

# Test A/B fictif sur le temps de fixation d'une image sur la page d'accueil du site eSport ZONE

Nicolas Hervy

Le 15.03.2022.

## Note

Ce document représente un exercice portant sur la réalisation d'un test A/B fictif en lien avec la création d'une maquette de site web interactive, réalisé à titre pédagogique dans le cadre du cours **Design centré utilisateur et ergonomie II** du *Master of Science in Learning and Teaching Technologies* (MALTT) de l'Université de Genève.

## 1 Introduction

Ce rapport présente les résultats d'un test A/B (*n.b.*, **FICTIF**) effectué sur la page d'accueil du site eSport Zone, voué à guider et informer les utilisateurs et visiteurs sur les possibilités professionnelles envisageables dans le monde de l'eSport. Ce test a été pensé consécutivement à une réflexion sur le fait de comparer deux images, chacune véhiculant une représentation sociale différente du jeu-vidéo.

## 2 Versions comparées

A ce jour, deux versions de la Home page existent et proposent comme visuel de fond soit la photographie d'une chaise gaming vide devant un écran (version A), soit une photographie d'un commentateur accompagné d'un joueur professionnel filmé par un cameraman (version B). A ce titre, il serait intéressant de savoir si le regard des utilisateurs est plus attiré par une image proposant la présence d'individus (version B) ou par une image composée uniquement de matériel gaming caricatural de l'activité (version A).

### 2.1 Version A : Image archétypale de l'eSport

L'image de la version A (Fig. 1, gauche) représente une photographie d'une chaise gaming vide devant un écran. Le visuel de cette version a initialement été choisi car il peut potentiellement être un point d'accroche dans la mesure où ce visuel est archétypal de l'eSport.

## 2.2 Version B : Image anthropocentrée

L'image de la version B (Fig. 1, droite) propose trois personnes, un commentateur, un joueur professionnel et un cameraman. L'eSport est un domaine professionnel encore aujourd'hui associé dans l'imaginaire collectif aux joueurs de jeux-vidéos, seuls, dépourvus de relations sociales. Nous nous sommes alors interrogés sur le fait de proposer un visuel plus « rassurant » (pour des parents par exemple) et ne validant pas ce stéréotype en proposant un visuel dans lequel des individus semblent interagir dans le cadre d'un évènement eSportif., impliquant obligatoirement des relations sociales.

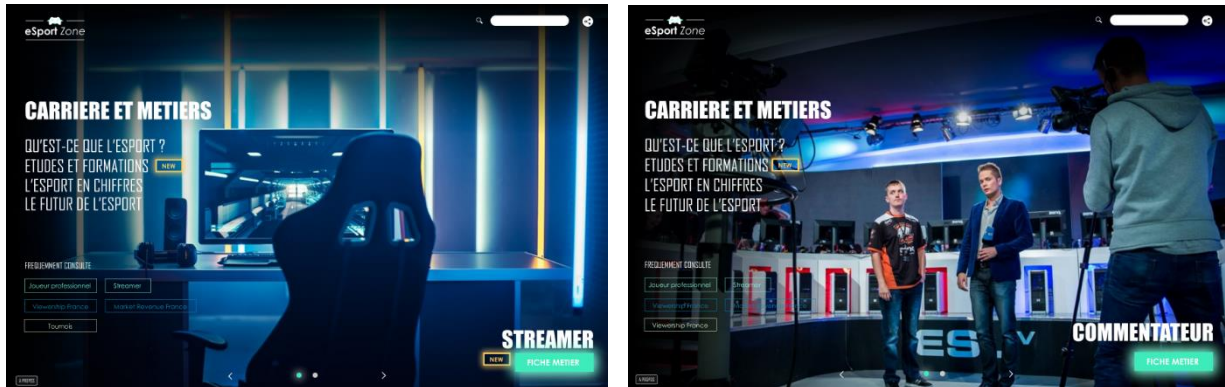


FIG. 1 : Version A, image archétypale de l'eSport à gauche. Version B, image anthropocentrée à droite.

### 3 Test

N = 54 participants ayant participé au test effectué à l'aide d'un dispositif de type eye-tracker Tobii TX300. Chaque participant a été aléatoirement assigné à la vision d'une maquette de la page d'accueil du site web eSport Zone proposant la version A et la version B en mesurant la variable indépendante « temps de fixation » en inter-sujet. Les deux images, de la même taille placée exactement au même endroit de la maquette, représentaient le seul élément différent dans les deux maquettes. Les participants ont reçu comme seule consigne d'explorer visuellement la page d'accueil pendant 30 secondes.

