Protocole expérimentale de la phase B

# Rappel des objectifs

Objectifs de la phase B :

* Compléter l’arbre décisionnel de la phase A
* Etablir le profil psychologique d’un joueur
* Déterminer les stratégies utilisées par les joueurs et leurs motivations
* Repérer des 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)
* Questionnaires des personnalité et/ou métacognitifs
* Entretien d’auto-confrontation

# Déroulement générale de l’expérimentation

Les parties seront filmées afin de pouvoir revenir sur chaque action notamment pendant l’entretien d’auto-confrontation, mais il faudra tout de même remplir des grilles d’observation.

Les joueurs commencent la partie avec le même set de cartes déterminé à l’avance comme le jeu le plus « multistratégique » possible pour ne pas influencer la stratégie initiale.

**Déroulement**:

3 groupes différents de 4 joueurs (1 groupe d’experts du jeu, 1 groupe de débutants et 1 groupe avec 2 experts et 2 débutants) joueront chacun 2 parties. 3 expérimentateurs suivront chaque partie : chacun devra remplir la grille d’observation de 1 ou 2 des 4 joueurs. Chaque expérimentateur mènera ensuite des entretiens d’auto-confrontation avec chacun des joueurs qu’il a observés, afin de vérifier si l’identification de ses intentions et stratégies était correcte.

GRILLE D’OBSERVATION DE CHAQUE JOUEUR :

* Âge, genre, niveau d’études
* Expérience préalable sur le jeu de Galèrapagos
* Pendant chaque partie :

(Avant de démarrer la partie, il faudra encourager les joueurs à communiquer entre eux et discuter des décisions afin d’avoir plus d’éléments verbaux à analyser. Cela permettra également de connaître le consensus de l’équipe à tout moment afin de mieux interpréter les actions individuelles comme étant des actions individualistes ou collectives, suivant si elles répondent ou non au consensus atteint.)

* + Noter les cartes dont dispose le joueur
  + Noter chaque action / décision ainsi que les verbatims et observations diverses (non-verbal, comportement…)
* Entretien d’auto-confrontation :
  + Lors de l’entretien d’auto-confrontation, il faudra revenir sur chaque action prise et demander au joueur quels étaient son intention et son objectif.
  + On pourra envisager de suivre ou précéder cet entretien d’auto-confrontation avec un questionnaire de personnalité afin de contribuer à interpréter les résultats.

# Déroulement détaillé de l’expérimentation

## Questionnaires

Les questionnaires seront envoyés **en avance** aux sujets qui auront la possibilité d’y répondre à distance. Ils doivent permettre d’évaluer les profils psychologiques des joueurs dans leur vie quotidienne, en dehors de la partie de Galérapagos. En remplissant les questionnaires à l’avance, nous cherchons à ne pas influencer le profil psychologique du joueur par son attitude lors de la partie.

Afin de garder la méthode de mesure des profils psychologiques et métacognitifs, nous ne mélangeons pas les questions des questionnaires et restons fidèles au méthode d’évaluation validées par les recherches bibliographiques. Pour obtenir une plus large description du profil du joueur, nous choisissons de garder au moins **un questionnaire métacognitif** et au moins **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 Metacognitions questionnaire | Cognitive Control Inventory (CCI) |
| Avantages | - Diversité des données méta-cognitives mesurées  - Validité du modèle | - Langue française  - Durée (30 questions) | / |
| Inconvénients | - Limite linguistique  - Durée (52 questions) | - Spécificité aux croyances méta-cognitives | - Limite linguistique  - Spécificité au contrôle méta- cognitif  - Documentation limitée |

Le questionnaire « Short French Metacognitions 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 dans son utilisation. 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 questionnaire associé |

[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)

→ Les trois présentent un intérêt, à voir si des questionnaires en français sont disponibles pour l’INDCOL et le GDMS.

## Grille d’observation

Ecrire la présentation de l’expérience + consignes.

Pour le détail de la grille d’observation, cf Julien.

## Entretien d’auto-confrontation

Le but de l’entretien d’auto-confrontation est de valider avec le joueur l’identification de ses intentions et stratégies. Ils doivent permettre de mettre en lumière des changements de stratégies naturels et leurs causes, ainsi que les motivations du joueur dans le choix de sa stratégie initiale.

Ecrire la présentation de la partie d’auto-confrontation

Questions type pour le ressenti global de la partie :

* À quel moment avez-vous senti que la partie prenait une tournure décisive ?
* Comment avez-vous perçu les interactions avec les autres joueurs ? Avez-vous ressenti une dynamique collective dans cette partie ou plutôt une compétition individualiste ?
* Avez-vous remarqué un changement dans votre comportement ou votre stratégie au cours de la partie ?
* Y a-t-il eu des moments où vous avez perdu de vue vos objectifs ? Si oui, pourquoi ?

Questions type pour le visionnage de la vidéo :

* Quelles étaient tes intentions en prenant cette décision ? Cherchais-tu à atteindre un objectif précis ?
* Quel plan global suivais-tu à ce stade de la partie ?
* Y avait-il d'autres actions possibles que tu as envisagées avant de prendre cette décision ? Pourquoi ne les as-tu pas choisies ?
* Si tu avais pu revenir en arrière, aurais-tu fait la même chose ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
* Comment évaluais-tu les actions des autres joueurs ? T'inquiétais-tu de leurs stratégies ?
* Est-ce que les choix des autres joueurs ont influencé ta propre stratégie ? Si oui, comment ?