

Idée protocole expérimental: Effet Modélisation et effet simulation dans les jeux de rôles

..

10 février 2015

1 Protocole expérimental

1.1 Principes de base

Cette expérience est basé sur le kit INI-WAG. Cette expérience est basé sur un texte qui décrit une situation qui doit rester simple. Les joueurs sont derrière des ordinateurs, ne se voient pas, ne communiquent pas.

1.2 Groupes de joueurs

- Groupe A : Modélisateurs simulateurs joueurs
- Groupe B : Modélisateurs joueurs
- Groupe C : Simulateurs joueurs
- Groupe D : Joueurs

1.3 Phase modélisation (groupes A et B)

On crée des sous-groupes (5 à 10 personnes) On donne le texte à chaque joueur et on dit qu'il faut construire un jeu pour jouer le texte Ensuite, chacun son tour, chaque joueur peut ajouter un élément (bras de rivière, terrain, activité, réservoir, source) Le nombre de tours est limité De cette phase on obtient une base de modèles.

1.4 Phase de simulation (groupes A et C)

On crée des sous-groupes pour le groupe C, On garde les mêmes sous-groupes pour le groupe A On donne le même texte On donne à chacun le même modèle (le modèle qu'ils ont construit pour le groupe A, un modèle construit par le groupe A ou le groupe B pour les autres) implémenté avec des agents informatiques à la place des joueurs. Ils ont un temps limité pour faire des simulations avec (éventuellement avec des indications ludiques d'utilisation, genre trouver les paramètres pour avoir les meilleurs résultats relativement aux objectifs de gestion décrits dans le texte) Éventuellement on essaie d'implémenter une interface hubnet pour la simulation participative où chacun son tour on peut régler la valeur d'un (ou un certain nombre de) paramètre(s) puis on lance la simulation et tout le monde peut voir le résultat

1.5 Phase de Jeu (Tous les groupes)

On crée des sous-groupes pour le groupe D, On garde les mêmes sous-groupes pour les groupe A, B, C. On donne le même texte On utilise le même modèle (le modèle qu'ils ont construit pour le groupe A, le modèle qu'ils ont simulés pour le groupe C, un modèle construit par le groupe A ou le groupe B pour les autres) implémenté avec hubnet et où donc chaque joueur joue un agent représentant un humain/un rôle dans le modèle.

2 Analyses

Ce que l'on peut vraiment tester c'est la différence de résultats de la phase 3 pour les sous groupes du groupe B et ceux du groupe C car ils auront eu le même temps de préparation et d'interaction ensemble avant de jouer. On pourra également situer leurs résultats par rapports aux résultats du groupe A et aux résultats du groupe D et aux résultats de simulation obtenus dans la phase 2. Malheureusement, les joueurs des groupes A auront plus interagi ensemble que ceux des groupes B et C qui auront eux-même plus interagi ensemble que ceux du groupe D.. Il faudrait éventuellement trouver des activités alternatives pour les groupes qui interagissent moins.