

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES EXPLICATIONS CAUSALES D'ÉMOTIONS EN CONTEXTE
IMAGINAIRE CHEZ LES ENFANTS D'ÂGE PRÉSCOLAIRE

ESSAI DOCTORAL
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN PSYCHOLOGIE

PAR
LAURIE BONENFANT-MÉNARD

SEPTEMBRE 2015

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cet essai doctoral se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je souhaite tout d'abord remercier mon directeur, Claude Dumas, pour son soutien durant tout mon parcours doctoral. Merci Claude pour ton accompagnement sans relâche, tes conseils toujours judicieux et ta générosité qui m'ont énormément fait progresser.

Je remercie également mon assistante de recherche, Laurie-Élaine Gagnon, pour son travail toujours impeccable. Un grand merci aux garderies et aux parents qui ont généreusement accepté que leurs enfants participent à cette recherche.

Sur une note plus personnelle, je remercie mes parents de m'avoir transmis la confiance en moi et la persévérance nécessaires pour mener ce projet à terme. Merci d'être là pour moi, je vous aime.

Merci à ma grande amie, Josée Provost, pour son support du début à la fin. Un grand merci également pour ton aide à la mise en page.

Finalement, je remercie infiniment mon conjoint d'avoir cru en moi, de m'avoir soutenue, aidée et encouragée durant les cinq dernières années. Je t'aime David!

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES TABLEAUX.....	v
RÉSUMÉ	vii
INTRODUCTION	viii
CHAPITRE I : CONTEXTE THÉORIQUE.....	3
1.1 La distinction fiction/réalité	3
1.2 Les personnages imaginaires.....	5
1.3 Objectifs de l'étude	11
1.4 Remarque.....	11
CHAPITRE II : EXPÉRIENCE 1	12
2.1 Méthodologie.....	14
2.2 Résultats	17
2.3 Discussion	27
CHAPITRE III : EXPÉRIENCE 2.....	33
3.1 Méthodologie.....	35
3.2 Résultats	36
3.3 Discussion	42
CHAPITRE IV : DISCUSSION GÉNÉRALE	48
CHAPITRE V : CONCLUSION	55
ANNEXE A : DISTRIBUTION DES FRÉQUENCES DES EXPLICATIONS CAUSALES EN FONCTION DU TYPE DE PERSONNAGE IMAGINAIRE POUR LES SUJETS EXCLUS DE 5 ANS (N= 9)	57
ANNEXE B : DISTRIBUTION DES FRÉQUENCES DES EXPLICATIONS CAUSALES EN FONCTION DU TYPE DE PERSONNAGE IMAGINAIRE POUR LES SUJETS EXCLUS DE 3 ANS (N= 9)	58
ANNEXE C : DISTRIBUTION DES FRÉQUENCES DES EXPLICATIONS CAUSALES EN FONCTION DU TYPE DE PERSONNAGE IMAGINAIRE POUR LES SUJETS EXCLUS DE 3 ANS (N= 15)	59

ANNEXE D : EXEMPLE DE FIGURE POUR L'EXPÉRIENCE 1	60
ANNEXE E : EXEMPLES DE FIGURES POUR L'EXPÉRIENCE 2	61
RÉFÉRENCES.....	62

LISTE DES TABLEAUX

Tableau	Page
1.1 Classification des personnages imaginaires.....	4
2.1 Classification des explications.....	17
2.2 Distribution des fréquences des explications causales en fonction du type de personnage imaginaire.....	19
2.3 Nombre moyen (\pm écart type) d'explications causales selon le type de personnage imaginaire et le type d'explication.....	20
2.4 Nombre moyen (\pm écart type) d'explications basées sur le protagoniste selon l'émotion et le type d'attribution.....	21
2.5 Nombre moyen (\pm écart type) d'explications causales basées sur le personnage imaginaire selon l'émotion et le type d'attribution.....	22
2.6 Intensité moyenne (\pm écart type) des émotions selon le type de personnage et le type d'attribution.....	22
2.7 Fréquence des erreurs de prédiction de l'émotion selon le type de personnage.....	23
3.1 Niveau du facteur vraisemblance en fonction de la condition.....	32
3.2 Niveau du facteur attitude propositionnelle en fonction de la condition.....	32
3.3 Fréquence des erreurs de prédiction de l'émotion selon le type de personnage.....	35
3.4 Distribution des fréquences des explications causales en fonction du type de personnage imaginaire.....	36
3.5 Nombre moyen (\pm écart type) d'explications causales selon le type de personnage imaginaire et le type d'explication.....	37

3.6	Nombre moyen (\pm écart type) d'explications basées sur le protagoniste selon l'émotion et le type d'attribution	38
3.7	Nombre moyen (\pm écart type) d'explications faisant appel aux états mentaux selon l'émotion et le type d'attribution	39
3.8	Nombre moyen (\pm écart type) d'explications causales basées sur le personnage imaginaire selon l'émotion et le type d'attribution.....	39
3.9	Intensité moyenne (\pm écart type) des émotions selon le type de personnage et le type d'attribution.....	40

RÉSUMÉ

Ce projet de recherche avait pour objectif d'étudier les explications causales d'émotions chez les enfants d'âge préscolaire. Nous avons, dans une première expérience (n=20), demandé à des enfants de 5 ans de justifier les émotions d'un protagoniste dans des scénarios où étaient mis en scène deux types de personnages imaginaires (endossés et ambigus). Les enfants devaient d'abord expliquer l'émotion typiquement associée au personnage imaginaire (e.g., la joie pour les personnages endossés) et dans un deuxième temps, l'émotion atypique (e.g., la peur pour les personnages endossés). Dans la seconde expérience (n=20), nous avons manipulé la vraisemblance des scénarios associés aux personnages imaginaires. Les résultats suggèrent que les enfants produisent plus d'explications relatives au protagoniste pour les scénarios impliquant des personnages endossés car ils attribuent une attitude propositionnelle au protagoniste. De plus, les sujets ont davantage recours aux états mentaux lorsque les personnages endossés sont placés dans un contexte invraisemblable. Finalement, le recours aux états mentaux dans les scénarios invraisemblables semble se produire particulièrement pour les attributions d'émotions typiques. Nous discutons par la suite de l'interaction de facteurs influençant le recours aux états mentaux et de l'importance de l'acquisition d'un système d'explications intégrant plusieurs modes explicatifs dans le développement cognitif de l'enfant.

MOTS-CLÉS : émotions, explications causales, personnages imaginaires

INTRODUCTION

C'est à l'âge préscolaire, plus précisément vers 3 ou 4 ans, que l'incursion dans le monde imaginaire se fait la plus présente. Prenant en compte cette capacité à distinguer entre univers imaginaire et univers réel, certains chercheurs ont voulu soit explorer la nature et le contenu de cet univers imaginaire, soit utiliser la spécificité de cet univers afin d'étudier les processus cognitifs. Dans ce dernier cas, on fait valoir que les contraintes imposées par le monde réel ne sont plus nécessairement valides dans l'univers imaginaire. Toutefois, ce procédé a été peu utilisé dans l'étude des émotions.

