pour chaque activité, pour ensuite en extraire et présenter les significations leurs étant accordées. Finalement, nous présenterons de manière sommaire les activités les plus représentatives des adjectifs utilisés pour l'enquête.

4.3.1 Les tendances générales

La première étape pour évaluer les données recueillies par l'entremise du différentiateur sémantique consiste à analyser la distribution des réponses à l'aide de différents outils (histogrammes, *boxplots* et *QQplots*). Ces outils permettent, notamment dans le cas du *QQplot*, de déterminer si les données recueillies suivent une distribution statistique normale. À cet égard, la distribution des réponses est un facteur important puisqu'il régit le type de calculs statistiques à appliquer. Étant donné que nous avons constaté qu'il y avait quelques paires d'adjectifs qui s'écartaient d'une distribution normale, nous avons ainsi recouru à des calculs de médiane, lesquels répondent adéquatement aux exigences statistiques pour le type de données recueillies. D'autres précisions méthodologiques, ainsi que des exemples de distributions normales et

anormales sont présentés à l'intérieur de la section intitulé « Discussion méthodologique » (section 5.3).

Le graphique le plus approprié pour illustrer les données sémantiques est le sémantogramme ou le profil sémantique. Il est obtenu en calculant la médiane pour chacune des paires d'adjectifs. Le graphique suivant (figure 4.13) montre la médiane des réponses pour tous les répondants calculée sur l'ensemble des sept activités de loisir, et ce pour chacune des paires d'adjectifs. Cette première exploration des données a pour objectif de visualiser les tendances générales des perceptions envers les loisirs.

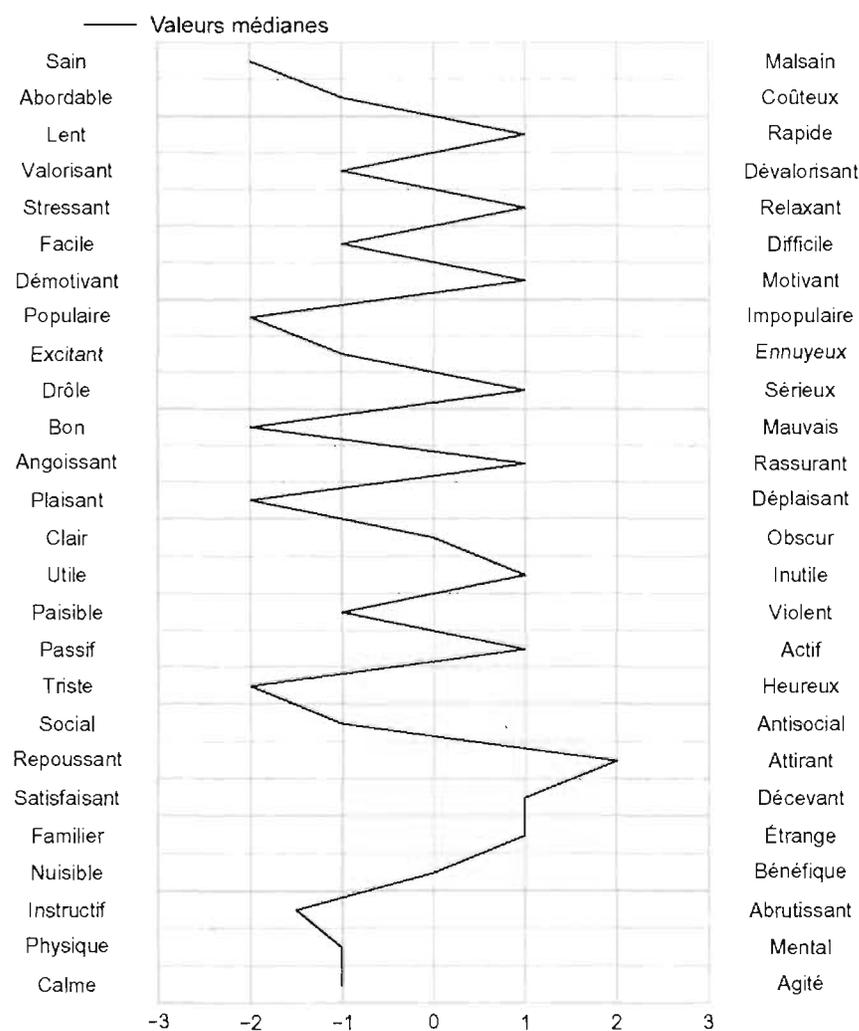


FIG. 4.13 - Profil sémantique des tendances générales pour l'ensemble des activités de loisir.

En considérant les adjectifs ayant les réponses les plus proches des deux extrémités des échelles (médianes égales à -2 ou à +2), les tendances générales montrent que les adjectifs : sain, bon, attirant, plaisant, populaire et triste sont les plus représentatifs de l'ensemble des activités de loisir évaluées. Les tendances générales montrent également que les activités sont caractérisées, mais dans une moindre mesure (médianes égales à -1 ou à +1), par les adjectifs suivants : instructif, inutile, valorisant, motivant, décevant, relaxant, rassurant, facile, excitant, abordable, rapide, sérieux, paisible, actif, social, étrange, physique et calme. Conséquemment, les paires d'adjectifs dont les médianes sont égales à zéro, soient « clair - obscur » et « nuisible - bénéfique » ne semblent pas pouvoir caractériser ou distinguer l'ensemble des activités de loisir.

4.3.2 Les adjectifs les plus représentatifs des activités de loisir

L'une des questions fondamentales de cette enquête s'avère être : « comment pouvons-nous décrire sémantiquement les activités de loisir ? » Pour répondre à cette question, les analyses consistaient à calculer le test de rangs de Wilcoxon en comparant le rang moyen à une médiane attendue de zéro et en supposant une médiane supérieure (*one-sided test*). Étant donné le grand nombre de tests statistiques, un taux de significativité plus bas a été choisi conformément au critère de Bonferroni (seuil de significativité *alpha* divisé par le nombre de tests effectués) afin de limiter le nombre de résultats significatifs dû au grand nombre de tests. Le critère *alpha*, habituellement de 0,05 a donc été abaissé à $p = 0,0003$ ($0,05 / (26*7)$). Ainsi, seuls les adjectifs dont le test a été significatif sont inscrits dans le tableau suivant (tableau 4.1). Pour chaque activité, nous avons présenté les adjectifs les plus représentatifs selon les catégories d'adjectifs élaborées et décrites à l'intérieur du protocole de recherche (section 3.3.2). Les profils sémantiques relatifs à chaque activité sont présentés en annexe (figures A.7 à A.14).

Activités	Jeux vidéo	Activité physique	Lecture	Télévision	Pratiquer un instrument de musique	Surfer/clavarder sur Internet	Mots-croisés/sudoku
Apport général	Inutile Abrutissant	Utile Bon Sain Instructif	Instructif Sain Bon	Nuisible	Sain Instructif Bénéfique Bon	Inutile	Instructif Sain
Appréciation affective	Motivant	Valorisant Satisfaisant Attirant	Valorisant Attirant	AAS	Attirant Motivant Valorisant	Attirant Motivant	Motivant
Expérience	Excitant Plaisant	Excitant Plaisant	Plaisant Facile	Plaisant Relaxant Facile	Plaisant Difficile Relaxant	Facile	AAS
Divers	Populaire Obscur	Physique Social Calme Triste Paisible Populaire Rapide	Physique Paisible Calme Social Triste Abordable	Populaire Triste	Physique Social Actif Paisible	Populaire Triste Actif	Abordable Actif Clair

AAS = Aucun adjectif significatif

TAB. 4.1 - Les adjectifs les plus représentatifs des activités de loisir.

4.3.3 Les significations accordées aux activités de loisir

Le différenciateur sémantique nous a ainsi permis de recueillir des données sur les significations accordées aux activités de loisir, ceci par l'entremise des adjectifs les plus représentatifs des activités (tableau 4.1). Voici les résultats.

La première activité évaluée était les jeux vidéo. Au niveau de l'apport général de l'activité, nous remarquons que les adjectifs « inutile » et « abrutissant » ressortent, témoignant d'une évaluation moins favorable vis-à-vis l'apport bénéfique de l'activité. Au niveau de l'appréciation affective, seul l'adjectif « motivant » ressort, ceci s'expliquant peut-être par le caractère « excitant » et « plaisant » relatif à l'expérience des jeux vidéo, mais aussi en raison de son caractère « populaire ». Également, nous notons l'émergence de l'adjectif « obscur » (hors-champs). En somme, l'interprétation générale des jeux vidéo

suggère que cette activité est motivante, excitante et plaisante, mais que malgré sa popularité, cette activité semble être perçue comme inutile et abrutissante.

La deuxième activité évaluée était l'activité physique. Au niveau de l'apport général, nous remarquons que les adjectifs « utile », « bon », « sain » et « instructif » ressortent, témoignant d'une évaluation plutôt favorable. Au niveau de l'appréciation affective, les adjectifs « valorisant », « satisfaisant » et « attirant » ressortent aussi, suggérant une évaluation affective assez favorable. Au niveau de l'évaluation de l'expérience, les adjectifs « plaisant » et « excitant » émergent également de manière signifiante. Selon le groupe des adjectifs divers, les adjectifs « physique », « social », « calme », « triste », « paisible », « populaire » et « rapide » émergent aussi de manière significative. En somme, l'interprétation générale de l'activité physique suggère que sa pratique est perçue comme étant utile, bonne, saine et instructive, qu'elle est valorisante, satisfaisante et attirante, et qu'elle est plaisante et excitante. Le caractère « social », tel qu'il émerge, doit être considéré comme à l'opposé de « antisocial ». Une surprise apparaît néanmoins, soit le caractère « triste » de l'activité physique. Nous tenterons d'expliquer cette émergence au chapitre suivant alors que nous mettrons en relation l'interprétation des loisirs et la théorie des expériences optimales (section 5.1.1).

La troisième activité sondée était la lecture. Au niveau de son apport général, nous remarquons que les adjectifs « instructif », « sain » et « bon » ressortent, suggérant une appréciation assez favorable. Au niveau de l'appréciation affective, nous remarquons aussi que les adjectifs « attirant » et « valorisant » émergent de manière significative, témoignant également d'une évaluation plutôt favorable. Au niveau des adjectifs relatifs à l'expérience, seulement le caractère « plaisant » ressort. En ce qui a trait aux adjectifs divers pouvant qualifier la lecture, les adjectifs « physique », « paisible », « calme », « social », « triste », « facile » et « abordable » émergent de manière significative. Toutefois, nous remarquons encore quelques surprises ; notamment l'émergence du caractère « physique » (lequel était opposé à « mental »), de même que l'émergence du caractère « triste ». En somme, la lecture semble être interprétée de manière instructive, saine et bonne, également attirante et

valorisante, même plaisante. Le caractère paisible, calme, facile et abordable associé à la lecture semble aller de paire avec la nature de cette activité.

La quatrième activité à l'étude était la télévision. Au niveau de son apport, nous remarquons que seul l'adjectif « nuisible » ressort, témoignant d'une évaluation moins favorable. Au niveau de l'appréciation affective, aucun adjectif de cette catégorie n'apparaît de manière significative. En ce qui a trait aux adjectifs émanant de l'expérience, les adjectifs « plaisant » et « relaxant » ressortent. Selon les adjectifs divers, les caractères « populaire », « facile » et « triste » émergent de manière significative. En somme, regarder la télévision semble être interprétée comme une activité étant nuisible, même si elle est plaisante et relaxante, facile, populaire et triste. Encore ici, le caractère triste de l'activité soulève certaines interrogations, lesquelles seront également abordées au prochain chapitre.

La cinquième activité évaluée était la pratique d'un instrument de musique. Au niveau de l'apport de l'activité, nous notons que les adjectifs « sain », « instructif », « bénéfique » et « bon » ressortent, témoignant d'une évaluation plutôt favorable. Au niveau de l'appréciation affective, les adjectifs « attirant », « motivant » et « valorisant » ressortent, témoignant également d'une évaluation favorable. En ce qui a trait aux adjectifs caractérisant l'expérience, les adjectifs « plaisant », « difficile » et « relaxant » émergent de manière significative. Au niveau des adjectifs divers, les caractères « physique », « social », « actif » et « paisible » émergent également de manière significative. Le caractère « actif » de cette activité doit être considéré à l'opposé du caractère « passif ». En somme, la pratique d'un instrument de musique semble être interprétée de manière saine, instructive, bénéfique et bonne. Les données semblent suggérer que cette activité est plutôt attirante, motivante et valorisante, peut-être en raison de son caractère plaisant, mais difficile.

Nous venons de présenter les significations générales relatives à l'interprétation des cinq activités de loisir pour lesquelles nous disposons des données psychologiques par l'entremise de la théorie des expériences optimales. Regardons maintenant nos deux catégories d'activités « expérimentales », soit le surf/clavardage sur Internet et les mots-croisés/sudoku.

La sixième activité, évaluée de manière expérimentale, était le surfing/clavardage sur Internet. Au niveau de l'évaluation de l'apport général, nous remarquons l'émergence unique de l'adjectif « inutile » suggérant une évaluation moins favorable, ceci même si cette activité apparaît comme attirante et motivante au niveau de l'appréciation affective (appréciation affective favorable). Au niveau des adjectifs relatifs à l'expérience, seul l'adjectif « facile » ressort. Au niveau des adjectifs divers, les caractères « populaire », « triste » et « actif » émergent de manière significative. En somme, le surfing/clavardage sur Internet pendant les temps libres apparaît comme une catégorie d'activité inutile au niveau de son apport, malgré qu'elle semble attirante, motivante, mais aussi populaire.

Finalement, la dernière activité évaluée de manière expérimentale était celle consistant à faire des mots-croisés ou des sudoku. Au niveau de son apport général, nous notons que les adjectifs « instructif » et « sain » émergent, témoignant d'une évaluation plutôt favorable. Au niveau de l'appréciation affective, seul l'adjectif « motivant » apparaît de manière significative. Toutefois, aucun adjectif qualifiant l'expérience de cette activité ne ressort de manière significative. Au niveau des adjectifs divers et hors-champs, les caractères « abordable », « actif » et « clair » ressortent comme des qualificatifs significatifs de cette catégorie d'activités. En somme, faire des mots-croisés ou des sudoku apparaît comme une activité instructive et saine, plutôt motivante, caractérisée par son côté abordable. Nous avons maintenant terminé l'analyse des significations proprement accordées aux activités de loisir.

4.3.4 Les activités les plus représentatives des adjectifs

En plus des significations accordées aux activités de loisir, il est intéressant de jeter un bref coup d'œil aux activités les plus représentatives des adjectifs, ceci selon la même logique analytique que pour les adjectifs les plus représentatifs des activités (section 4.3.2). Le tableau suivant (tableau 4.2) présente les adjectifs auxquels sont associés de manière significative des activités de loisir. Cela signifie que pour les adjectifs non-présents dans le tableau, aucune activité ne leur était particulièrement associée.

Catégories d'adjectifs	Adjectifs	Activités représentatives
Apport général	Sain Bon Utile Instructif Inutile	Activité physique, Lecture, Pratiquer un instrument de musique Activité physique, Lecture, Pratiquer un instrument de musique Activité Physique Lecture, Pratiquer un instrument de musique, Mots-croisés/Sudoku Jeux vidéo, Télévision, Surfing/Clavardage sur Internet
Appréciation affective	Valorisant Attirant	Activité physique, Lecture, Pratiquer un instrument de musique Surfing/Clavardage sur Internet
Expérience	Plaisant Facile	Activité physique, Lecture, Pratiquer un instrument de musique Télévision, Surfing/Clavardage sur Internet
Divers	Rapide Rassurant Actif Abordable Populaire Clair Paisible Triste Social Physique	Activité physique Lecture Pratiquer un instrument de musique Lecture, Mots-croisés/Sudoku Jeux vidéo, Télévision, Surfing/Clavardage sur Internet Lecture Lecture, Pratiquer un instrument de musique Activité physique, Lecture Activité physique, Lecture Activité physique, Lecture

TAB. 4.2 - Les activités les plus représentatives des adjectifs.

De manière sommaire, nous retenons principalement que l'activité physique, la lecture et la pratique d'un instrument de musique forment un groupe associé de manière significative à plusieurs adjectifs relatifs à une évaluation favorable (sain, bon, valorisant, plaisant). Également, nous retenons que les jeux vidéo, la télévision et le surfing/clavardage sur Internet sont des activités associées à l'adjectif « inutile ». Pour le reste, nous jugeons que les activités associées aux autres adjectifs témoignent avec une certaine justesse de la nature des activités.

4.4 Divergences perceptuelles attribuables au genre et à la participation

Cette section aborde les divergences perceptuelles attribuables au genre et à la participation. Nous aborderons dans un premier temps la comparaison des profils sémantiques selon la variable du genre des participants, ceci pour toutes les activités. Dans un deuxième temps, nous aborderons le profil sémantique des jeux vidéo, à travers lequel nous comparerons la perception des joueurs et des non-joueurs. Pour ces analyses, nous

avons calculé les valeurs médianes des données perceptuelles et nous les avons illustrées à travers des sémantogrammes.

4.4.1 Divergences perceptuelles attribuables au genre des participants.

À première vue, le sémantogramme comparé des tendances générales (figure 4.14) semble illustrer une certaine ressemblance entre la perception des hommes et des femmes. D'ailleurs, l'étude spécifique des profils sémantiques comparés, lesquels sont présentés en annexe (figures A.15 à A.21), semble supporter cette observation sauf pour les jeux vidéo. Quand nous regardons les adjectifs les plus représentatifs des jeux vidéo selon le genre des répondants (tableau 4.3), nous remarquons que les deux groupes associent les caractères « inutile » et « abrutissant » au niveau de l'apport des jeux vidéo. Cependant, où les hommes indiquent trouver les jeux vidéo « excitant » et « attirant », les femmes n'indiquent aucun adjectif relatif à l'appréciation affective, ceci témoignant d'une certaine neutralité affective. À cet égard, il aurait été possible de s'attendre à ce que les répondantes expriment un caractère « repoussant » ou « démotivant » vis-à-vis des jeux vidéo, mais cela ne fut pas le cas. Au niveau des adjectifs relatifs à l'expérience, même si les deux groupes attribuent le caractère « excitant » aux jeux vidéo, les hommes attribuent en plus le caractère « plaisant », tandis que les femmes attribuent le caractère « difficile ». Aussi, même si les deux groupes attribuent les caractères « populaire » et « obscur », les femmes accordent en plus les caractères « coûteux » et « rapide ». En somme, il semble que les femmes soient moins attirées et motivées par les jeux vidéo que les hommes, ceci peut-être en raison de la difficulté et de la rapidité perçue dans cette activité, mais aussi peut-être en raison qu'elles semblent juger cette activité inutile et abrutissante ; cependant, ces mêmes caractéristiques ne semblent pas limiter la participation des hommes qui, malgré leur perception des caractères « abrutissant » et « inutile », semblent être motivés et attirés par cette activité.

