**Recherches sur les questionnaires spécifiques – stratégies de jeu**

Nous avons choisi de rechercher deux types de questionnaires afin de cibler et évaluer les profils de chaque sujet de nos futures expériences :

* Les **questionnaires métacognitifs**

**🡪** *Évaluent la capacité d’un individu à* ***réfléchir sur ses propres processus*** *de**pensée**; explorent des aspects comme* ***la conscience de ses actions mentales****, la capacité à* ***planifier****, à* ***surveiller*** *et à* ***réguler*** *ses* ***pensées****, ses stratégies* ***d’apprentissage*** *ou de* ***prise*** *de* ***décision****.*

* Les **questionnaires** **psychologiques**

**🡪** *Évaluent des* ***traits*** *de* ***personnalité****, des* ***attitudes****, des comportements et des* ***styles*** *de pensée, les styles**de prise**de décision, la* ***motivation****, la* ***coopération****,* ***l’agressivité****, etc.*

**1. Questionnaires métacognitifs**

* + - **Focus principal :**

• ***Conscience de sa cognition*** *:* La capacité d’une personne à savoir comment elle pense et apprend. »

•***Régulation de sa cognition*** *:* Comment une personne *planifie*, *contrôle* et *évalue* ses *actions* pour atteindre un *objectif* *spécifique* (par exemple, dans un jeu ou une tâche).

* + - **Quelques questions « métacognitives » :**

• *“Je réfléchis souvent à ma stratégie avant de commencer une tâche.”*

• *“Quand je ne comprends pas quelque chose, je prends un moment pour revoir ma stratégie.”*

• *“Je suis conscient des erreurs que je fais pendant une tâche et je les corrige rapidement.”*

Ces questionnaires sont donc particulièrement utilisés pour évaluer comment une personne s’auto-régule et prend conscience de ses performances, que ce soit dans un cadre d’apprentissage, de travail ou de jeu. En voici quelques exemples :

***A. Échelle de Conscience Métacognitive (Metacognitive Awareness Inventory - MAI)***

🡪 <https://advising.lafayette.edu/wp-content/uploads/sites/247/2021/10/metacognitive_awareness_inventory.pdf>

Ce questionnaire est conçu pour mesurer la conscience qu’a une personne de ses processus cognitifs. Il comprend deux volets : **connaissance de la cognition** (connaître ses capacités cognitives) et **régulation de la cognition** (comment la personne contrôle ses actions pendant un jeu). Les réponses se font sous la forme TRUE ou FALSE.

**Exemples de questions :**

• *« I set specific goals before I begin a task. »*

• *« I use different learning strategies depending on the situation. »*

• *« I have control over how well I learn. »*

• *« I stop and reread when I get confused. »*

***B. Short French Metacognitions questionnaire (MCQ-30)***

🡪 <http://www.uclep.be/wp-content/uploads/pdf/MCQ-30_French.pdf>

Cette échelle évalue les 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.

**Exemples de questions :**

• *« Le fait de m’inquiéter m’aide à éviter des*

*problèmes qui pourraient survenir. »*

• *« L’inquiétude m’aide à m’adapter aux choses. »*

• *« J’examine constamment mes pensées. »*

**Réponses possibles (échelle de Likert de 4) :**

*Pas d’accord, Légèrement d’accord, Assez d’accord, Tout à fait d’accord*

***C. Échelle de Contrôle Cognitif (Cognitive Control Inventory - CCI)***

Ce questionnaire explore la capacité d’un joueur à contrôler ses pensées et ses actions pendant une tâche complexe.

**Exemples de questions :**

• *“Je peux facilement revenir à ma tâche après avoir été distrait.”*

• *“Je suis capable de modifier ma stratégie en fonction de la situation.”*

• *“J’évalue l’efficacité de mes actions pendant le jeu.”*

Réponses possibles : De 1 (Pas du tout) à 5 (Tout à fait).

**2. Questionnaires Psychologiques**

**Focus principal :**

• **Traits de personnalité** : Mesure des caractéristiques comportementales stables (ex. : Big Five Inventory).

• **Comportements sociaux** : Tendance à coopérer ou à entrer en compétition (ex. : coopération vs individualisme).

• **Styles de prise de décision** : Approches utilisées par une personne pour résoudre des problèmes ou prendre des décisions.

**Exemples de questions psychologiques :**

• *“Je préfère travailler en équipe plutôt que seul.”* (Personnalité - agréabilité)

• *“Je prends mes décisions en me basant sur des données rationnelles.”* (Style de prise de décision - rationnel)

• *“Je me sens souvent anxieux dans des situations nouvelles.”* (Personnalité - névrosisme)

Ces questionnaires sont utilisés pour obtenir un profil général de la personnalité ou pour identifier des comportements spécifiques en fonction des situations.

***A. Big Five Inventory (BFI)***

Le Big Five Inventory est une échelle de mesure des cinq principaux traits de personnalité, qui sont utiles pour prédire les comportements des joueurs dans un jeu. Les traits incluent **l’extraversion**, **l’agréabilité**, **la conscienciosité**, **l’ouverture à l’expérience**, et **le neuroticisme**.

**Exemples de questions :**

• *“Je préfère travailler en équipe plutôt que seul.”* (Agréabilité)

• *“Je ressens souvent du stress ou de l’anxiété lorsque je fais face à des défis.”* (Neuroticisme)

• *“Je suis prêt à essayer des stratégies nouvelles ou risquées.”* (Ouverture à l’expérience)

Réponses sur une échelle de Likert : De 1 (Pas du tout d’accord) à 5 (Tout à fait d’accord).

***B. Échelle d’Individualisme-Collectivisme (INDCOL)***

Cette échelle permet de mesurer si un joueur tend vers un comportement **individualiste** (privilégie ses intérêts personnels) ou **collectiviste** (privilégie le groupe et la coopération).

**Exemples de questions :**

• *“Je préfère m’occuper de mes propres tâches sans trop d’interférence des autres.”* (Individualisme)

• *“Je pense que les décisions en groupe sont plus efficaces que les décisions individuelles.”* (Collectivisme)

Réponses sur une échelle de Likert de 1 (Pas du tout d’accord) à 5 (Tout à fait d’accord).

***C. General Decision-Making Style (GDMS)***

Cette échelle mesure les styles de prise de décision d’un individu. Il inclut cinq styles : rationnel, intuitif, dépendant, évitant, et spontané.

**Exemples de questions :**

• *“Je prends mes décisions après avoir longuement réfléchi et analysé les options.”* (Style rationnel)

• *“Je prends souvent des décisions impulsives.”* (Style spontané)

• *“Je préfère laisser les autres décider pour moi.”* (Style dépendant)

Réponses : Toujours, Souvent, Parfois, Rarement, Jamais.

**Utilisation dans ton expérience :**

Ces questionnaires peuvent être utilisés **avant l’expérience** pour déterminer le profil de départ des joueurs (traits de personnalité, style de décision, métacognition) et **après l’expérience** pour évaluer comment les joueurs ont ajusté leurs stratégies et processus cognitifs en fonction du jeu.