Dans une étude parue en 2008, Sayfan et Lagattuta rapportent entre autres que lorsqu'on demande aux enfants d'expliquer les causes de la peur à l'aide d'une courte histoire, ils produisent davantage d'explications se rapportant aux états mentaux quand des personnages imaginaires sont mis en scène comparativement à des scénarios évoquant des personnages réels.

Dans leur étude, Sayfan et Lagattuta (2008), n'ont cependant mis en scène qu'un seul type de personnage imaginaire, les personnages dits ambigus. Ce type de personnages suscite généralement la peur et leur existence est le plus souvent réfutée par les enfants. Or, il existe de nombreux types de personnages imaginaires comportant des caractéristiques distinctes (Harris, Pasquini, Duke, Asscher et Pons, 2006). Il importe donc de voir dans quelle mesure le type d'explication causale est homogène d'une catégorie de personnage imaginaire à l'autre, et plus particulièrement, par rapport à ce que Harris et al. nomment les personnages endossés, c'est-à-dire les personnages dont l'existence est endossée par les enfants, qui sont souvent associés à un événement spécifique et qui suscitent le plus souvent la joie.

De plus, sachant qu'il existe une forte composante émotive liée aux personnages imaginaires, le fait de leur attribuer une émotion atypique (e.g., un garçon a peur en apercevant la Fée des dents) pourrait, selon Rieffe, Terwogt et Cowan (2005), influencer le type d'explication causale qu'ils produiront. Rieffe et ses collègues posent l'hypothèse qu'en effet, l'attribution d'émotions atypiques inciterait les enfants à produire davantage d'explications causales ayant recours aux états mentaux. Finalement, l'influence des scénarios utilisés a aussi été abordée dans la littérature. Les chercheurs évoquent notamment l'impact du niveau d'abstraction de l'élément déclenchant l'émotion sur la nature des explications causales (Rieffe *et al.*, 2005; Sayfan et Lagattuta, 2008). Le niveau de vraisemblance des scénarios dans lequel apparaissent les personnages imaginaires semble alors être un facteur important.

L'objectif de la présente étude consiste donc à vérifier si les explications causales d'émotions sont homogènes d'une catégorie de personnage imaginaire à une autre. De plus, nous désirons étudier dans quelle mesure l'induction d'une émotion atypique chez le protagoniste facilitera le recours aux états mentaux dans l'explication causale des émotions. Pour conclure, nous nous intéressons plus spécifiquement aux facteurs qui viennent moduler les explications causales soit la vraisemblance du contexte, l'attitude propositionnelle attribuée au protagoniste et les scripts des sujets concernant les personnages endossés.

CHAPITRE I

CONTEXTE THÉORIQUE

1.1 La distinction fiction/réalité

Les jeunes enfants possèdent assez tôt dans leur vie un univers imaginaire riche et diversifié. Nous savons par exemple que les jeux de rôle, les peurs et les cauchemars chez les enfants d'âge préscolaire impliquent très souvent des créatures imaginaires telles que des monstres et des fantômes (Muris, Merckelbach, Gadet et Moulaert, 2000). Par ailleurs, il est très fréquent à l'âge préscolaire de participer à des jeux de « faire semblant ». Ces jeux dans lesquels s'engagent les enfants sont des mises en scène symboliques où ils prennent différents rôles fictifs et utilisent des objets en leur donnant une signification différente de celle qu'ils ont habituellement (Hughes cité dans Gorlitz et Wohlwill, 1987). Ces séances de jeu symbolique leur permettent entre autres d'expliquer et de prédire le comportement humain en adoptant les attitudes, émotions, intentions et pensées d'une autre personne (Taylor et Carlson, 1997). En effet, les jeunes enfants s'inspirent largement du monde réel lorsqu'ils jouent à faire semblant (Harris, 2007).

Les premières situations de jeux où les enfants s'amuse à faire semblant (« *pretend-play* ») apparaissent vers deux ans, au moment de l'apparition du langage, et demeurent bien présentes jusqu'à l'entrée à l'école pour diminuer graduellement entre 5 et 8 ans (Woolley, 1997; Harris, 2007). Un autre phénomène important impliquant le monde fantastique des enfants est la création d'amis imaginaires. Dans un article de 1997, Woolley mentionne que 25 à 65% des enfants (selon les études) possèdent un ami imaginaire entre l'âge de 3 et 8 ans et que le phénomène disparaît vers l'âge de 10 ans. On retrouve un parcours semblable pour ce qui est de la croyance aux entités fantastiques telles que le Père Noël; la croyance quant à

l'existence de ces êtres étant plus forte entre l'âge de 3 ans et 8 ans (Woolley, 1997). En résumé, les enfants utilisent leur imagination de façon étendue et flexible pour s'immerger dans un monde fictif, comparer des résultats réels à d'autres qui auraient pu avoir lieu et explorer ce qui est impossible ou fantastique (Harris, 2007).

Cette tendance qu'ont les enfants à intégrer le monde imaginaire à leur vie quotidienne nous amène à se demander s'ils sont véritablement aptes à toujours tracer de façon claire et nette la frontière entre la fiction et la réalité. Il semble selon certaines études qu'ils en aient la capacité assez tôt (Skolnick et Bloom, 2006). Skolnick et Bloom (2006) affirment qu'il est assez évident pour la plupart des enfants d'âge préscolaire que les personnages imaginaires ne sont pas présents de façon tangible. D'un autre côté, Howell et Taylor concluent dans une étude de 1973 que les enfants de 3 ans ont tout de même une difficulté considérable à différencier les événements réels des événements fantastiques. De leur côté, Bouchier et Davis (2002) affirment que la capacité à distinguer entre fiction et réalité dépend de l'interaction entre le niveau de développement cognitif de l'enfant, le contexte, l'émotion impliquée et les différences individuelles.

De façon plus spécifique, Woolley (1997) indique que les enfants de 3 ans peuvent distinguer une entité mentale (pensée, image) de l'objet physique qu'elle représente, qu'ils sont capables d'avoir des discussions sur les différences entre la réalité et l'imaginaire et qu'ils comprennent que les entités imaginaires ont des propriétés différentes de celles des objets physiques. Puis, vers 4 ans, ils font la distinction entre l'identité réelle d'un objet et ce qu'il paraît être (Woolley, 1997). D'autres chercheurs font mention de la confusion des jeunes enfants dans certaines tâches de distinction réalité/fantaisie. Par exemple, selon Rothbaum et Weisz (1988), les enfants de 2 à 6 ans passent par une période qu'ils appellent le « magical stage » où le destin de certains objets ou événements peut être déterminé par des pensées et des actions qui n'ont en réalité aucune influence sur le résultat (Woolley, 1997). De plus, Woolley et

Wellman (1997) ont rapporté que les enfants de 3 ans avaient tendance à croire que l'imagination pouvait refléter ou créer la réalité.