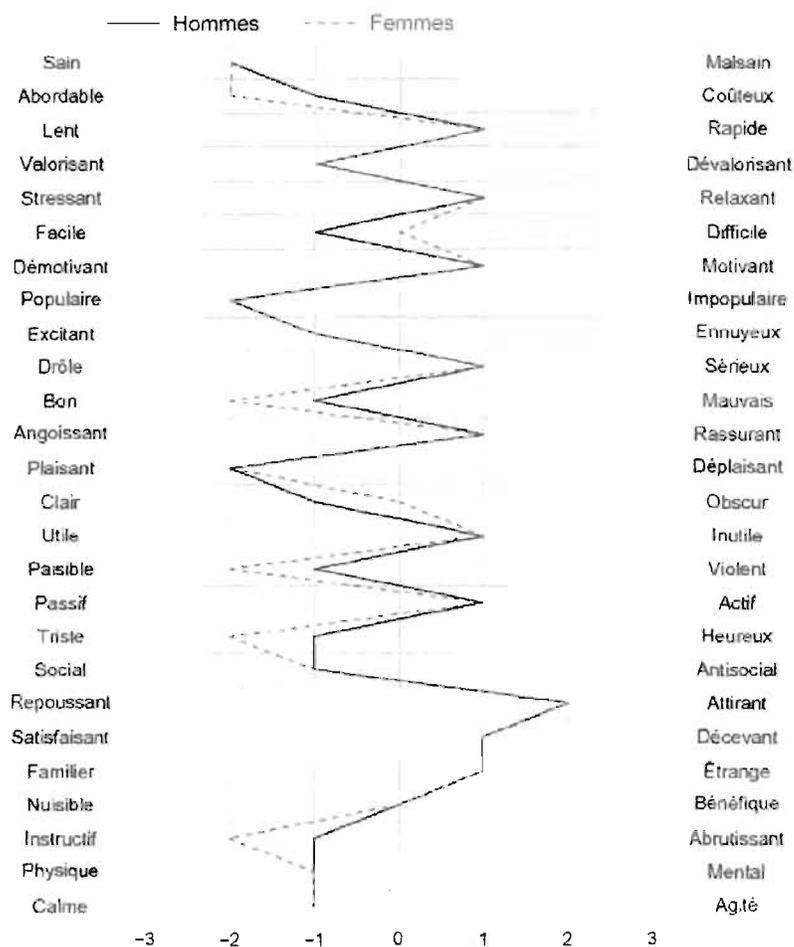


FIG. 4.14 - Profils sémantiques comparés des tendances générales (hommes vs femmes).

Catégories d'adjectifs	Hommes	Femmes	Général
Apport général	Inutile Abrutissant	Inutile Abrutissant	Inutile Abrutissant
Appréciation affective	Motivant Attirant	AAS	Motivant
Expérience	Excitant Plaisant	Excitant Difficile	Excitant Plaisant
Divers	Populaire Obscur	Populaire Obscur Coûteux Rapide	Populaire Obscur

AAS = Aucun adjectif significatif

TAB. 4.3 - Les adjectifs les plus représentatifs des jeux vidéo (Hommes vs Femmes vs Général)

4.4.2 Divergences perceptuelles attribuables à la participation pour les jeux vidéo

D'un premier coup d'œil, le sémantogramme comparant la perception des joueurs et des non-joueurs de jeux vidéo (figure 4.15) semble témoigner de certaines divergences. Le tableau de la page suivante (tableau 4.4) regroupe ainsi les adjectifs les plus représentatifs des jeux vidéo pour les deux groupes, ainsi qu'une comparaison avec les perceptions générales.

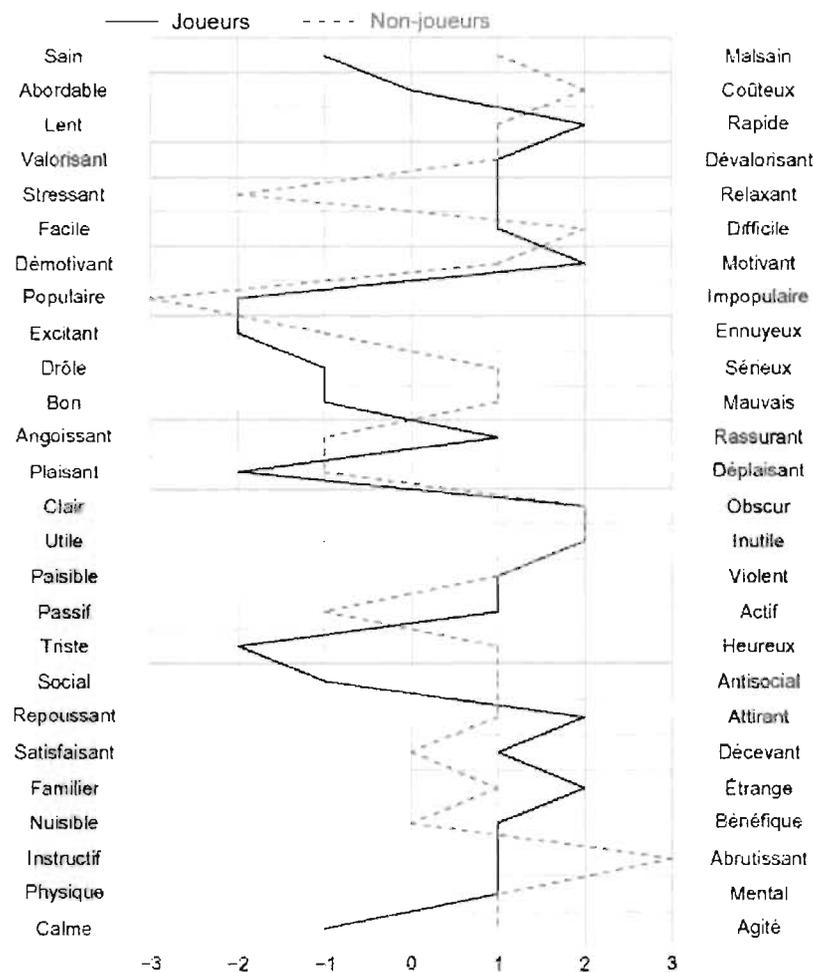


FIG. 4.15 - Profils sémantiques comparés des jeux vidéo (joueurs vs non-joueurs).

Catégories d'adjectifs	Joueurs	Non-joueurs	Général
Apport général	Inutile	Inutile Abrutissant	Inutile Abrutissant
Appréciation affective	Motivant Attirant	AAS	Motivant
Expérience	Excitant Plaisant	Stressant Difficile	Excitant Plaisant
Divers	Populaire Obscur Triste Rapide Étrange	Populaire Obscur Coûteux	Populaire Obscur

AAS = Aucun adjectif significatif

TAB. 4.4 - Les adjectifs les plus représentatifs des jeux vidéo (joueurs vs non-joueurs vs général).

Quand nous regardons les différences perceptuelles attribuables à la variable de la participation pour les jeux vidéo ; c'est-à-dire les adjectifs les plus représentatifs pour les groupes des joueurs et des non-joueurs (tableau 4.4), nous remarquons effectivement certaines différences. Tandis que les deux groupes indiquent trouver les jeux vidéo inutiles au niveau de l'apport général, le groupe des non-joueurs attribue en plus le caractère « abrutissant » à l'activité. En ce qui a trait aux adjectifs relatifs à l'appréciation affective, les joueurs accordent les caractères « motivant » et « attirant », tandis que pour les non-joueurs, aucun adjectif de cette catégorie ne ressort, témoignant encore ici d'une certaine neutralité affective vis-à-vis des jeux vidéo. Au niveau des adjectifs relatifs à l'expérience, les joueurs indiquent trouver les jeux vidéo excitants et plaisants, tandis que les non-joueurs attribuent les caractères « stressant » et « difficile » à cette activité. Cependant, notre protocole de recherche ne nous permet pas de savoir si la perception stressante et difficile des jeux vidéo émane d'une expérience de l'activité non-renouvelée ou d'une expérience en tant qu'observateur. Au niveau des adjectifs divers, quoique les deux groupes trouvent les jeux vidéo populaires et obscurs, les joueurs attribuent en plus les caractères « triste », « rapide » et « étrange », tandis que les non-joueurs leur attribuent le caractère « coûteux ».

En somme, il apparaît que la non-participation aux jeux vidéo semble s'expliquer en partie par les résultats des perceptions, surtout au niveau des caractères « stressant »,

« difficile » et « coûteux » attribués à cette activité par les non-joueurs. Cependant, quoique la participation aux jeux vidéo semble être conditionnée par une certaine appréciation affective (motivant et attirant) et par des caractéristiques favorables relatives à l'expérience (excitant et plaisant), ceci n'explique pas l'émergence des caractères « triste », « rapide » et « étrange ». Pour l'instant, nous ne chercherons pas à comprendre l'émergence de ces caractères. Nous retenons pour l'essentiel qu'il survient des divergences perceptuelles importantes relativement à l'interprétation des jeux vidéo ; à savoir, principalement, que ces derniers sont plus favorablement appréciés par les participants à l'activité, soit les joueurs. Ces résultats viennent en quelque sorte corroborer les données de Barnett et al (1997), à savoir que les joueurs ont une perception plus favorable envers les jeux vidéo que les non-joueurs.

Nous avons maintenant terminé la présentation des résultats relatifs à notre investigation. Le prochain chapitre aborde la discussion et l'analyse des résultats à la lumière de la théorie des expériences optimales de Mihaly Csikszentmihalyi pour finalement en dégager des implications et des opportunités pour le design de jeux vidéo.

CHAPITRE 5

DISCUSSION

Ce chapitre fait la discussion des résultats obtenus à travers notre investigation des significations accordées aux activités de loisir, dont les jeux vidéo. L'objectif de la recherche était principalement de comparer la perception des jeux vidéo avec celles d'autres activités de loisir, d'analyser ces perceptions à la lumière de la théorie des expériences optimales (*Flow*) de Mihaly Csikszentmihalyi, et d'en tirer des implications pour le design de jeux vidéo. Cette démarche s'inscrit ainsi à travers notre souhait de mieux comprendre l'expérience de jeu, laquelle est influencée, en partie, par l'interprétation que le joueur fait de son activité, mais aussi par l'interprétation des autres activités de loisir disponibles pour meubler les temps libres. Comme nous l'avons suggéré, l'importance des valeurs rattachées à la qualité de vie devrait se refléter à travers la perception des activités de loisir ; nous voulons ainsi savoir s'il émerge un lien entre l'interprétation des loisirs et leurs effets psychologiques sur le bien-être et la qualité de vie, ceci selon ce qui émane de la théorie des expériences optimales. C'est donc à travers ce contexte que nous allons analyser les données recueillies afin d'en dégager des implications et des opportunités pour le design de jeux vidéo.

La discussion des résultats sera abordée en trois parties. Premièrement, à la lumière de la théorie des expériences optimales, nous allons discuter de l'interprétation des loisirs et faire des liens entre les données sémantiques et les données participatives. Deuxièmement, selon les analyses exposées, nous allons dégager des implications et des opportunités pour le design de jeux vidéo. Finalement, nous allons brièvement revenir sur la méthodologie employée et proposer des rectificatifs au protocole de recherche pour des investigations ultérieures.

5.1 Analyse de l'interprétation des loisirs

Maintenant que nous avons présenté les significations accordées aux activités de loisir, nous souhaitons mettre ces résultats en relation avec la théorie des expériences optimales. Nous référerons ainsi au cadre théorique pour cette discussion, laquelle a pour objectif de comparer les activités évaluées selon les données psychologiques relatives à l'utilisation des temps libres et selon leur apport sur le bien-être et la qualité de vie individuelle. Dans un premier temps, nous aborderons l'interprétation des loisirs, pour ensuite discuter des liens entre la participation aux activités de loisir et le *flow*.

5.1.1 L'interprétation des loisirs et le flow

Le premier aspect important relatif à la théorie des expériences optimales est le fait que les temps libres sont les moments les plus féconds pour vivre des expériences contribuant de manière très significative à la qualité de vie. Cependant, comme mentionné plus tôt, toutes les activités de loisir n'ont pas les mêmes effets psychologiques ou les mêmes effets sur la qualité de l'expérience ; c'est pourquoi Csikszentmihalyi (1997) distingue deux catégories de loisirs : les loisirs actifs et les loisirs passifs. Au niveau de notre étude, les loisirs actifs étaient représentés par l'activité physique et par la pratique d'un instrument de musique ; tandis que les loisirs passifs étaient représentés par la télévision et la lecture. À cet égard, quoique nous ne disposions pas de données psychologiques pour les jeux vidéo, la nature de l'activité laissait présager un certain caractère passif. Ainsi, peut-être serons-nous en mesure de nous prononcer plus fortement à la lumière de l'analyse et de la comparaison des données.

À la lumière de la théorie des expériences optimales, et selon le choix des paires d'adjectifs pour le différentiateur sémantique, certaines hypothèses exploratoires pouvaient être émises quant à l'interprétation des loisirs. Ainsi, nous nous attendions, selon une certaine portée vérificative, à ce que les loisirs actifs soient plus favorablement interprétés au niveau de l'apport général et au niveau de l'appréciation affective. Dans cet esprit, même si la théorie des expériences optimales ne nous permettaient pas d'inférer

directement la valeur des activités telle que perçue par les individus, les résultats obtenus semblent cependant témoigner d'un certain rapprochement entre cette théorie et l'interprétation des loisirs puisqu'il est possible, dans le cadre notre étude, d'affirmer que les loisirs actifs ont été plus favorablement perçus que les loisirs passifs.

Au niveau de la perception des loisirs actifs, l'activité physique et la pratique d'un instrument de musique semblent avoir été évaluées de manière assez favorable. Plus particulièrement, l'activité physique fut perçue comme étant utile, bonne, saine et instructive, en plus d'être perçue comme étant valorisante, satisfaisante et attirante. Pour le cas de la pratique d'un instrument de musique, cette activité fut perçue comme étant saine, instructive, bénéfique et bonne, en plus d'être attirante, motivante et valorisante. En outre, c'est le nombre d'adjectifs relatifs à l'apport général et à l'appréciation affective qui nous permet d'établir que les loisirs actifs sont perçus de manière plus favorable que les loisirs passifs.

En ce qui a trait à la perception des loisirs passifs, il est apparu que la lecture était une activité plus favorablement perçue que regarder la télévision. Plus particulièrement, la télévision fut perçue comme étant nuisible, et de plus, aucun adjectif relatif à l'appréciation affective ne lui fut attribué ; tandis que la lecture fut perçue comme étant instructive, saine et bonne, en plus d'être attirante et valorisante. Ces résultats témoignent ainsi du rapprochement entre les données psychologiques émanant de la théorie des expériences optimales et l'interprétation des loisirs, ceci selon le fait que la lecture peut être considérée comme un investissement de temps contribuant chez plusieurs à une expérience plus positive et gratifiante que regarder la télévision (Csikszentmihalyi, 1997).

Maintenant, quand nous comparons la perception des jeux vidéo avec celle des loisirs actifs et passifs, le fait que cette activité soit perçue comme étant inutile et abrutissante suggère quelque peu une qualité d'expérience plus proche de la consommation de média et des loisirs passifs qu'une qualité d'expérience relative aux loisirs actifs. D'ailleurs, même les joueurs de jeux vidéo ont attribué le caractère « inutile » à cette activité, suggérant que la participation n'a pas un effet significatif sur la perception de ce

caractère dans les jeux vidéo. Il survient cependant des différences surprenantes entre la perception des jeux vidéo et la télévision ; tandis que les jeux vidéo sont perçus comme étant inutiles et abrutissants, la télévision est perçue comme étant nuisible. Étant donné que ces deux médias partagent une forme similaire, diminuée du caractère interactif pour la télévision, nous nous attendions à ce que ces deux activités partagent du moins certaines connotations, mais cela ne fût pas le cas. D'ailleurs, tandis qu'aucun adjectif relatif à l'appréciation affective ne soit ressorti pour la télévision, l'adjectif « motivant » est cependant ressorti pour les jeux vidéo. Ceci suggère que l'interactivité est en soi une source de motivation pour l'engagement dans les jeux vidéo.

Concernant la perception des activités évaluées expérimentalement (surfing/clavardage sur Internet, faire des mots-croisés/sudoku), quoique nous ne disposions pas de données psychologiques selon lesquelles nous pouvions comparer les données obtenues, il est apparu que faire des mots-croisés/sudoku semble être une catégorie d'activité plus favorablement perçue au niveau de l'apport général (instructif et sain) que le surfing/clavardage sur Internet (inutile). Cependant, étant donné la portée expérimentale de l'évaluation de ces activités, nous ne pousserons pas l'analyse davantage.

En prenant un certain recul par rapport aux données obtenues, il apparaît que l'apport général d'une activité de loisir et la nature de l'expérience, soit ce que les individus peuvent ressentir durant l'activité, sont des dimensions ne semblant pas être reliées. Par exemple, même si les jeux vidéo et l'activité physique sont perçus de manière excitante et plaisante, nous remarquons que les jeux vidéo sont perçus de manière inutile et abrutissante, tandis que l'activité physique est perçue de manière utile, bonne, saine et instructive. Également, même si regarder la télévision et pratiquer un instrument de musique sont des activités auxquelles les répondants ont associé les caractères « plaisant » et « relaxant », nous remarquons que la télévision est perçue de manière nuisible, tandis que la pratique d'un instrument de musique est perçue de manière saine, instructive, bénéfique, et bonne. Ces observations font quand même un certain sens en regard de la théorie des expériences optimales, à savoir que même si elles sont plaisantes au moment où elles sont engagées, les activités passives n'offrent pas un contexte favorisant la poursuite d'objectifs et le

développement d'habiletés. Ainsi, les loisirs actifs, quoique autant plaisants, semblent être porteurs d'un apport plus significatif parce qu'ils offrent un contexte davantage propice au développement personnel et à l'accomplissement à long terme, lequel contribue à la qualité de vie.

Finalement, avant de terminer cette partie de l'analyse, nous souhaitons revenir sur l'émergence du caractère « triste » (opposé au caractère « heureux ») tel qu'il fut accordé à l'activité physique, à la télévision et au surfing/clavardage sur Internet. Quoique nous ne puissions pas expliquer, de manière certaine, les raisons conditionnant ces perceptions, nous souhaitons quand même émettre des pistes de réponses en relation avec la théorie du *flow*. L'activité physique est reconnue comme étant une activité bénéfique autant pour la santé physique que mentale ; de plus, avoir une belle apparence physique (obtenue plus souvent qu'autrement en faisant du sport) est une caractéristique appréciable dans la société ; cependant, dans un contexte où les individus disposent de moins en moins de temps pour les loisirs, et dans le contexte où les sports demandent un certain effort et un sens d'obligation, il apparaît plausible que l'effort et l'assiduité demandés par cette activité soient perçus de manière triste plutôt que heureuse. Pour ce qui est de la tristesse associée à la télévision, il est sensé de suggérer que le caractère « triste » peut émerger du fait que la télévision est une des stratégies les plus populaires pour meubler les temps libres, ceci au détriment d'un investissement dans des activités plus constructives et gratifiantes, contribuant davantage à la qualité de vie. Finalement, en ce qui a trait au caractère « triste » associé au surfing/clavardage sur Internet, nous ne sommes pas en mesure de suggérer une piste de réponse pouvant expliquer son émergence.

5.1.3 La participation aux loisirs et le flow

Quand nous mettons en relation les données obtenues au niveau de la participation avec la théorie des expériences optimales, nous pourrions nous attendre à ce que les activités les plus bénéfiques au niveau de leurs effets psychologiques (loisirs actifs) émergent comme étant les plus populaires. Toutefois, nous remarquons que la lecture (92,5% de la participation) et la télévision (86,2%), activités passives rattachées à la

consommation de média, arrivent devant l'activité physique (78,8%) et la pratique d'un instrument de musique (20%), lesquelles sont des activités de loisir actifs. Cependant, dans la perspective où les gens disposent de moins en moins de temps de loisir, il devient compréhensible ou apparent que des activités demandant moins d'efforts émergent de manière prépondérante. Néanmoins, il est quand même intéressant de voir que la lecture et l'activité physique émergent de façon significative dans le paysage de la participation aux loisirs, tout comme les activités sur Internet (surfing/clavardage). Ainsi, même si nous nous attendions, dans une certaine mesure, à ce que les résultats à la participation soient brouillés en raison du risque que les participants répondent aux questions en fonction de ce qui est socialement acceptable, plutôt qu'en fonction de la réalité - ceci selon les limites généralement associées au différentiateur sémantique - nous soutenons que les résultats obtenus, dans le cas des activités évaluées, sont assez représentatifs. La prochaine section fait une synthèse des analyses effectuées et les articule à travers des implications et des opportunités pour le design de jeux vidéo.

5.2 Implications et opportunités pour le design de jeux vidéo

À la lumière des analyses effectuées, cette section dégage des implications et cerne des opportunités pour le design de jeux vidéo.

