

L'influence d'humeurs induites par des films et d'histoires émotionnelles sur le rappel

DC, TM, TDDD, BH

Université de Genève

TP : Méthode expérimentale,

Responsable : N. Burra

Printemps 2024

Groupe 608

Contribution des auteurs.

Conceptualisation : C, D, H, T

Méthodologie : C, D, H, T

Logiciel/Programmes : C, D, H, T

Validation : C, D, H, T

Analyse : C, D, H, T

Recherche : C, D, H, T

Ressources : C, D, H, T

Organisation des données : C, D, H, T

Rédaction—brouillon : C, D, H, T

Rédaction—révision : C, D, H, T

Illustrations/Graphiques : C, D, H, T

Supervision/Consultation : C, D, H, T

Organisation : C, D, H, T

Références/Bibliographie : C, D, H, T

Résumé

Les émotions et les humeurs sont des composantes omniprésentes dans la vie humaine. Ces dernières sont fondamentales dans le traitement des informations et dans les processus de représentation de la réalité. Elles influencent notamment la manière dont nous mémorisons les informations. C'est la raison pour laquelle nous avons décidé d'étudier l'impact de ces deux processus affectifs sur la mémoire. Nous avons choisi de manipuler le sentiment subjectif de tristesse et celui de joie, ainsi que l'humeur négative et positive. Le but de cette étude est de tester si le sentiment subjectif de tristesse, combiné à une humeur négative, engendre un meilleur rappel en mémoire épisodique. Nous avons utilisé un plan expérimental à groupe indépendant avec une répartition aléatoire des participants. Notre hypothèse est testée sur une population hétérogène de 40 personnes entre 18 et 35 ans. Ils ont dû effectuer une tâche de rappel de l'ordre chronologique d'événements provenant d'histoires émotionnelles de joie ou de tristesse lues au préalable. Nous avons donc obtenu l'écart moyen divergent de l'ordre chronologique des événements. Contrairement à nos attentes, les résultats de l'étude ont montré un meilleur rappel pour la condition humeur positive et sentiment subjectif de joie en comparaison aux trois autres conditions. Par conséquent, cela démontre bien une asymétrie dans les processus de traitement des informations en dépendance des états affectifs induits.

Mots-clés : induction, émotion, humeur, mémoire épisodique, rappel

Introduction

Dans la vie de tous les jours, les êtres humains sont à la poursuite de buts qu'ils réalisent à l'aide de fonctions cognitives spécifiques. La mémoire, les humeurs et les émotions font partie des aptitudes qui peuvent remplir une fonction adaptative. La mémoire est une fonction cognitive qui permet d'encoder, de stocker et de récupérer des informations sensorielles. Une de ses sous-parties est la mémoire épisodique. Celle-ci concerne la capacité à se rappeler d'événements personnels passés. Cela implique un processus de remémoration pour les revivre (Kerzel, 2023). L'émotion est un processus rapide, focalisée sur un événement ou un objet et est constituée de deux étapes. Il y a un mécanisme de déclenchement basé sur la pertinence, qui façonne une réponse multiple. Celle-ci engendre une tendance à l'action, une réaction autonome, une expression et un sentiment subjectif (Sander et al. 2005). Les humeurs, quant à elles, fournissent une impression générale. Contrairement aux émotions, elles ne sont pas connectées à un objet spécifique (Abele et Petzold, 1994). L'objectif de notre recherche donc d'évaluer l'impact des sentiments subjectifs et des humeurs sur la mémoire épisodique.

Nous cherchons à savoir s'il existe bel et bien une différence d'influence des sentiments subjectifs et des humeurs selon leur nature affective. Selon la littérature, les sentiments subjectifs peuvent améliorer ou bien péjorer nos capacités mnésiques. Bower (1981) a proposé un modèle de la mémoire sous-forme d'un réseau associatif. Il a suggéré que chaque émotion de base est associée à une unité dans le réseau. Cette unité serait liée à un ou plusieurs souvenirs épisodiques. Isen a remis en cause cette hypothèse en proposant que c'est la valence et non l'émotion, qui serait associée aux souvenirs épisodiques (Gendolla, 2023). Les résultats étant ambigus et non congruents, nous avons décidé d'orienter notre recherche sur l'interaction entre les états affectifs et la mémoire.