Carrick et Quas (2006) ont, par ailleurs, bien démontré comment les jeunes enfants pouvaient être influencés lorsqu'ils évaluaient si une situation était réelle ou inventée. Carrick et ses collègues ont en effet montré que les événements impliquant de la joie étaient jugés comme plausibles indépendamment du fait qu'ils soient fantastiques ou réalistes. De façon opposée, les situations suscitant de la peur étaient davantage jugées comme fictives même si elles décrivaient un événement tout-à-fait plausible. Carrick et Quas (2006) expliquent ces résultats par le fait que la joie est une émotion positive qui suscite une réaction d'approche amenant l'enfant à se laisser influencer par le désir que l'événement se produise réellement. Pour ce qui est des événements impliquant la peur, les enfants seraient enclins à éviter le contenu émotionnel et à réguler leurs propres réactions négatives en affirmant que l'événement est impossible. Ces explications sont issues de la théorie d'approche-évitement qui indique que la peur inciterait les individus à se retirer ou fuir un élément menaçant tandis que la joie stimulerait un comportement d'approche (Carrick et Quas, 2006; Sayfan, 2008). La peur et la joie influenceraient donc différemment le jugement de plausibilité d'un événement chez les enfants d'âge préscolaire.

En résumé, on peut conclure que les jeunes enfants font assez bien la distinction entre fiction et réalité. Différentes variables apparaissent cependant moduler la mise en application de cette capacité.

1.2 Les personnages imaginaires

Il existe diverses façons d'étudier la distinction fiction/réalité notamment par le biais des personnages imaginaires. L'univers de ces personnages étant fort diversifié, les chercheurs en sont venus à en faire une typologie (voir Tableau 1.1).

Tableau 1.1

Classification des personnages imaginaires

Personnages imaginaires	Harris <i>et al.</i> (2006)	Woolley <i>et al.</i> (2004)	Evans <i>et al.</i> (2009)	Sayfan et Lagattuta (2008)
Père Noël	Créature endossée	Entité spécifique associée à un événement	Entité à valence positive	
Fée des dents	Créature endossée	Entité spécifique associée à un événement	Entité à valence positive	
Superman		Entité spécifique de bande dessinée	Entité à valence positive	
Lapin de Pâques	Créature endossée	Entité spécifique associée à un événement	Entité à valence positive	
Dragon	Créature ambiguë	Entité générique	Entité à valence négative	Créature imaginaire suscitant la peur
Monstre	Créature ambiguë	Entité générique	Entité à valence négative	Créature imaginaire suscitant la peur
Sorcière	Créature ambiguë	Entité générique	Entité à valence négative	Créature imaginaire suscitant la peur
Fantôme	Créature ambiguë	Entité générique	Entité à valence négative	Créature imaginaire suscitant la peur
Ours vert volant (personnage)	Créature impossible	Entité non-familière	Entité à valence neutre	

inventé)				
----------	--	--	--	--

Ces personnages peuvent par exemple se distinguer par rapport à leur statut ontologique du point de vue des enfants, au contexte auquel ils appartiennent et à l'émotion qui leurs sont attachés.

Un premier type de personnage imaginaire selon Harris et ses collègues est qualifié de « personnage ambigu » (Harris, *et al.*, 2006). Cette catégorie de personnage inclut par exemple les sorcières, les fantômes et les monstres. Les auteurs appellent ces êtres des personnages ambigus ou « *equivocal beings* » d'une part parce que la majorité des déclarations que les enfants entendent de la part de leur entourage au sujet de ces entités nient leur existence, et, d'autre part, parce que certaines personnes continuent de croire en leur existence malgré les témoignages reçus. Ainsi, certains adultes croient que les anges ou les fantômes existent. Cependant, les enfants croient rarement en leur existence (Harris *et al.*, 2006). Ils sont la plupart du temps mentionnés dans les contes pour enfants et on leur attribue très rarement des actions affectant la vie réelle.

Il existe également un type de personnage imaginaire dit endossé selon la classification de Harris et ses collègues. Ces personnages sont particuliers dans la mesure où les jeunes enfants croient généralement en leur existence même s'ils sont la plupart du temps invisibles. De plus, les enfants peuvent les relier à des événements observables même s'ils ne les côtoient pas réellement (e.g., on ne peut observer la Fée des dents mais on peut observer le résultat de son passage sous l'oreiller): On remarque aussi qu'ils sont mentionnés dans des contextes spécifiques ou des événements spéciaux (e.g., à l'approche de Noël) et non de façon routinière comme pourraient l'être des entités réelles. Contrairement aux entités réelles, les êtres imaginaires endossés par les enfants sont parfois la cible de témoignages contradictoires : ils peuvent être à la fois reconnus comme existant, souvent de la

part des parents alors qu'à d'autres moments ils peuvent être la cible de témoignages sceptiques venant d'enfants plus âgés (e.g., « le Père Noël n'existe pas! »). Cela pourrait donc semer le doute quant à leur existence et amener une part d'incertitude quant à leur véritable existence chez les enfants d'âge préscolaire (Harris, *et al.*, 2006).

Outre les personnages ambigus et endossés, Harris et ses collègues (2006) mentionnent d'autres catégories de créatures imaginaires notamment les personnages impossibles. Les personnages impossibles sont ces êtres inventés de toute pièce auxquels personne ne croit (e.g. un cochon volant, un chat qui jappe) (Harris *et al.*, 2006). Selon les caractéristiques qu'on leur donne, ils peuvent avoir un aspect effrayant, amusant, sympathique ou bien totalement neutre. Toutefois, pour les fins du présent projet, nous insisterons davantage sur la comparaison entre personnages ambigus et endossés.

En parcourant la littérature sur les personnages imaginaires, on remarque qu'il existe une forte composante émotionnelle liée à ces personnages. On peut difficilement dissocier le type de personnage utilisé de la valence émotionnelle à laquelle il est associé. Ces personnages peuvent donc aussi être catégorisés selon le type d'émotion qu'ils suscitent. Alors que le Père Noël suscite habituellement une émotion positive telle que la joie, une sorcière tend davantage à déclencher un sentiment de peur ou de méfiance. De façon plus générale, les êtres ambigus sont associés à des émotions négatives tandis que les êtres endossés sont plutôt associés à des émotions positives. Une seule exception existe soit le cas des personnages impossibles étant donné qu'ils sont créés de toute pièce. Ceux qui les inventent peuvent décider de leur donner un aspect plus positif ou négatif, mais ils sont le plus souvent neutres.

En bref, les personnages imaginaires ambigus et endossés se différencient par deux aspects principaux : la tendance qu'ont les enfants à croire ou nier leur existence et l'émotion qu'ils provoquent. Ce sont deux aspects qui sous-tendent la catégorisation

élaborée par Harris et ses collègues (2006). Donc, vouloir étudier les personnages imaginaires c'est aussi étudier l'émotion qui leur est associée.

On peut utiliser les personnages imaginaires en demandant aux enfants de les catégoriser en tant que réels ou imaginaires, d'identifier leurs attributs (ce qu'il peut faire) après avoir indiqué si le personnage est réel ou non, ou encore observer l'utilisation spontanée de la catégorisation réel/fantastique en tant que dimension pouvant servir à classer les personnages (Woolley, 1997). Mais on peut également prendre avantage de cette capacité des enfants à naviguer dans le monde de la fiction pour étudier les processus cognitifs. L'idée de base d'une telle façon de faire veut que l'enfant soit moins contraint dans son raisonnement par rapport à l'utilisation d'objets ou situations réelles (Dias et Harris, 1990).

