

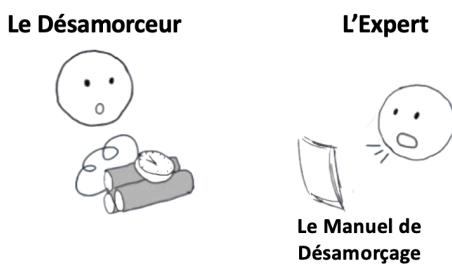
Consignes participants

Tout d'abord, merci d'avoir accepté de participer à cette expérience ! Elle se déroulera en deux parties :

1^{ère} partie : jeu collaboratif

Pour la première partie de cette expérience, vous allez jouer à un jeu vidéo appelé *Keep Talking and Nobody Explodes*. Vous aurez 15 minutes tenter de désamorcer une bombe en collaboration avec l'autre participant. Rassurez-vous, vous n'êtes pas évalués sur la réussite de cette tâche, vous pouvez jouer à ce jeu sans aucune pression !

Deux rôles sont à vous répartir avec votre binôme selon vos affinités : l'un d'entre vous aura la responsabilité de la manipulation de la bombe (sur ordinateur), l'autre aura entre les mains le manuel contenant les informations pour désamorcer la bombe.



Un temps de familiarisation avec le manuel et le jeu vous sera donné avant le début de l'expérience. Vous ne pourrez pas revenir sur la répartition des rôles une fois la familiarisation réalisée et **n'aurez pas le droit de voir l'écran / le manuel de votre partenaire durant le jeu**, n'hésitez donc pas à vous manifester si vous plus à l'aise avec l'un des deux rôles !

2^{ème} partie : dilemme moral

Pour la seconde partie de cette expérience, vous pouvez mettre de côté l'ordinateur. Vous aurez maintenant 15 minutes de discussion libre avec l'autre participant ! Un premier sujet vous est proposé pour lancer la conversation :

« Trois passagers sont dans une montgolfière qui perd rapidement de l'altitude et est en passe de s'écraser. Le seul moyen pour les passagers de survivre est de sacrifier l'un d'entre eux. Parmi ces passagers se trouvent : un scientifique dont les recherches pourraient amener au développement d'une thérapie révolutionnaire contre le cancer, une maitresse d'école primaire enceinte, et son mari, qui est également le pilote de la montgolfière. Quelle serait la meilleure solution à leur proposer ? »

Si vous atteignez rapidement un consensus sur le dilemme, nous vous encourageons à discuter pour apprendre à vous connaître : parcours professionnel, anecdote...

Vous enchainerez les deux tâches sans pause, mais vous pourrez interrompre l'expérience à tout moment en faisant un signe de la main ou en le disant simplement dans le micro. Si vous avez des questions, n'hésitez pas !

Dernière étape avant de vous libérer, merci de répondre à ces quelques questions :

- Lien vers questionnaire : (voir email reçu)
- Mot de passe du questionnaire : **bkt**
- Il vous faut créer un compte FindingFive avant de pouvoir répondre

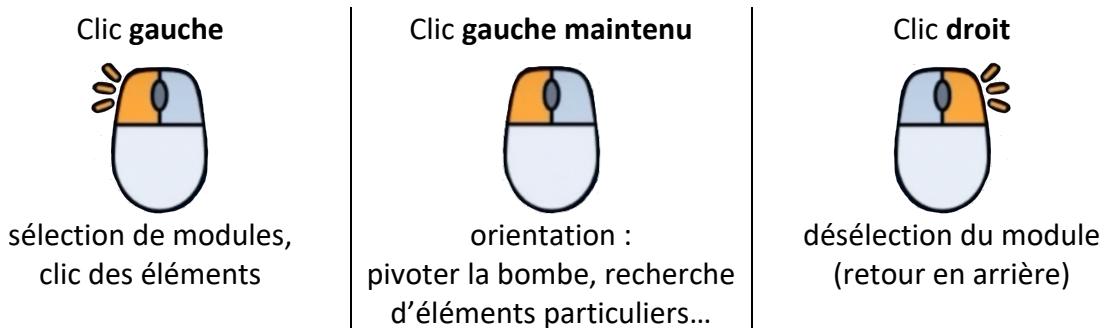


Consignes – Désamorceur

Vous pourrez découvrir comment manipuler la bombe dans le tutoriel du jeu. Cette fiche rassemble quelques informations à garder en tête pendant le jeu :

Interaction avec le jeu

La bombe se contrôle entièrement à la souris :



Spécificités à retenir

- Le chronomètre (timer) sur la bombe n'est présent qu'à titre informatif
- Le nombre d'erreurs (également nommé strikes) est affiché au-dessus du timer (1 erreur = une étoile, 2 erreurs...) et peut changer le comportement de certains modules
- Une petite diode est présente dans le coin supérieur droit des modules :
 - Elle clignote rouge si vous commettez une erreur, avant de s'éteindre
 - Elle est verte si le module est fini, éteinte sinon.
 - Si tous vos modules ont leurs diodes vertes allumées, c'est que vous avez fini la bombe, bravo !

