Justifications du protocole de la phase B

Table des matières

[1. Rappel des objectifs 1](#_Toc189657747)

[2. Rappel du protocole 2](#_Toc189657748)

[3. Justifications du protocole 3](#_Toc189657749)

[a. Questionnaires 3](#_Toc189657750)

[Questionnaires psychologique et méta-cognitif 3](#_Toc189657751)

[Questionnaire de la main idéale 4](#_Toc189657752)

[Questionnaire de ressenti général du joueur 5](#_Toc189657753)

[Questionnaire démographique 5](#_Toc189657754)

[Questionnaire MIST 6](#_Toc189657755)

[b. Entretien collectif 6](#_Toc189657756)

[4. Sources 6](#_Toc189657757)

[Questionnaire méta-cognitif 6](#_Toc189657758)

[Questionnaire psychologique 6](#_Toc189657759)

# Rappel des objectifs

*Objectifs de la phase B :*

* Confronter et si besoin adapter ou compléter l’arbre décisionnel de la phase A
* Déterminer les différentes stratégies utilisées par les joueurs et leurs motivations
* Repérer des variations/changements de stratégies naturels et leurs causes

*Éléments utilisés pour la réalisation des objectifs :*

* Gestion de la main initiale des joueurs (voire tout le long de la partie avec une prédisposition des cartes à distribuer)
* Questionnaires
* Entretien collectif à réaliser post-jeu

# Rappel du protocole

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Étape** | **Données à récolter** | **Durée** |
| 1. Short French Metacognition questionnaire | Structures des croyances métacognitives de régulation utilisées par les joueurs, telles que la planification, le suivi, la régulation des erreurs et la réévaluation des stratégies. | 3 min |
| 2. Questionnaire de personnalité : Big Five inventory | Mesure des cinq principaux traits de personnalité (extraversion, agréabilité, conscienciosité, ouverture à l’expérience, neuroticisme) | 5 min |
| 3. Partie 1 – entraînement (partie courte de découverte du jeu / rappel des règles ; arrivée de la tempête au bout de 3-4 tours pour écourter cette phase) | Aucune | 15 min |
| 4. Questionnaire main initiale idéale | 4 cartes idéales pour démarrer une partie + explication | 2 min |
| 5. Partie 2 : contrôle des mains initiales et de la pioche pour donner différents choix de stratégies | Grille d’observation :   * Données quantitatives issues du jeu * Verbatims et communications verbales * Dynamique de l’affectivité groupale * Activité corporelles et comportementale | 30 min |
| 6. Questionnaire de ressenti général du joueur | Vision globale du participant sur la partie & sa propre stratégie | 3 min |
| 7. Questionnaire démographique | Âge, niveau d’études, genre, entité de rattachement, nationalité, niveau d’expertise sur Galèrapagos | 2 min |
| 8. Questionnaire MIST | Susceptibilité à la mésinformation des joueurs | 5 min |
| 9. Entretien collectif | Vision de chaque participant sur sa propre stratégie et celle des autres | 60 min |
| **Total** |  | **2h** |

# Justifications du protocole

## Questionnaires

### Questionnaires psychologique et méta-cognitif

Les questionnaires traités ici doivent permettre d’évaluer les profils psychologiques et métacognitifs des joueurs dans leur vie quotidienne. Ils seront donc donnés au début de l’expérience, **en amont de la partie de Galèrapagos** et seront réalisés en la **présence d’un examinateur**. En remplissant ces questionnaires avant, nous cherchons à éviter une influence potentielle de l’attitude du joueur pendant la partie sur ses réponses aux questionnaires.

Pour obtenir une plus large description du profil du joueur, nous choisissons de garder **un questionnaire métacognitif** et **un questionnaire psychologique**. Les différents questionnaires sont comparés afin de justifier le choix de ces questionnaires.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Questionnaires méta-cognitifs | Metacognitive Awareness Inventory (MAI) | Short French Metacognition questionnaire | Cognitive Control Inventory (CCI) |
| Avantages | - Diversité des données métacognitives mesurées  - Validité du modèle | - Langue française  - Durée rapide (30 questions) | / |
| Inconvénients | - Limite linguistique (pas de traduction en français)  - Durée (52 questions) | - Spécificité aux croyances métacognitives (mais lien avec l’influence par les croyances) | - Limite linguistique (pas de traduction en français)  - Spécificité au contrôle méta-cognitif  - Documentation limitée |

*Fig. Tableau comparatif des questionnaires méta-cognitifs*

Le questionnaire « Short French Metacognition questionnaire » semble être le plus adapté à notre projet. En effet le « Metacognitive Awarness Inventory » n’est disponible qu’en anglais sans version validée en français ce qui pose un grand problème pour sa mise en œuvre dans le cadre de l’expérience. Aussi le « Cognitive Control Inventory » est très peu documenté et est en cela moins fiable que le questionnaire choisi.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Questionnaires psychologiques | Big five Inventory (BFI) | Échelle d’Individualisme-Collectivisme (INDCOL) | General Decision-Making Style (GDMS) |
| Avantages | - Disponibilité d’une version française validée  - Documentation large | - Spécificité de la mesure sociale | - Spécificité de la mesure sur la prise de décision |
| Inconvénients | - Durée (45 questions)  - Nuance de la classification | - Pas de questionnaire associé | - Limite linguistique (pas de traduction en français)  - Pas de questionnaire associé |

*Fig. Tableau comparatif des questionnaires de profil psychologique*

Le INDCOL et le GDMS étant très spécifiques, nous choisissons de garder le Big Five afin d’évaluer des traits de personnalité plus généraux.