Les sentiments subjectifs peuvent aussi avoir un impact sur l'apprentissage. Bower (1981) a montré que le rappel d'événements décrits est meilleur lorsqu'ils correspondent au vécu induit lors de la lecture initiale. Ce phénomène s'appelle l'apprentissage incident. Isen (1985) a nuancé les conclusions de Bower (1981). Elle a montré qu'il existait une asymétrie dans la récupération d'informations en mémoire à long terme lors d'un sentiment subjectif de joie par rapport à un sentiment subjectif de tristesse. La récupération serait davantage facilitée par un sentiment subjectif de joie que par celui de tristesse.

Les humeurs peuvent également influencer le traitement de l'information. Isen et al. (1987) ont décrit que l'humeur positive augmente la créativité. En effet, l'humeur positive aurait comme effet de générer plus d'interprétations et de combinaisons mentales. Cela engendre donc un taux d'erreur plus élevé lors de l'induction d'une humeur positive. C'est la raison pour laquelle nous avons choisi d'étudier l'influence de l'humeur sur la mémoire épisodique.

Nous nous demandons si l'écart par rapport à l'ordre chronologique des événements principaux de l'histoire lue induisant de la tristesse ou de la joie dépend de l'humeur positive ou négative dans laquelle nous sommes. Nous prédisons que le rappel sera inférieur lors de l'induction d'une humeur positive, par rapport à l'induction d'une humeur négative. De plus, nous prédisons que lors d'un sentiment subjectif de joie, le rappel sera inférieur par rapport à un sentiment subjectif de tristesse. Enfin, nous prédisons que le rappel sera meilleur lors de l'induction d'une humeur négative et d'un sentiment subjectif de tristesse, en comparaison à l'induction d'une humeur positive et d'un sentiment subjectif de joie. Nous ne nous attendons pas à une différence de rappel entre l'induction d'une humeur positive et d'un sentiment subjectif de tristesse et l'induction d'une humeur négative et d'un sentiment subjectif de joie. Nous prédisons que leurs rappels seront intermédiaires.

Méthode

Participants

Notre recherche se base sur 40 adultes entre 18 et 35 ans ($M = 23,87$; $SD = 5,45$). Notre échantillon contient 22 femmes et 18 hommes. Nous avons établi des critères d'inclusion spécifiques. Nous nous concentrons principalement sur les personnes qui se situent entre 18 et 35 ans, afin de favoriser une égalité et une homogénéité dans la capacité de mémoire épisodique étudiée. Nous avons également établi des critères d'exclusion spécifiques. Les participants ne doivent pas être sous traitement d'anxiolytique, ni présenter de troubles de mémoire ou de troubles de l'humeur (dépression, anxiété, ...). Cela pourrait biaiser les résultats. Les participants ont été recruté à la bibliothèque universitaire. La participation des volontaires a été consentie par écrit à l'aide d'un formulaire de consentement (cf. Annexe A).

Matériels/Instruments

Pour notre expérience, nous utilisons un ordinateur, sur lequel se déroule l'étude. Nous nous servons également d'un casque pour le visionnage des films. Les récoltes de données sont faites via la plateforme Qualtrics (2024). Il y a donc quatre Qualtrics au total (cf. Annexe B). Nous avons extrait deux films provenant de YouTube. Le film négatif raconte l'histoire d'une famille de chats. La mère de la famille est atteinte d'une maladie qui lui est fatale. Au fil du film, le reste de la famille est contaminée et se termine par le décès de l'ensemble de la famille, laissant un chaton orphelin (Animatic, 2018). Le film positif illustre une danse en patin à roulettes, effectuée par des bébés souriants. Ils dansent sur une musique positive (Antho, 2017). Enfin, nous avons écrit deux histoires. L'une est joyeuse (cf. Annexe C), l'autre est triste (cf. Annexe D). Nous les avons produites à l'aide de ChatGpt (OpenAI, 2023). Les deux histoires décrivent une personne qui se réveille pendant la nuit et qui retrouve son fidèle compagnon, le chien. Dans l'histoire joyeuse, le chien est toujours présent

pour le protagoniste de l'histoire. Tandis que dans l'histoire triste, le chien est décédé. Les deux versions sont très similaires, seule la valence diffère.