Par contre, on remarque que l'idée d'utiliser le contexte imaginaire pour mieux étudier les processus cognitifs chez les jeunes enfants a très peu été mise à contribution dans le domaine des émotions. Il existe tout de même deux chercheurs qui, sachant que les enfants utilisent leur imagination de façon fréquente et variée, ont utilisé des personnages imaginaires pour mieux étudier les explications causales d'émotions (Sayfan et Lagattuta, 2008). L'étude des explications causales d'émotions apparaît pertinente dans la mesure où ces explications font partie, de façon plus large, d'un système explicatif dynamique jouant un rôle important dans le développement cognitif des enfants (Keil, 2006; Hickling et Wellman, 2001).

Dans une étude parue en 2008, Sayfan et Lagattuta ont donc étudié les explications causales liées à la peur ressentie par autrui. Pour ce faire, ils ont demandé à des enfants âgés de 3 ans, 5 ans et 7 ans d'expliquer les causes de la peur en utilisant huit courtes histoires accompagnées d'images. Les histoires mettaient en scène deux protagonistes d'âge différent (soit un bébé et un enfant ou un adulte et un enfant) assis sur un banc dans un parc et apercevant un objet dans un arbre. Le scénario était formulé de façon à ce que l'identité de l'objet demeure incertaine : *soudainement, les*

protagonistes aperçoivent quelque chose dans l'arbre, cela ressemble à... Il y avait deux catégories d'objets : les créatures imaginaires (dragon, monstre, fantôme et sorcière) et les objets réels (serpent, alligator, araignée et abeille). Ils ont regroupé les explications de peur en quatre catégories : orientées sur le stimulus, orientées sur la pensée du protagoniste, orientées sur les préférences du protagoniste et orientées sur les attributs du protagoniste. Les auteurs ont rapporté une plus grande proportion d'explications orientées sur les pensées (croyances, attentes, connaissances) lorsqu'il était question de personnages imaginaires que lorsqu'on mettait en scène des objets réels. Même les enfants aussi jeunes que trois ans qui ont habituellement de la difficulté à saisir le lien cognition-émotion ont pu, dans certains cas, donner des explications basées sur les croyances du protagoniste.

Les résultats de cette étude suggèrent donc que les enfants ont davantage tendance à élaborer des explications complexes en ce qui concerne les émotions lorsque mises en contexte imaginaire comparativement aux situations réelles. En termes d'élaboration plus complexe, on entend par là des explications référant davantage aux cognitions (e.g., croyances, désirs) qu'à des éléments physiques se rapportant à la situation (Rieffe *et al.*, 2005). Il faut savoir que les jeunes enfants ont tendance en premier lieu à expliquer les émotions en termes de comportements ou d'événements extérieurs. Par exemple, ils décrivent couramment les émotions en termes d'expressions faciales ou d'autres éléments descriptifs. Le fait d'utiliser un type de justification faisant référence aux croyances d'un personnage démontre l'aptitude de l'enfant à saisir le lien existant entre les réactions émotionnelles et la pensée d'une personne. Les auteurs ont postulé que de tels résultats pouvaient s'expliquer par le fait que, puisque les enfants d'âge préscolaire passaient beaucoup de temps à jouer à faire semblant et que leurs peurs impliquaient souvent des créatures imaginaires, cela leur procurerait une conscience plus précoce de l'influence de la pensée sur la peur des créatures imaginaires par rapport aux entités réelles (Sayfan et Lagattuta, 2008). Il se peut également que le fait que ce type de personnage existe uniquement dans l'imaginaire

des enfants leur permette de faire le lien plus rapidement entre l'émotion qu'il suscite et l'état mental de la personne qui éprouve cette émotion (Sayfan et Lagattuta, 2008).

1.3 Objectifs de l'étude

Tenant compte du fait que les caractéristiques des différents types de personnages imaginaires varient grandement et que l'unique étude recensée (Sayfan et Lagattuta, 2008) qui étudie les explications causales d'émotions par le biais de personnages imaginaires n'a utilisé que des personnages de type ambigu, il importe de vérifier s'il y a homogénéité des explications causales d'un type de personnage imaginaire à l'autre. Ce projet de recherche a donc pour objectif général d'étudier les explications causales d'émotion formulées par les enfants d'âge préscolaire en fonction du type de personnage imaginaire soit, ambigu et endossés. Ceci sera réalisé à l'aide de deux expériences. Ce projet a été approuvé par le Comité institutionnel d'éthique de la recherche de l'UQÀM.

1.4 Remarque

Il était prévu au départ de comparer des enfants de 3 ans avec des enfants de 5 ans. Or, de nombreux sujets âgés de 3 ans ont eu de la difficulté à accomplir la tâche demandée, notamment au niveau de l'identification des émotions associées aux personnages imaginaires, ce qui nous a amené à nous concentrer sur les sujets âgés de 5 ans. Cette question sera abordée plus tard dans le but de mieux comprendre pourquoi les sujets de 3 ans ont été exclus des analyses principales.

CHAPITRE II

EXPÉRIENCE 1

Nous avons mentionné précédemment vouloir étudier la variation des explications causales en fonction du type de personnage imaginaire. Cependant, l'utilisation de personnages imaginaires implique non seulement de tenir compte de l'émotion associée à chaque personnage (e.g., la peur pour les personnages ambigus, la joie pour les personnages endossés) mais aussi du contexte dans lequel ces personnages sont présentés. Il est important d'en tenir compte puisqu'on remarque dans la littérature que, selon l'émotion à laquelle les chercheurs s'intéressent, on retrouve une importante asymétrie dans la composition des scénarios utilisés, que des personnages imaginaires soient présents ou non. Les scénarios de peur sont généralement empreints d'une atmosphère d'incertitude où le protagoniste a des doutes sur ce qui est en train de se produire. Par exemple, on formule des scénarios tels que : il fait noir, elle entend des bruits étranges; il aperçoit quelqu'un dans le salon mais il fait trop sombre pour qu'il puisse l'identifier, etc. (Rieffe *et al.*, 2005). De leur côté, les scénarios impliquant des émotions à valence positive telles que la joie impliquent habituellement des interactions plus précises entre le protagoniste et une autre personne, par exemple Marie reçoit un cadeau de sa maman; la maman de Nadia lui apprend qu'ils iront au zoo, etc.

En somme, lorsqu'on désire étudier l'impact du type de personnage imaginaire dans l'explication causale des émotions, il faut à la fois tenir compte du type de personnage mais également de l'émotion induite ainsi que de la nature du scénario utilisé pour induire l'émotion. Dans l'optique où l'on désire spécifiquement étudier l'impact du type de personnage, il apparaît opportun de vouloir évacuer l'impact que pourrait avoir le contexte si on utilisait un scénario différent en fonction du type de

personnage. On doit donc s'assurer qu'il n'y ait pas d'asymétrie des scénarios d'un personnage à l'autre. Ceci n'est pas sans créer certains problèmes puisque les émotions et les scénarios semblent indissociables des personnages imaginaires auxquels ils sont liés.