5.2.1 Implications de l'interprétation des loisirs pour le design de jeux vidéo

Les résultats de notre investigation nous ont permis d'entrevoir plusieurs implications pour le design de jeux vidéo que nous souhaitons mettre en lumière. La compréhension des mécanismes psychologiques conditionnant l'expérience de jeu est une tâche complexe autant pour les chercheurs que pour les designers. Dans le cas des jeux vidéo, l'expérience la plus ciblée est certainement le plaisir étant donné la portée divertissante des jeux vidéo. À travers notre démarche, nous avons étudié les relations entre les joueurs, les jeux et le contexte social, ceci afin de développer une compréhension plus complexe des forces façonnant l'expérience de jeu. À cet égard, bien que les éléments

constitutifs des jeux vidéo entretiennent un rapport étroit avec l'expérience vécue par le joueur, d'autres aspects doivent être pris en compte dans l'équation expérientielle, notamment les significations que le joueur accorde aux jeux vidéo, mais également les significations sociales accordées aux autres activités pour meubler les temps libres, lesquelles ont incidemment un effet sur la manière dont le joueur interprète sa participation dans les jeux vidéo.

La question principale à laquelle nous avons tenté de répondre était comment les gens interprètent les jeux vidéo, et pour répondre à cette question, nous avons sélectionné d'autres activités de loisir avec lesquelles nous pouvions comparer la perception des jeux vidéo et les significations leurs étant accordées. Ces autres activités furent sélectionnées selon leurs effets psychologiques sur le bien-être et la qualité de vie ; ceci selon ce qui émane de la théorie des expériences optimales de Mihaly Csikszentmihalyi. Ainsi, nous avons sélectionné l'activité physique et la pratique d'un instrument de musique pour représenter les loisirs actifs, et la télévision et la lecture pour représenter les loisirs passifs. Selon l'idée que les loisirs actifs ont des effets plus bénéfiques sur le sentiment de bien-être que les loisirs passifs, nous avons émis l'hypothèse que les loisirs actifs devraient être perçus de manière plus favorable que les loisirs passifs. Dans cet esprit, il est devenu possible de comparer la perception des jeux vidéo par rapport à d'autres activités sur la base d'une théorie phénoménologique axée sur l'amélioration de la qualité de vie.

Les résultats de l'étude ont semblé témoigner d'un certain rapprochement entre la théorie des expériences optimales et l'interprétation des loisirs. À cet égard, les loisirs actifs ont semblé être mieux perçus que les loisirs passifs, ceci selon l'hypothèse émise. Selon ce rapprochement, nous avons été en mesure d'observer que les jeux vidéo étaient l'activité la moins favorablement évaluée au niveau de l'apport général, ceci malgré l'émergence du caractère « motivant » au niveau de l'appréciation affective. En regard de la théorie sur laquelle nous nous sommes basés pour construire notre protocole de recherche et selon les résultats obtenus, il nous est apparu que l'évaluation moins favorable des jeux vidéo au niveau de leur apport général semblait suggérer que ces derniers n'offraient pas un contexte favorable pour développer des habiletés contribuant au développement personnel et au

sentiment de bien-être, ceci à l'opposé des loisirs actifs offrant un tel contexte de développement et d'accomplissement de soi. De plus, la perception des jeux vidéo semblait davantage se rapprocher de celle des loisirs passifs, lesquels ont des effets moins bénéfiques sur la qualité de l'expérience et la qualité de vie, mêmes s'ils peuvent être plaisants, excitants, relaxants et même motivants. Ces résultats ont conséquemment plusieurs implications avec le design de jeux vidéo, d'une part, au niveau de la conceptualisation de l'expérience de jeu, et d'autre part, au niveau de l'orientation conceptuelle des jeux vidéo à long terme.

Dans un contexte où est observé l'importance des valeurs rattachées au bien-être et à la qualité de vie, l'évaluation moins favorable des jeux vidéo au niveau de leur apport général est porteuse d'une implication pour la conceptualisation de l'expérience de jeu, laquelle touche à l'expérience du plaisir dans les jeux vidéo. Bien que les jeux vidéo soient plaisants et motivants dans une certaine mesure, selon leur portée divertissante, leur perception ne semblent pas aller de pair avec celles des activités offrant un contexte propice à des expériences relatives au « *enjoyment* » et contribuant à l'épanouissement des joueurs comme c'est le cas pour les loisirs actifs. Ceci dit, nous croyons qu'en s'inspirant des caractéristiques relatives aux loisirs actifs, il serait peut-être possible d'améliorer substantiellement la qualité des expériences des joueurs, mais aussi la perception générale des jeux vidéo, en la rendant plus « *enjoyable* » que simplement plaisante. Nous aborderons comment ceci peut être envisagé à la prochaine section où nous présenterons les opportunités dégagées par les implications exposées.

La deuxième implication, celle-ci touchant à l'orientation conceptuelle des jeux vidéo à long terme, doit être entrevue dans le contexte de la « tyrannie du temps », c'est-à-dire de la baisse de temps allouable aux loisirs. À cet égard, si les jeux vidéo deviennent pour plusieurs un compromis intéressant pour meubler les temps libres disponibles, mais qu'en retour les jeux vidéo n'offrent pas d'effets substantiels sur la qualité de l'expérience, il devient ainsi possible d'entrevoir le caractère inutile de cette forme de loisir comme ceci fut suggéré à travers les résultats de l'étude. Conséquemment, le caractère inutile des jeux vidéo (ou du simple divertissement à outrance) pourrait encourager les individus à exploiter

d'autres formes de loisirs plus actives ; cependant, les impératifs de la vie quotidienne, consommant beaucoup d'énergie psychique, semblent rendre difficile cette option pour plusieurs, d'où la grande popularité des loisirs passifs, dont la télévision, mais aussi les jeux vidéo. Encore une fois, l'idée d'étudier l'intégration des caractéristiques relatives aux loisirs actifs dans les jeux vidéo pourrait révéler des opportunités pour améliorer l'apport de cette activité tout en augmentant sa légitimité dans le contexte social actuel et futur ; ceci sans compter qu'un sentiment d'utilité et d'épanouissement dans les jeux vidéo pourrait enrichir le plaisir ressenti au niveau de l'expérience de jeu. Nous présenterons certaines avenues pour l'intégration suggérée à la prochaine section.

Mis à part les implications relatives à la théorie des expériences optimales, les divergences perceptuelles attribuables au genre et à la participation pour les jeux vidéo sont également porteuses de plusieurs implications pour le design de jeux vidéo. Une première implication est que les femmes semblent être moins attirées par les jeux vidéo que les hommes ; d'ailleurs, quoique ceci fût révélé à travers les données au niveau de la participation, les données perceptuelles ont semblé suggérer que les femmes trouvaient les jeux vidéo plus difficiles, plus rapides et plus coûteux que les hommes, mais autant inutiles et abrutissants. Aussi, les femmes ont semblé témoigner d'une certaine neutralité affective vis-à-vis cette activité. Est-ce que les femmes seraient plus sensibles vis-à-vis l'apport bénéfique des loisirs comme raison pour s'y adonner ? Ceci pourrait être investigué ; néanmoins, ces aspects pourraient être adressés au niveau du design et du marketing des jeux vidéo.

Une autre implication relative aux divergences perceptuelles envers les jeux vidéo concerne le regard des joueurs et des non-joueurs. Ces derniers ont trouvé les jeux vidéo « abrutissant » dans une plus grande mesure que les joueurs, ceci même si les deux groupes ont jugé l'activité inutile. De plus, les non-joueurs ont associé les caractères « stressant », « difficile » et « coûteux » dans une plus grande mesure que les joueurs. Également, les non-joueurs ont semblé témoigner d'une certaine neutralité affective vis-à-vis des jeux vidéo. Ainsi, il est possible de suggérer, au niveau des implications pour le design de jeux vidéo, que les non-participants, percevant cette activité moins favorablement que les

joueurs, n'attribuent pas aux jeux vidéo des caractéristiques expérientielles dignes de s'engager dans cette activité, contrairement aux joueurs qui semblent trouver les jeux vidéo plaisants et excitants, malgré leur perception du caractère « inutile ». Conséquemment, ceci pourrait aussi être adressé à travers le développement des jeux vidéo.

5.2.2 Opportunités à investiguer pour le design de jeux vidéo

Nous avons exposé à la dernière section qu'il serait intéressant de s'inspirer des caractéristiques des loisirs actifs afin de les intégrer aux jeux vidéo. La présente section vise ainsi à articuler cette possibilité selon des opportunités pour le design de jeux vidéo. La première étape en ce sens consiste à cerner les caractéristiques contribuant à la qualité des expériences présentes dans les loisirs actifs, mais moins présentes dans les jeux vidéo. Csikszentmihalyi nous a cependant donné un aperçu de cette réponse à travers la distinction entre les loisirs passifs et actifs, et à travers la distinction entre le plaisir et le « *enjoyment* ».

La distinction majeure entre les loisirs actifs et passifs est que ces premiers offrent un contexte fécond pour stimuler des habiletés à travers la poursuite d'objectifs ; ce contexte contribue au développement de soi, à l'accomplissement personnel et à la qualité de vie ; contrairement aux loisirs passifs engagés pour du plaisir momentané et de la relaxation, mais ne contribuant pas à la croissance de l'esprit par la stimulation d'habiletés. D'ailleurs, la distinction entre le plaisir et le « *enjoyment* » semble aller de pair avec la distinction entre les loisirs actifs et passifs : le plaisir étant un sentiment de contentement davantage associé aux loisirs passifs et le « *enjoyment* » étant un sentiment d'accomplissement davantage associé aux loisirs actifs. La question qui surgit alors est la suivante : est-ce que les jeux vidéo contribuent au développement personnel des joueurs en les gratifiant d'un sentiment d'accomplissement ?

Une caractéristique des jeux vidéo, laquelle en fait une activité difficile à cerner par rapport aux loisirs actifs et passifs, est qu'ils sont généralement structurés autour d'objectifs à atteindre pour lesquels les joueurs doivent développer des habiletés afin de réussir les challenges du jeu. Nous avons vu que le développement d'habiletés à travers la poursuite

d'objectifs était une des caractéristiques principales des expériences optimales, alors pourquoi les jeux vidéo sont-ils perçus de manière inutile et abrutissante ? Nous suggérons ici que contrairement aux loisirs actifs ou aux loisirs sérieux, les objectifs poursuivis à travers les jeux vidéo ne sont pas porteurs d'une utilité significative dans la vie quotidienne, d'où leur évaluation moins favorable au niveau de l'apport général, ceci selon l'émergence des caractères « inutile » et « abrutissant ». Bien que les jeux vidéo offrent des expériences plaisantes et divertissantes, lesquelles peuvent être utiles jusqu'à un certain point, ces derniers n'offrent pas un contexte à travers lequel les individus peuvent se développer et s'accomplir. Ceci nous ramène encore à une question importante relative à ce qui constitue l'accomplissement personnel : peut-on être fier de jouer à des jeux vidéo comme il est possible d'être fier d'avoir complété une épreuve physique exigeante, par exemple ? Une chose certaine est qu'il est plus difficile de meubler ses temps libres avec des loisirs actifs qu'avec des loisirs passifs. Ainsi, dans un contexte où les gens disposent de moins en moins de temps libres, et dans le contexte où les individus semblent disposer également de moins d'énergie pour s'engager dans des loisirs actifs, il est possible de concevoir que l'engagement dans les loisirs actifs est quelque chose de difficile demandant beaucoup d'assiduité et de discipline, ces dernières valeurs étant généralement moins rattachées à l'engagement dans les jeux vidéo.

Quelles opportunités pouvons-nous tirer de cette enquête pour le design de jeux vidéo ? La première opportunité, laquelle ouvre la porte à plusieurs autres, réside dans l'idée que le vrai challenge associé aux temps libres est l'engagement dans des loisirs actifs. D'ailleurs, la théorie des expériences optimales, selon sa portée pratique, est justement orientée de manière à donner des outils aux individus pour améliorer la qualité des expériences de leur vie. Ainsi, l'engagement dans des loisirs actifs est certainement un des conseils les plus significatifs émanant de la phénoménologie systématique de Csikszentmihalyi. Conséquemment, entrevoir les jeux vidéo comme tremplin pour faire découvrir les aspects bénéfiques relatifs aux loisirs actifs, ou pour redonner le goût de s'y adonner, semble une belle opportunité pour le développement des jeux vidéo, laquelle semble déjà être exploitée d'une certaine manière avec l'émergence des nouvelles plateformes et interfaces, dont la console Wii, par exemple. Cependant, même si dans leurs

formes les plus répandues les jeux vidéo semblent être perçus de manière inutile et abrutissante, force est de reconnaître qu'ils sont néanmoins plaisants, excitants, mais aussi populaires ; c'est-à-dire qu'ils exercent une certaine force d'attraction auprès des adeptes, laquelle semble toutefois être moins prononcée du côté des non-joueurs et des femmes. À cet égard, il serait possible de se demander si l'absence d'objectifs dignes d'être poursuivis n'est pas la principale cause pour le refus de s'engager dans les jeux vidéo. Ainsi, même si les jeux vidéo sont très divertissants, le divertissement qu'ils procurent ne semble pas être interprété comme un objectif dont la poursuite est utile au niveau de l'apport à long terme de l'activité ; davantage, la poursuite de ce type de divertissement semble, dans le cadre de cette étude, être perçue de manière plutôt abrutissante. Quels objectifs pourraient alors être intégrés aux jeux vidéo afin de rendre cette activité plus invitante en ce qui a trait à son apport et à son utilité en regard du développement personnel et de la qualité de vie ?

La piste de la promotion de l'activité physique est certainement une opportunité majeure pour le développement des jeux vidéo, ceci en raison des vertus et des aspects bénéfiques y étant rattachés, mais également en raison des difficultés associées à sa pratique. Ainsi, recourir à la force captivante et immersive des jeux vidéo pour faciliter l'engagement dans de l'activité physique semble une avenue très prometteuse, ceci autant au niveau des plateformes basées à la maison que pour les dispositifs portables. L'idée derrière cette orientation conceptuelle est qu'il serait possible de jumeler l'aspect divertissant des jeux vidéo pour les combiner à des actions et des objectifs relatifs à l'activité physique. De cette manière, l'engagement dans les jeux vidéo pourrait davantage être perçu de manière utile parce qu'ils se retrouveraient à contribuer d'une certaine manière au développement de soi. Recourir aux jeux vidéo comme un outils de stimulation à l'activité physique semble quelque chose de très envisageable, d'autant plus que Nintendo semble avoir opté pour cette avenue au niveau du développement de la *Wii Fit*, dont la sortie est prévue pour 2008²².

²² http://e3nin.nintendo.com/wii_fit.html - Informations relatives à l'orientation conceptuelle et à la date de sortie du jeu *Wii Fit* de Nintendo.

L'exploitation du caractère ludique des jeux vidéo pour promouvoir des activités contribuant à la qualité des expériences semble être quelque chose de très envisageable. D'ailleurs, dans un contexte où les temps libres se font de plus en plus rares, ne serait-il pas appréciable de pouvoir combiner divertissement et accomplissement personnel? La promotion de l'activité physique est bien évidemment une avenue d'intérêt, cependant ce type d'activité n'est pas le seul à avoir une incidence sur la qualité de vie. Les activités artistiques, créatives et expressives, sont également des loisirs actifs dont les jeux vidéo pourraient faire la promotion. Dans le même esprit que le jeu *Guitar Hero*, par exemple, il serait possible de stimuler le goût d'apprendre un instrument de musique, ou tout simplement d'apprendre un instrument quelconque par l'entremise d'une application ludique. Les récents développements dans le domaine des périphériques et des interfaces pourraient également permettre de développer des applications mettant à profit les habiletés créatives et artistiques des joueurs, ou du moins de les stimuler. Cependant, ces avenues méritent d'être étudiées plus rigoureusement.

Un autre aspect, porteur de plusieurs opportunités, serait de sortir les jeux vidéo du salon. Selon l'exemple de l'activité physique et selon les nouvelles technologies de consoles portables, il pourrait être envisageable de jumeler des actions ou des mouvements corporels concrets dans la réalité (la marche ou la course, par exemple) avec la poursuite d'objectifs et de challenges dans un jeu portable. Cette orientation n'est cependant pas si nouvelle, puisque beaucoup d'équipements dans le domaine du conditionnement physique utilisent des technologies permettant de paramétrer les mouvements du corps. Ainsi, combiner ces systèmes avec des objectifs ou challenges ludiques pourrait stimuler ou encourager l'activité physique d'une manière notable. Également, ceci mérite d'être investigué plus longuement.

Finalement, et selon une certaine ouverture en ce qui a trait aux opportunités dégagées par la présente démarche, il apparaît que les loisirs, dans le quotidien, ne constituent pas les seuls contextes pouvant contribuer à la qualité de vie. À cet égard, la phénoménologie systématique de Csikszentmihalyi est orientée de manière à donner des outils aux individus pour améliorer la qualité de leurs expériences. Ainsi, même si

l'engagement dans du loisir actif est un conseil judicieux, il apparaît que ceci est quelque chose de difficile et demandant beaucoup d'habiletés de la part des individus, ceci ne serait-ce que pour gérer le temps et les activités du quotidien. Ce qui est finalement suggéré à travers cette ouverture est qu'il existe beaucoup d'autres contextes et d'aspects de la vie quotidienne nécessitant des habiletés particulières, lesquelles pourraient être stimulées et développées par l'entremise des jeux vidéo. Les relations de travail, le développement d'amitié, le travail d'équipe, et les relations amoureuses, par exemple, représentent tous des aspects de la vie quotidienne nécessitant certaines habiletés personnelles, lesquelles ne sont pas toujours évidentes, mais fort utiles. Est-ce que les jeux vidéo pourraient servir de plateformes pour développer et stimuler des compétences allant de pair avec la santé (physique et mentale) et le bien-être? Ceci reste une question fort intéressante et multidisciplinaire nécessitant davantage d'investigation. Néanmoins, le développement de compétences utiles et bénéfiques au quotidien, à travers les jeux vidéo, semble ouvrir la porte à une conceptualisation nouvelle de l'expérience de jeu, soit l'expérience durable.

Nous venons de terminer notre exposé sur les implications et les opportunités dégagées par l'investigation des loisirs et de leurs interprétations. Avant d'aborder les conclusions générales relatives à cette démarche, lesquelles seront présentées au dernier chapitre, nous souhaitons revenir brièvement sur la méthodologie employée afin d'y proposer des rectificatifs pour des investigations ultérieures.

5.3 Discussion méthodologique

L'avantage du différentiateur sémantique résidait à travers la possibilité de dresser des profils sémantiques pour différentes activités de loisir, établis en fonction de paires d'adjectifs. La force, mais aussi la faiblesse, de cette méthode dépendait de la justesse des adjectifs sélectionnés. Ceux sélectionnés - en fonction des composantes attitudinales cognitives et affectives relatives à l'étude des loisirs, mais aussi en fonction de ce qui émane de la théorie des expériences optimales - constituaient une sélection expérimentale

selon les connaissances du moment. Les résultats de notre étude montrent cependant que certaines modifications seraient nécessaires lors d'une recherche subséquente.

5.3.1 Les adjectifs utilisés

Sur la base des analyses exploratoires concernant la distribution des réponses (histogrammes, *boxplots* et *QQplots*), il est apparu évident que certaines paires d'adjectifs posaient certains problèmes. Selon les analyses *QQplot* effectuées (deux exemples sont illustrés aux figure 5.1 et 5.2), la distribution des réponses pour certaines paires d'adjectifs étaient beaucoup trop biaisée d'un côté ou de l'autre de l'échelle. Selon ce type d'analyse, la distribution (ligne rouge) est comparée avec ce qui est attendu d'une distribution normale ; normalement les points bleus devraient être alignés le plus possible sur la ligne rouge.

