

Virtual Embodiment Questionnaire (VEQ) - Français

Références

L'instrument a été publié dans la revue suivante, qui sert de référence pour l'utilisation et les publications ultérieures:

D. Roth and M. E. Latoschik (2020), Construction of the Virtual Embodiment Questionnaire (VEQ), in *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, doi: 10.1109/TVCG.2020.3023603.

Bibtex:

```
@article{roth_veq_2020,  
  author={D. {Roth} and M. E. {Latoschik}},  
  journal={IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics},  
  title={Construction of the Virtual Embodiment Questionnaire (VEQ)},  
  year={2020},  
  volume={26},  
  number={12},  
  doi={10.1109/TVCG.2020.3023603},  
  pages={3546-3556}  
}
```

Prédécesseur

Roth, D., Lugrin, J. L., Latoschik, M. E., & Huber, S. (2017, May). Alpha IVBO-construction of a scale to measure the illusion of virtual body ownership. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2875-2883). ACM.

Instructions

Veillez lire chaque affirmation et marquer d'une croix (1 à 7) celle qui correspond le plus à votre opinion. Il n'existe ni bonnes ni mauvaises réponses. Répondez de manière spontanée et intuitive.

	<i>Pas du tout d'accord</i>	<i>Pas d'accord</i>	<i>Pas vraiment d'accord</i>	<i>Ni l'un ni l'autre</i>	<i>Plutôt d'accord</i>	<i>D'accord</i>	<i>Entièrement d'accord</i>
	1	2	3	4	5	6	7
Acceptation/Revendication							
AC1 myBody							
J'avais l'impression que le corps virtuel était mon corps.	0	0	0	0	0	0	0
AC2 myBodyParts							
J'avais l'impression que les parties du corps virtuel étaient les parties de mon corps.	0	0	0	0	0	0	0
AC3 humanness							
J'avais l'impression que le corps virtuel était humain.	0	0	0	0	0	0	0
AC4 belongsToMe							
J'avais l'impression que le corps virtuel m'appartenait.	0	0	0	0	0	0	0
	<i>Pas du tout d'accord</i>	<i>Pas d'accord</i>	<i>Pas vraiment d'accord</i>	<i>Ni l'un ni l'autre</i>	<i>Plutôt d'accord</i>	<i>D'accord</i>	<i>Entièrement d'accord</i>
	1	2	3	4	5	6	7
Contrôle/Agency							
CO1 myMovements							
Le corps virtuel bougeait comme mon propre corps bougerait.	0	0	0	0	0	0	0
CO2 controlMovements							
J'avais l'impression de contrôler les mouvements du corps virtuel.	0	0	0	0	0	0	0
CO3 causeMovements							
J'avais l'impression d'être à l'origine des mouvements du corps virtuel.	0	0	0	0	0	0	0
CO4 syncMovements							
Les mouvements du corps virtuel étaient synchronisés avec mes propres mouvements.	0	0	0	0	0	0	0
	<i>Pas du tout d'accord</i>	<i>Pas d'accord</i>	<i>Pas vraiment d'accord</i>	<i>Ni l'un ni l'autre</i>	<i>Plutôt d'accord</i>	<i>D'accord</i>	<i>Entièrement d'accord</i>
	1	2	3	4	5	6	7
Changement/Change							
CH1 myBodyChange							
J'avais l'impression que la forme ou l'apparence de mon propre corps avait changé.	0	0	0	0	0	0	0
CH2 echoHeavyLight							
J'avais l'impression que le poids de mon propre corps avait changé.	0	0	0	0	0	0	0
CH3 echoTallSmall							
J'avais l'impression que la taille (hauteur) de mon propre corps avait changé.	0	0	0	0	0	0	0
CH4 echoLargeThin							
J'avais l'impression que la largeur de mon propre corps avait changé.	0	0	0	0	0	0	0

Processus d'analyse

Acceptation (Ownership) = $(AC1 + AC2 + AC3 + AC4)/4$

Contrôle (Agency) = $(CO1 + CO2 + CO3 + CO4)/4$

Change = $(CH1 + CH2 + CH3 + CH4)/4$

Méthode

L'échelle capture le degré de personnification virtuelle (virtual embodiment) avec les facteurs Acceptation (Ownership), Contrôle (Agency) et Changement (changement ressenti du propre schéma corporel). L'échelle doit être mesurée immédiatement après l'exposition/induction d'une personnification virtuelle. Une échelle de 0 à 6 points peut être utilisée alternativement à l'échelle de 1 à 7 points.

Éléments supplémentaires (exclus par analyse factorielle confirmatoire)

AGX1 bodyControlEnjoyment (AG)

J'ai apprécié de contrôler le corps virtuel.

VOX1 ownOtherbody (BO)

J'avais l'impression de posséder un autre corps que le mien.

CHX1 myBodyCheck (CH)

J'avais l'impression de devoir vérifier si mon propre corps ressemblait encore à l'image que j'en avais.

VOX2 belongsOtherPerson (BO*)

J'avais l'impression que le corps virtuel appartenait à une autre personne. *(recodé)

Contact

daniel.roth@tum.de

www.virtualembodimentscale.com