Une façon de résoudre en partie ce dilemme est d'utiliser un scénario unique et neutre quelle que soit la catégorie de personnage imaginaire. Ainsi, si on revient au scénario utilisé par Sayfan et Lagattuta (2008), c'est l'identité du personnage (e.g., sorcière, monstre) qui détermine l'émotion du protagoniste et non une action précise faite par celui-ci dans le cadre d'un scénario donné. On peut donc dire que ce scénario demeure ouvert puisqu'il est possible de faire apparaître dans l'arbre n'importe quel type de personnage, gardant en tête l'association entre personnage imaginaire et émotion. Rien a priori ne justifie qu'un type de personnage plutôt qu'un autre puisse apparaître dans l'arbre. On élimine ainsi l'asymétrie habituellement présente dans les scénarios utilisés pour étudier différents types d'émotions.

Par ailleurs, une autre façon d'étudier les explications causales d'émotions a été proposée par Rieffe et ses collègues dans une étude parue en 2005. Toujours en créant des scénarios pour mettre en scène diverses émotions (i.e., peur, joie, surprise, colère), les auteurs ont décidé de créer deux formes opposées de scénarios. On a donc tout d'abord conçu des scénarios dits « d'attribution typique » où l'émotion ressentie par le protagoniste était concordante avec ce qu'une personne ressent généralement dans une telle situation. Puis, Rieffe et ses collègues ont aussi utilisé des scénarios dits « d'attribution d'émotion atypique » où, dans le scénario, on attribuait une émotion opposée à celle que l'on observe habituellement pour ce genre d'événement (e.g., un garçon reçoit un cadeau, ce qui le met en colère). Ils ont observé que les attributions atypiques suscitaient davantage d'explications relatives aux états mentaux que les attributions typiques, mais uniquement pour la colère et la tristesse. De plus, de façon générale, les enfants expliquaient plus souvent la peur en termes de

croyanances et la joie en termes de désirs. Rieffe *et al.* (2005) soulignent qu'une telle différence pourrait être liée au fait que les scénarios induisant la peur étaient caractérisés par un niveau d'abstraction plus élevé que les scénarios de joie. Bien que Rieffe et ses collègues n'aient pas fait appel à des personnages imaginaires dans la composition de leurs scénarios, les résultats indiquent la pertinence d'attribuer des émotions atypiques dans l'étude de l'explication causale des émotions.

L'objectif dans la présente expérience est d'examiner les explications causales d'émotions suscitées par des personnages endossés et des personnages ambigus. L'utilisation d'un scénario unique permettra d'éliminer l'asymétrie habituellement observée dans la composition des scénarios visant à induire une émotion. Enfin, l'attribution d'émotions atypiques devrait permettre de faciliter la production d'explications causales basées sur les croyances.

2.1 Méthodologie

Participants. Vingt enfants âgés de 5 ans ($M = 64$ mois, $ET = 3,09$ mois), 9 filles et 11 garçons, ont participé à cette expérience. Les sujets ont été recrutés dans des garderies (CPE) de l'île de Montréal.

Matériel. Le matériel comprend huit courtes histoires dans lesquelles un protagoniste, un garçon ou une fille selon le sexe du sujet, aperçoit un personnage imaginaire endossé ou ambigu partiellement dissimulé dans un arbre. Le Père Noël et la Fée des Dents sont utilisés en tant que personnage endossé tandis qu'une sorcière et un fantôme agissent en tant que personnage ambigu. Il y a deux histoires pour chaque personnage, l'une entraînant l'émotion typique associée au personnage et l'autre l'émotion contraire (i.e., atypique). Chaque histoire est accompagnée d'une image représentant le personnage dans la situation racontée (voir Annexe D). De la même façon que l'ont fait Sayfan et Lagattuta en 2008, l'image utilisée est celle d'un enfant assis sur un banc dans un parc et qui aperçoit quelque chose dans un arbre. Ce

quelque chose pourrait être une partie d'un être imaginaire mais reste tout de même imprécis. Enfin, pour mesurer l'intensité de l'émotion attribuée au protagoniste, nous utilisons deux échelles, l'une pour la joie et l'autre pour la peur, comprenant chacune 3 images (un peu, moyen, beaucoup) avec des expressions faciales.

Procédure. L'expérimentatrice rencontre chaque enfant individuellement dans un endroit calme de la garderie et lui pose quelques questions durant un entretien qui ne dure qu'une quinzaine de minutes. L'entretien comporte d'abord une étape de familiarisation suivie de l'administration de la tâche expérimentale.

Familiarisation. La familiarisation comprend deux étapes. La première étape doit permettre aux enfants d'être en contact avec leurs propres expériences émotives (Rieffe *et al.*, 2005). Ils sont plus aptes par la suite à se mettre dans la peau des personnages des scénarios (Rieffe *et al.*, 2005). Ainsi, l'expérimentatrice demande à l'enfant :

- *Toi est-ce qu'il t'arrive d'avoir peur des fois? Pourrais-tu me donner des exemples?*

Si l'enfant a de la difficulté à trouver des exemples, l'expérimentatrice peut l'inciter en proposant des exemples de situations (voir les exemples de situation en annexe). Ensuite, on pose la même question pour ce qui est de la joie :

- *Toi est-ce qu'il t'arrive d'être content des fois? Pourrais-tu me donner des exemples?*

L'ordre dans lequel les questions sur la peur et sur la joie sont posées est contrebalancé parmi les participants.

À la deuxième étape de la familiarisation, on désire s'assurer que les enfants saisissent bien le fonctionnement de l'échelle d'intensité des émotions qui sera

utilisée dans la tâche expérimentale. Ainsi, on présente les trois visages ressentant de la peur à divers degrés en expliquant à l'enfant :

- *Voici trois visages, celui-ci a un petit peu peur, celui-ci a moyennement peur et celui-ci a beaucoup peur. Pourrais-tu me montrer le visage qui a beaucoup peur? Maintenant peux-tu me pointer celui qui a moyennement peur? Celui qui a un petit peu peur?*

On procède de la même façon avec l'échelle représentant la joie.

L'ordre dans lequel les 3 questions sont posées pour chacune des émotions est déterminé aléatoirement pour chaque sujet. L'ordre dans lequel les échelles sur la peur et sur la joie sont présentées est contrebalancé pour l'ensemble des participants.

Tâche expérimentale. Pour un même personnage, le sujet entend d'abord la version induisant l'émotion typique (e.g., Père Noël joie) et, immédiatement après, la version induisant l'émotion atypique. Il y a donc 4 blocs de deux histoires. Pour chaque sujet, l'ordre dans lequel les blocs sont administrés est déterminé aléatoirement. Les huit histoires sont formulées comme ceci :

- *Je vais te raconter l'histoire de Gabriel et ensuite je vais te poser quelques questions. C'est un après-midi et Gabriel est dans le parc, il/elle est assis(e) sur un banc. Soudain il/elle aperçoit quelque chose dans l'arbre, cela ressemble à _____ (personnage imaginaire). Est-ce que Gabriel est content(e) ou est-ce qu'il/elle a peur en apercevant _____ (personnage imaginaire)? Pourrais-tu me pointer, parmi les trois visages que nous avons vu tout à l'heure, quelle image représente le mieux comment Gabriel se sent (on présente à l'enfant, selon sa réponse, l'échelle de la peur ou l'échelle de la joie)? Pourquoi crois-tu que Gabriel a peur/est contente ?*

L'ordre du choix de réponse (i.e., a peur ou est content) est contrebalancé pour l'ensemble des sujets.