Cependant le GDMS présente un intérêt dans l’évaluation des motivations à la prise de décision et pourra être particulièrement intéressant pour la phase C de l’expérimentation. C’est pourquoi nous choisissons de le garder afin de compléter les profils psychologiques des joueurs mais aussi en prévision d’une modification que leur décision.

### Questionnaire de la main idéale

Le questionnaire de la main idéale consiste en deux questions :

1. Pour débuter une partie de Galèrapagos, ma main initiale idéale serait : (Sélectionner 4 cartes)
2. Pour quelle(s) raison(s) avez-vous choisi ces cartes en particulier ?

Son but est d’évaluer les biais introduits par le contrôle des mains des joueurs. En effet, les expérimentateurs prédistribuent les cartes de manière à ce que chaque joueur ait le jeu donnant lieu au plus grand nombre de possibilités de stratégies, dans l’objectif de percevoir la stratégie « naturelle » initiale du joueur. On peut supposer que cette méthode peut tout de même influencer la stratégie initiale du joueur. Le questionnaire de la main idéale cherche donc à mettre en lumière les tendances stratégiques des joueurs sans influence des expérimentateurs, des autres joueurs ou des cartes distribuées au joueur. Il intervient entre la partie d’entraînement et la partie enregistrée pour que les joueurs aient les cartes et le jeu en tête. Le set de cartes proposé à la question 1 ne contient pas uniquement les cartes prédistribuées mais toutes les cartes du jeu ayant un intérêt stratégique potentiel, pour les mêmes raisons d’éviter toute influence des choix des expérimentateurs.

### Questionnaire de ressenti général du joueur

L’objectif du questionnaire de ressenti général du joueur est de recueillir un premier ressenti sur la partie sans influence des avis et discussions avec les autres joueurs. Il est composé des 3 questions suivantes :

1. Avez-vous ressenti une dynamique de groupe particulière dans cette partie ? (Parmi collective, individualiste, ambiguë et autre/réponse ouverte)
2. Avez-vous senti à certains moments que la partie prenait une tournure décisive ? Si oui, pourquoi ? (Réponse ouverte)
3. Aviez-vous des objectifs en débutant cette partie ? Si oui, lesquels ? Y a-t-il des moments où vous les avez perdus de vue ? (Réponse ouverte)

En particulier, la deuxième question permet de relever un ou plusieurs moments importants semblant être décisifs dans la partie du joueur. La réponse pourra être utilisée afin de cibler ces moments au cours de l’entretien collectif et d’approfondir les causes des actions.

En addition, la question 3 cible les objectifs individuels des joueurs ce qui doit permettre de caractériser leur stratégie. Elle est complétée par une question sur le maintien des objectifs qui pourra mettre en lumière les leviers d’actions qui permettront en phase C la modification de la stratégie par l’influence sur les objectifs personnels.

### Questionnaire démographique

Un questionnaire démographique est intégré de manière traditionnelle au protocole afin de récolter des informations utiles pour expliquer et/tempérer les résultats de l’expérimentation. Les données récoltées sont : l’âge, le niveau d’étude, le genre, la nationalité, le niveau au Galérapagos et la fréquence de jeu aux jeux de société.

### Questionnaire MIST

Cohérence avec la première expérimentation

Le questionnaire MIST est le seul questionnaire mesurant la désinformation à ce jour. Nous nous proposons de l’utiliser en perspective de la phase C dans le but de connaître les joueurs sensibles à la désinformation et donc à la modification de la stratégie via les messages utilisés. De plus, ce dernier questionnaire vient compléter le profil psychologique du joueur qui doit, grâce aux données récoltées permettre d’établir un modèle de prédiction de la stratégie.

## Entretien collectif

L’entretien collectif vient remplacer des entretiens d’auto-confrontation individuels qui devaient permettre d’identifier et/ou valider la stratégie du joueur grâce à son retour d’expérience et en revenant sur les points clés de la partie de Galérapagos. Pour des raisons de gain de temps, nous privilégions un entretien collectif permettant de réaliser les mêmes objectifs de manière collective en la présence de l’ensemble des joueurs.

Les questions posées portent sur des moments spécifiques revisionnés avec les joueurs et sur les raisons de leurs actions dans ces moments précis. Les résultats de cet entretien doivent permettre de connaître la réflexion individuelle exercée par les joueurs dans leur prise de décision au cours de la partie.

# Sources

### Questionnaire méta-cognitif

Dethier, V., Heeren, A., Bouvard, M., Baeyens, C., & Philippot, P. (2017). Embracing the Structure of Metacognitive Beliefs : Validation of the French Short Version of the Metacognitions Questionnaire. *International Journal Of Cognitive Therapy*, *10*(3), 219‑233. <https://doi.org/10.1521/ijct.2017.10.3.219>

Baptista, A., Soumet-Leman, C., & Jouvent, R. (2014). Métacognition et dépression : validation d’une version française du MCQ-30 en population clinique. *European Psychiatry*, *29*(S3), 569. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2014.09.251>

### Questionnaire psychologique

1. Plaisant, O., Courtois, R., Réveillère, C., Mendelsohn, G., & John, O. (2009). Validation par analyse factorielle du Big Five Inventory français (BFI-Fr). Analyse convergente avec le NEO-PI-R. *Annales Médico-psychologiques Revue Psychiatrique*, *168*(2), 97‑106. <https://doi.org/10.1016/j.amp.2009.09.003>

[Psychologie Genève : Questionnaire d'auto-évaluation de la Personnalité (psychologie-ge.ch)](https://psychologie-ge.ch/Test_Personnalite_bfi.html" \l ":~:text=Questionnaire d'auto-évaluation de la personnalité. Big Five Inventory)

Source Université de Cambridge à retrouver ici pour l’ajouter dans vos sources : <https://www.cam.ac.uk/stories/misinformation-susceptibility-test>