

## Questionnaire sur les motivations à jouer en ligne

Vous trouverez ci-dessous un certain nombre d'énoncés relatifs à votre façon de jouer à des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG), tels que World of Warcraft. Pour chaque énoncé, veuillez cocher la réponse qui vous correspond le mieux. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. Assurez-vous que vous avez répondu à chaque énoncé.

**1. Dans quelle mesure est-il important pour vous que votre personnage passe au niveau supérieur aussi vite que possible ?**

- Pas important du tout     Un peu important     Important     Très important     Extrêmement important

**2. Dans quelle mesure est-il important pour vous d'acquérir des objets rares que la plupart des autres joueurs n'auront jamais ?**

- Pas important du tout     Un peu important     Important     Très important     Extrêmement important

**3. Dans quelle mesure est-il important pour vous de devenir puissant ?**

- Pas important du tout     Un peu important     Important     Très important     Extrêmement important

**4. Dans quelle mesure est-il important pour vous d'accumuler des ressources, des objets ou de l'argent ?**

- Pas important du tout     Un peu important     Important     Très important     Extrêmement important

**5. Dans quelle mesure est-il important pour vous d'être célèbre dans le jeu ?**

- Pas important du tout     Un peu important     Important     Très important     Extrêmement important

**6. A quel point est-ce important pour vous de faire partie d'une guilde sérieuse ?**

- Pas du tout     Un peu     Quelque peu     Beaucoup     Énormément

**7. A quel point êtes-vous intéressé(e) par les nombres et les pourcentages précis sous-jacent au jeu ? (par ex. pourcentage de chance d'esquiver une attaque)**

- Pas du tout intéressé     Un peu intéressé     Intéressé     Très intéressé     Extrêmement intéressé

**8. Dans quelle mesure est-il important pour vous que votre personnage soit aussi optimisé que possible pour sa profession / son rôle ?**

- Pas important du tout     Un peu important     Important     Très important     Extrêmement important

**9. A quelle fréquence utilisez-vous un constructeur de personnage ou un modèle pour planifier l'avancement de votre personnage au début du jeu ?**

- Jamais     Rarement     Parfois     Souvent     Toujours

**10. Dans quelle mesure est-il important pour vous de connaître autant que possible les mécanismes et les règles du jeu ?**

- Pas important du tout     Un peu important     Important     Très important     Extrêmement important

**11. A quel point prenez-vous du plaisir dans la compétition avec d'autres joueurs ?**

- Pas du tout     Un peu     Quelque peu     Beaucoup     Énormément

**12. A quelle fréquence essayez-vous délibérément de provoquer ou d'irriter d'autres joueurs ?**

- Jamais     Rarement     Parfois     Souvent     Toujours

**13. A quel point prenez-vous du plaisir à dominer ou tuer d'autres joueurs?**

- Pas du tout     Un peu     Quelque peu     Beaucoup     Énormément

**14. A quel point prenez-vous du plaisir en ennuyant/embêtant des autres joueurs ?**

- Pas du tout     Un peu     Quelque peu     Beaucoup     Énormément

**15. A quel point prenez-vous du plaisir à faire la connaissance d'autres joueurs?**

- Pas du tout     Un peu     Quelque peu     Beaucoup     Énormément

**16. A quel point prenez-vous du plaisir à aider d'autres joueurs?**

- Pas du tout     Un peu     Quelque peu     Beaucoup     Énormément

**17. A quel point prenez-vous du plaisir à bavarder avec d'autres joueurs ?**

- Pas du tout     Un peu     Quelque peu     Beaucoup     Énormément

**18. A quel point prenez-vous du plaisir à faire partie d'une guilde amicale et décontractée ?**

- Pas du tout     Un peu     Quelque peu     Beaucoup     Énormément

**19. A quelle fréquence considérez-vous avoir des conversations sérieuses avec d'autres joueurs ?**

- Jamais     Rarement     Parfois     Souvent     Toujours

**20. A quelle fréquence parlez-vous de choses personnelles avec vos amis rencontrés dans le jeu ?**

- Jamais     Rarement     Parfois     Souvent     Toujours

**21. A quelle fréquence vos amis rencontrés dans le jeu vous ont-ils offert un soutien quand vous aviez un problème dans la vie réelle?**

- Jamais     Rarement     Parfois     Souvent     Toujours

**22. Préférez-vous plutôt jouer en groupe ou en solo?**

- Bien plus en groupe    Plutôt en groupe    Entre les deux    Plutôt en solo    Bien plus en solo

**23. Dans quelle mesure est-il important pour vous que votre personnage puisse se débrouiller en solo ?**

- Pas important du tout    Un peu important    Important    Très important    Extrêmement important

