



**HAL**  
open science

## Comparaisons entre groupes et anonymat dans un environnement numérique : effets sur les performances à des quizz en équipe

Benjamin Le Hénaff, Nicolas Michinov, Olivier Le Bohec, Marine Delaval

### ► To cite this version:

Benjamin Le Hénaff, Nicolas Michinov, Olivier Le Bohec, Marine Delaval. Comparaisons entre groupes et anonymat dans un environnement numérique : effets sur les performances à des quizz en équipe. Colloque sur la formation supérieure à l'ère du numérique, Oct 2014, Genève, Suisse. 2015. hal-01759634

**HAL Id: hal-01759634**

**<https://univ-rennes2.hal.science/hal-01759634>**

Submitted on 5 Apr 2018

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

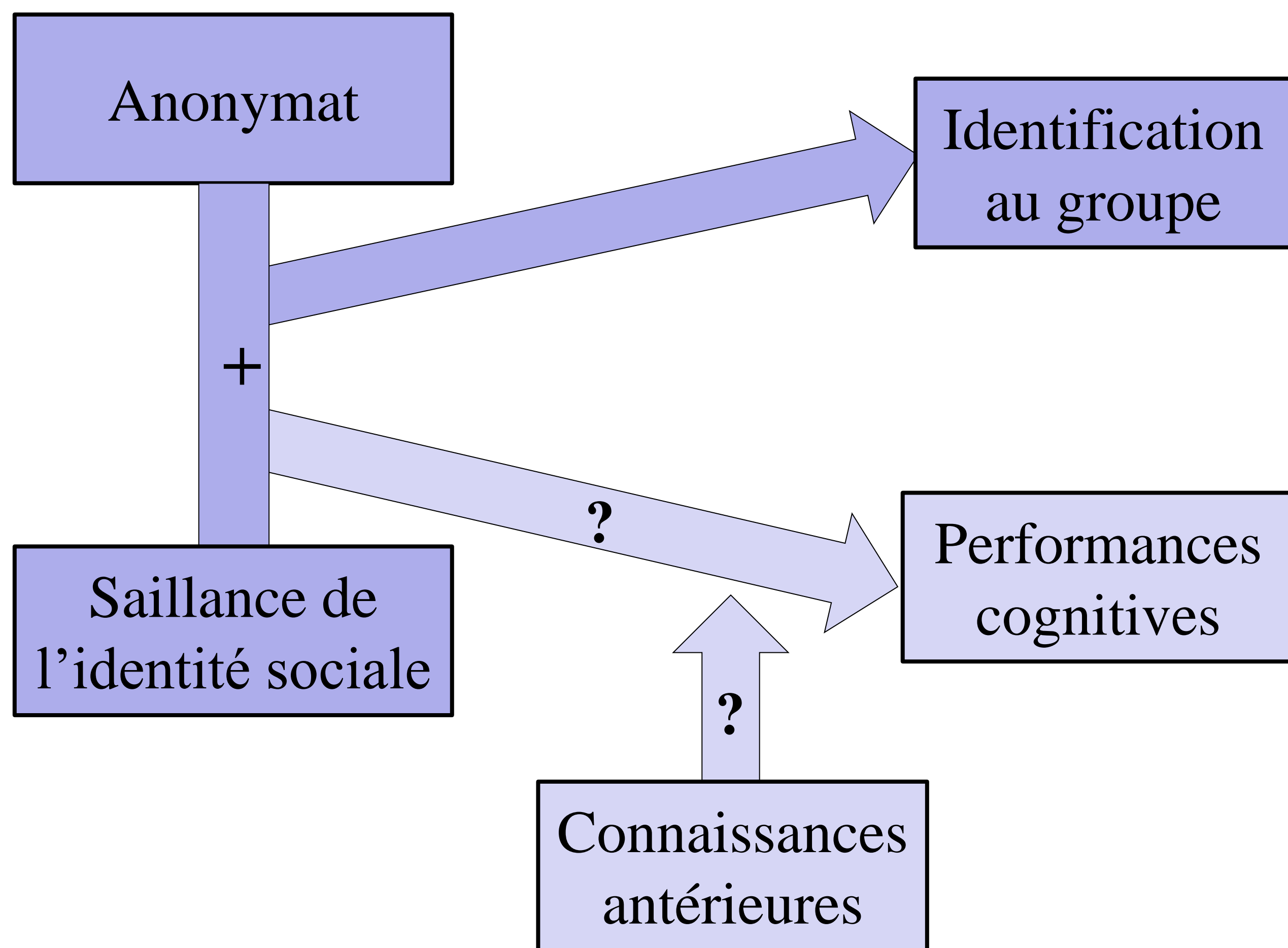
# Comparaisons entre groupes et anonymat dans un environnement numérique : effets sur les performances à des quizz en équipe

