*(Consignes copiées-collées de mon mail du 20/12)*

* Résultats des questionnaires : Lucie, je n'ai pas encore eu le temps de regarder ce que tu as fait pour les formules mais j'ai bien reçu. Il faudrait en déduire un profil de chaque joueur sur chaque questionnaire. L'idéal serait un tableau qui résume, pour chaque joueur, ses résultats aux différents questionnaires.
* Observation : Julien, peux-tu faire un résumé du profil de chaque joueur observé avec ta grille, indépendamment des résultats aux questionnaires ? Ce serait intéressant d'intégrer ensuite au tableau mentionné ci-dessus les différentes dimensions que tu as observées dans le comportement des joueurs au cours de la partie, pour une comparaison plus facile.
* Vidéos :
  + Julien m'a parlé du logiciel Tropes et d'outils d'IA générative pour l'analyse. Si vous avez le temps, je pense que ce serait intéressant d'essayer d'utiliser certains de ces outils pour avoir une analyse complémentaire des entretiens et éventuellement faire ressortir des choses qu'on n'aura pas vues manuellement.
  + Mais pour moi la priorité est une analyse manuelle. Pour avoir des résultats normés, il vaut peut-être mieux que je m'occupe de l'analyse de toutes les vidéos. Je vais tester et je vous tiens au courant selon le temps que ça me prend et si j'arrive à établir des consignes claires pour qu'on note les résultats de la même manière.
  + En pratique je ne sais pas si on pourra facilement distinguer les profils collaboratifs des profils pragmatiques. Peut-être qu'on peut plus facilement distinguer le collaboratif pur de l'individualiste pur (qui veut tuer quelles que soient les circonstances) et de celui qui a une stratégie plutôt changeante en fonction de la situation. Sans oublier l'irrationnel, qu'on n'a pas tellement observé hier je crois (ce serait plutôt chez des joueurs moins experts je pense).
* Garder en tête l'objectif : il faut récolter tous les indices qui nous permettent de supposer dans quelle stratégie est le joueur, qu'il s'agisse de son profil psychologique etc. (est-ce qu'on voit la même manière de jouer pour des personnes qui ont le même profil ?) ou de ses actions au cours du jeu, et remplir un arbre de décision ; par exemple, l'action "poser le revolver sur la table" : 80% des personnes qui font cette action ont un comportement individualiste, 15% ont un comportement pragmatique, 5% collectif (exemple fictif bien sûr mais c'est ce que j'aimerais avoir dans l'idéal).