**24. A quel point prenez-vous du plaisir à jouer en groupe?**

- Pas du tout    Un peu    Quelque peu    Beaucoup    Énormément

**25. Dans quelle mesure est-il important pour vous d'avoir un personnage qui se suffit à lui-même?**

- Pas important du tout    Un peu important    Important    Très important    Extrêmement important

**26. A quel point prenez-vous du plaisir à explorer les territoires du jeu juste pour le plaisir de l'explorer?**

- Pas du tout    Un peu    Quelque peu    Beaucoup    Énormément

**27. A quel point prenez-vous du plaisir à trouver des quêtes, des personnages non joueurs (PNJ) ou des lieux que la plupart des autres joueurs ne connaissent pas ?**

- Pas du tout    Un peu    Quelque peu    Beaucoup    Énormément

**28. A quel point prenez-vous du plaisir à collectionner des objets distinctifs ou des habits qui n'ont aucune fonction dans le jeu ?**

- Pas du tout    Un peu    Quelque peu    Beaucoup    Énormément

**29. A quel point prenez-vous du plaisir à explorer toutes les zones du jeu ?**

- Pas du tout    Un peu    Quelque peu    Beaucoup    Énormément

**30. A quel point prenez-vous du plaisir à faire du role-play avec votre personnage?**

- Pas du tout    Un peu    Quelque peu    Beaucoup    Énormément

**31. A quel point prenez-vous du plaisir à être immergé dans un monde imaginaire?**

- Pas du tout    Un peu    Quelque peu    Beaucoup    Énormément

**32. A quelle fréquence créez-vous des histoires et des anecdotes pour vos personnages ?**

- Jamais    Rarement    Parfois    Souvent    Toujours

**33. A quelle fréquence jouez-vous le rôle de votre personnage ?**

- Jamais    Rarement    Parfois    Souvent    Toujours

**34. Combien de temps passez-vous à personnaliser votre personnage pendant sa création ?**

- Pas du tout       Un peu       Quelque peu       Beaucoup       Énormément

**35- Dans quelle mesure est-il important pour vous que l'armure et l'équipement de votre personnage soient assortis en couleur et en style ?**

- Pas important du tout     Un peu important     Important     Très important     Extrêmement important

**36. Dans quelle mesure est-il important pour vous que votre personnage ne ressemble pas à d'autres personnages?**

- Pas important du tout     Un peu important     Important     Très important     Extrêmement important

**37. A quelle fréquence jouez-vous pour éviter de penser à des problèmes ou des soucis de votre vie quotidienne ?**

- Jamais       Rarement       Parfois       Souvent       Toujours

**38. A quelle fréquence jouez-vous pour vous relaxer après une journée de travail ou de cours?**

- Jamais       Rarement       Parfois       Souvent       Toujours

**39. Dans quelle mesure est-il important pour vous que le jeu permette de vous échapper du monde réel?**

- Pas important du tout     Un peu important     Important     Très important     Extrêmement important

## Article de validation :

Billieux, J., Van der Linden, M., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D., & Thorens, G. (2012). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. Computers in Human Behavior.

## Cotation :

Facteur 1 : Advancement : 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Facteur 2 : Mechanics : 7, 8, 9, 10

Facteur 3 : Competition: 11, 12, 13, 14

Facteur 4 : Socializing 15, 16, 17, 18

Facteur 5: Relationship: 19, 20, 21

Facteur 6: Teamwork: **22(r)**, **23(r)**, 24 , **25(r)** [haut score = motivated by playing in group]

Facteur 7: Discovery 26, 27, 28, 29

Facteur 8: Rolep-playing: 30, 31, 32, 33

Facteur 9: Customization: 34, 35, 36

Facteur 10: Escapism: 37, 38, 39

**(r)= reversed items**

## Means and Standard Deviations in a sample of 690 *World of Warcraft* players (Billieux et al., 2012; Computer in Human Behavior).

Motives	<i>M</i>	<i>SD</i>	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1. Advancement	2.69	0.82	-								
2. Mechanics	3.34	0.88	.47***	-							
3. Competition	2.23	0.85	.45***	.27***	-						
4. Socializing	3.67	0.75	-.08*	-.01	-.16***	-					
5. Relationship	2.71	0.83	.19***	.20***	.10**	.43***	-				
6. Teamwork	3.24	0.74	.01	.05	-.03	.24***	.24***	-			
7. Discovery	2.98	1.10	-.01	-.01	-.12**	.25***	.13***	-.22***	-		
8. Role-play	2.63	0.79	.10**	.11**	.05	.27***	.15***	-.07***	.36***	-	
9. Customization	2.65	0.96	.27***	.18***	.10**	.15***	.13***	-.12***	.31***	.41***	-
10. Escapism	2.93	0.80	.24***	.17***	.16***	.05	.14***	-.05	.04	.28***	.28***

\*  $P < 0.05$ . \*\*  $P < 0.01$ . \*\*\* $P < 0.001$ .