Procédure

Lors de son arrivée dans le lieu de passation, l'expérimentateur fournit au participant le formulaire de consentement. Il doit le lire, le comprendre, le signer et poser des questions s'il en a. L'expérimentateur l'informe sur le déroulement de l'étude et s'assure de sa bonne compréhension. Le participant s'installe devant un ordinateur afin de débiter l'étude et l'expérimentateur quitte la salle. Le participant doit renseigner son genre et son âge. En utilisant un casque audio, il visionne un film sur l'ordinateur induisant une humeur positive ou négative. Il dure environ cinq minutes. Il doit ensuite lire une histoire soit joyeuse, soit triste. Pour s'assurer que les participants lisent entièrement l'histoire, l'accès au bloc suivant est disponible après trois minutes. Enfin, la tâche du participant est de situer, sur un curseur à 10 incréments, certains événements de l'histoire demandés (cf. Annexe E). Le curseur correspond à l'ordre chronologique. Il doit tenter de situer 10 événements en tout. Aucune pause n'est permise entre les différentes tâches. Une fois que le participant a terminé l'étude, nous le remercions pour sa participation et ce dernier peut partir.

Design expérimental

Nous avons utilisé un plan à groupe indépendant. Dans notre étude, il y a deux variables indépendantes. La première est l'humeur, qui peut être négative ou positive. L'humeur est induite grâce au visionnage d'un film. La deuxième variable indépendante est la lecture d'une histoire, induisant soit une émotion de joie, soit une émotion de tristesse. La variable dépendante est l'écart moyen divergent par rapport à l'ordre chronologique des événements. L'écart moyen minimum est de 0 et l'écart maximum est de 90. Nous avons

quatre conditions expérimentales : humeur positive et émotion de joie, humeur négative et émotion de tristesse, humeur positive et émotion de tristesse, humeur négative et émotion de joie. Dans chacune de ces quatre conditions, dix personnes ont passé notre expérience. Cela implique 40 personnes au total. Nous avons réparti de manière équitable les participants en groupe selon leur genre. Ceci, afin de contrôler la variable parasite “genre”, en la rendant systématique. Pour limiter l’impact de l’environnement bruyant, notre étude se fait dans un endroit calme et silencieux. Il y a d’autres variables parasites que nous ne pouvons pas contrôler, tel que le stress et la fatigue.

Tableau 1

Plan expérimental avec le nombre de participants par conditions

		Emotion VI 2	
		Joie	Tristesse
Humeur VI 1	Positive	10	10
	Négative	10	10

Note. N = 40. VI = Variable Indépendante.

Hypothèses opérationnelles

L’écart moyen divergent de l’ordre chronologique sera plus petit lorsque les participants auront visionné un film négatif plutôt que lorsqu’ils auront visionné un film positif. L’écart moyen divergent de l’ordre chronologique sera plus petit lors de la lecture d’une histoire triste plutôt que lors de la lecture d’une histoire joyeuse.

L’écart moyen divergent de l’ordre chronologique des histoires tristes lues sera plus petit lorsque les participants auront visionné un film négatif, en comparaison à ceux qui ont

visionné un film positif. L'écart moyen divergent ne sera pas différent lorsqu'ils auront lu une histoire joyeuse et visionné un film négatif et lorsqu'ils auront lu une histoire triste et visionné un film positif. Leurs scores moyen seront intermédiaires.

Résultats

Le but de cette étude était de mesurer l'influence de l'induction d'émotions et d'humeur sur la mémoire épisodique. La variable dépendante était l'écart moyen divergent par rapport à l'ordre chronologique des événements principaux de l'histoire, mesurée sous 4 conditions expérimentales différentes. Pour obtenir le score d'un participant, nous avons soustrait la position de l'incrément choisi par celui-ci à la position correcte de chaque item. Nous avons ensuite additionné ces dix écarts, étant donné qu'il y avait dix items. Pour calculer la moyenne de chaque condition, nous avons additionné les scores de chaque participant et les avons divisés par leur nombre. Les indices statistiques que nous avons utilisés sont la moyenne et l'écart-type. Ils ont été calculés grâce au logiciel Excel. Cela, afin d'évaluer les effets principaux et d'interaction de nos variables indépendantes sur l'écart moyen divergent de l'ordre chronologique. Il y a un effet principal de l'émotion induite par l'histoire lue. Nous observons que les participants dans la condition émotion de joie ($M = 14.95$, $SD = 2.05$) ont un écart moyen divergent plus petit que les participants dans la condition émotion de tristesse ($M = 19.35$, $SD = 1.48$). Il y aussi un effet principal de l'humeur induite par le film visionné. Nous observons que les participants dans la condition humeur positive ($M = 16.95$, $SD = 4.87$) ont un écart moyen divergent plus petit que les participants dans la condition humeur négative ($M = 17.35$, $SD = 1.34$). Nous observons également un effet d'interaction. Les résultats montrent que dans la condition humeur positive et émotion de joie ($M = 13.5$, $SD = 5.9$), les participants ont un écart moyen