FIG. 5.1 -
Exemple d'une distribution *QQplot* anormale
(Angoissant- Rassurant)

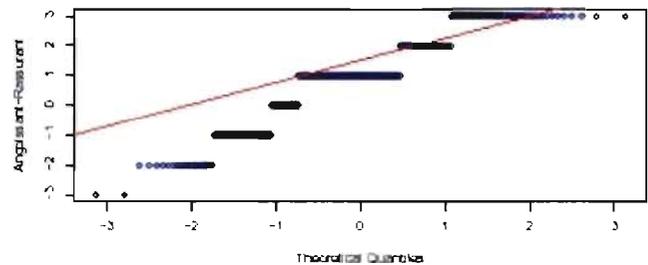
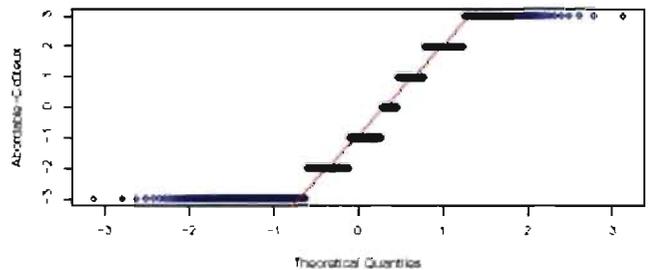


FIG. 5.2 -
Exemple d'une distribution *QQPlot* normale
(Abordable - Coûteux)



Nous avons ainsi constaté qu'il y avait quelques paires de variables qui s'écartaient trop d'une distribution normale. Ces paires sont les suivantes : « populaire - impopulaire », « angoissant - rassurant », « familier - étrange », et « paisible - violent ». Ainsi, il apparaît raisonnable de penser que ces paires d'adjectifs pourraient être supprimées, ou minimalement modifiées ou reformulées, dans une future enquête. Pour cette enquête-ci,

ces paires d'adjectifs ont été conservées. D'un point de vue statistique, le fait que ces distributions ne suivent pas une loi de type « normale » nous a obligé de recourir à des statistiques plus robustes pour les distributions s'éloignant de la normale. Pour la majorité des analyses effectuées, nous avons ainsi recouru à des calculs de médianes, lesquels répondent adéquatement à ces exigences de non-normalité.

5.3.2 Les concepts utilisés

Les sept activités de loisir sélectionnées ont permis de produire des résultats fort intéressants quant aux significations leurs étant accordées. Cependant, comme nous l'avons mentionné, les activités évaluées représentaient davantage des catégories générales de loisirs, plutôt que des activités précises dans un contexte donné. Conséquemment, afin de valider et de nuancer les résultats pour une prochaine enquête, il serait intéressant d'inclure et d'évaluer plusieurs activités issues de la même catégorie ; par exemple, la catégorie relative à l'activité physique pourrait être déclinée selon une multitude de sports particuliers. Aussi, dans cette enquête, nous avons recouru à la pratique d'un instrument de musique comme catégorie reflétant un exemple de pratique artistique ; conséquemment, une prochaine étude pourrait aborder d'autres pratiques comme la peinture ou la sculpture, par exemple.

5.3.3 La présentation des concepts

Un aspect majeur concernant notre exploitation du différenciateur sémantique concerne notre recours à des expressions écrites pour représenter les activités de loisir. Dans une future enquête, il serait intéressant d'utiliser des illustrations ou des images de ces mêmes activités, afin d'observer s'il ne surviendrait pas des divergences majeures attribuables au mode de présentation des activités de loisir. Ainsi, ces images pourraient être des photos de personnes pratiquant de telles activités de loisir dans un contexte donné.

5.3.4 Variations méthodologiques

Il existe plusieurs méthodes de recherche pour investiguer la perception envers un concept donné. Selon la portée de cette recherche, nous avons jugé que le différentiateur sémantique était un outil intéressant. Cependant, il apparaît qu'une démarche qualitative pourrait être entreprise lors d'une investigation ultérieure, ceci sous la forme d'entrevues en profondeur, afin de saisir plus rigoureusement la typologie phénoménologique des expériences de loisir.

CHAPITRE 6

CONCLUSION

Le design de jeux vidéo est une tâche complexe nécessitant la compréhension et la maîtrise de plusieurs éléments s'intégrant au processus de design. Un de ces éléments est la compréhension des mécanismes psychologiques conditionnant l'expérience du plaisir dans les jeux vidéo. Bien que les éléments constitutifs des jeux vidéo contribuent de manière significative à l'expérience de jeu des adeptes, d'autres éléments doivent être pris en compte, mais également investigués afin de saisir la complexité relative à la conceptualisation de l'expérience de jeu et du plaisir dans les jeux vidéo. À cet égard, les significations que le joueur accorde à son activité, mais également les significations sociales accordées aux autres activités de loisir pour meubler les temps libres, ont été mentionnées comme des éléments ayant une incidence sur l'expérience de jeu et nécessitant une attention particulière. Dans cet esprit, nous avons entrepris d'investiguer la perception des jeux vidéo, mais également la perception d'autres activités de loisir, sélectionnées sur la base de leurs effets psychologiques sur la qualité de vie, ceci selon ce qui émane de la théorie des expériences optimales de Mihaly Csikszentmihalyi.

Dans une perspective de design, situer la perception des jeux vidéo par rapport à des activités contribuant de manière significative à la qualité de vie, comme ceci est le cas pour les loisirs actifs, est quelque chose de pertinent dans le contexte social actuel où est observé une montée des valeurs rattachées à la qualité de vie et au bien-être. À cet égard, les résultats de notre enquête ont semblé témoigner d'un certain lien entre les effets psychologiques des activités de loisir (tels que décrits par Csikszentmihalyi) et la perception de ces dernières, puisque les loisirs actifs ont semblé être plus favorablement perçus au niveau de leur apport général que les loisirs passifs. D'ailleurs, selon cette démarche, il nous a été possible de situer la perception des jeux vidéo. En somme, il nous est apparu que la perception des jeux vidéo semblait moins favorable que celles des loisirs actifs ; de plus, la perception des jeux vidéo a semblé davantage se rapprocher de celle des loisirs passifs, lesquels entretiennent des effets psychologiques moins prononcés sur la

qualité de vie. Dans cet esprit, et selon l'étude des qualités et des éléments relatifs aux loisirs actifs, nous avons cerné des implications et dégagé des opportunités pour le design de jeux vidéo, lesquelles entrevoient un certain potentiel à intégrer les éléments bénéfiques des loisirs actifs aux jeux vidéo, mais aussi les éléments d'autres contextes de la vie quotidienne pouvant avoir un impact sur le sentiment de bien-être. Ainsi, une des avenues soulevées consisterait à profiter du caractère captivant et immersif des jeux vidéo pour stimuler et développer des habiletés contribuant à la qualité de vie des individus, ceci à travers la poursuite d'objectifs ludiques prenant racine dans le quotidien. Dans cet esprit, l'engagement dans du loisir actif est certainement une habileté contribuant au sentiment de bien-être et à la qualité de vie ; conséquemment, la stimulation à l'activité physique semble une avenue intéressante, mais d'autres contextes doivent être investigués.

Nous venons de résumer les grandes lignes de l'investigation entreprise, laquelle fut lancée en regard des travaux sur la conceptualisation de l'expérience de jeu et du besoin d'investiguer l'impact des cadres personnels et sociaux sur cette dernière. Dans cet esprit, nous nous sommes intéressés à l'interprétation des loisirs, et pour le faire, nous avons emprunté des éléments relatifs aux cadres conceptuels de la psychologie et de la phénoménologie. À cet égard, notre survol des cadres de recherches relatifs à l'étude des loisirs nous a permis de dresser les bases relatives à l'investigation des loisirs, mais également de complexifier notre compréhension des mécanismes conditionnant l'expérience de loisir et indirectement l'expérience de jouer à des jeux vidéo. Nous souhaitons cependant souligner l'apport considérable de la théorie des expériences optimales pour notre étude, laquelle fut très utile et pertinente pour expliciter le lien entre la pratique des loisirs et la qualité de vie. D'ailleurs, cette théorie a servi de pierre angulaire pour discuter et analyser nos résultats.

En ce qui a trait à la méthodologie préconisée, le différenciateur sémantique s'est avéré un outil de recherche précieux en ce qu'il a permis de donner un aperçu des différentes perceptions et significations accordées aux activités de loisir ; cependant, nous jugeons qu'il serait pertinent d'enrichir nos données en recourant à une démarche qualitative (entrevues en profondeur, par exemple) afin de saisir plus méthodiquement la

typologie phénoménologique propre aux expériences de loisir. Une autre approche serait de faire une enquête de type « échantillonnage des expériences » (Christensen et al ; 2003) afin de mesurer concrètement, et au quotidien, comment sont vécues, et non seulement perçues, les différentes activités de loisir.

L'investigation entreprise, même si cette dernière émanait davantage d'un cadre théorique relatif aux sciences sociales, avait pour objectif de dégager des implications et de cerner des opportunités pour la discipline appliquée du design de jeux vidéo. En regard des éléments propres au processus de design des jeux vidéo, nous suggérons que le type de données recueillies en investiguant les perceptions des loisirs peut s'avérer utile au niveau de la planification d'un jeu vidéo, mais également au niveau de son évaluation. D'ailleurs, bien que les caractéristiques des expériences optimales puissent servir de guide pour l'utilisabilité des jeux vidéo (*micro-flow*), nous soulignons que la portée pratique de la théorie des expériences optimales, soit de donner des outils aux individus pour améliorer la qualité des expériences de leur vie (*macro-flow*), est porteuse de nouveaux impératifs et objectifs ergonomiques pour le design de jeux vidéo devant cependant être davantage investigués. Néanmoins, le simple divertissement ludique retrouvé dans les jeux vidéo, quoiqu'il puisse répondre à certains besoins relatifs à la pratique de loisirs, pourrait être augmenté de manière significative à travers la poursuite d'habiletés et d'objectifs utiles au quotidien, c'est-à-dire en transposant dans la vie quotidienne les habiletés développées lors de la pratique des jeux vidéo. De plus, nous jugeons que cette orientation pourrait avoir une incidence non-négligeable sur le plaisir ressenti par les joueurs, mais également sur la perception sociale des jeux vidéo à long terme, laquelle a une incidence sur l'expérience de jeu.

Finalement, quoique nous ayons ouvert la voie à plusieurs avenues et orientations conceptuelles pour le design de jeux vidéo, lesquelles nécessitent toutes d'être étudiées plus profondément, le rapprochement observé entre la théorie des expériences optimales et l'interprétation des loisirs semble suggérer que le développement personnel est un élément de signification important au niveau de la perception des activités de loisir. À cet égard, l'apport questionnable des jeux vidéo vis-à-vis le développement personnel des individus

devient un enjeu devant être adressé, surtout dans un contexte social où les valeurs rattachées à la qualité de vie gagnent en importance. Ainsi, afin d'adresser directement cette problématique, nous avons trouvé pertinent de développer un nouveau concept : l'« expérience durable », lequel pourrait guider le design de futurs jeux vidéo dont l'objectif serait de contribuer ou de stimuler le développement personnel des joueurs. Inspirée par le concept du développement durable (Brundtland, 1987), l'expérience durable dans les jeux vidéo est orientée de manière à fournir aux individus, à travers un environnement virtuel ludique, des outils pour améliorer de manière durable la qualité des expériences du quotidien, et non de manière éphémère comme le font généralement la plupart des activités passives de loisir (Csikszentmihalyi, 1997). Bien évidemment, la conceptualisation de l'expérience durable en est à son stade primaire et un travail rigoureux d'opérationnalisation doit être entrepris. Comment définir l'expérience durable ? Comment peut-elle s'articuler à travers le design de jeux vidéo ? Et comment peut-elle être mesurée ou évaluée ? Voici donc des questions méritant davantage d'attention.

En guise d'ouverture, quoique nous ayons abordé l'apport des loisirs actifs sur le développement individuel, il existe une littérature imposante explicitant les liens entre la pratique des loisirs et le développement de la société. Si la prédominance des loisirs passifs laisse plusieurs songeurs sur la propension de notre société à pourvoir à ses membres des occupations portant un certain sens social, d'autres croient tout simplement que le succès ou le sort de notre société dépend largement de la manière dont les individus utilisent et tirent profits de leurs temps libres. D'ailleurs, ceci ouvre la porte à une réflexion multidisciplinaire sur l'organisation des loisirs dans la société à laquelle la communauté du design devra inévitablement participer activement. À ce sujet, les écrits de John Huizinga (1957) sur la fonction sociale du jeu, les passages de Mihaly Csikszentmihalyi (1990, 1997) sur le rôle des loisirs sur la société, et le texte de Ezio Manzini (2005) soulevant la perte d'habiletés des individus à se divertir soi-même, sont des ouvrages très féconds pour ouvrir une discussion très pertinente sur l'organisation et les valeurs des loisirs dans la société.

BIBLIOGRAPHIE

- Ajzen, I. (1985). "From intentions to actions: a theory of planned behavior". Dans J.Kuhl & J.Beckman (Eds.), *Action-Control: From cognition to behaviour*. Heidelberg, Germany: Springer, pp.11-39.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1975). *Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research*. MA: Addison-Wesley, 578 pages.
- Alam, I. (2004). « Comment les gens autour du monde utilisent-ils leur temps libre ? ». *La culture en perspective*, Vol.14, No.4, pp.9-14, Statistique Canada - No. 11-008.
- Anderson, C.A., & Ford, C.M. (1986). "Affect of the Game Player: Short-term Effects of Highly and Mildly Aggressive Video Games". *Personality and Social Psychology Bulletin*, Vol.12, pp.390-402.
- Argyle, M. (1987). *The Psychology of Happiness*. Methuen & Co Publishing, New York, 256 pages.
- Banks, J. (1983). *The Tyranny of Time - When 24 hours Is Not Enough*. Downers Grove, Illinois, Interscience Press, 265 pages.
- Barnett, M.A., et al (1997). "Late Adolescents' Experiences with and Attitudes towards Videogames". *Journal of Applied Social Psychology*, Vol.27, No. 15, pp.1316-1334
- Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Éditions Charles River Media, 423 pages.
- Bloch, H. et al. (1991). *Grand dictionnaire de la psychologie*. Paris : Larousse.
- Buchanan, R. (1996). "Branzi's Dilemma: Design in Contemporary Culture". *Design Issues*, Volume 14, no.1, pp.3-20.
- Chambers, J.H., & Ascione, F.R. (1987). "The Effects of Prosocial and Aggressive Videogames on Children's Donating and Helping". *Journal of Genetic Psychology*, No.148, pp.499-505.
- Chen, H., Wigand, R.T., & Nilan, M.S. (1999). "Optimal experiences of Web activities". *Computers in Human Behaviour*, Vol.15, pp.585-608.
- Christensen, T.C., et al (2003). "A practical guide to experience-sampling procedures". *Journal of Happiness Studies*, Vol.4, pp. 53-78.
- Cooper, J., & Mackie, D. (1986). "Video Games and Aggression in Children". *Journal of Applied Psychology*, Vol.16, pp.726-744.

Crandall, R. (1980). "Motivations for Leisure". *Journal of Leisure Research*, Vol.12, pp.45-54.

Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 231 pages.

Csikszentmihalyi, M., & Rochberg-Halton, E. (1981). *The Meaning of Things - Domestic Symbols and the Self*. Cambridge University Press, 304 pages.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experiences*. New York: Harper & Row, 320 pages.

Csikszentmihalyi, M., & Moneta, G. B. (1996). "The effect of perceived challenges and skills on the quality of subjective experience". *Journal of Personality*, No.64, pp.275-310.

Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding Flow - the Psychology of Engagement with Everyday Life*. BasicBooks, New York, 181 pages.

D'Astous et al. (2001). *Le comportement du consommateur*. Montréal: Chenelière McGraw-Hill, 460 pages.

Davis, M.H. (1983). "Measuring Individual Differences in Empathy : Evidence for a Multidimensional Approach". *Journal of Personality and Social Psychology*, vol.44, pp.113-126.

De Graffe, J., Wann, D., Naylor, T.H. (2001). *Affluenza : The All Consuming Epidemic*. San Francisco: Berrett-Koehler Publishers, 275 pages.

Dominick, J.R. (1984). "Videogames, Television, Violence, and Aggression in Teenagers". *Journal of Communication*, No.34, pp.136-147.

Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion". *Digital Games Research Association's Second International Conference*.

http://www.uta.fi/~frans.mayra/gameplay_experience.pdf

Fast, J. et al. (2001). « Notre temps ». *Tendances Sociales Canadiennes*, hiver 2002, pp.21-24, Statistique Canada - No.008.

Graef, R.M., Csikszentmihalyi, M., & McManama Gianinno, S. (1983). "Measuring Intrinsic Motivation in Everyday Life". *Leisure Studies*, vol.2, pp.155-168.

Greenfield, P.M. (1994). "Videogames as Cultural Artefacts - Special Issue: Effects of Interactive Entertainment Technologies on Development". *Journal of Applied Developmental Psychology*, Vol.15, pp.3-12,

- Hancock, P.A., Pepe, A.A., & Murphy, L.L. (2005). "Hedonomics: the Power of Positive and Pleasurable Ergonomics". *Ergonomics in design*, Human Factors and Ergonomics Society, Vol.13, No.11, pp.8-14.
- Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*. Éditions Gallimard, 340 pages.
- Iso-Ahola, S.E. (1979). "Basic Dimensions of Definitions of Leisure". *Journal of Leisure Research*, Vol.11, #1, pp.28-39.
- John, O.P. (1990). "The "Big Five" Factor Taxonomy: Dimensions of Personality in the Natural Language and in Questionnaires". Dans L.A. Pervin (Ed.), *Handbook of Personality: Theory and Research*. New York: Guilford, pp.66-100.
- Kelly, J.R. (2000). "The Real World and the Irrelevance of Theory-Based Research". *Journal of Leisure Research*, Vol.32, No. 1, pp.74-78.
- Kelly, J.R. (1982). *Leisure*. Éditions Prentice-Hall, 426 pages.
- Kiili, K. (2005). "Content creation challenges and flow experiences in educational games: the IT-Emperor case". *Internet and Higher Education*, No.8, pp.183-198.
- Lemay, P. (2004). *La perception des pylônes à haute tension au Québec : une enquête par le différentiateur sémantique*. Faculté de l'aménagement, Université de Montréal.
- Mannell, R.C., & Bradley, W. (1986). "Does Greater Freedom Always Lead to Greater Leisure? Testing a Person X environment Model of Freedom and Leisure". *Journal of Leisure Research*, Vol.18, pp.215-230.
- Mannell, R.C., Zuzaneck, J., Larson, R. (1988). "Leisure States and "Flow" Experiences: Testing Perceived Freedom and Intrinsic Motivation Hypotheses". *Journal of Leisure Research*, Vol.20, No.4, pp.289-304.
- Manzini, E. (2005). *Enabling Solutions, Social Innovation and Design for Sustainability*. DIS-Indaco, Politecnico di Milano.
- McClure, R.F., & Mears, F.G. (1984). "Videogame Players: Personality Characteristics and Demographic Variables". *Psychological Reports*, No.55, pp. 271-276.
- Mehrabian, A., & Wixen, W.J. (1986). "Preferences for Individual Video Games as a Function of their Emotional Effects on Players". *Journal of Applied Social Psychology*, Vol.16, pp.3-15.
- Morloc, H., Yando, T., & Nigolean, K. (1985). "Motivation of Videogame Players". *Psychological Reports*, No.57, pp. 247-256.

- Myers, D. (1990b). "A Q-Study of Game Player Aesthetics". *Simulation and Gaming*, No.12, pp.375-396.
- Nettle, D. (2005). *The Science behind your Smile*. Oxford University Press, 216 pages.
- Neulinger, J. (1974). *The Psychology of Leisure: Research Approaches to the Study of Leisure*. Illinois: Charles C. Thomas, 216 pages.
- Neulinger, J. (1981). *The Psychology of Leisure*, Illinois: Charles C. Thomas, 302 pages.
- Osgood, C.E. (1957). *The Measurement of Meaning*. Urbana, University of Illinois Press, 346 pages.
- Pagulayan, R.J., Keeker, K., Wixon, D., Romero, R., Fuller, T. (in press). "User-centered design in games". *Handbook for Human-Computer Interaction in Interactive systems*. <http://www.cs.virginia.edu/~horton/cs305/info/HFinGameDesign.pdf>
- Pilke, E.M. (2004). "Flow experiences in information technology use". *International Journal of Human-Computer Studies*, No.64, pp.347-357.
- Press, M. & Cooper, R. (2003). *The design Experience - The Role of Design and Designers in the Twenty-First Century*. Ashgate Publishing, 210 pages.
- Provenzo, E.F. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 184 pages.
- Quarante, D. (2001). *Éléments de design industriel*. 3e ed, Polytechnica, Paris, 685 pages.
- Ragheb, M.G. & Tate, R. (1993). "A behavioural model of leisure participation, based on leisure attitudes, motivation and satisfaction". *Leisure Studies*, Vol.12, pp.61-70.
- Ragheb, M.G. & Beard, G.B. (1982). "Measuring Leisure Attitudes". *Journal of Leisure Research*, Vol.14, No.2, pp.155-167.
- Ragheb, M.G. (1980). "Interrelationships among leisure participation, leisure satisfaction and leisure attitudes". *Journal of Leisure Research*, Vol.12, No. 2, pp.138-149.
- Robinson, J.P., & Godbey, G. (1997). *Time for Life - The Surprising Ways American Use Their Time*. Penn State Press, 367 pages.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the Adolescent Self-Image*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Sakamoto, A. (1994). "Video Game Use and the Development of Sociocognitive Abilities in Children : Three Surveys of Elementary School Students". *Journal of Applied Social Psychology*, Vol.24, pp.21-42.

