

Étude de faisabilité d'études consommateurs d'achat de fruits et légumes moches dans un supermarché virtuel

Résumé

La grande distribution affiche une politique anti-gaspillage et a ainsi proposé dès 2014 des Fruits et Légumes (F&Ls) « moches » à la vente. Mais ces ventes sont temporaires et locales, et ont des effets peu étudiés sur le comportement des consommateurs.

Nous proposons ici d'étudier si un magasin virtuel immersif (dans lequel nous contrôlons les F&Ls) peut être utilisé pour étudier le comportement des consommateurs confronté à des F&Ls « moches ».

Afin d'avoir assez de F&Ls pour remplir le magasin virtuel, nous avons généré des F&Ls d'apparences variables de manière semi-procédurale comme suit : (1) nous générons le maillage avec des Cylindres Généralisés (CGs) ; puis (2) générons les couleurs avec un système de particule.

Nous avons réalisé 2 études comparatives (resp. $N=142$ et $N=196$). L'une portant sur le comportement consommateur lorsque les F&Ls sont plus ou moins anormaux (8 F&Ls séparés en 4 groupes : sans déformation, légèrement déformés, déformés et fortement déformés). Ces différences n'avaient pas d'incidences sur le comportement. L'autre portait sur le comportement consommateur lorsque l'environnement est plus ou moins immersif (8 F&Ls sans déformation et 8 F&Ls déformés, séparés en 3 groupes : magasin laboratoire, magasin virtuel non-immersif et magasin virtuel immersif). Il existe des différences entre ces environnements sur le comportement.

Enfin, nous avons étudié si la représentation virtuelle du consommateur avait un effet lors de l'achat des produits (incluant, mais ne se limitant pas aux F&Ls) nous avons donc réalisé une étude ($N=29$) avec 2 groupes : avatar obèse et avatar non-obèse. Il existe des différences localisées entre ces représentations sur le comportement consommateur.

Mots-clés : Génération procédurale ; réalité virtuelle ; incarnation virtuelle ; magasin virtuel

Visa du Directeur de Thèse