divergent plus petit que dans la condition humeur négative et émotion de tristesse ($M = 18.3$, $SD = 4.19$). De plus, les participants ont un écart moyen divergent plus petit dans la condition humeur négative et émotion de joie ($M = 16.4$, $SD = 6.88$) par rapport à la condition humeur positive et émotion de tristesse ($M = 20.4$, $SD = 8.24$). Ces résultats sont illustrés dans le Tableau 2.

Tableau 2

Tableau descriptif des variables expérimentales

		Emotion VI2		
		Joie	Tristesse	Moyennes marginales
Humeur VI1	Positive	13.5 (5.9)	20.4 (8.24)	16.95 (4.87)
	Négative	16.4 (6.88)	18.3 (4.19)	17.35 (1.34)
Moyennes marginales		14.95 (2.05)	19.35 (1.48)	

Note. Moyenne et écart-type des écarts moyens divergents (max.90) en fonction de l'émotion induite par l'histoire lue et l'induction de l'humeur du film visionné ($N = 40$).

Discussion

L'objectif de notre recherche était d'évaluer l'impact des émotions et de l'humeur sur la mémoire épisodique. Les résultats que nous avons obtenus diffèrent de ceux attendus. Contrairement à l'effet que nous attendions, les participants dans la condition humeur positive et sentiment subjectif de joie ont eu un rappel supérieur par rapport à ceux dans la condition humeur négative et sentiment subjectif de tristesse. De plus, les participants dans la condition humeur négative et sentiment subjectif de joie ont eu un rappel supérieur par rapport à ceux dans la condition humeur positive et sentiment subjectif de tristesse. Or, nous

prédictions que ces deux conditions soient équivalentes et intermédiaires. Par conséquent, nous pouvons conclure que les résultats ne vont pas dans le sens de nos hypothèses.

Dans la littérature, Isen et al. (1987) ont démontré que le rappel est meilleur dans des conditions affectives positives. Ces évidences sont congruentes avec les résultats de notre étude. Isen (1985) avait montré une asymétrie dans le rappel d'événements dépendant de l'état affectif. Le positif avait un effet amélioratif sur les tâches de rappel. Isen et al. (1987) avaient également proposé qu'une humeur positive activait un style heuristique et créatif, alors qu'une humeur négative activait un style analytique et peu créatif. Au cours de notre expérience, qui consiste en une tâche analytique, nous avons observé que les affects positifs amélioreraient le rappel. Nous avons donc trouvé des résultats contradictoires avec les prédictions d'Isen et al. (1987). La nature de notre tâche étant analytique ; nous aurions dû nous attendre à ce que les participants aient de moins bonnes performances dans un sentiment subjectif de joie.

Schwarz (2002) avait proposé l'hypothèse du "cognitive tuning", dans laquelle il avançait que l'humeur positive fonctionnait comme un indicateur de sécurité, tandis que l'humeur négative comme un indicateur d'insécurité. La sécurité ayant comme conséquence la paresse mentale, l'insécurité déclencherait une mobilisation d'effort mental. Martin et al. (1993) ont par la suite pondéré ces hypothèses en proposant le modèle "Mood-as-input". Il prédit que les effets motivationnels des humeurs ne sont pas stables mais dépendants du contexte. Huntsinger et al. (2014), par esprit de synthèse, ont critiqué l'approche "cognitive tuning" de Schwarz. Ces derniers ont proposé l'approche "affect-as-cognitive feedback". Elle prédit que les effets des états affectifs sont flexibles, dynamiques, dépendant à la fois du contexte, mais également de la stratégie cognitive accessible au moment de la tâche. Les mêmes affects peuvent donc avoir des effets différents sur le déclenchement de stratégies

cognitives, qui peuvent être tant heuristiques qu'analytiques. Cette théorie intégrative peut fournir une explication cohérente à nos résultats, étant donné que notre expérience nécessitait un style cognitif analytique, et un matériel qui induisait un certain état affectif.

