

Compte rendu - Réunion n°2 - Galèrapagos

Étape 1 :

- Faire les deux parties et un seul entretien d'auto-confrontation ;
- Faire deux vidéos des parties séparées ;
- Durant la vidéo, l'expérimentateur peut énoncer les variables évolutives du jeu : météo, nombre de ressources nourriture et eau...
- Préciser le formulaire de consentement pour la partie et pour l'entretien ;
- Pour les temps de la vidéo : prendre en vidéo, extraire la vidéo, reporter les temps séparément et ensuite les apposer à la vidéo ;
- Faire une fiche de grille de questions pour l'entretien d'auto-confrontation avec le joueur organisée en grand thème de questions et avec des espaces pour répondre ;
- Organisation de l'entretien ==> grille de questions + grille des joueurs en fonction des tours + ordi avec vidéo ;
- Demander les premières impressions sans la grille ;
- Faire une grille commune entre l'observation et l'entretien (interprétation) en deux colonnes avec des questions d'auto-confrontation ;
- **Organisation - protocole importante à retenir des expérimentations :**
 - **Faire passer les questionnaires de personnalité et de profil métacognitif dès l'arrivée des joueurs (biais moindre que à la fin de l'entretien) ;**
 - **Les joueurs jouent leurs deux parties et les observateurs prennent en note à l'aide des grilles d'observations et de suivi des actions des joueurs ;**
 - **À l'issue des parties, faire passer le questionnaire MIST, démographique et des questions globales sur le jeu afin de gagner du temps pour préparer l'entretien (finaliser les notes) et de gagner du temps d'écriture !**
 - **Tout de même, relancer le joueur avec ses impressions globales au début de l'entretien pour le plonger dans la partie ;**
 - **Effectuer l'entretien d'auto-confrontation ;**

- **Faire une partie libre pour se familiariser avec le jeu et une partie contrôlée avec le même système de jeu ;**
- **Organisation de la distribution des cartes pour la partie contrôlée :**
 - **Distribuer des 4 cartes contrôlées anticipées au début du jeu leur permettant de faire toutes les stratégies ;**
 - **Donner à chaque tour une carte retournée au joueur tous en même temps : lors de chaque tour, chacun regarde sa carte et choisit : soit de la garder ; soit de la laisser pour faire une autre action ; et ils décident en même temps sans être influencé par le choix des autres ;**
 - **À l'issue de 8 tours, la carte tempête est programmée pour forcer la fin du jeu ;**
 - **Respecter le schéma trois tours avec des cartes « neutres » au global sur la main de cartes du joueur, et tour 4 à 7, distribuer des cartes plus agressives ou collaboratives ;**
- —> préparer une grille de la liste des cartes que vont piocher les joueurs et des actions que le joueur ;
- —> détailler le scénario d'expérience ;
- Faire une grille de la liste des cartes à utiliser : attention : remplacer le pendule par le conque ;
- Mettre la plaque de tôle dès le départ ;
- Mettre la planche de bois à la place du café ;
-