- Samdalh, D. (1988). "A Symbolic Interactionist Model of Leisure: Theoretical and Empirical Support". *Leisure Sciences*, Vol.10, pp.27-39.
- Schor, J.B. (1992). *The Overworked American - The Unexpected Decline of Leisure*. New York: Basic Books, 272 pages.
- Schütte, N.S., Malouff, J.M., Post-Gorden, J.C., & Rodasta, A.L. (1988). "Effects of Playing Videogames on Children's Aggressive and Other Behaviours". *Journal of Applied Social Psychology*, Vol.18, pp.454-460.
- Searle, M.S. (2000). "Is leisure theory needed for leisure studies?" *Journal of Leisure Research*, Vol.31, No. 1, pp.138-142.
- Selnow, G.W. (1984). "Playing Videogames: The Electronic Friends". *Journal of Communication*, No.34, pp.148-156.
- Sharafi, P., Hedman, L., & Montgomery, H. (2006). "Using information technology: engagement modes, flow experience, and personality orientations". *Computers in Human Behaviour*, vol. 22, no5, pp. 899-916.
- Shaw, M.S. (1984). "The Measurement of Leisure in Everyday Life". *Leisure Sciences*, Vol.7, pp.1-24.
- Shaw, M.S. (1985). "The Meaning of Leisure in Everyday Life". *Leisure Sciences*, Vol.7, No.1, pp.1-24.
- Shaw, S.M. (2000). "If Our Research Is So Relevant, Why Is Nobody Listening?" *Journal of Leisure Research*, Vol.32, No. 1, pp.147-151.
- Sneed, C., & Runco, M.A. (1992). "The Beliefs Adults and Children Hold About Television and Videogames". *Journal of Psychology*, No.126, 273-284.
- Sweetser, P., Wyeth, P. (2005). "GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games". *ACM Computers in Entertainment*, Vol.3, No.3, article 3A, 24 pages.
- Temple, L., & Lips, H.M. (1989). "Gender Differences and Similarities in Attitudes towards Computers". *Computers in Human Behaviour*, Vol.5, pp.215-226.
- Tinsley, H.E.A., & Tinsley, D.J. (1986). "A Theory of the Attributes, Benefits and Causes of Leisure Experience". *Leisure Sciences*, Vol.8, pp.1-45.
- Unger, L.S. & Kernan, J.B. (1983). "On the meaning of leisure: an investigation of some determinants of the subjective experience". *Journal of Consumer Research*, Vol.9, March 1983.
- Watkins, M. (2000). "Ways of learning about leisure meanings". *Leisure Sciences*, Vol.22, pp.93-107.

Williams, C. (2002). « Temps ou argent? Comment les Canadiens à revenu élevé et à faible revenu occupent leur temps ». *Tendances Sociales Canadiennes*, été 2002, pp.7-11, Statistique Canada - No. 11-008

Williams, D (2003). "The video game lightning rod: constructions of a new media, 1970-2000". *Information, Communication & Society*, Vol.6, No.4, December 2003, pp. 523 - 550

Wisner, A. (1972). *Textes généraux sur l'ergonomie (1960-1971)*. Paris: Laboratoire de physiologie du travail et d'ergonomie, 131 pages.

Zanna, M.P., & Rempel, J.K. (1988). "Attitudes: A New Look at an Old Concept". Dans D. Bar-Tal & A. Kruglanski (éds), *The Social Psychology of Knowledge*. Cambridge, Angleterre: Cambridge University Press, pp. 315-334.

ANNEXE

A.1 Exemples des nouvelles orientations conceptuelles dans le domaine des jeux vidéo

Cette partie de l'annexe présente les consoles, interfaces et jeux vidéo abordés lors de l'introduction pour illustrer les nouvelles orientations conceptuelles relatives aux jeux vidéo.

A.1.1 La console Nintendo Wii et quelques exemples de jeux

La console Wii de Nintendo (voir figure A.1) fut lancée en 2006. Sa principale particularité réside à travers son interface motrice sans-fil intégrant des capteurs de mouvements. Les joueurs peuvent ainsi performer des actions dans les jeux en bougeant la manette dans le vide ou en recourant aux boutons traditionnels.

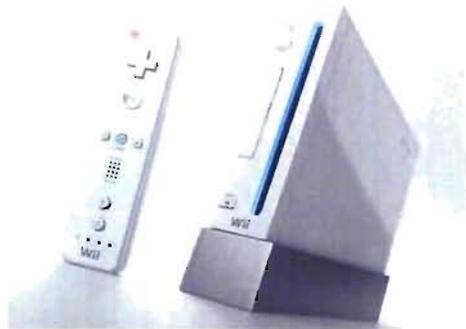


FIG. A.1 - La console Nintendo Wii (2006).

Plusieurs jeux sont disponibles sur la Wii, notamment *Wii Sports* (2006). La particularité de ce jeu est qu'il offre la possibilité aux joueurs de s'adonner à une multitude de sports en imitant les mouvements réels de l'activité à l'aide de la manette (*active-play*). Les résultats sont assez intéressants comme le témoigne l'exemple suivant pour le golf (voir figure A.2).



FIG. A.2 - Jeu de golf dans Wii Sports (2006).

La réception très favorable du jeu *Wii Sports* (2006) a incité Nintendo à développer davantage cette orientation conceptuelle. À cet égard, dans le cadre de la conférence E3 2007 (*Electronic Entertainment Expo*), Nintendo a fait la présentation de son nouveau jeu *Wii Fit*, dont la sortie est prévue pour 2008. À l'aide d'une planche d'équilibre sensible à la pression servant d'interface motrice, la *Wii Fit* permettra à ses futurs adeptes de suivre des programmes complets de mise en forme. Quelques exemples sont fournis à la figure suivante (figure A.3).

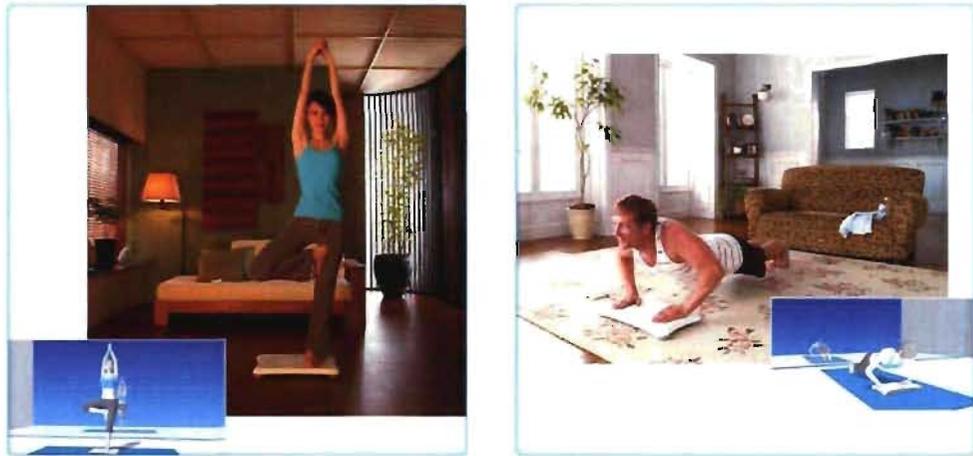


FIG. A.3 - Deux exemples d'utilisation du futur jeu *Wii Fit* (2008).

A.1.2 La console portable Nintendo DS et le jeu *Brain Age*

Le jeu *Brain Age* (2004) sur la console portable Nintendo DS offre aux joueurs la possibilité d'exercer leurs neurones plutôt que leurs pouces. Une multitude d'exercices mentaux sont offerts, dont les sudoku (voir figure A.4).



FIG. A.4 - La console portable Nintendo DS et le jeu *Brain Age* (2004).

A.1.3 Le jeu *Guitar Hero* sur la console *PlayStation 2* de Sony

Une autre orientation conceptuelle intéressante, mais aussi très populaire, est le jeu *Guitar Hero* (2005) sur la console *Playstation 2* de Sony. Sa particularité consiste en son interface motrice en forme de guitare, laquelle permet aux joueurs de contrôler un guitariste en réussissant les notes d'un morceau musical affichées sur un manche de guitare à l'écran (voir figure A.5).



FIG. A.5 - Le jeu *Guitar Hero* (2005).

A.1.4 Le jeu *Dance Dance Revolution* sur *PlayStation 2*

Le jeu *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998) fut un des premiers à vraiment mettre l'accent sur la participation active des joueurs. Très populaire dans les salles d'arcades à la fin des années 90, ce jeu fut introduit dans les ménages au début du nouveau millénaire avec une adaptation de l'interface motrice sur laquelle les joueurs peuvent exécuter des pas de danse sur le rythme de la musique (figure A.6)



FIG. A.6 - Le jeu *Dance Dance Revolution* (1998).

A.2 Profils sémantiques de chaque activité

Voici les profils sémantiques pour chacune des activités de loisir à l'étude. Les adjectifs sont disposés en ordre croissant.

A.2.1 Jeux vidéo

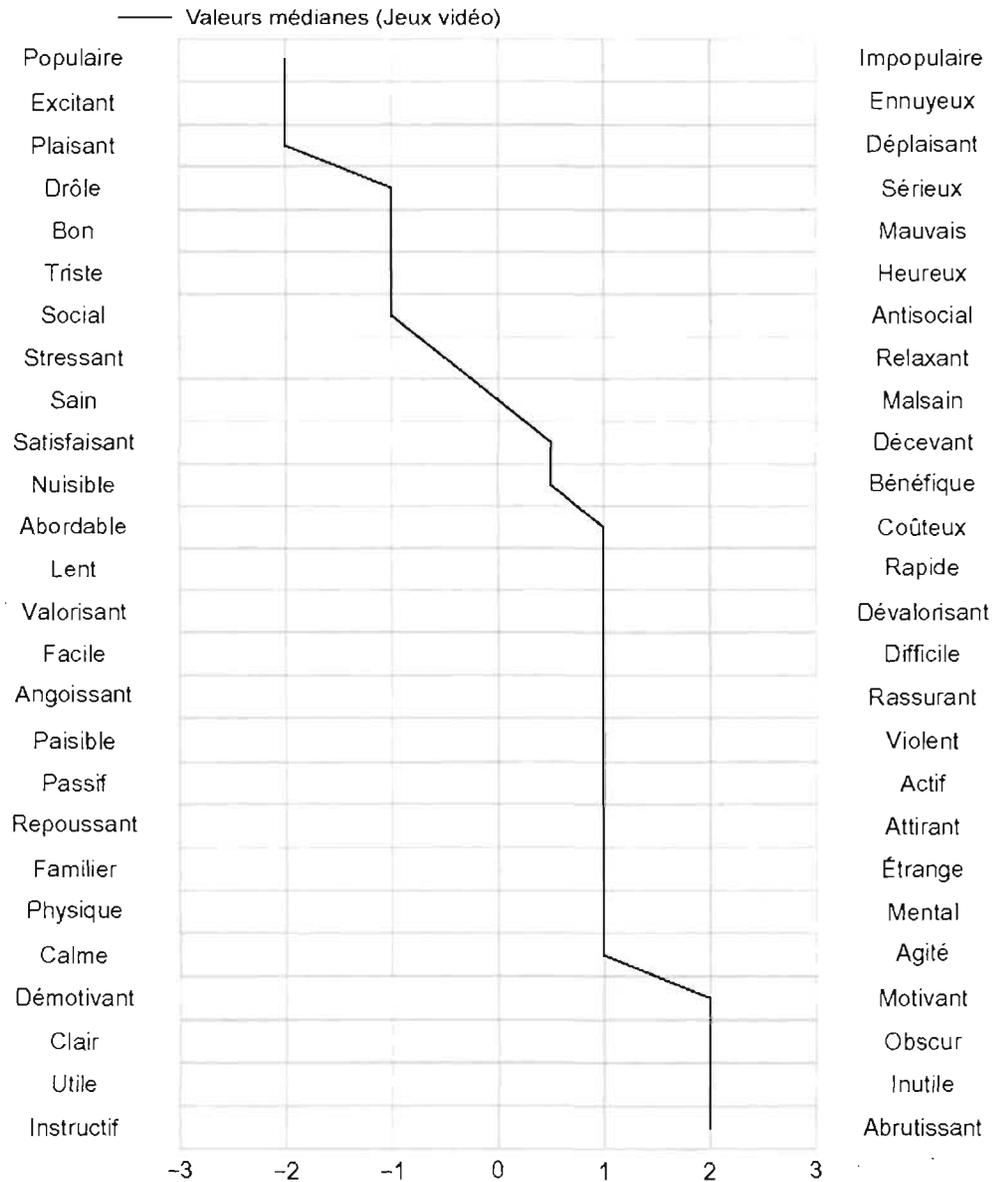


FIG. A.7 - Profil sémantique ordonné pour les jeux vidéo.

A.2.2 Activité physique

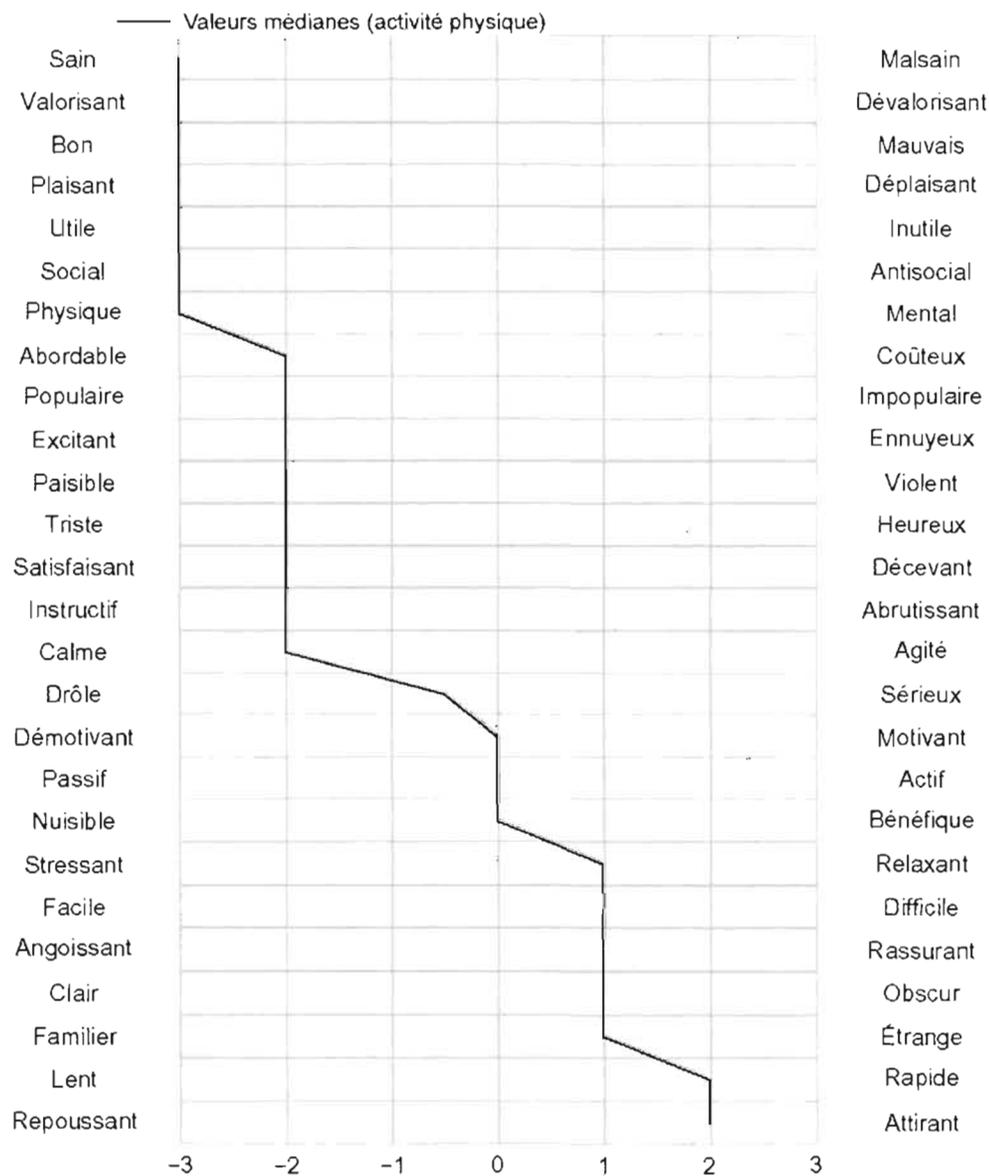


FIG. A.8 - Profil sémantique ordonné pour l'activité physique.

A.2.3 Lecture

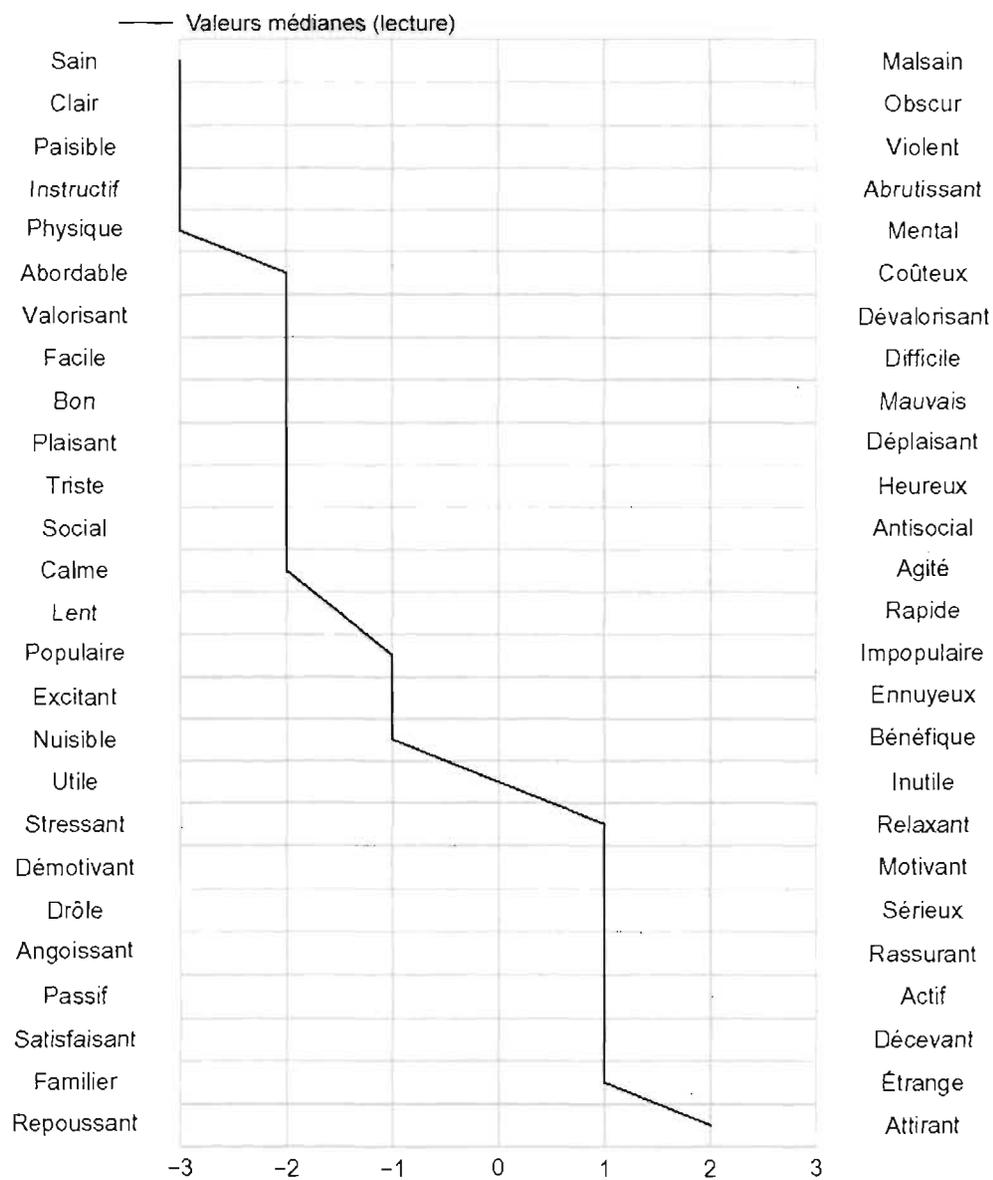


FIG. A.9 - Profil sémantique ordonné pour la lecture.