Certaines limites nous ont possiblement empêché d'obtenir des résultats plus précis. La taille de notre échantillon était limitée. C'est une des raisons pour laquelle nous n'avons pas pu obtenir de conclusions exhaustives. En effet, d'autres auteurs comme Desgranges et al. (2018) ont utilisé de plus grands échantillons ($N = 120$). Cela leur a permis d'avoir une plus grande représentativité de la population étudiée. Aussi, nous devons veiller à contrôler l'origine des changements de performance. Il est possible que ces changements soient dû à la conformité des participants vis-à-vis des attentes de l'expérimentateur (Gilet, 2008). Si c'était le cas, alors les résultats seraient biaisés à cause du conformisme des participants face à nos attentes. Si nous avions eu plus de temps, nous aurions également pu améliorer la manière d'induire les sentiments subjectifs à travers l'ajout de stimuli auditifs par exemple. Cela, afin que l'induction du sentiment subjectif soit amplifiée, optimale et que son effet soit plus fort.

Dans le futur, nous pourrions envisager d'utiliser des paradigmes en imagerie cérébrale, qui nous permettraient d'approfondir nos connaissances sur la localisation des différentes régions cérébrales activées lors d'induction d'affects distincts. Cela offrirait la possibilité de connaître les différentes zones cérébrales responsables de cette différence de rappel observée lors de notre expérience. De plus, l'utilisation d'une étude longitudinale permettrait d'avoir une meilleure compréhension de la trajectoire développementale des processus émotionnels et mnésiques. Une comparaison inter-groupe, telle que proposée par Desgranges et al. (2018), nous offrirait la possibilité de mesurer les différences liées à l'âge dans les processus mnésiques et affectifs. En effet, Desgranges et al. (2018) ont remarqué des différences inter-groupe dans les tâches de rappel de mots. Ils ont trouvé que dans le groupe

des personnes jeunes, les mots de valences négative étaient mieux rappelés. Tandis que dans le groupe des personnes âgées, c'étaient les mots de valence positive qui étaient mieux rappelés. Cette différence de rappel entre les personnes jeunes et les âgées pourrait nous motiver à concocter une étude follow-up de la nôtre. Nous pourrions avoir comme sujet deux tranches d'âge, afin analyser leurs différences en termes de performance.

Conclusion

En conclusion, notre objectif à travers cette étude a été d'étudier l'impact des émotions et des humeurs sur la mémoire. Nous voulions en particulier observer si une humeur négative et un sentiment subjectif de tristesse entraînait de meilleures capacités mnésiques, par rapport à l'influence d'une humeur positive et d'un sentiment subjectif de joie. Les résultats nous ont donné tort. En effet, ces derniers ont révélé que le rappel était meilleur dans une humeur positive et un sentiment subjectif de joie. Cependant, nous pouvons souligner l'importance de l'influence des processus affectifs sur la manière dont nous traitons les informations du monde extérieur. C'est la raison pour laquelle nous encourageons la communauté scientifique à poursuivre les recherches. Il y a encore de nombreux inconnus sur la thématique des émotions et des humeurs en lien avec les processus mnésiques.

Remerciements

Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude envers toutes les personnes qui ont contribué à la réalisation de ce rapport. Nos remerciements vont à DG pour son soutien et ses précieux conseils tout au long de ce projet. Enfin, nous sommes reconnaissants envers les participants de l'étude pour leur temps et leur engagement. Leur contribution a été essentielle à la conception de cette étude.

Références

- Abele, A., & Petzold, P. (1994). How does mood operate in an impression formation task? An information integration approach. *European Journal of Social Psychology*, 24(1), 173–187. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2420240113>
- Animatic (2018, 16 mars). *Trois petits chats-Court métrage d'animation-France-Film Complet-CGI 3D* [Video]. Youtube.
https://youtu.be/_G_8l5XD9ng?si=Ynt7bA0Ox6WsPSFn
- Antho, N. (2017, 4 mai). *Baby dance in roller pub EVIAN and GANGNAMSTYLE* [Video]. Youtube. https://youtu.be/8JeiZSQKQiM?si=QuvIPk5b_08dS3J1
- Bower, G. H. (1981). Mood and memory. *The American Psychologist*, 36(2), 129–148.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.36.2.129>
- Desgranges, B., Faraut, E., Mondou, A., Eustache, F., & Laisney, M. (2018). *La MEMO : évaluation de l'impact de l'émotion sur la mémorisation d'informations verbales en mémoire épisodique*. Cairn.info. <https://www.cairn.info/revue-de-neuropsychologie-2018-3-page-257.htm?ref=doi>
- Gendolla, G. (2023). *L'affect et le traitement des informations I : Affect et mémoire (74140 Les bases affectives de la motivation)* [Présentation PowerPoint]. Université de Genève. Repéré sur la plateforme Moodle
<https://moodle.unige.ch/mod/folder/view.php?id=633542>
- Gilet, A. (2008). Procédures d'induction d'humeurs en laboratoire : une revue critique. *L'Encéphale (Paris. En Ligne) /L'Encéphale*, 34(3), 233–239.
<https://doi.org/10.1016/j.encep.2006.08.003>

