

Adaptation française de l'échelle EGameFlow (Fu, Su & Yu, 2009, traduction Heutte, 2015)

8 dimensions et 42 items

Facteurs	Item	contenus
Concentration	C1	La plupart des objectifs du jeu sont en relation avec l'apprentissage de (matière/discipline)
	C2	On ne met pas en avant les éventuels manques d'attention
	C3	En règle générale, je suis capable de rester concentré sur le jeu
	C4	Mon attention n'est pas détournée des tâches sur lesquelles il est prévu de se concentrer
	C5	On ne m'impose pas des tâches qui semblent n'avoir aucune relation entre elles
	C6	Dans (nom du jeu), la charge de travail est adaptée à mon niveau
Clarté de l'objectif à atteindre	G1	En règle générale, les objectifs ont été expliqués en début de jeu
	G2	En règle générale, les objectifs du jeu ont été clairement expliqués
	G3	Les objectifs intermédiaires ont été expliqués au début de chaque séquence
	G4	Les objectifs intermédiaires ont été clairement expliqués
Rétroaction	F1	Je suis tenu au courant de mes progrès dans le jeu
	F2	J'ai un retour d'informations immédiat sur mes actions
	F3	Les nouvelles tâches à accomplir me sont immédiatement communiquées
	F4	Les nouveaux évènements me sont immédiatement communiqués
	F5	Je suis immédiatement informé de mon succès (ou de mon échec) sur les objectifs intermédiaires
Défi	H1	Le jeu fournit des indices dans le texte qui me permettent de maîtriser les épreuves
	H2	Le jeu fournit un support en ligne qui m'aide à maîtriser les épreuves
	H3	Le jeu fournit des aides auxiliaires audio ou vidéo qui m'aident à maîtriser les épreuves
	H4	La difficulté des épreuves augmente en fonction de l'amélioration de mes compétences
	H5	Les nouvelles épreuves sont proposées à un rythme adapté
	H6	Le jeu propose différents niveaux d'épreuves, adaptables à différents joueurs
Autonomie	A2	J'ai le sentiment de contrôler et d'agir sur le jeu
	A3	Je connais la prochaine étape du jeu
	A4	J'ai le sentiment de contrôler le jeu
Immersion	I1	Je perds la notion du temps lorsque je joue
	I2	Je n'ai plus conscience de mon environnement lorsque je joue
	I3	J'oublie temporairement mes problèmes lorsque je joue
	I4	J'expérimente une altération de la notion du temps
	I5	Je suis capable de m'impliquer dans le jeu
	I6	Je me sens émotionnellement impliqué dans le jeu
	I7	Je suis totalement impliqué dans le jeu
Interaction sociale	S1	J'ai envie de coopérer avec des camarades de classe
	S2	Je collabore étroitement avec des camarades de classe
	S3	Coopérer durant le jeu aide à l'apprentissage
	S4	Le jeu favorise l'interaction sociale entre les joueurs (discussion, etc...)
	S5	Le jeu favorise les réseaux sociaux dans le cadre du jeu
	S6	Le jeu favorise les réseaux sociaux en dehors du jeu
Amélioration des connaissances	K1	Le jeu améliore mes connaissances
	K2	Je comprends les idées de base de l'enseignement dispensé
	K3	J'essaie d'appliquer mes connaissances dans le jeu
	K4	Le jeu incite le joueur à intégrer l'enseignement dispensé
	K5	Je veux approfondir l'enseignement dispensé

Références :

Fu, F.L., Su, R.C. & Yu, S.C. (2009). EGameFlow: A Scale to Measure Learners' Enjoyment of E-Learning Games. *Computers & Education*, 52 (1), 101-112.

Heutte, J. (2015). *L'environnement optimal d'apprentissage vidéo-ludique : Contribution de la psychologie positive à la définition d'une ingénierie ludo-éducative autotélique*. Séminaire CNAM-ENJIM "Bases cognitives, sociales et émotionnelles des jeux et médias interactifs numériques", Angoulême, France.