A.2.4 Télévision

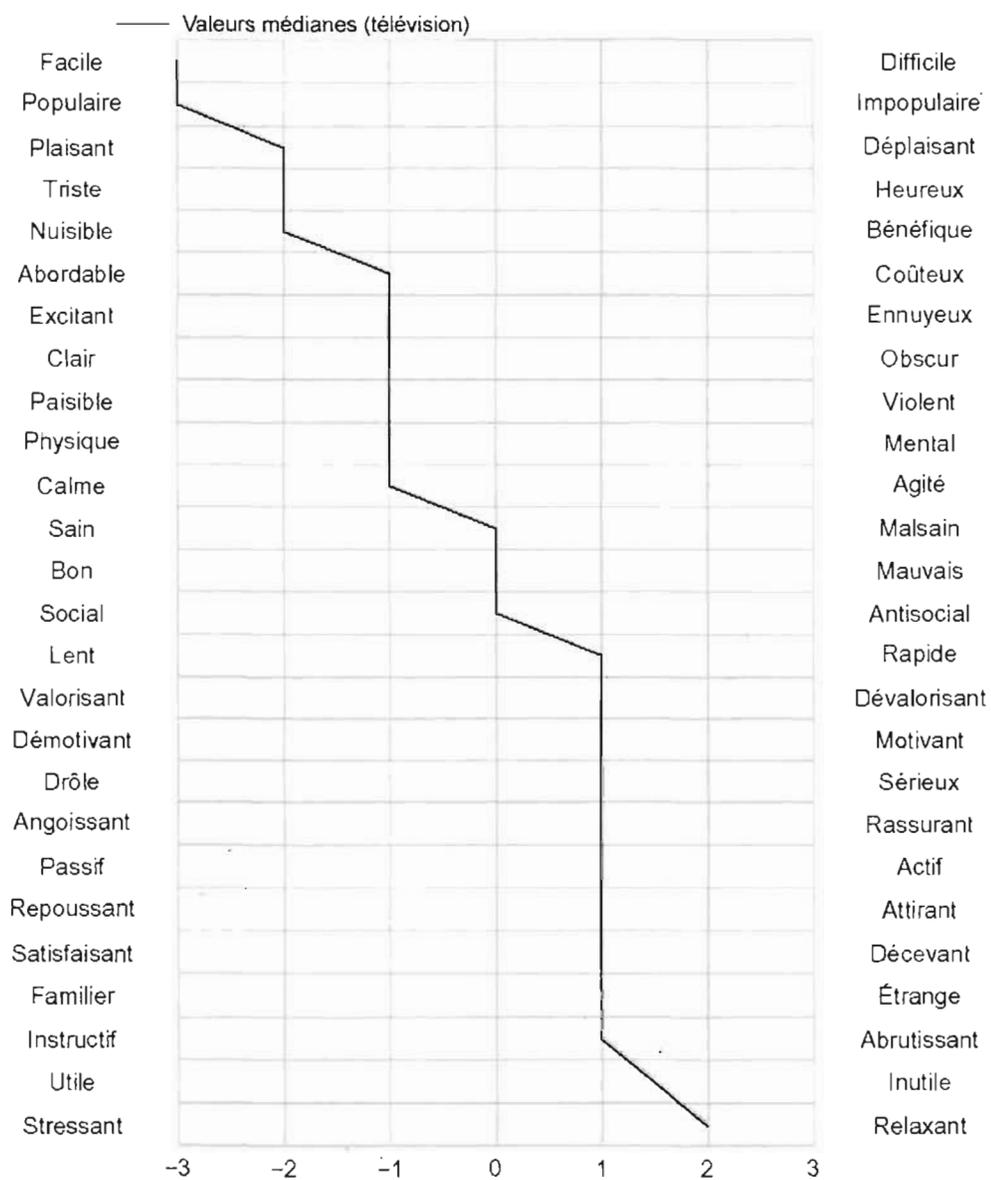


FIG. A.10 - Profil sémantique ordonné pour la télévision

A.2.5 Pratique d'un instrument de musique

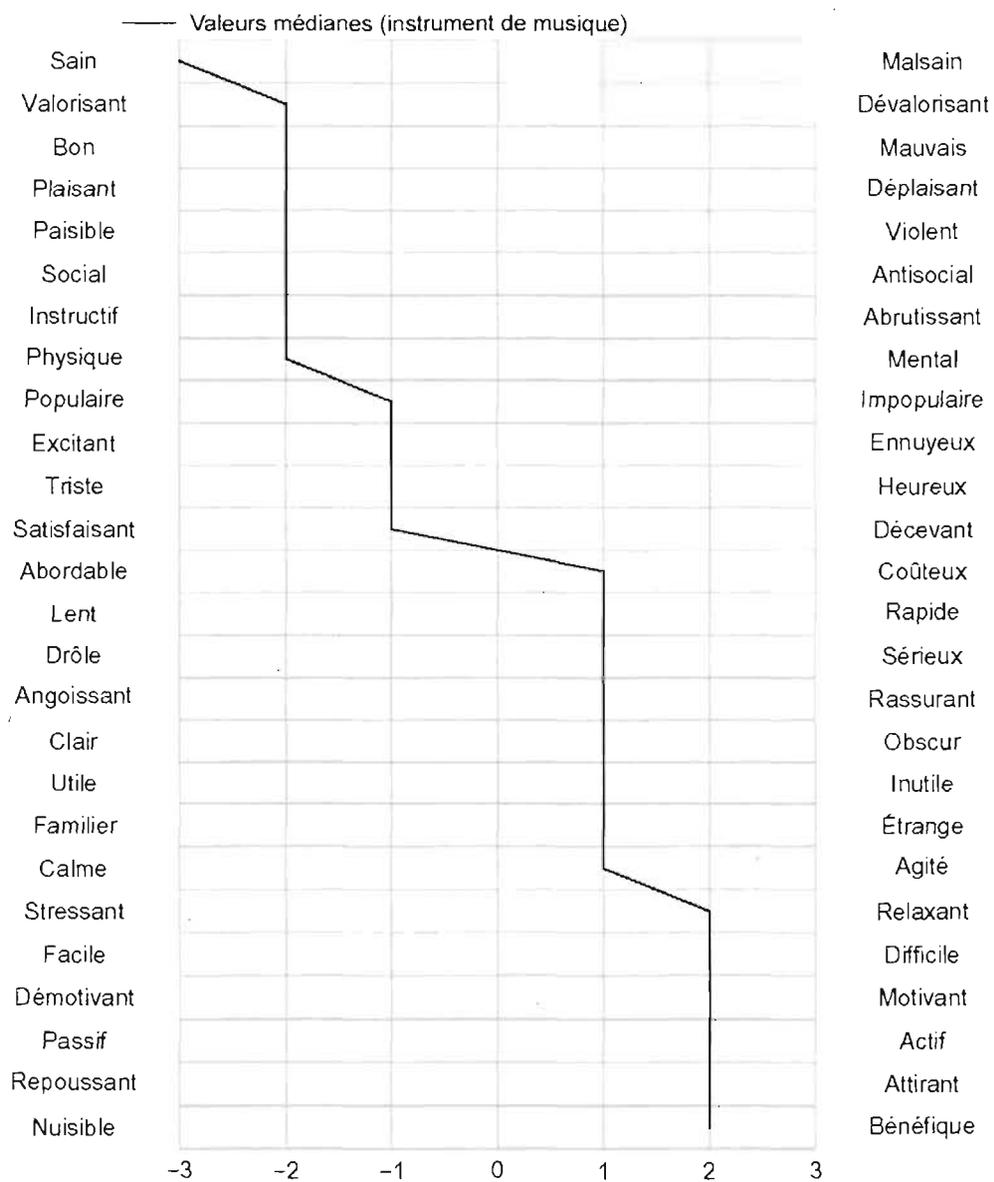


FIG. A.11 - Profil sémantique ordonné pour la pratique d'un instrument de musique.

A.2.6 Surfing/clavardage sur Internet

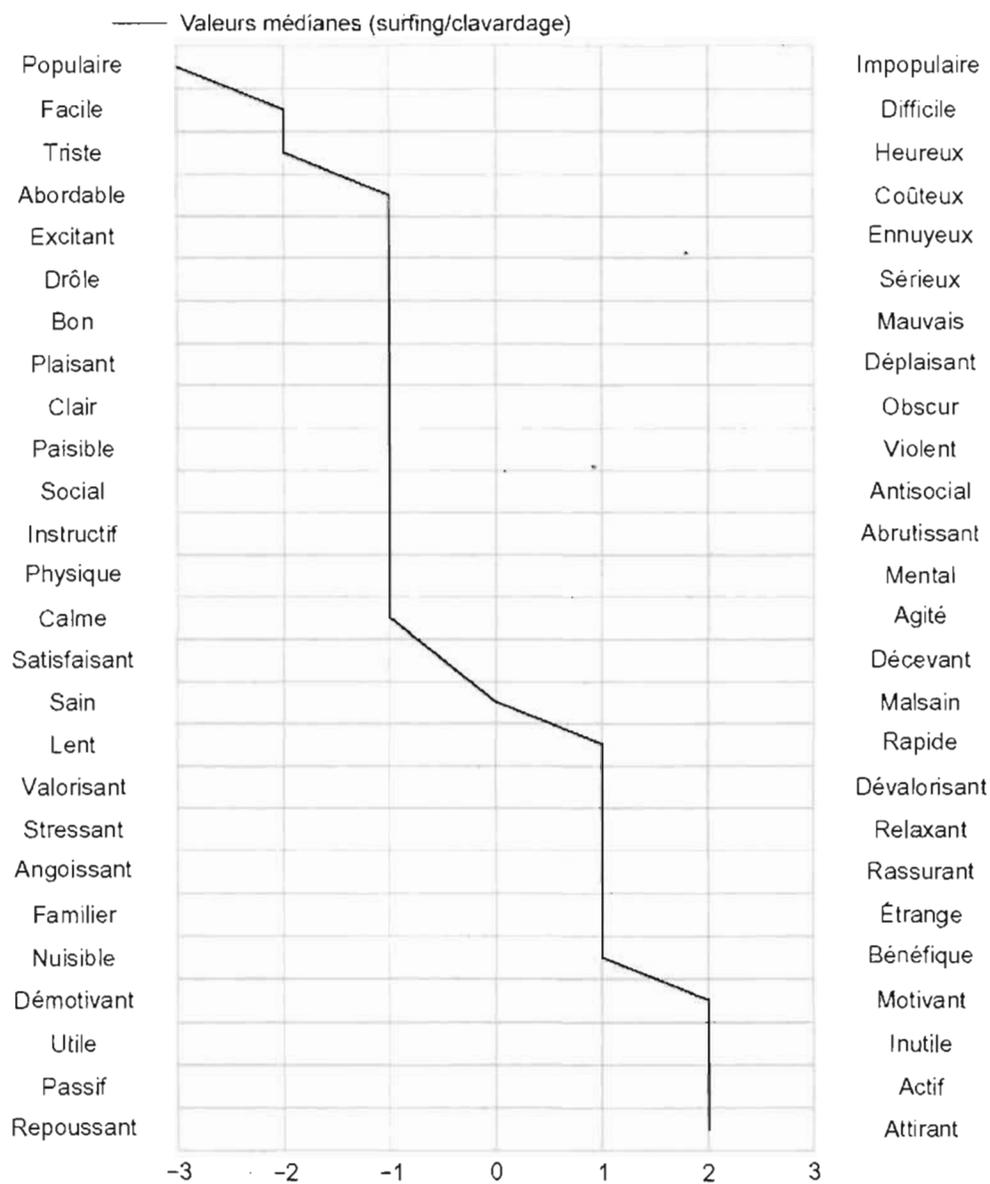


FIG. A.12 - Profil sémantique ordonné pour le surfing/clavardage sur Internet.

A.2.7 Mots-croisé/sudoku

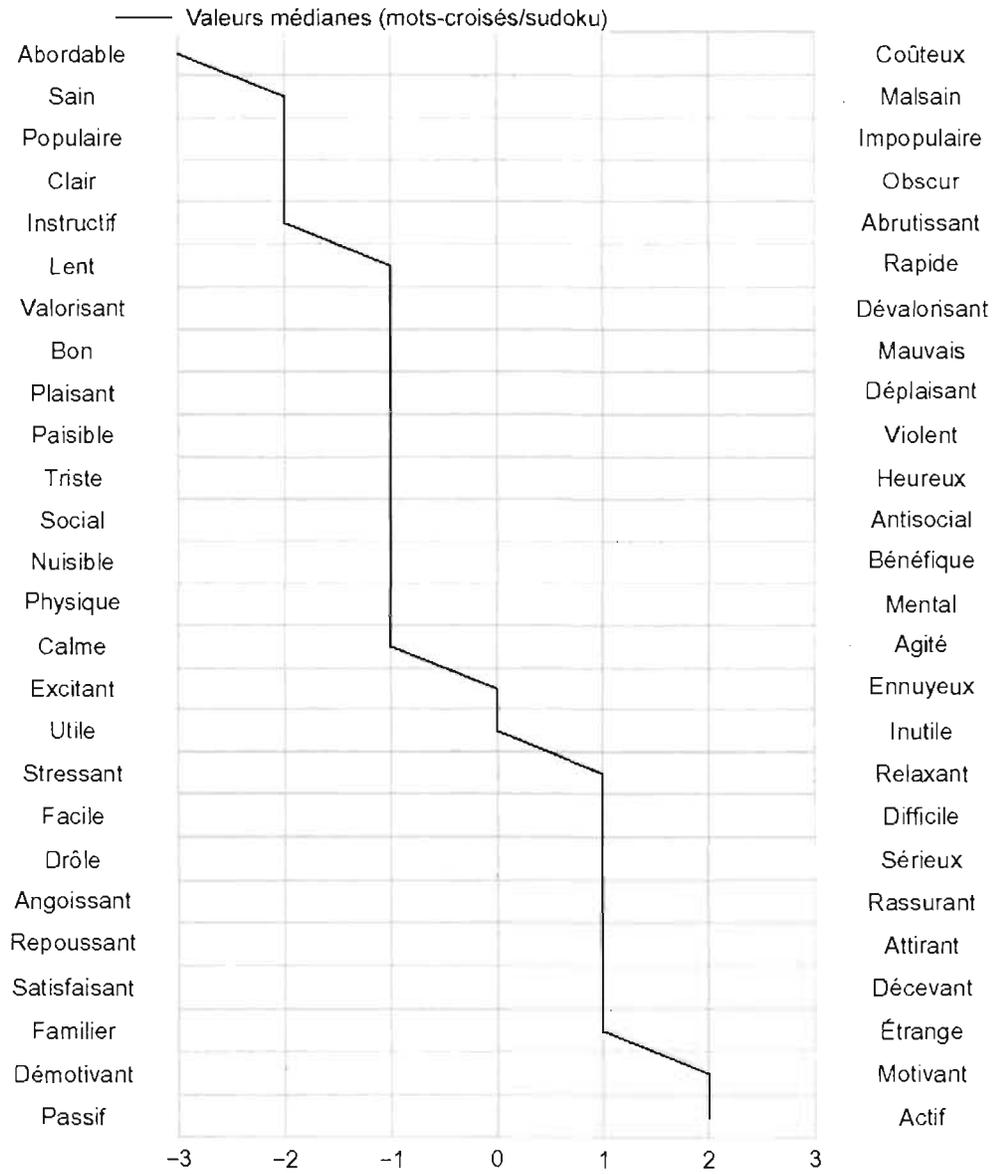


FIG. A.13 - Profil sémantique ordonné des mots-croisés/sudoku.

A.2.8 Profils sémantiques superposés de tous les loisirs

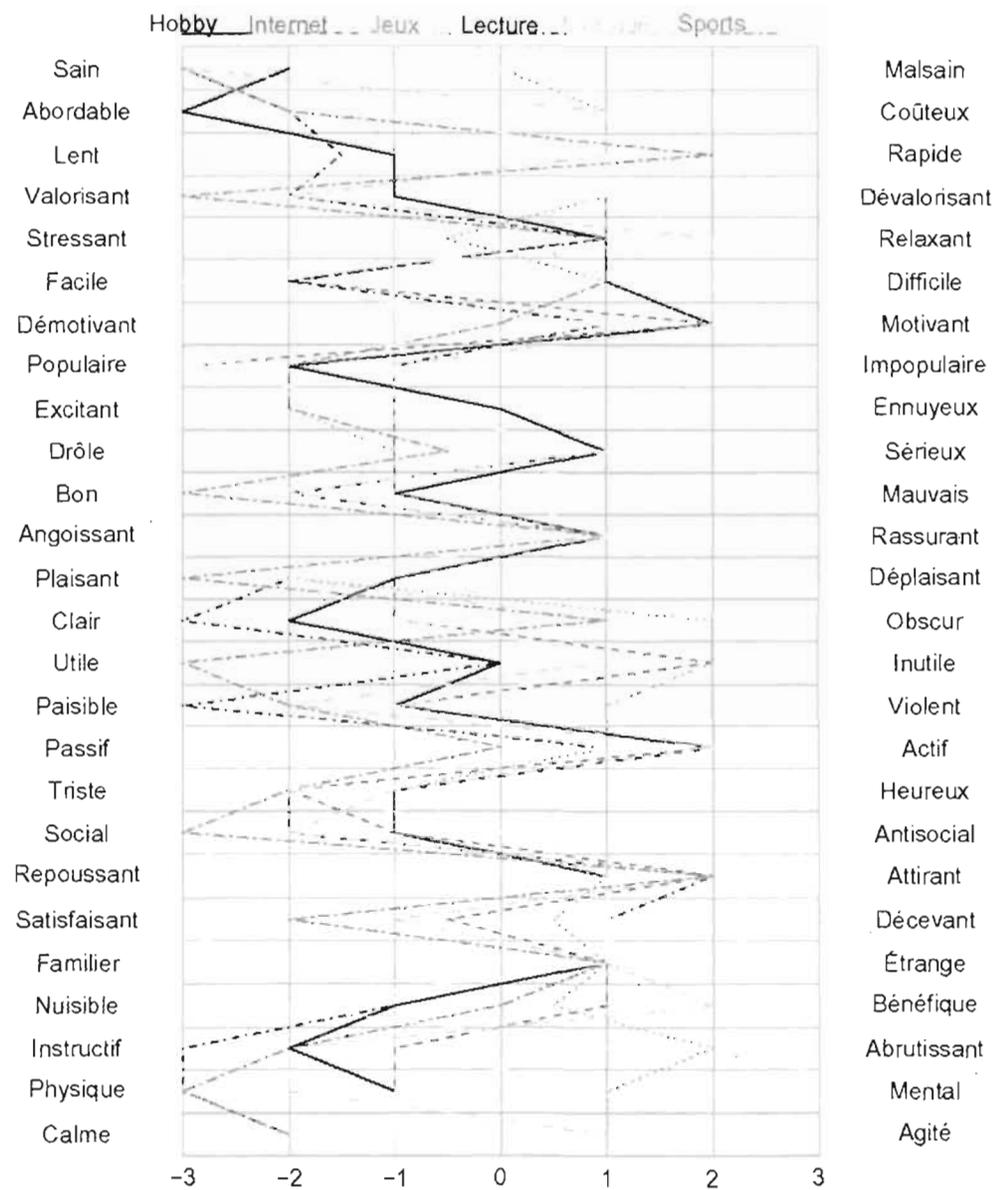


FIG. A.14 - Superposition des profils sémantiques pour toutes les activités de loisir.