Benjamin Le Hénaff, Nicolas Michinov, Olivier Le Bohec, & Marine Delaval (CRPCC)



## Introduction

- Quels sont les effets de l'anonymat et de l'identification sociale sur les performances à des quizz de connaissance en informatique ?



Modèle SIDE (Social Identity Deindividuation Model);  
Reicher, Spears, & Postmes, 1995)

- Peu d'études sur l'effet de ce modèle sur les performances cognitives. (Michinov, Michinov, & Toczec-Capelle, 2004 ; Monteil & Huguët, 1993 ; Tanis & Postmes, 2008)

## Méthode

- **Participants** : 343 étudiants (257 ♀, 86 ♂) en Master Métiers de l'Enseignement et de la Formation.  
Âge : 22-47 ans ( $M = 24,62$  ;  $ET = 2,78$ ).
- **Procédure** :
  - Tâche fictive de répartition en équipes (@ vs. #).
  - Mesure des connaissances antérieures en informatique et Internet.
  - Quizz sur l'informatique durant 12 jours.
- **Protocole** : Plan en 2x2x2 :  
Anonymat (vs. Individuation) vs. Saillance de l'identité sociale (Faible vs. Forte) vs. Connaissances antérieures (Faibles vs. Fortes).
- **Mesures** : Score aux quizz ; -1 si mauvaise réponse, +2 si bonne réponse ; 0 si « Je ne sais pas ».
- **Matériel** : *Social game* pédagogique : Q2i

Testez et développez votre Quotient Informatique et Internet

Rang	Nom	Score
1	@_aze 750	1187 pts
2	#_olm 231	1107 pts
3	@_jkl 465	1104 pts
4	@_ghi 354	1068 pts
5	#_aqw 774	978 pts
6	#_isa Den	906 pts
7	@_ann Ges	666 pts
8	#_wen Bri	400 pts
9	#_fra Bou	336 pts
10	#_kar Lem	306 pts

Résultats d'équipe

Equipe # : [Barre à 300 pts]

Equipe @ : [Barre à 350 pts]

Exercice 33 : Laquelle de ces deux affirmations est correcte ?

On peut faire une copie d'un logiciel libre légalement.

On ne peut pas faire de copie d'un logiciel libre légalement.