Puis, on continue l'expérimentation en racontant l'histoire comportant l'émotion opposée :

- *Quelques jours plus tard, Gabriel retourne au parc mais cette fois-ci en apercevant _____ (personnage imaginaire) il/elle s'est plutôt senti(e) _____ (peur ou joie, émotion opposée à la question précédente).)? Pourrais-tu me pointer, parmi les trois visages que nous avons vu tout à l'heure, quelle image représente le mieux comment Gabriel se sent (on présente à l'enfant soit l'échelle de la peur ou l'échelle de la joie selon l'émotion qui est mise en scène dans le scénario)? Pourquoi crois-tu que Gabriel a peur/est content?*

Une pré-expérimentation a permis de vérifier que les enfants connaissaient chaque personnage utilisé dans la présente étude et l'émotion qui lui est habituellement associée. De plus, ils ont été en mesure de donner quelques caractéristiques associées à chacun de ces personnages.

2.2 Résultats

Pour satisfaire au critère d'inclusion dans les analyses principales, les sujets devaient spontanément associer l'émotion concordante au personnage imaginaire ciblé dans l'histoire, soit la joie pour le Père Noël et la Fée des dents et la peur pour la sorcière et le fantôme. Contrairement à ce qui avait été observé lors de la pré-expérimentation, ce critère n'a pas été satisfait, plusieurs sujets, 2 sujets sur 3 chez les 3 ans et un sujet sur 3 chez les 5 ans, n'ayant pas attribué l'émotion attendue pour au moins un des 4 personnages imaginaires. Ces sujets ont donc été exclus des analyses ainsi que les quelques sujets de 3 ans ayant attribué la bonne émotion. Nous reviendrons toutefois

plus loin sur la performance des sujets exclus qui a tout de même été analysée de façon descriptive.

Les analyses ont été effectuées auprès des enfants de 5 ans ayant satisfait au critère d'inclusion. Les explications causales de peur et de joie formulées par les participants ont tout d'abord été regroupées en deux grandes catégories en fonction de leur orientation sur le personnage imaginaire ou sur le protagoniste. Les explications basées sur le personnage imaginaire incluent les actions faites par le personnage imaginaire dirigées ou non vers le protagoniste, ses caractéristiques psychologiques, physiques, ou ontologiques ou alors des éléments situationnels en rapport avec le personnage imaginaire. Dans la deuxième grande catégorie on retrouve les explications qui réfèrent au protagoniste ressentant l'émotion de joie ou de peur. Ces explications renferment les mêmes sous-catégories (actions, caractéristiques physiques, etc.) mais incluent également un terme se rapportant aux états mentaux du protagoniste (penser, croire, vouloir, ...), aux émotions (content, fâché, etc.) ou aux perceptions de celui-ci (voir, entendre, apercevoir, etc.) (voir Tableau 2.1).

Tableau 2.1 Classification des explications

En fonction du personnage imaginaire	Exemple
Action non dirigée	« Parce que les sorcières ça jette des sorts »
Action dirigée Aspect psychologique	« Parce qu'il va lui courir après » « Parce que la Fée des dents est gentille »
Aspect physique	« Parce que les sorcières ont les yeux fâchés »
Existence ou identité du personnage	« Parce que c'est pas le Père Noël »
Éléments situationnels	« Parce que les fantômes d'habitude restent pas longtemps »
En fonction du protagoniste	Exemple
Croyance par rapport à l'action non dirigée	« Parce qu'elle pense que la sorcière va crier »
Croyance par rapport à l'action dirigée	« Parce qu'elle pense qu'il va lui donner des cadeaux »
Croyance par rapport à l'aspect psychologique	« Parce qu'il pense que c'est une méchante Fée des dents »
Croyance par rapport à l'aspect physique	« Parce qu'il croit qu'elle est laide »
Croyance par rapport à l'existence ou l'identité du personnage	« Parce qu'elle pensait que c'était un vrai fantôme »
Croyances par rapport à des éléments situationnels	« Parce qu'il pensait que le Père Noël n'était plus là »
Croyances par rapport aux perceptions du protagoniste	« Parce qu'il a pensé qu'il a vu un fantôme »
Appréciation/désir du protagoniste	« Parce qu'elle aime la Fée des dents »
Perception du protagoniste	« Parce qu'elle n'avait jamais vu le Père Noël »
Émotion du protagoniste	« Parce qu'elle a plus peur »

Autre	Exemple
Qui n'appartient à aucune autre catégorie	« Parce qu'ils sont devenus amis » « Je ne sais pas »

Dans de rares cas (8 /160), certaines explications correspondaient à la fois la catégorie personnage imaginaire et à la catégorie protagoniste, nous les avons codées dans la catégorie protagoniste puisque la présente étude portait sur la capacité des enfants à formuler des explications causales complexes (se rapportant à des états mentaux) en contexte imaginaire. Il y a également 7 explications causales qui appartenaient à deux catégories relatives au personnage (par exemple action dirigée et aspect physique) ou à 2 catégories relatives au protagoniste (par exemple perception et action). Pour 5 de ces 7 cas, nous avons fait le choix de privilégier les catégories *Action* ou *Action dirigée* puisque celles-ci reflétaient davantage l'idée avancée par les sujets dans son ensemble. Pour les deux autres cas, les réponses ne mentionnaient pas d'action mais plutôt un désir et une perception par exemple. Nous avons donc privilégié une classification reflétant la présence d'un état mental (désir ou croyance) dans la réponse du sujet puisque cela représentait mieux l'idée principale du sujet. Les explications causales ont été codées par deux juges indépendants avec un accord inter-juge de 91%. La distribution des explications causales en fonction du type de personnage imaginaire est présentée dans le tableau 2.2.

Une première analyse portait sur l'effet du type de personnage imaginaire sur les explications causales. Une ANOVA à mesures répétées 2 (type de personnage : endossé, ambigu) x 2 (type d'explication : basée sur le protagoniste, basée sur le personnage imaginaire) n'a révélé aucun effet significatif (voir tableau 2.3).

