Bonjour,

Bienvenue à cette expérience de psycho-physiologie. Cette vidéo vous explique en détails le fonctionnement de la tâche de raisonnement que vous allez effectuer. Soyez attentifs, et n’hésitez pas à mettre la vidéo en pause ou à visionner de nouveau un passage que vous n’auriez pas compris.

La tâche de raisonnement est composée de grilles, comportant des valeurs numériques. Ces grilles peuvent être de deux types. Dans zin cas, votre tâche est de déterminer si la grille contient plusse de chiffres pairs, ou plusse de chiffres impairs.

Dans l’autre cas, vous devez faire un choix entre deux options, en même temps qu’un autre joueur. Ce choix, détermine le nombre de points d’expérience que vous gagnez. La grille résume le nombre de points gagnés, en fonction de l’option que vous choisissez, et de l’option choisie par l’autre joueur.

Lorsque la grille apparaît, elle reste 30 secondes à l’écran. Vous avez donc 30 secondes pour examiner la grille, et prendre votre décision.

Au bout de 30 secondes, la grille disparaît de l’écran, et vous avez alors 3 secondes pour indiquer l’option que vous choisissez, grâce aux flèches « droite » et « gauche » du clavier.

Vous allez maintenant, observer l’organisation d’une grille, type.

La grille est composée de quatre zones.

Une zone dans laquelle apparaît l’autre joueur.

Une zone représentant les deux options de l’autre joueur.

Une zone représentant vos propres options.

Une zone représentant les conséquences de ces options.

Chaque joueur a deux options. Vous devez faire votre choix, sachant que l’autre joueur à deux options équivalentes aux vôtres. Vous devez évaluer le résultat de votre choix, en vous basant sur les chiffres au milieu de la grille.

Les chiffres écrits en gras, au premier plan, représentent les points expérimentaux que vous pouvez gagner.

Les chiffres écrits en italique, à l’arrière-plan, représentent les points expérimentaux que l’autre joueur peut gagner.

Concentrons-nous sur l’exemple de grille que vous avez devant vous.

Si vous faites le choix « bleu », et que l’autre joueur fait le choix « bleu », chacun gagne 0,32 points d’expérience.

Si vous faites le choix « bleu », et que l’autre joueur fait le choix « vert », vous gagnez : 0,20 points d’expérience, et l’autre joueur en gagne 0,44.

Si vous faites le choix « vert », et que l’autre joueur fait le choix « bleu », vous gagnez 0,44 points d’expérience, et l’autre joueur en gagne 0,20.

Si vous faites le choix « vert », et que l’autre joueur fait le choix « vert », chacun gagne 0,12 points d’expérience.

Le nombre de points gagnés pour l’expérience, sera le total des points gagnés pour chaque grille.

Il y a, douze grilles de ce type au total.

Vous pouvez, au cours de cette expérience, gagner maximum 4,62 points, et minimum 0,82 points.

Vous ne connaitrez pas les points obtenus sur une grille, afin de ne pas être influencé dans votre votre choix sur la suivante.