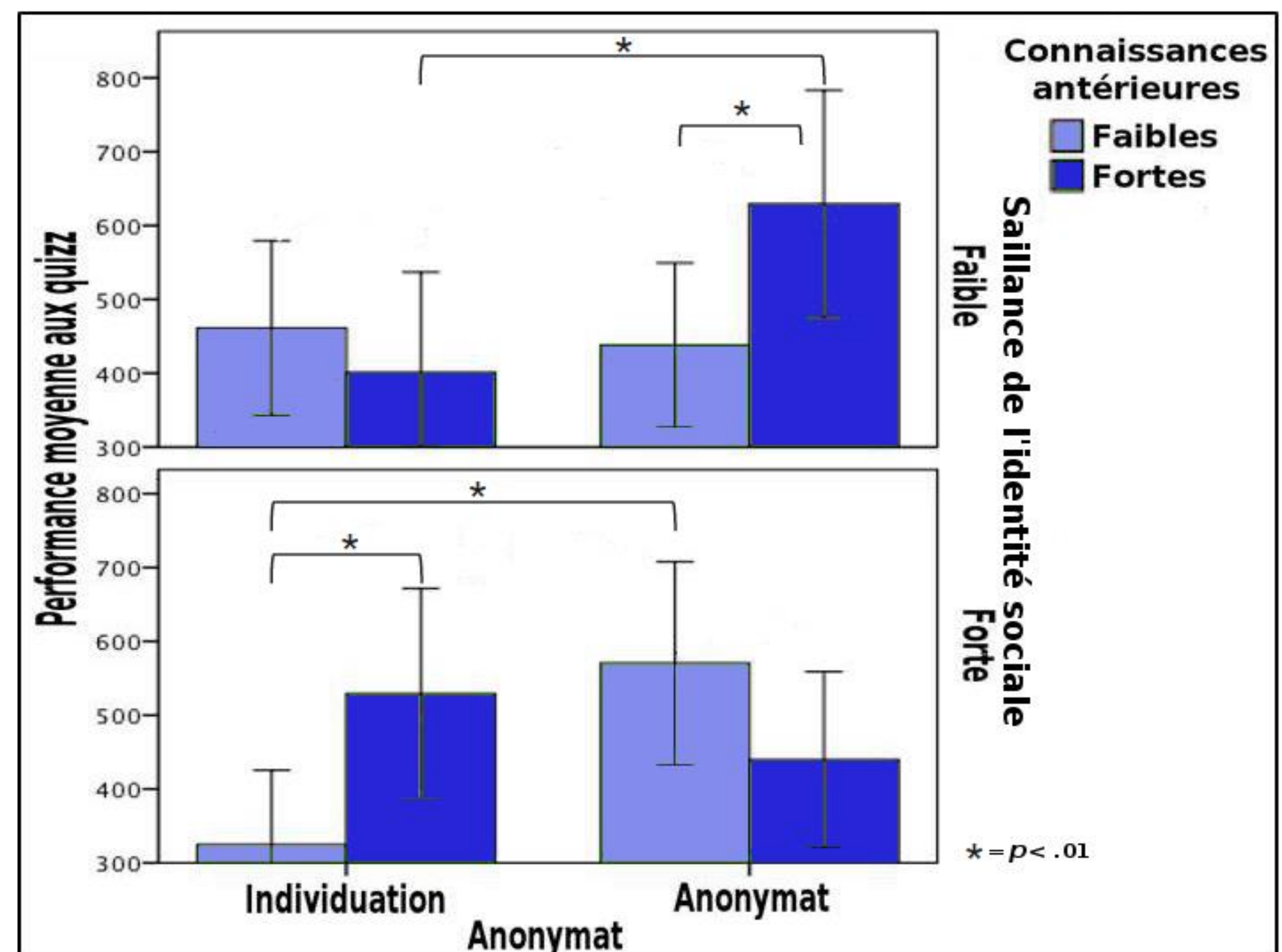
Je ne sais pas

[Chercher la réponse dans la source](#) (vous pouvez rechercher dans la source avec ctrl+f)

✓ Valider

## Résultats

Interaction entre Anonymat x Saillance de l'Identité Sociale x Connaissances Antérieures,  $F(1, 342) = 11,41$ ,  $p < .001$ ,  $\eta^2 = .033$ .



- L'**anonymat** profite aux étudiants de **niveau faible** lorsque l'identité de groupe est **rendue saillante** par la comparaison intergroupe.
- Inversement, l'**anonymat** profite aux étudiants de **niveau élevé** lorsque l'identité de groupe n'est **pas rendue saillante** par la comparaison intergroupe.

## Conclusion

- En situation d'anonymat, les étudiants qui ont de faibles connaissances antérieures réussissent mieux les exercices lorsque l'identité de leur groupe est rendue saillante alors que ceux qui ont de bonnes connaissances antérieures réussissent mieux lorsqu'elle ne l'est pas.
- Ces recherches permettent de guider le développement de *social games* pédagogiques, en utilisant l'anonymat des environnements numériques pour améliorer les performances des étudiants.

## Références

- Michinov, N., Michinov, E., & Toczec-Capelle, M.-C. (2004). Social identity, group processes, and performance in synchronous computer-mediated communication. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 8(1), 27-39.
- Monteil, J.-M., & Huguët, P. (1993). The Influence of social comparison situations on individual task performance: Experimental illustrations. *International Journal of Psychology*, 28(5), 627-643.
- Reicher, S., Spears, R., & Postmes, T. (1995). A social identity model of deindividuation phenomena. *European Review of Social Psychology*, 6, 161-198.
- Tanis, M., & Postmes, T. (2008). Cues to identity in online dyads: Effects of interpersonal versus intragroup perceptions on performance. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 12, 96-111.

Poster présenté au colloque sur la formation supérieure à l'ère numérique, Genève, 17-18 Octobre 2014.  
Contact : benjamin.lehenauff@gmail.com