

Expérience de la caverne aux voleurs de Sherif

Explorable.com 19.6K reads

L'expérience classique de psychologie sociale de Sherif nommée expérience de la caverne aux voleurs traitait des relations dans le groupe, des relations hors du groupe et des relations intergroupes.

L'expérience était fortement axée sur la notion de 'groupe' ainsi que sur le sentiment d'appartenance à un groupe et son impact sur les relations des membres au sein du groupe et avec les individus hors du groupe.

Cette expérience cherchait à comprendre les conflits et les tensions entre deux groupes et le processus de coopération ou d'intégration de deux groupes précédemment en conflit.



The banner features a bright orange background. At the top center is a white icon of a beaker with a flame, followed by the word 'EXPLORABLE' in a bold, white, sans-serif font. Below this, the phrase 'Quiz Time!' is written in a white, cursive script. Underneath, there are three white-bordered square thumbnails. The first shows a pair of red roller skates on a wooden deck, with the text 'Quiz: Psychology 101 Part 2' below it. The second shows a fan of colorful pencils, also with the text 'Quiz: Psychology 101 Part 2'. The third shows a Ferris wheel at sunset, with the text 'Quiz: Flags in Europe'. In the bottom right corner of the banner, there is a white text link 'See all quizzes =>'.

Contexte de l'expérience

Dans les domaines de la sociologie et de la psychologie, les chercheurs ont toujours été fascinés par le concept du groupe. Le groupe peut se définir comme l'une des unités sociales de base auxquelles une personne appartient. Il peut s'agir d'un certain nombre d'individus qui ont un statut ou un rôle défini par rapport aux autres membres du groupe. Une autre caractéristique clé d'un groupe est que les membres ont un ensemble de normes et de valeurs qui régissent le comportement et les attitudes des membres. C'est pourquoi nous avons l'habitude d'entendre la déclaration suivante: *"Dis-moi qui sont tes amis et je te dirai qui tu es"*.

Parallèlement à cette notion d'appartenance à un groupe, plusieurs concepts sont essentiels pour comprendre cette expérience. Toutes les attitudes, aspirations, espoirs et objectifs communs partagés par les membres d'un groupe sont des unités sociales que l'on nommera 'au sein du groupe'. Les unités sociales qui ne font pas partie du groupe et auxquelles le groupe ne s'identifie pas seront nommées 'hors groupe'. Respectivement, les relations entre deux ou plusieurs 'groupes' seront nommées relations intergroupes.

Les trois phases de l'expérience

1. Formation au sein du groupe - cette phase consiste en la création expérimentale de cohésion au sein du groupe par le biais d'activités favorisant l'identification au groupe.
2. Phase de tension - cette phase consiste à faire rentrer en conflit deux groupes formés expérimentalement et à créer des tensions.
3. Phase d'intégration - cette phase consiste à faire coopérer les deux groupes précédemment en conflit par l'accomplissement d'objectifs communs.

Phase 1 (Formation au sein du groupe)

Les sujets de l'expérience étaient vingt-deux garçons de onze ans appartenant à la classe moyenne. Ils n'ont connu aucune forme excessive d'insatisfaction chez eux, n'étaient pas en situation d'échec scolaire ou social et avaient un niveau d'éducation similaire. Ces garçons ont été emmenés dans un camp d'été dans le parc de la caverne aux voleurs dans l'état de l'Oklahoma. Avant de débiter l'expérience, les garçons ont été répartis au hasard en deux groupes de onze.

Les deux groupes ont été transportés et logés séparément dans des cabines dans le même parc, chaque groupe ne devant pas être au courant de l'existence de l'autre groupe au cours de la première phase de l'expérience. Autrement, tout contact entre les groupes aurait eu certainement des conséquences indésirables, à la fois pour la formation au sein du groupe et pour les phases ultérieures de l'expérience. Ces deux groupes formaient la base de l'interaction entre les groupes qui est l'objet de [l'expérience de la caverne aux voleurs](#) [1]

Au cours de la première semaine de l'expérience, les groupes n'étaient pas au courant de l'existence de l'autre groupe. Ils passaient simplement du temps les uns avec les autres et créaient des liens en randonnée dans le parc ou en nageant. Chaque groupe devait se trouver un nom qui était inscrit sur leurs drapeaux et leurs chemises. Un nom de groupe est une étape essentielle qui permet aux membres de s'identifier avec leurs groupes respectifs et de leur procurer un sentiment d'appartenance à l'esprit du groupe. Un des groupes s'est nommé 'Eagles' tandis que l'autre a choisi 'Rattlers'. L'objectif principal de la première phase est d'augmenter la cohésion au sein des groupes en faisant interagir les membres entre eux.

Phase 2 (phase de tension)

Pendant cette phase, on a fait savoir à chaque groupe qu'il y avait un autre groupe. L'objectif principal de cette phase est de créer un conflit entre les deux groupes; cela peut se faire par le biais d'activités concurrentielles sous la forme d'un tournoi. Les scores se cumuleront et les membres du groupe gagnant auront une récompense.

Cette étape a augmenté considérablement l'antagonisme entre les deux groupes. Ce fait était évident pendant le décompte des scores; les Rattlers ont remporté le trophée final et ont planté leur drapeau dans le terrain de jeu pour célébrer leur succès. Par la suite, on a noté des injures et des chants offensants.

De plus, après ces incidents, les groupes ont refusé de manger ensemble dans la même pièce. Les expérimentateurs ont si bien réussi à créer des tensions qu'ils ont conclu que poursuivre ces activités était imprudent; la seconde phase a été interrompue et la troisième phase a commencé.

Phase 3 (phase d'intégration)

Cette étape vise à étudier le processus de réduction des tensions entre les groupes et constitue l'aspect de l'étude le plus crucial. Les expérimentateurs tenteront délibérément de favoriser la coopération entre les deux groupes.

Dans la première activité, les groupes devaient coopérer pour résoudre un problème, les ressources et les efforts d'un seul groupe étant insuffisants pour trouver la solution au problème. On a emmené les deux groupes vers une nouvelle location et on leur a dit qu'ils manquaient d'eau potable. Les deux groupes ont dû réparer les dommages causés par des vandales sur leur approvisionnement en eau potable. On a observé une coopération entre les membres des deux groupes pendant la réparation qui fut fructueuse. Cette activité a été réalisée par les expérimentateurs pour créer un état d'interdépendance tangible entre les membres des deux groupes.

Dans la seconde activité, les groupes devaient interagir entre eux et choisir un film à regarder. Les groupes se sont mis d'accord sur un film et pendant le dîner tous les garçons mangeaient ensemble à nouveau.

Observations

- Des structures de groupe et des dynamiques définies faites de statuts et de rôles individuels se formeront quand un certain nombre de personnes sans relations interpersonnelles pré-établies interagissent entre elles dans un contexte similaire.
- Pendant la phase de tension, les conflits créent des stéréotypes péjoratifs envers l'autre groupe et ses membres; ces stéréotypes maintiennent l'autre groupe à une certaine distance sociale.
- Dans le cas où des groupes en conflit sont réunis dans un but commun dont l'accomplissement nécessite tous les groupes, ceux-ci auront tendance à coopérer pour accomplir l'objectif.

URL source: <https://verify.explorable.com/fr/robbers-cave-experiment-fr>

Liens

[1] <http://www.spring.org.uk/2007/09/war-peace-and-role-of-power-in-sherifs.php>