- Huntsinger, J. R., Isbell, L. M., & Clore, G. L. (2014). The affective control of thought: Malleable, not fixed. *Psychological Review*, 121(4), 600-618.
<https://doi.org/10.1037/a0037669>
- Isen, A. M. (1985). Asymmetry of happiness and sadness in effects on memory in normal college students: Comment on Hasher, Rose, Zacks, Sanft, and Doren. *Journal of Experimental Psychology: General*, 114(3), 388–391.
<https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0096-3445.114.3.388>
- Isen, A. M., Daubman, K. A., & Nowicki, G. P. (1987). Positive Affect Facilitates Creative Problem Solving. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52(6), 1122–1131.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.52.6.1122>
- Kerzel, D. (2023). *Mémoire à long terme : sa structure* (71121 Introduction à la psychologie cognitive) [Présentation PowerPoint]. Université de Genève. Repéré sur la plateforme Moodle <https://moodle.unige.ch/enrol/index.php?id=7120>
- Martin, L.L., Ward, D.W., Achée, J.W., & Wyer, R.S. (1993). Mood as input: People have to interpret the motivational implications of their moods. *Journal of Personality and Social Psychology*, 64, 317–326. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.64.3.317>
- OpenAI. (2023). ChatGPT (Mar 14 version) [Large language model].
<https://chat.openai.com/chat>
- Qualtrics (2024). Qualtrics XM. <https://www.qualtrics.com/fr/>
- Sander, D., Grandjean, D., & Scherer, K. R. (2005). A system's approach to appraisal mechanisms in emotion. *Neural Networks*, 18(4), 317–352.
<https://doi.org/10.1016/j.neunet.2005.03.001>

Schwarz, N. (2002). Situated cognition and the wisdom in feelings: Cognitive tuning. Dans L. F. Barrett & P. Salovey (dirs.), *The wisdom in feeling: Psychological processes in emotional intelligence* (pp. 144–166). The Guilford Press.

Annexe A : le formulaire de consentement

RECHERCHE	
Dans le cadre du cours de TP : Méthode Expérimental (74151) : L'influence d'humeurs induites par des films et d'histoires émotionnelles sur le rappel	
Responsable(s) du projet de recherche :	C D c.d@etu.unige.ch TDTM t.t@etu.unige.ch DD d.d@etu.unige.ch HB h.b@etu.unige.ch DG D.G@unige.ch

(Dans ce texte, le masculin est utilisé au sens générique ; il comprend aussi bien les femmes que les hommes.)

INFORMATION AUX PARTICIPANTS ET CONSENTEMENT DE PARTICIPATION

Objectifs Généraux de la Recherche : Notre recherche vise à comprendre l'impact des émotions sur l'encodage et le rappel d'informations en mémoire épisodique.

Procédure : Vous serez invité à visionner un film émotionnel d'environ 5 minutes. Ensuite, vous serez amené à lire une histoire émotionnelle. Vous devrez remettre les événements qui s'y passent dans l'ordre chronologique.

Avantages et Bénéfices : Votre participation vous permettra de tester votre mémoire. De plus, elle favorisera la recherche sur le fonctionnement de la mémoire. Cela vous permettra aussi de comprendre le fonctionnement d'une étude expérimentale.

Inconvénients et Risques Éventuels : Il n'y a pas de risques majeurs associés à votre participation. Vous pourriez éventuellement être dérangé par les sentiments évoqués lors du visionnage du film ou pendant la lecture de l'histoire. Nous en discutons volontiers en fin de passation.