Tableau 2.2
Distribution des fréquences des explications causales en
fonction du type de personnage imaginaire

	Père Noël	Fée des dents	Sorcière	Fantôme	
<u>Personnage imaginaire</u>					
Action	6	5	7	12	
Action dirigée	7	6	3	2	
Psychologie	2	5	6	4	
Physique	0	0	4	0	
Existence/identité	2	2	3	5	
Situationnel	3	1	1	1	
Total	20	19	24	24	87/160
<u>Protagoniste</u>					
Action	0	0	1	0	
Action dirigée	4	5	3	3	
Psychologie	0	1	3	0	
Physique	0	0	1	0	
Existence/identité	2	3	1	3	
Situationnel/croyance	0	0	0	0	
Perception/croyance	2	1	0	1	
Désir/Préférence	7	5	1	1	
Perception	5	2	0	5	
Émotion*	0	2	0	2	
Total	20	19	10	15	64/160
Autre	0	2	6	1	9/160

*Dans cette catégorie, l'émotion n'est pas considérée comme un état mental car on estime que les sujets n'ont fait que répéter l'émotion mentionnée par l'expérimentatrice.

Tableau 2.3

Nombre moyen (\pm écart type) d'explications causales selon le type de personnage imaginaire et le type d'explication

Type de personnage	Type d'explication	
	Relative au personnage imaginaire	Relative au protagoniste
Endossé	1,95 (1,39)	1,95 (1,32)
Ambigu	2,40 (1,35)	1,25 (1,07)

La deuxième analyse portait sur l'effet du type d'attribution sur les explications causales basées sur le protagoniste. Ainsi, une ANOVA à mesures répétées 2(type d'émotion : joie, peur) x 2 (type d'attribution : typique, atypique) a révélé un effet significatif du type d'attribution sur les explications causales, $F(1, 19) = 5,51$, $p < ,05$, les attributions typiques ($M=2,05$, $ET=1,28$) suscitant davantage d'explications relatives aux protagonistes que les attributions atypiques ($M=1,15$, $ET=1,31$). L'effet de l'interaction émotion x type d'attribution s'est aussi révélé significatif, $F(1, 19) = 4,87$, $p < ,05$. Une analyse de cet effet d'interaction révèle qu'en ce qui concerne la joie, les attributions typiques ont engendré significativement, $t(1,19) 3,37$, $p = 0,001$, plus d'explications relatives aux protagonistes que les attributions atypiques alors qu'il n'y a pas de différence significative pour la peur (voir Tableau 2.4).

Tableau 2.4

Nombre moyen (\pm écart type) d'explications basées sur le protagoniste selon l'émotion et le type d'attribution

Émotion	Type d'attribution	
	Typique	Atypique
Joie	1,30 (0,80)	0,50 (0,76)
Peur	0,75 (0,79)	0,65 (0,81)

Sachant que notre intérêt porte sur le recours aux états mentaux et qu'une des sous-catégories de la catégorie protagoniste ne faisait pas mention d'un état mental (i.e., la sous-catégorie émotion), nous avons effectué une analyse contrôle dans laquelle nous avons retiré cette sous-catégorie. Étant donné que cette analyse contrôle a révélé exactement les mêmes résultats que l'analyse précédente, nous considérons que les explications de la catégorie protagoniste sont des explications faisant appel aux états mentaux.

La troisième analyse portait sur l'effet du type d'attribution sur les explications causales basées sur le personnage imaginaire. Ainsi, une ANOVA à mesures répétées 2 (type d'émotion : joie, peur) x 2 (type d'attribution : typique, atypique) a révélé un effet significatif du type d'émotion, $F(1, 19) = 5,49$, $p = 0,003$, la peur suscitant davantage d'explications basées sur le personnage imaginaire que la joie (voir Tableau 2.5).

Tableau 2.5

Nombre moyen (\pm écart type) d'explications causales basées sur le personnage imaginaire selon l'émotion et le type d'attribution

Émotion	Type d'attribution	
	Typique	Atypique
Joie	0,70 (0,80)	1,2 (0,83)
Peur	1,2 (0,77)	1,25 (0,85)

Finalement, nous avons analysé l'intensité des émotions (peur et joie), telles qu'estimées sur l'échelle à trois niveaux. Une ANOVA à mesures répétées 2 (type de personnage : endossé, ambigu) x 2 (type d'attribution : typique, atypique) a révélé uniquement un effet significatif du type d'attribution, $F(1, 19) = 10,67$, $p < ,05$, les attributions typiques ($M=4,95$, $ET=1,1$) menant à des estimations d'émotions d'intensité plus élevée que les attributions atypiques ($M=4,3$, $ET=1,2$) (voir Tableau 2.6).

Tableau 2.6

Intensité moyenne (écart type) des émotions selon le type de personnage et le type d'attribution

Types de personnages	Type d'attribution	
	Typique	Atypique
Endossé	4,90 (1,29)	4,25 (1,07)
Ambigu	5,00 (1,34)	4,35 (1,50)

Analyse descriptive des groupes exclus des analyses statistiques principales. Tel que mentionné, nous avons, à des fins exploratoires, analysé au plan descriptif la performance des sujets exclus des analyses principales soit 9 sujets de 5 ans et 15 sujets de 3 ans n'ayant pas fourni spontanément l'émotion concordante avec le personnage imaginaire, ainsi que 9 sujets de 3 ans ayant répondu de la façon attendue.

Premièrement, l'analyse des sujets n'ayant pas donné l'émotion attendue montre que les erreurs de prédiction concernent presque exclusivement les personnages endossés autant chez les 5 ans que chez les 3 ans (voir Tableau 2.7). Nous nous concentrerons donc principalement sur les explications causales basées sur les personnages endossés pour la suite de l'analyse descriptive.

Tableau 2.7

Fréquence des erreurs de prédiction de l'émotion selon le type de personnage

Âge	Endossé		Ambigu	
	Père Noël	Fée des dents	Sorcière	Fantôme
5 ans (n=9)	6	8	0	2
3 ans (n=15)	8	6	2	3

L'analyse révèle qu'il y a trois fois plus d'explications causales faisant appel aux croyances quant à l'identité du personnage endossé chez les 5 ans du groupe exclus (19% des explications, soit 7/36) que chez les sujets du groupe principal (6 % des explications, soit 5/80). Cette tendance est également présente chez les sujets de 3 ans qui n'ont pas spontanément identifié l'émotion associée aux personnages endossés. Ensuite, on observe que les explications faisant référence aux désirs du protagoniste sont deux fois moins présentes chez les 5 ans exclus (8% des explications, soit 3/36)

que chez les 5 ans du groupe principal (15% des explications soit 12/80). Pour ce qui est de la distribution des explications causales selon qu'elles réfèrent au personnage imaginaire ou au protagoniste, les proportions apparaissent semblables d'un groupe à l'autre, c'est-à-dire près de 50% pour les deux catégories. Ainsi, pour le groupe de 5 ans exclus, 17 explications sur 36 réfèrent au personnage imaginaire et 18 explications sur 36 réfèrent au protagoniste tandis que pour le groupe principal on retrouve exactement le même nombre d'explications dans chacune des deux catégories soit 39 explications sur 80.

En ce qui a trait aux 9 sujets de 3 ans ayant correctement identifié les émotions associées aux personnages imaginaires, tel que chez les 5 ans du groupe principal, les explications causales dans ce groupe sont réparties en proportion semblables selon qu'elles réfèrent au personnage imaginaire ou au protagoniste (respectivement 33% des explications, soit 12/36 et 39% des explications soit 14/36). Cependant, les 3 ans ont formulé davantage d'explications causales classées dans la catégorie *Autre* (les sujets répondaient généralement « *je ne sais pas* ») que les 5 ans (respectivement 25% des explications, soit 9/36 et 3% des explications soit 2/80).

