



HAL
open science

Etre ou ne pas être... humain dans un monde virtuel : effets sur les comportements

L Barbier, Laura Déléant, Valérie Fointiat

► To cite this version:

L Barbier, Laura Déléant, Valérie Fointiat. Etre ou ne pas être... humain dans un monde virtuel : effets sur les comportements. 59ème Congrès annuel de la Société Française de Psychologie, Psychologie, Santé et Société, Sep 2018, Reims, France. hal-01979003

HAL Id: hal-01979003

<https://amu.hal.science/hal-01979003v1>

Submitted on 12 Jan 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

¹Barbier, L., ¹Déléant, L., & ²Fointiat, V.

¹Université de Lorraine, PERSEUs, Metz, France

²Aix Marseille Univ, LPS, Aix en Provence, France

Introduction

Les mondes virtuels désignent des plateformes en ligne dans lesquels les utilisateurs évoluent via des avatars. À la suite d'une première étude sur le Pied-dans-la-porte (Freedman & Fraser, 1966) et l'anthropomorphisme de l'avatar, nous avons découvert qu'il était possible de reproduire les effets du PDLP dans un monde virtuel à l'unique condition où le solliciteur était d'apparence humaine. Difficilement interprétables en termes d'auto-perception et d'engagement, ces résultats pourraient être expliqués à la lumière de la théorie de la présence sociale (Short, Williams, & Christie, 1976) et de la théorie de la réduction de l'incertitude (Berger & Calabrese, 1975). Nous savons que les avatars affectent les interactions interindividuelles, et peuvent donc affecter l'influence sociale. De plus, la littérature indique que l'absence d'anthropomorphisme d'un avatar peut induire de l'incertitude et diminuer la présence sociale perçue (Tidwell & Walther, 2002). A l'aide de deux études menées dans Second Life, nous voulons reproduire les effets du PDLP avec un avatar non-humain personnifié et expliquer les effets de l'apparence de l'avatar grâce à la présence sociale et l'incertitude.

Méthode

Notre première étude (N=200) suit un plan 2(Pied-dans-la-porte : sans, avec) x 2(Personnification de l'avatar-expérimentateur: sans, avec). L'avatar-expérimentateur, se présentant sous la forme d'un cube, abordait les participants en se présentant soit comme « Sam, un joueur » (avec personnification), soit comme « un cube » (sans personnification). Ensuite, l'avatar-expérimentateur lui proposait -ou non la requête préparatoire (le prendre en photo), puis le comportement cible (se téléporter dans une région donnée).

Notre seconde étude (N=240) a pour objectif de mesurer la présence sociale et l'incertitude induite par l'avatar-expérimentateur. Cette recherche illustre un plan 2(Type d'avatar : non-

humain, humain) x 2(Personnification : sans, avec). L'avatar-expérimentateur abordait les participants et se personnifiait comme : «Salut, je suis Sam, un étudiant qui réalise une étude sur mon avatar...», ou non et disait « Salut, je conduis une étude sur mon avatar... ». Si le participant acceptait l'interaction alors des questions étaient posées - permettant d'obtenir des scores de présence sociale (Nowak, 2013) et d'incertitude (Clatterbuck, 1979). De plus, nous avons relevé le taux de réalisation du comportement cible (répondre aux questions).

Résultats

Les résultats de la première étude indiquent que les participants réalisent davantage le comportement cible lorsqu'ils sont sollicités par Sam plutôt que par un cube, indépendamment du PDLP ($\chi^2(1)=4.577, p=.032$). De plus, un effet d'interaction entre PDLP et personnification est obtenu ($\chi^2_{\text{wald}}(3)=8.268, p=.041$) : les participants sont plus nombreux à réaliser le comportement cible lorsque le PDLP est accompagné d'une personnification (60%) que lorsqu'il n'y en a pas (40%).

La seconde étude permet de constater un nouvel effet de la personnification sur la réalisation du comportement cible ($\chi^2(1)=4.848, p=.028$) mais aussi que l'apparence humaine de l'avatar induit de la présence sociale ($t(113)=2.336, p=.021$). Néanmoins, la personnification n'induit pas plus de présence sociale. Enfin, aucun effet de l'avatar ou de la personnification n'a été observé sur l'incertitude.

Discussion

La première étude permet de déterminer que la personnification d'un avatar non-anthropomorphique permettait d'augmenter les probabilités d'obtenir un comportement. La personnification de l'avatar permet d'obtenir les informations nécessaires sur l'avatar-expérimentateur et de le catégoriser (Nowak & Rauh, 2006) et sûrement de réduire l'incertitude qui a pu naître de l'interaction. La seconde recherche indique que l'effet de l'apparence de l'avatar est uniquement lié à la présence sociale. Comme d'autres auteurs (Kim & Sundar, 2012), nous pensons que l'apparence humaine de l'avatar a une importance dans les interactions interindividuelles en ligne, notamment par la présence sociale qu'il induit. Toutefois, la personnification ne permet pas d'injecter plus de présence sociale dans un avatar. Une des explications possibles serait que les comportements d'aide sont plus facilement réalisés lorsqu'ils sont demandés par des individus qui nous ressemblent (Cialdini, et al., 1997).

Références

Clatterbuck, G. W. (1979). Attributional confidence and uncertainty in initial interaction. *Human communication research*, 5(2), 147-157.

Freedman, J. L., & Fraser, S. C. (1966). Compliance without pressure: the foot-in-the-door technique. *Journal of personality and social psychology*, 4(2), 195-202.

Nowak, K. L. (2013). Choosing Buddy Icons that look like me or represent my personality: Using Buddy Icons for social presence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1456-1464.