

EXECUTION DE LA PROCEDURE EXPERIMENTALE

1. Déroulement de la procédure expérimentale

Les participants avaient reçu la consigne de se présenter devant la salle d'expérimentation, munis de leur carte d'étudiant, au moins 15 minutes avant le début de la session pour des raisons pratiques de mise en place. La durée prévue pour l'expérimentation était d'une heure.

À leur entrée, chaque participant était dirigé alternativement vers l'une des deux salles qui correspondaient respectivement au groupe expérimental et de contrôle. Deux expérimentateurs, un par salle, ont géré le bon déroulement de la procédure. Le premier expérimentateur était l'auteur de ces lignes, le second, interne en médecine a reçu une formation spécifique préalable pour l'assister.

Une fois les étudiants installés, les instructions générales d'usage ont été communiquées à propos de l'anonymat du questionnaire. Ajoutons sur ce point que l'expérimentation s'est déroulée sous double anonymat ou *double blind* (anonymat des participants et de l'expérimentateur) afin de limiter le risque de l'effet de demande induite, c'est à dire une situation dans laquelle les sujets cherchent à répondre aux attentes supposées de l'expérimentateur ou bien à s'y opposer (Petit, 2013). Il a également été précisé qu'il n'y avait ni bonne ni mauvaise réponse, ces dernières étant analysées par groupes et non individuellement afin de réduire le biais d'anxiété relatif au souci plus ou moins conscient d'être évalué et au souhait d'obtenir une évaluation positive de la part de l'instance évaluatrices (Rosenberg, 1965).

Dans le but d'éviter toute interaction sociale, il a été demandé aux étudiants d'éteindre leur téléphones portables et précisé qu'il n'était pas permis de discuter pendant la session, y compris après avoir finalisé le questionnaire.

Dernière consigne préalable importante, les modalités de distribution des incitations ont été annoncées avant le début de l'expérience conformément aux bonnes pratiques (Eber et Willinger, 2012). En outre, il a été précisé aux participants que l'incitation financière aléatoire sous forme de carte cadeaux était sans rapport avec les choix effectués durant l'expérimentation. Sans cette information, certains étudiants auraient pu imaginer un lien entre

gain dans le jeu et rétribution réelle ce qui aurait eu pour effet de fausser les motivations réelles du participant.

Or, à contrario, la consigne suivante avait vocation à donner aux participants toute liberté de s'imaginer, par expérience de pensée, les motivations qui leur venaient naturellement à l'esprit :

« *Il vous est simplement demandé de simuler une situation dans laquelle...*

-Vous avez décidé d'investir la somme de 200 EUR pris sur votre épargne pour des motifs qui vous appartiennent sur une plateforme d'Equity Crowdfunding.

-Donc prenez quelques secondes pour vous demander pourquoi vous seriez amené(e) à investir dans une startup. »

L'Annexe 4.6 justifie le montant virtuel de 200 EUR.

Une définition neutre de l'*equity crowdfunding*, extraite de celle proposée par Wikipédia fut aussi lue pour que les sujets aient une compréhension minimale de l'objet de l'expérimentation.

Précisons que l'objectif de la recherche n'a pas été indiqué de manière à parer à l'effet de contamination par lequel un sujet ayant cette connaissance peut ne pas répondre sincèrement (Lesage, 2000).

Après cette phase préparatoire, l'expérimentation s'ouvrait sur la projection des 4 séquences vidéo de *pitch* des projets en compétition sur la plateforme virtuelle. Chacune était immédiatement suivie par un temps de pause dédié au renseignement de la section du questionnaire liée à la mesure des réactions affectives. Ce faisant, nous nous sommes conformés à la recommandation de Lemoine et Plichon (2000) sur la nécessité d'une mesure immédiate des réactions affectives après exposition à un stimulus pour en garantir la fiabilité.

Ensuite, un temps d'étude des *business plans* de 12 Minutes fut accordé pour prendre connaissances des 4 plans d'affaire. Ce laps de temps correspondait à environ 1 minute par page,

soit une durée suffisante d'après nos pré-tests mais également au regard du temps moyen nécessaire à la prise de décision d'investisseurs réels⁵⁵.

Pour plus de détails, l'Annexe 4.7 présente le guide de l'expérimentateur complet.

À l'issue de ce temps d'analyse, les participants devaient effectuer leur choix d'investissement via le questionnaire en ligne, la totalité des 200 EUR (somme virtuelle) devant être investie avec la contrainte d'une allocation par projet exprimée comme un multiple de 50 EUR : 0 EUR, 50 EUR, 100 EUR, 150 EUR ou 200 EUR.

Un second choix était demandé, il s'agissait de répartir, non plus la somme virtuelle de 200 EUR mais la totalité de l'épargne personnelle du sujet, entre les 4 projets afin de vérifier l'effet du montant à investir sur le comportement. À ce sujet, les économistes spéculent, certains avancent que des anomalies, révélées pour de petites sommes pourraient disparaître lorsque l'enjeu devient important (Eber et Willinger, 2012).

Après quelques explications sur le sens de l'échelle de Likert en 5 points ainsi que sur les choix d'ordonnement par empilement de modalités pour les hiérarchies de préférences, les sujets ont renseigné la suite du questionnaire regroupant les items des variables latentes afférentes à chaque projet puis indépendantes des projets, liées à leurs préférences et à leur profil psychologique ainsi qu'aux données relatives aux variables modératrices et de contrôle.

La section du questionnaire qui porte sur l'évaluation des variables de chaque projet ordonne les questions comme suit :

- 1) Questions afférentes à la Qualité perçue du signal (immédiatement après les choix d'allocation et la lecture des plans d'affaire)
- 2) Questions afférentes à la variable Confiance
- 3) Questions afférentes aux variables affectives : Intérêt et Familiarité

⁵⁵ Skoglund et Bengtsson (2013) rapportent que 72% des 390 véritables investisseurs en ECF de leur étude choisissent leur investissement en moins de 10 minutes.

Cet ordre respecte la logique suivante : partir des variables cognitives pour aller vers les variables affectives. En effet, la variable Qualité perçue du signal est la variable cognitive du modèle, la Confiance est une variable mixte cognitive / affective, les variables Intérêt Familiarité sont affectives. Ce choix a pour but de réduire un possible effet de répercussion décrit par Bickart (1993), c'est à dire de surestimation ou sous-estimation, imputable à la méconnaissance du thème par les participants et conjugué à une évaluation globale (variables affectives) précédant l'évaluation de caractéristiques spécifiques (variable cognitive). Par ailleurs, positionner les questions sur les variables affectives avant celles sur les variables cognitives, aurait fait courir le risque d'un effet de halo affectif altérant le jugement de la variable cognitive.

À l'issue de l'heure d'expérimentation, après que chaque participant eut finalisé son questionnaire, les étudiants furent remerciés et rétribués par une incitation financière aléatoire prenant la forme de carte cadeau de 10 EUR ou 20 EUR.

La figure 4.3 ci-dessous schématise les phases successives de la procédure d'expérimentation.

Figure 4.3 : Dynamique de la procédure expérimentale