Protection des Données : Vos réponses à l'expérience seront enregistrés anonymement uniquement avec le numéro de participants que l'on vous attribue. Ces données seront stockées sur un espace de stockage en ligne de l'Université de Genève dont l'accès est protégé. De cette manière, nous ne posséderons pas de données personnelles vous concernant et nous ne serons pas en mesure d'apparier vos réponses à votre identité. Par conséquent, après cette date nous ne serons plus en mesure de détruire vos données si vous en faites la demande. Les données anonymisées, c.-à-d. réponses à la tâche seront conservées sans limites de temps. Le présent formulaire de consentement sera archivé dans une armoire fermée à clé de la FPSE pendant 12 mois sous la responsabilité de Daniel Granja.

Durée du Projet : La durée du projet de recherche s'étend de février 2024 à juin 2024.

Durée des Expériences et des Pausas : La durée de l'expérience est d'approximativement 25 minutes. Il n'y a pas de pause.

Consentement de participation à la recherche

Sur la base des informations qui précèdent, je confirme mon accord pour participer à la recherche « Les effets de films et d'histoires émotionnels sur la mémoire », et j'autorise :

- L'utilisation des données à des fins scientifiques et la publication des résultats de la recherche dans des revues ou livres scientifiques, étant entendu que les données resteront anonymes et qu'aucune information ne sera donnée sur mon identité ; OUI NON
- L'utilisation des données à des fins pédagogiques (cours et séminaires de formation d'étudiants ou de professionnels soumis au secret professionnel). OUI NON

J'ai choisi volontairement de participer à cette recherche. J'ai été informé-e du fait que je peux me retirer en tout temps sans fournir de justifications.

Ce consentement ne décharge pas les organisateurs de la recherche de leurs responsabilités. Je conserve tous mes droits garantis par la loi.

Prénom Nom

Signature

Date

ENGAGEMENT DU CHERCHEUR

L'information qui figure sur ce formulaire de consentement et les réponses que j'ai données au participant décrivent avec exactitude le projet.

Je m'engage à procéder à cette étude conformément aux normes éthiques concernant les projets de recherche impliquant des participants humains, en application du *Code d'éthique concernant la recherche au sein de la Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation* et des *Directives relatives à l'intégrité dans le domaine de la recherche scientifique et à la procédure à suivre en cas de manquement à l'intégrité* de l'Université de Genève.

Je m'engage à ce que le participant à la recherche reçoive un exemplaire de ce formulaire de consentement.

Prénom Nom

Signature

Date

Annexe B : Liens des Qualtrics

Expérience humeur négatif - émotion triste :

https://fpse.qualtrics.com/jfe/form/SV_5ptQnF8XXXKuJoJE

Expérience humeur négatif - émotion joie :

https://fpse.qualtrics.com/jfe/form/SV_5ptQnF8XXXKuJoJE

Expérience humeur positif - émotion triste :

https://fpse.qualtrics.com/jfe/form/SV_3rSrF3LbSREZk8K

Expérience humeur positif - émotion joie :

https://fpse.qualtrics.com/jfe/form/SV_2iBs57VWSrHAyhg

Annexe C : Histoire joyeuse

« Je me suis réveillé en sursaut, mais cette fois-ci, mon cœur était rempli de joie et de gratitude. J'avais rêvé d'un voyage extraordinaire dans un monde magique où chaque créature était porteuse de paix et d'amour. Malgré ma transpiration, je me sentais serein. Je me suis levé pour aller aux toilettes, laissant derrière moi les échos doux et apaisants de mon rêve. Il était 2 heures du matin, mais cette nuit-là, le silence de la maison était réconfortant.

Soudain, un bruit léger provenant de l'extérieur m'a attiré vers la fenêtre de ma chambre. Avec un sourire, j'ai ouvert la fenêtre pour être accueilli par une douce brise nocturne, caressant mon visage.

Alors que je contemplais la nuit étoilée, j'ai senti une présence familière s'approcher. Je me suis retourné pour voir mon fidèle chien, qui avait décidé de se joindre à moi pour profiter de la fraîcheur de la nuit.

Je me suis approché de lui, caressant sa tête avec tendresse. Ensemble, nous avons observé les étoiles et écouté le doux murmure de la nature qui nous entourait.

Le temps a passé, et bientôt, la fatigue de la journée m'a rattrapé. Je me suis glissé sous les couvertures, mon chien loyalement couché à mes pieds. Dans cet instant paisible, je me suis endormi, enveloppé dans un sentiment de bonheur et de sécurité.

Le lendemain matin, le soleil a illuminé la chambre, dissolvant les ombres de la nuit. Je me suis réveillé avec un sourire, reconnaissant pour la paix et la tranquillité qui remplissaient mon cœur.

