

LE TEST DE LA PERSONNALITE

I- **Personnalité et Société :**

Personnalité, homme en tant qu'individu social, membre de la société dont l'essence est composée de l'ensemble des rapports sociaux.

Chaque homme est une personnalité dans la mesure où l'élément social est devenu aspect, caractère, propriété intrinsèque de sa nature individuelle.

L'existence de l'homme en tant qu'être social implique nécessairement l'interaction des hommes : non seulement l'action des conditions sociales et des autres hommes sur chaque individu, mais aussi l'action de celui-ci sur les conditions sociales et sur les autres hommes.

Pour **Hegel**, c'est un « **système de besoins** » fondé sur la propriété privée, les rapports de propriété, de droit, la condition sociale, etc.

Il entend par « **société civile** », l'organisation de la famille, des différents groupes sociaux et des classes, les rapports de propriété et de répartition et, plus généralement, les formes et les modalités de l'existence et du fonctionnement de la société, de la vie réelle et de l'activité des hommes.

II- Le Test de la personnalité :

A- Méthode :

Nous avons tous observé des comportements sociaux en milieu naturel.

La méthode consiste à :

1^{ère} étape : L'équipe choisit un comportement social, et à partir des suggestions de chacun, dégage l'aspect (causes, modalités, buts poursuivis...) qu'elle va étudier.

Exemple : le jeu de flipper à l'université

Hypothèses possibles :

- C'est une activité masculine.
- Le « joueur type » a des caractéristiques qui le rend différent de l'étudiant moyen.
- Le flipper adoucit les mœurs.
- Le flipper rend agressif.
- On joue au flipper pour se donner en spectacle.
- On joue au flipper pour cacher sa timidité.
- Etc.

L'équipe charge un ou deux étudiants des recherches bibliographiques sur la question.

2^{ème} étape : le choix de la méthode

- **Recherche non obstrusive ?** : S'asseoir discrètement à proximité des flippers et décompter les joueurs selon le sexe, la tenue vestimentaire. Mesurer au chronomètre la longueur des parties. Relever les échanges verbaux...
- **observation participante ?** : jouer soi-même, en se conformant aux habitudes des joueurs, et sans les révéler qu'on est là pour les étudier.

- **Expérimental ?** Par exemple : comparer la durée des parties (variable dépendante) dans deux conditions : 1^{ère}, les spectateurs critiquent sévèrement les joueurs ; dans une 2^{ème}, les spectateurs les félicitent sur leur adresse.
- **Etude comparative ?** Le flipper à l'université, le flipper dans un café.
- **Approche clinique ?** Interviewer les joueurs, les faire parler d'eux-mêmes...

Quand la méthode est choisie, prévoyez-en avec précision le déroulement, les lieux, le moment, la population ; préparez une fiche d'observation ou il suffira de cocher les données que vous souhaitez recenser.

Dans le cadre de dispositif expérimental, définissez exactement le rôle de l'expérimentateur, des compères ; la façon dont seront installés les observateurs qui noteront directement ce qui se passe.

N'oubliez pas de prévoir un débriefing, si votre expérience a pu perturber vos sujets naïfs.

3^{ème} étape :

C'est le travail sur le terrain, tel que vous l'avez organisé... sauf imprévus !

4^{ème} étape :

Vous mettez en commun vos observations, et toutes les difficultés rencontrées, et vous apportez toutes suggestions utiles.

Compte rendu :

Si votre recherche vous a permis de valider votre hypothèse, ou de découvrir une « loi » qui portera votre nom, tant mieux ! Mais il est au moins aussi profitable, pour la science de, de montrer les obstacles, les raisons qui ont empêché votre méthode d'être aussi bien adaptée au problème que vous l'aviez espéré.