### 4 Résultats

En général, l'image de la page d'accueil a été fixée pour  $M = 3.22$  secondes ( $SD = 1.35$ ).

Descriptives

	version	N	Missing	Mean	Median	SD	Minimum	Maximum
temps_fixation	A	27	0	2.81	2.86	0.922	0.536	4.56
	B	27	0	3.63	3.51	1.578	0.378	7.05

Avec la version A de l'image, celle archétypale de l'eSport, le temps de fixation moyen a été de  $M = 2.81$  ( $SD = 0.922$ ). Pour la version B, anthropocentrée, le temps de fixation moyen a été de  $M = 3.51$  ( $SD = 1.578$ ).

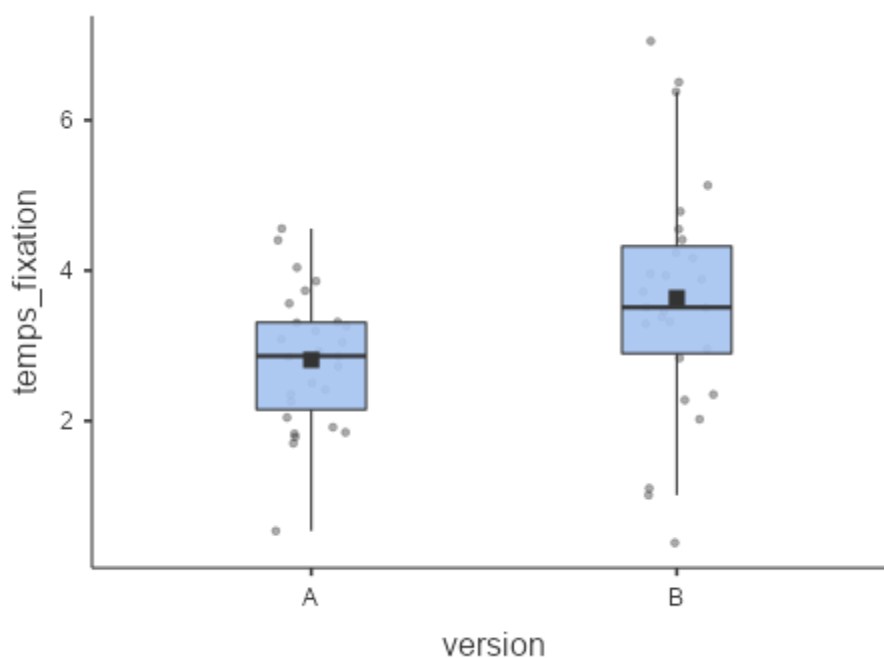


Fig. 2 Comparaison du temps de fixation sur les deux versions des images. Les barres représentent les intervalles de confiance à 95 pourcent.

Dans la mesure où les tests suivants ont été réalisés sur des échantillons fictifs, la détermination de la distribution de la variable indépendante (VI) « temps\_fixation » était importante pour choisir une méthode statistique appropriée. Ainsi, un test de Shapiro-Wilk a été effectué et n'a pas montré de preuve de non-normalité ( $W = 0,975$ ,  $p\text{-value} = 0,314$ ). Sur la base de ce résultat, et après examen visuel de l'histogramme de notre VI, nous avons décidé d'utiliser un test paramétrique.

Un t-test bilatéral à échantillon dépendants avec hétérogénéité de la variance (Welch t-test) corrobore la présence d'une différence dans le temps de fixation pour les deux images ( $\Delta M = -0.822$ , 95%, CI [ - 1.53, - 0.116],  $t(52.0) = -2.34$ ,  $p < 0.05$ ). La version B de l'image a été fixée 0,82 secondes en plus que la version A, bien que l'image ait suscité plus de variation ( $SD_B = 1.578$  versus  $SD_A = 0.922$ ).

#### Independent Samples T-Test

							95% Confidence Interval	
							Lower	Upper
		Statistic	df	p	Mean difference	SE difference		
temps_fixation	Student's t	-2.34	52.0	0.023	-0.822	0.352	-1.53	-0.116
	Welch's t	-2.34	41.9	0.024	-0.822	0.352	-1.53	-0.112

## **5 Conclusion**

Les résultats du test A/B corroborent un temps de fixation plus élevé pour la version B de l'image comparée à la version A, avec une différence d'environ 0.8 secondes. Sur la base de ces résultats, nous avons décidé d'utiliser la version anthropocentrée de l'image (version B) comme image de fond de la page d'accueil du site eSport Zone.