En descendant pour prendre mon petit déjeuner, j'ai trouvé mon chien qui m'attendait avec impatience, sa queue, battant joyeusement contre le sol. Ensemble, nous avons partagé un délicieux repas, savourant chaque instant de notre précieuse complicité.

Plus tard dans la journée, alors que je me promenais avec mon fidèle compagnon, j'ai réalisé que les plus grandes aventures et les moments les plus précieux se trouvent souvent dans les instants simples de la vie quotidienne, empreints de gratitude et d'amour.

Et ainsi, entouré de ceux que j'aime et de la nature qui m'entoure, je savoure chaque instant, reconnaissant pour le bonheur qui remplit mon cœur. »

Annexe D : Histoire triste

« Dans l'obscurité oppressante de la nuit, mes paupières se sont ouvertes brusquement, révélant un monde empli de tristesse et de solitude. Mon cœur, alourdi par le poids de l'isolement, palpitait douloureusement dans ma poitrine alors que je tentais de reprendre mes esprits. Un rêve éphémère avait tenté de me transporter dans un monde imaginaire, un monde où la paix et l'amour régnaient en maîtres, mais à présent, cette illusion s'était dissipée, me laissant dans les ténèbres glacées de la réalité.

Dans cette nuit sans fin, je me suis levé péniblement, laissant derrière moi les échos lointains de mon rêve brisé. Les lueurs fantomatiques des aiguilles de l'horloge indiquaient qu'il était 2 heures du matin, un moment où le monde sommeillait dans un silence troublant, amplifiant encore davantage ma solitude dévorante. Je me suis dirigé vers la salle de bains, chaque pas résonnant comme un écho vide dans le silence nocturne.

En ouvrant la fenêtre de ma chambre, aucun souffle réconfortant de vent nocturne n'est venu caresser mon visage. À la place, une brise froide et impitoyable a pénétré dans la pièce, faisant frissonner mon être déjà chancelant. Mes yeux, habitués à l'obscurité, ont scruté l'obscurité environnante, mais n'ont trouvé aucune trace de chaleur ni de réconfort.

Un léger bruit à l'extérieur m'a attiré vers la fenêtre, ravivant brièvement une lueur d'espoir dans mon cœur brisé. Mais cette lueur s'est rapidement éteinte lorsque j'ai réalisé que la présence familière que j'espérais trouver n'était que le fruit de mon imagination tourmentée. Mon chien, mon fidèle compagnon qui avait été mon ancre dans les tempêtes de la vie, n'était plus là pour partager ces moments de solitude avec moi. Il avait disparu depuis longtemps, emportant avec lui la seule source de réconfort dans ma vie solitaire.

Je suis retourné dans ma chambre, m'efforçant de chasser les pensées sombres qui m'assaillaient, mais la chaleur des couvertures ne parvenait pas à dissiper le froid glacial qui

enveloppait mon âme. Même lorsque j'ai fermé les yeux, les ténèbres intérieures semblaient s'approfondir, m'engloutissant dans un abîme de désespoir.

Le lendemain matin, les premières lueurs de l'aube ont timidement filtré à travers les rideaux, mais pour moi, elles n'ont apporté aucun réconfort. Je me suis réveillé avec un poids oppressant dans la poitrine, incapable d'apprécier la beauté du jour nouveau. Chaque souffle était un effort, chaque mouvement une agonie, alors que je me traînais hors du lit pour affronter une journée de plus dans ce monde désolé.

En descendant pour prendre mon petit déjeuner, l'absence de mon chien était plus écrasante que jamais. Le silence de la maison résonnait dans mes oreilles, rappelant cruellement la solitude qui m'entourait. Même les rayons de soleil qui filtraient à travers les fenêtres semblaient ternes et dénués de chaleur, reflétant la froideur glaciale de mon cœur brisé.

Et tandis que je déambulais seul dans les rues, je me suis rendu compte que les moments précieux que j'avais connus n'étaient désormais que des souvenirs lointains, des échos d'une vie que je ne pouvais plus revivre. Dans ce monde sombre et indifférent, il n'y avait plus de place pour la joie ou l'amour, seulement le vide et le désespoir qui me consumaient. »

Annexe E : Exemple d'item

Q1

Pour rappel, 1 = en première position chronologique ; 10 = en dernière position chronologique.



Fig.1 Exemple de l'item numéro 1.