A.3 Profils sémantiques comparés selon la variable du genre

A.3.1 Les jeux vidéo

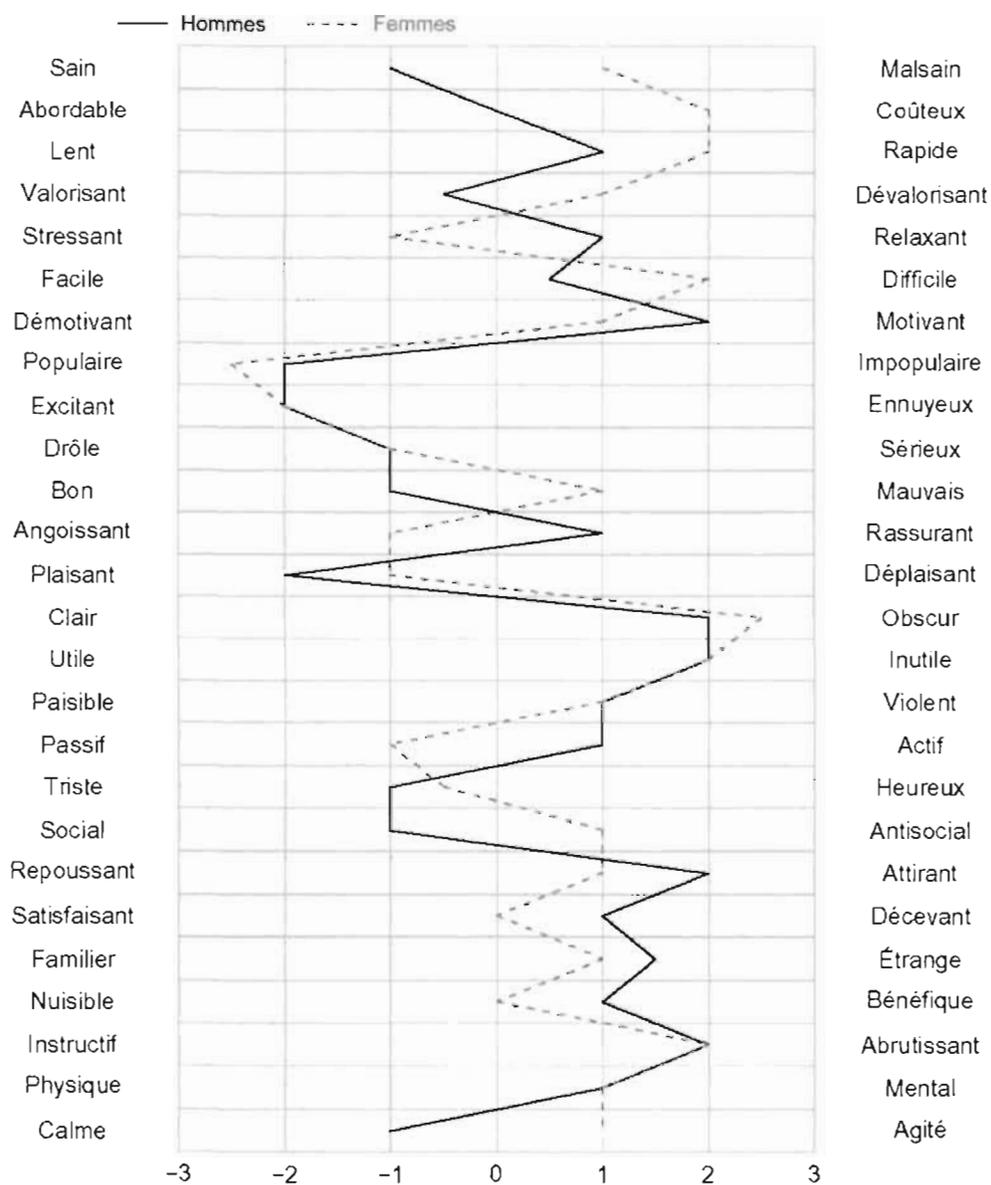


FIG. A.15 - Profil sémantique comparé des jeux vidéo (Hommes vs Femmes)

A.3.2 L'activité physique

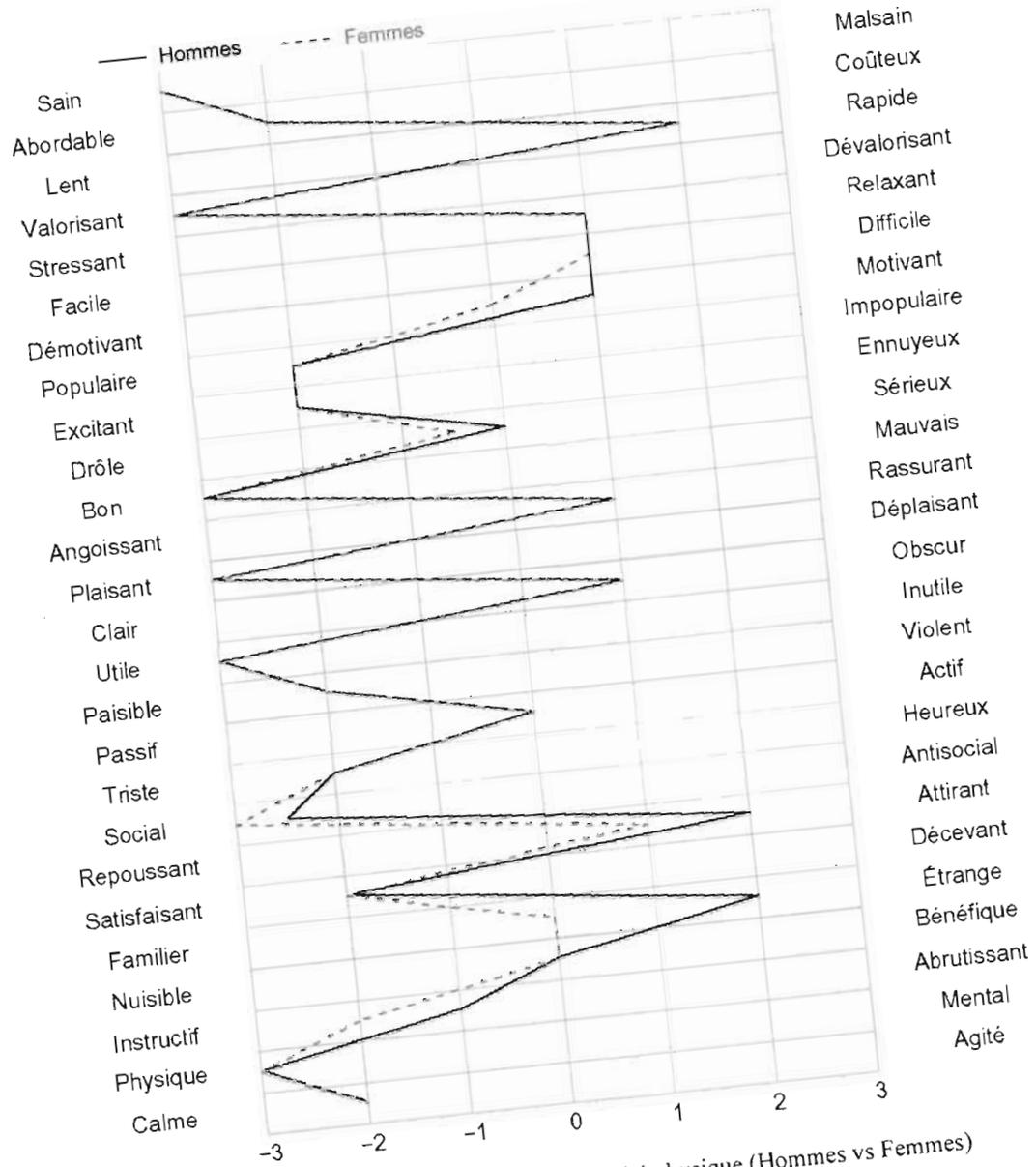


FIG. A.16 - Profil sémantique comparé de l'activité physique (Hommes vs Femmes)

A.3.3 La lecture

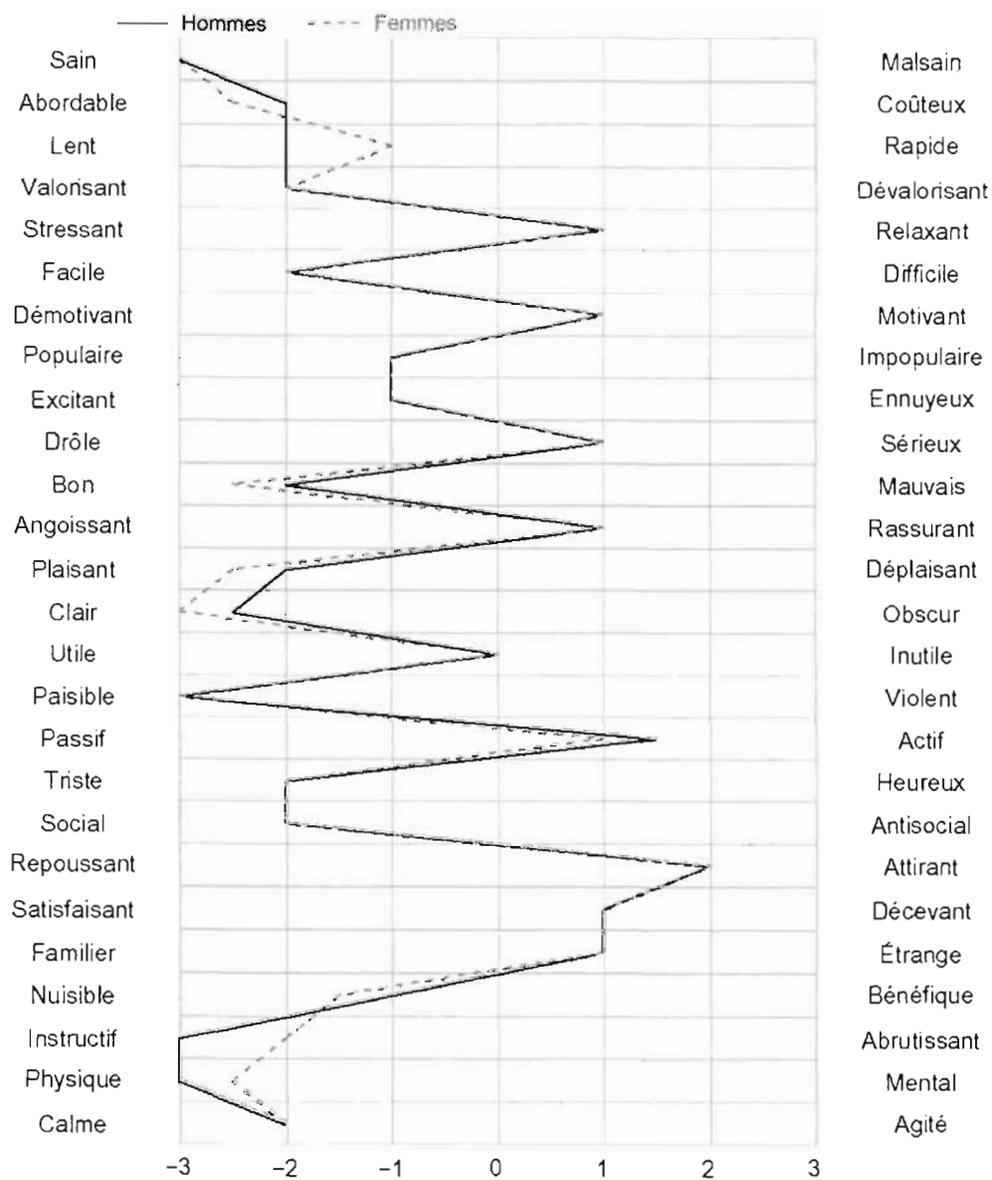


FIG. A.17 - Profil sémantique comparé de la lecture (Hommes vs Femmes)

A.3.4 La télévision

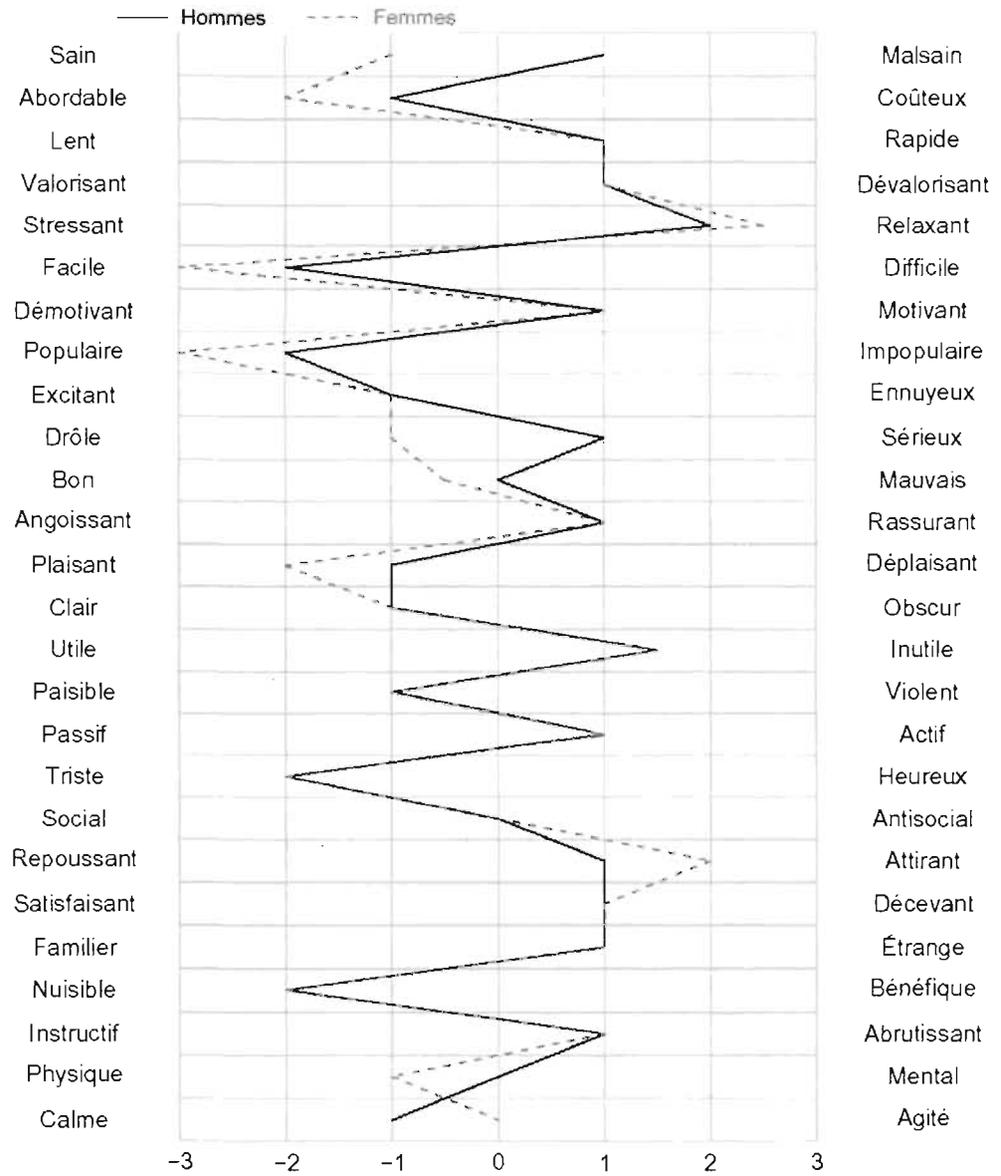


FIG. A.18 - Profil sémantique comparé de la télévision (Hommes vs Femmes)

A.3.5 Pratiquer un instrument de musique

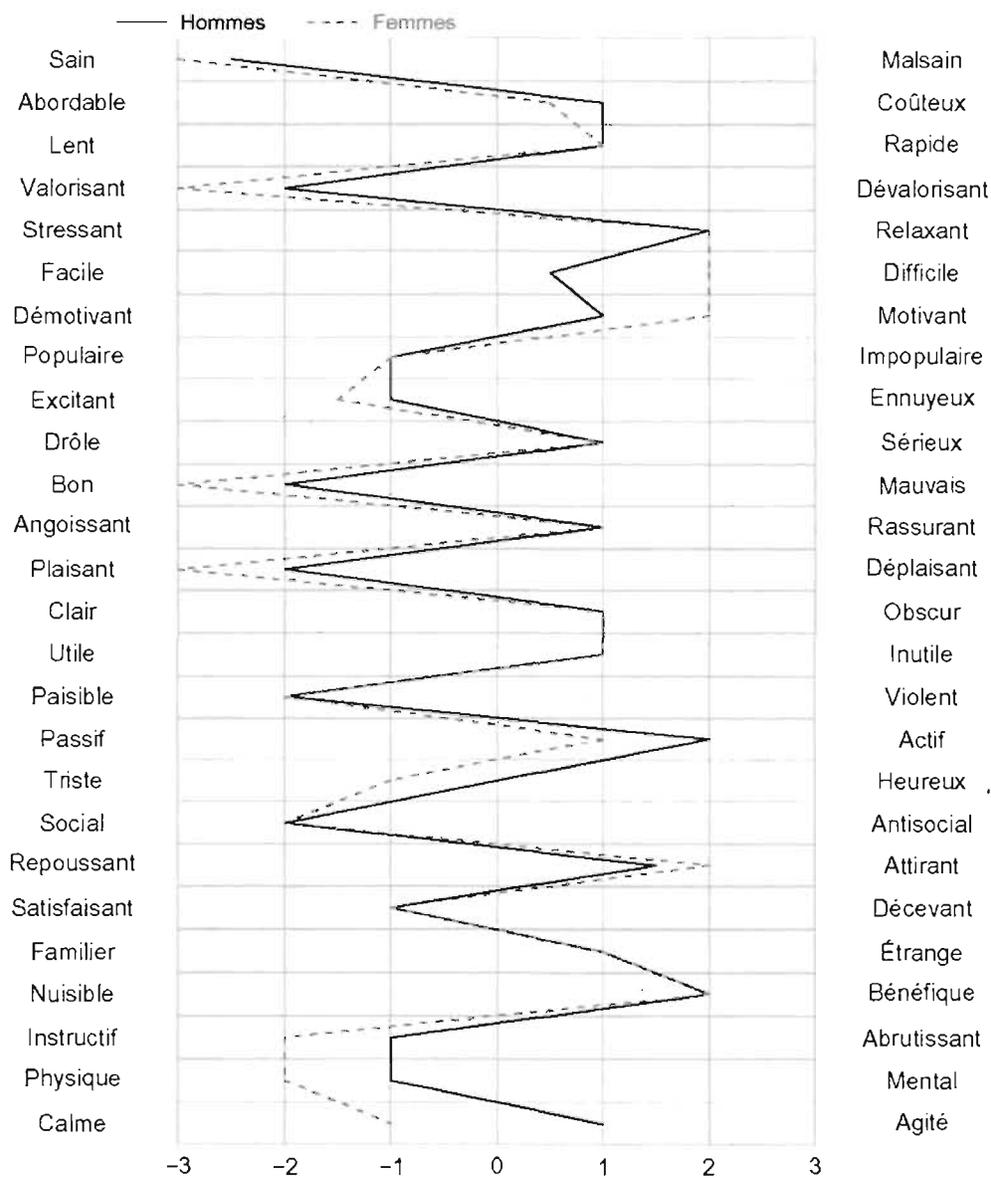


FIG. A.19 - Profil sémantique comparé de la pratique d'un instrument de musique (Hommes vs Femmes)

A.3.6 Le surfing/clavardage sur Internet

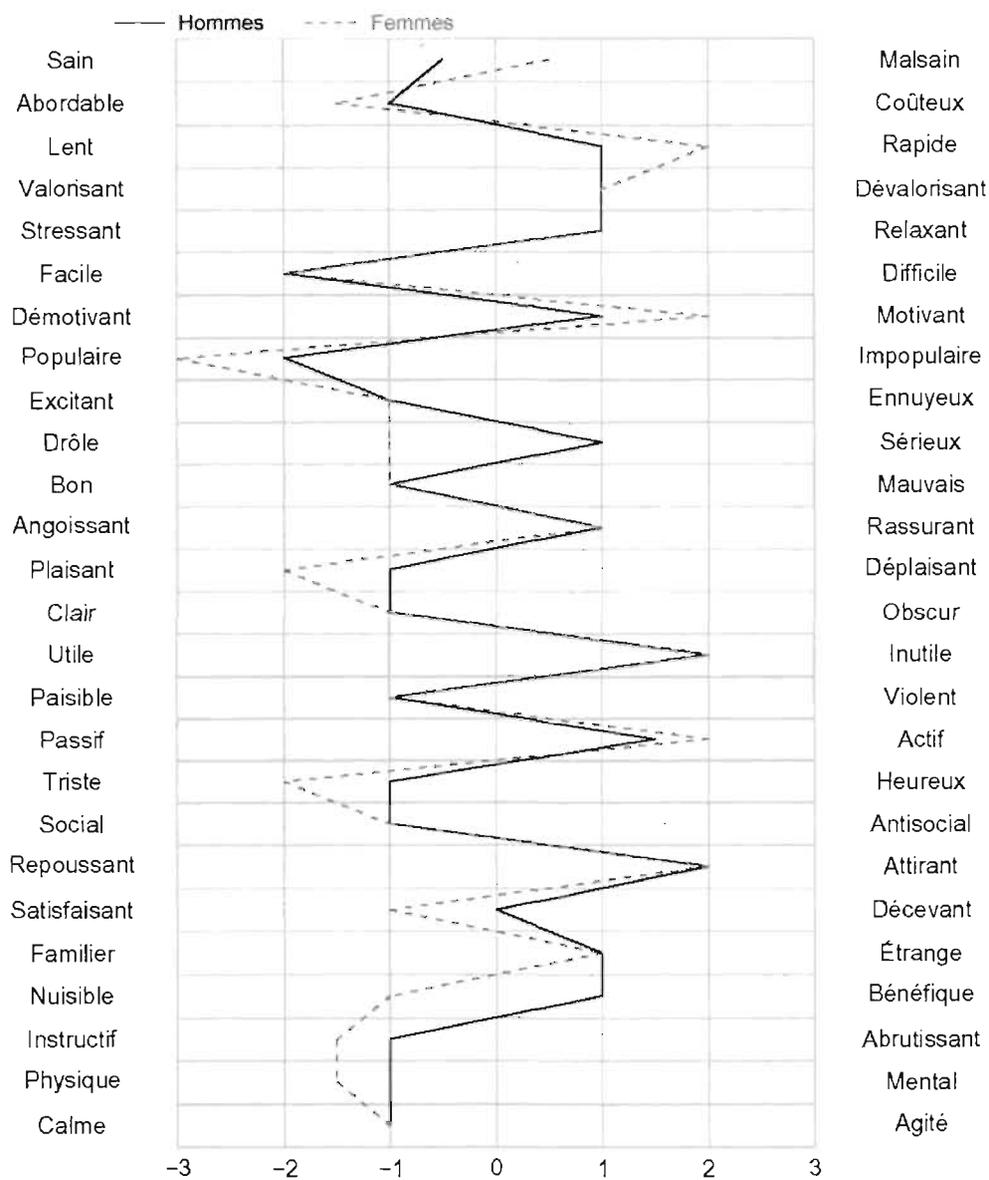


FIG. A.20 - Profil sémantique comparé pour le surfing/clavardage sur Internet (Hommes vs Femmes)

A.3.7 Faire des mots-croisés/sudoku

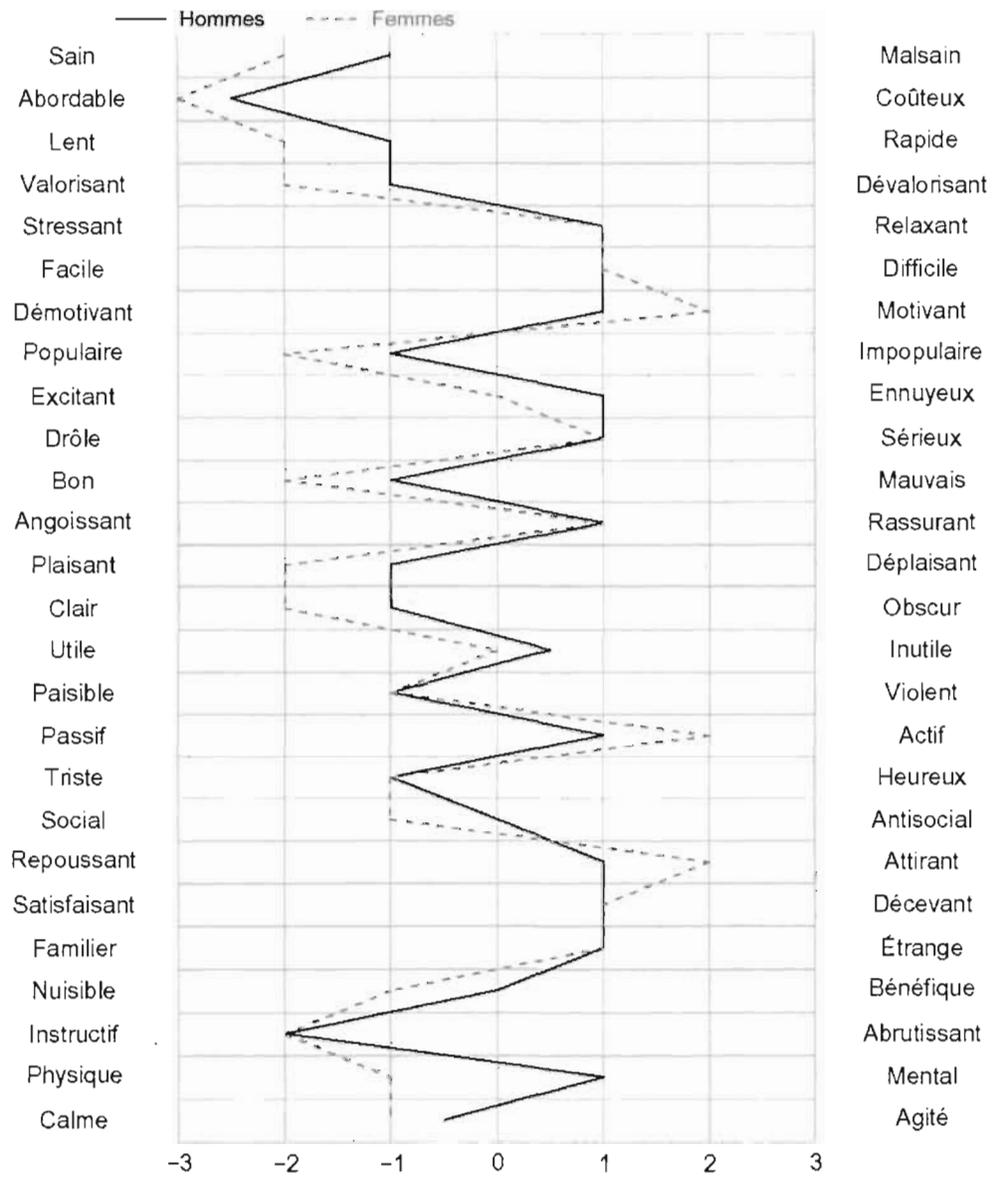


FIG. A.21 - Profil sémantique comparé pour les mots-croisés/sudoku (Hommes vs Femmes)

A.4 Questionnaire



GRADIENT

Groupe de recherche sur les artefacts, design, interactions, expériences et nouvelles technologies

Bienvenue

Le groupe de recherche GRADIENT de l'Université de Montréal (Faculté de l'aménagement) vous invite à participer à une enquête en ligne sur la perception des activités de loisir et de divertissement. Cette enquête fait partie d'une recherche visant à comprendre comment le public perçoit certaines activités de loisir afin d'en tirer des implications pour le design. Le questionnaire prend environ vingt minutes à compléter.

Le GRADIENT

Groupe de recherche sur les artefacts, design, interactions, expériences et nouvelles technologies.

L'objectif principal de ce groupe de recherche est de comprendre et décortiquer le lien existant entre les objets issus des nouvelles technologies de l'information et de la communication et les expériences ressenties par les utilisateurs de ces technologies. Comment les individus interagissent-ils avec les objets technologiques ? Quelles expériences ressentent-ils lorsqu'ils les perçoivent, utilisent, manipulent ? Quelles interfaces sont les plus pertinentes pour créer les expériences ? Comment les designers peuvent-ils concevoir ces objets interactifs ? Ce sont quelques-uns des thèmes investigués sur les plans théoriques, conceptuels, méthodologiques et pragmatiques dans notre laboratoire.

Nous vous invitons à lire les instructions avant de débiter ce questionnaire.

Contacts

Si vous avez des questions concernant cette enquête, n'hésitez pas à contacter :

Martin Maheux-Lessard, étudiant à la maîtrise design et complexité

Responsable de la présente enquête

Téléphone : [information retirée / information withdrawn]

Courriel : [information retirée / information withdrawn]

Philippe Lemay, responsable du groupe de recherche GRADIENT

Téléphone : [information retirée / information withdrawn]

Courriel : [information retirée / information withdrawn]

Instructions

A) Consignes

- Votre participation à cette recherche consiste à évaluer sept activités de loisir et de divertissement en fonction de votre degré de sensibilité.

Chaque activité est évaluée en deux parties. D'une part, vous devez répondre à une série de questions simples concernant l'activité. Et d'autre part vous devez évaluer chaque activité à l'aide d'une échelle d'évaluation comme suit:

L'échelle d'évaluation comporte à chaque extrémité deux adjectifs. Entre ces adjectifs, une gradation de 1 à 3 est indiquée, le 0 étant considéré comme neutre. À partir des adjectifs présentés, il s'agit de déterminer quel score correspond le plus à l'impression que vous vous faites de l'activité présentée et selon quel degré. Le côté de l'échelle que vous choisissez dépend de l'adjectif qui vous apparaît le plus adéquat pour représenter votre impression de l'activité.

Exemple

Vous devez évaluer une activité selon les deux adjectifs "Chaud-Froid". Voici comment vous y prendre:

Si vous pensez que le mot d'un côté décrit de façon très précise l'activité présentée, vous devez cliquer sur le chiffre 3.

Très chaud:

22. Chaud 3 2 1 0 1 2 3 Froid

ou très froid:

22. Chaud 3 2 1 0 1 2 3 Froid

Si vous pensez que le mot d'un côté décrit de façon assez précise l'activité présentée, vous devez cliquer sur le chiffre 2.

Assez chaud:

22. Chaud 3 2 1 0 1 2 3 Froid

ou assez froid:

22. Chaud 3 2 1 0 1 2 3 Froid

Si vous pensez que le mot d'un côté décrit faiblement l'activité présentée, vous devez cliquer sur le chiffre 1.

Légèrement chaud:

22. Chaud 3 2 1 0 1 2 3 Froid

ou légèrement froid:

22. Chaud 3 2 1 0 1 2 3 Froid

Si vous considérez que les mots des deux côtés de l'échelle peuvent être également associés à l'activité, ou si votre point de vue est neutre, ou encore si vous pensez que les termes sont inadéquats pour la décrire, vous devez cliquer sur le chiffre 0, comme suit :

Ni chaud, ni froid:

22. Chaud 3 2 1 0 1 2 3 Froid

Lorsque vous procéderez à votre évaluation de chaque échelle d'adjectifs, essayez de répondre de manière rapide et spontanée. Il ne faut pas s'attarder aux réponses antérieures. Nous voulons connaître votre première impression, vos réactions immédiates.

B) Renseignements aux participants

1. Confidentialité

Les renseignements que vous fournissez sont confidentiels. Vous demeurez une personne anonyme en participant au questionnaire. Aucune information permettant de vous identifier d'une façon ou d'une autre ne sera publiée.

2. Avantages et inconvénients

En participant à cette recherche, vous contribuez à l'avancement des recherches relatives à l'intégration des nouvelles technologies dans la vie quotidienne et à l'amélioration de la qualité de vie. Votre participation à la recherche nous permettra éventuellement de concevoir des produits capables de mieux satisfaire les usagers. Aucun risque ou inconvénient n'est encouru en participant à cette enquête.

3. Droit de retrait

Votre participation est entièrement volontaire. Vous êtes libre de vous retirer à tout moment : vous pouvez interrompre votre participation au sondage en quittant la fenêtre web, sans préjudice et sans devoir justifier votre décision. Vous pouvez également si vous le désirez communiquer avec le chercheur à l'adresse courriel indiquée à la première page.

4. Indemnité

Aucune indemnité n'est prévue.

C) Consentement

Le chercheur, Martin Maheux-Lessard, déclare avoir expliqué le but, la nature, les avantages, les risques et les inconvénients de l'étude.

Je répondrai aux questions posées au meilleur de ma connaissance.

Je déclare avoir pris connaissance des informations ci-dessus, comprendre le but et la nature de cette recherche.

Je consens librement à prendre part à cette recherche. Je sais que je peux me retirer en tout temps sans préjudice et sans devoir justifier ma décision. Je souhaite donc poursuivre ma participation.

Toute plainte relative à votre participation à cette recherche peut-être adressée à l'ombudsman de l'Université de Montréal, au numéro de téléphone (514) 343-2100 ou à l'adresse courriel ombudsman@umontreal.ca

Je souhaite poursuivre ma participation.

D) Débuter le questionnaire

Cliquez sur la flèche pour commencer le questionnaire ou pour continuer si vous avez été interrompu



Perception des activités de loisir et de divertissement

Grand public

Les questions marquées d'une * sont requises.

Bienvenue. Nous vous remercions de prendre quelques minutes de votre temps pour répondre à ce questionnaire. Débutons dès maintenant avec une première série de questions.

*1. Jouez-vous à des jeux vidéo durant vos temps libres ?

- Oui (si oui, répondre aux questions suivantes)
- Non (si non, passer à la question 6)

2. Combien d'heures par semaine allouez-vous généralement à cette activité ?

- Moins de 5 heures
- 5 à 9 heures
- 10 à 14 heures
- 15 heures et plus

3. Sur quel type de plate-forme jouez-vous le plus souvent ?

- Jeux vidéo à l'arcade
- Jeux vidéo sur console (Nintendo, Xbox, Playstation)
- Jeux vidéo portables (Nintendo DS, PSP, GameGear)
- Jeux vidéo sur l'ordinateur (PC, Mac)

4. Avec qui pratiquez-vous majoritairement cette activité ?

- Seul
- Avec d'autres

5. Quel est votre jeu vidéo favori ?

*12. Comment percevez-vous la pratique d'une activité sportive ? (Deuxième partie)

	3	2	1	0	1	2	3	
Clair	<input type="checkbox"/>	Obscur						
Utile	<input type="checkbox"/>	Inutile						
Paisible	<input type="checkbox"/>	Violent						
Passif	<input type="checkbox"/>	Actif						
Triste	<input type="checkbox"/>	Heureux						
Social	<input type="checkbox"/>	Antisocial						
Repoussant	<input type="checkbox"/>	Attirant						
Satisfaisant	<input type="checkbox"/>	Décevant						
Familier	<input type="checkbox"/>	Étrange						
Nuisible	<input type="checkbox"/>	Bénéfique						
Instructif	<input type="checkbox"/>	Abrutissant						
Physique	<input type="checkbox"/>	Mental						
Calme	<input type="checkbox"/>	Agité						

*13. Lisez-vous durant vos temps libres ?

- Oui (si oui, répondre à la question suivante)
- Non (si non, passer à la question 16)

14. Combien d'heures par semaine allouez-vous généralement à la lecture durant vos temps libres ?

- Moins de 5 heures
- 5 à 9 heures
- 10 à 14 heures
- 15 heures et plus

15. Que lisez-vous le plus souvent durant vos temps libres ?

- Romans
- Journaux
- Magazines
- Bandes dessinées
- Autre:

*22. Comment percevez-vous la télévision ? (Deuxième partie)

	3	2	1	0	1	2	3	
Clair	<input type="checkbox"/>	Obscur						
Utile	<input type="checkbox"/>	Inutile						
Paisible	<input type="checkbox"/>	Violent						
Passif	<input type="checkbox"/>	Actif						
Triste	<input type="checkbox"/>	Heureux						
Social	<input type="checkbox"/>	Antisocial						
Repoussant	<input type="checkbox"/>	Attirant						
Satisfaisant	<input type="checkbox"/>	Décevant						
Familier	<input type="checkbox"/>	Étrange						
Nuisible	<input type="checkbox"/>	Bénéfique						
Instructif	<input type="checkbox"/>	Abrutissant						
Physique	<input type="checkbox"/>	Mental						
Calme	<input type="checkbox"/>	Agité						

Vous avez complété plus de la moitié du questionnaire. Il ne reste plus que trois activités à évaluer. Nous vous remercions encore pour votre participation.

*23. Jouez-vous d'un instrument de musique durant vos temps libres ?

- Oui (si oui, répondre à la question suivante)
- Non (si non, passer à la question 26)

24. Combien d'heures par semaine allouez-vous à la pratique d'un instrument de musique ?

- Moins de 5 heures
- 5 à 9 heures
- 10 à 14 heures
- 15 heures et plus

25. Quel(s) instrument(s) de musique jouez-vous ?

*31. Comment percevez-vous le surfing et le clavardage sur Internet ? (Deuxième partie)

	3	2	1	0	1	2	3	
Clair	<input type="checkbox"/>	Obscur						
Utile	<input type="checkbox"/>	Inutile						
Paisible	<input type="checkbox"/>	Violent						
Passif	<input type="checkbox"/>	Actif						
Triste	<input type="checkbox"/>	Heureux						
Social	<input type="checkbox"/>	Antisocial						
Repoussant	<input type="checkbox"/>	Attirant						
Satisfaisant	<input type="checkbox"/>	Décevant						
Familier	<input type="checkbox"/>	Étrange						
Nuisible	<input type="checkbox"/>	Bénéfique						
Instructif	<input type="checkbox"/>	Abrutissant						
Physique	<input type="checkbox"/>	Mental						
Calme	<input type="checkbox"/>	Agité						

*32. Durant vos temps libres, faites-vous des grilles de mots croisés ou de sudoku ?

- Oui (si oui, répondre à la question suivante)
- Non (si non, passer à la question 35)

33. Combien de grilles de mots croisés ou de sudoku faites-vous généralement par semaine ?

- Moins d'une grille
- 1 à 2 grilles
- 3 à 4 grilles
- Plus de 5 grilles

34. Que faites vous le plus souvent ?

- Mots croisés
- Sudoku

Pour terminer, quelques questions afin de mieux vous connaître:

***37.** Voici des raisons associées à la pratique des loisirs, lesquelles des suivantes sont les plus importantes pour vous ? (Cochez les trois plus importantes).

- Pour faire ce que je désire
- Pour relaxer
- Pour passer du temps avec ma famille
- Pour sortir de la routine
- Pour passer du temps avec mes amis
- Pour me stimuler
- Pour développer et utiliser mes compétences/habilités
- Pour la santé, pour me garder en forme
- Pour mon estime
- Pour relever des défis
- Pour la compétition
- Pour exercer mon leadership

38. Âge

- Moins de 18 ans
- 18 à 25 ans
- 26 à 35 ans
- 36 à 45 ans
- 46 à 55 ans
- 56 ans et plus

***39.** Sexe

- Masculin
- Féminin

***40.** Laquelle des descriptions suivantes correspond le plus à votre statut actuel ?

- Étudiant
- Professionnel
- Sans emploi
- Autre:

41. Quel est votre domaine d'étude ou de travail ?

42. Si vous avez apprécié cette enquête et êtes disposé(e) à nous aider à accroître le nombre de répondants, vous pouvez inviter des amis ou proches à participer à l'enquête. Indiquer simplement leur courriel dans la zone ci-dessous et nous leur ferons parvenir l'invitation. Soyez assuré(e) que leur courriel ne servira qu'à cette enquête. Merci beaucoup!