En résumé, il apparaît que les sujets n'ayant pas correctement identifié l'émotion associée aux personnages endossés ont remis en question leur identité (e.g., « parce qu'il pense que ce n'est pas le Père Noël ») plutôt que de mentionner les désirs du protagoniste (e.g., « parce qu'il veut des cadeaux du Père Noël »). En ce qui concerne les sujets de 3 ans ayant correctement identifié l'émotion, ils font moins appels aux états mentaux que les sujet de 5 ans et dans certains cas, n'arrivent pas à formuler une explication causale. La distribution des explications causales fournies par les groupes exclus est présentée en annexe.

Finalement, pour ce qui est de l'estimation de l'intensité des émotions, on observe que chez les enfants de 3 ans, l'estimation de l'intensité des émotions varie très peu tant en fonction du type de personnage que du type d'attribution. En comparant les

sujets du groupe principal avec les 3 ans ayant correctement identifié l'émotion (n=9), on peut toutefois observer que les 3 ans semblent estimer l'intensité des émotions comme étant plus faibles que les 5 ans (voir Annexes A, B, C).

2.3 Discussion

L'expérience 1 avait pour but de vérifier si les explications causales d'émotions sont homogènes d'une catégorie de personnage imaginaire à l'autre à l'aide d'un scénario unique et neutre. Dans un deuxième temps, nous désirions vérifier dans quelle mesure l'attribution d'une émotion atypique chez le protagoniste favoriserait le recours aux états mentaux.

Tout d'abord, les résultats montrent que, dans une tâche où ils doivent formuler des explications causales d'émotions (i.e., la peur et la joie), les enfants de 5 ans ne produisent pas plus d'explications faisant référence au protagoniste ou au personnage imaginaire. Ainsi, ils mentionnent autant les éléments descriptifs se rapportant au personnage imaginaire que les états mentaux du protagoniste pour expliquer la cause des émotions. Ces résultats concordent avec l'étude de Sayfan et Lagattuta (2008) qui relève des résultats semblables à cet âge, bien qu'uniquement avec des personnages ambigus.

L'effet du type d'attribution d'émotions sur les explications causales a également été analysé. Tel que mentionné par Rieffe *et al.* (2005), l'hypothèse de départ stipulait que l'attribution d'émotions atypiques faciliterait la production d'explications causales basées sur les états mentaux et ce, étant donné la grande distance psychologique entre la situation et l'émotion qui en résulte. Contrairement à cette prédiction, les attributions d'émotions atypiques n'ont pas généré plus d'explications causales en termes d'états mentaux. Nos résultats révèlent plutôt l'inverse, ce sont les attributions d'émotions typiques qui ont généré davantage d'explications faisant

appel aux états mentaux, et plus particulièrement pour la joie et donc en relation avec les personnages endossés.

Rieffe *et al.* (2005), bien qu'ils aient utilisé uniquement des scénarios réels, ont aussi obtenu des résultats similaires pour ce qui est de la peur. Ainsi, les attributions de peur typiques ont suscité davantage de références aux états mentaux (aux croyances plus spécifiquement) que la peur atypique, ce qui était contraire à leur hypothèse. Les auteurs évoquent la possibilité que ces résultats puissent être causés par un niveau d'abstraction plus élevé dans les scénarios typiques que dans les scénarios atypiques de peur. Ainsi, contrairement aux scénarios atypiques qui faisaient référence à des situations sociales où l'élément de peur était clairement identifiable (i.e., la peur du rejet), les attributions typiques étaient situées dans une atmosphère de noirceur où des bruits ou des personnes étranges apparaissaient. Ces situations traduisaient une peur liée à une incertitude vis-à-vis de l'élément déclencheur de peur donc à un niveau d'abstraction plus élevé que dans les scénarios atypiques. Ainsi, les sujets ont formulé davantage d'explications causales en termes d'états mentaux telles que « *parce qu'elle ne sait pas qui c'est* » pour les attributions typiques de peur. Rieffe et ses collègues (2005) ont donc soulevé un nouvel élément pouvant influencer la nature des explications causales : la familiarité du sujet avec le script. Ici, on entend par *script* un ensemble d'événements séquentiels permettant de structurer nos connaissances par rapport à un domaine donné tel que le domaine émotionnel (Widen et Russel, 2011). Rieffe et ses collègues ont conclu que lorsque l'enfant est plus familier avec les éléments suscitant l'émotion, la cause de l'émotion est décrite plus simplement en faisant référence aux stimuli et aux éléments situationnels du scénario, comme dans le cas des attributions atypiques de peur. Inversement, la distance psychologique entre la situation et l'émotion conséquente s'accroît lorsque le sujet ne possède pas de script émotionnel précis pour un tel scénario, ce qui crée une incertitude, comme dans le cas des scénarios typiques de peur dans l'étude de Rieffe *et al.* (2005).

Selon cette hypothèse, le niveau d'abstraction de l'élément déclenchant la joie typique dans la présente étude devrait être plus élevé que dans le cas des attributions atypiques. L'élément déclencheur de joie est un personnage imaginaire endossé (Père Noël, Fée des dents) pour les attributions typiques alors qu'il est représenté par un personnage ambigu (sorcière, fantôme) pour les attributions atypiques. Or, aucun élément ne nous permet de conclure que les personnages endossés présentent un niveau d'abstraction plus élevé que les personnages ambigus. On pourrait même penser qu'un personnage tel que le Père Noël est plus concret pour un enfant qu'un fantôme puisqu'il a l'habitude de faire sa rencontre durant la période de Noël. De plus, la façon particulière de présenter les deux types de personnages (i.e., dissimulé dans un arbre) dans les scénarios est identique indépendamment du type d'attribution. C'est uniquement le type de personnage imaginaire et l'émotion qui varient. Il ne fait pas de doute que l'émotion était plus inusitée dans les attributions atypiques, on ne peut toutefois pas conclure que l'élément générant l'émotion (i.e., le personnage imaginaire) était plus difficile à identifier. C'est pourquoi l'argument quant à l'incertitude créée par le niveau d'abstraction élevé ne s'applique pas dans cette expérience.

Par ailleurs, il faut aussi mentionner que pour les émotions de colère et de tristesse, Rieffe *et al.* ont obtenu des résultats concordant avec leur hypothèse de départ à l'effet que les scénarios atypiques engendreraient davantage d'explications en termes d'états mentaux pour rendre compte de l'incongruité (i.e., distance psychologique entre la situation et l'émotion) de la réaction émotionnelle. Cet argument nous renvoie aux caractéristiques particulières des deux types de personnages imaginaires en lien avec les scénarios utilisés dans la présente étude. On sait que, contrairement aux personnages ambigus, les personnages endossés apparaissent généralement dans des contextes précis (i.e., la fête de Noël, lorsque l'enfant perd une dent). Dans notre scénario, il a donc pu paraître invraisemblable pour les enfants de les voir apparaître soudainement dans un arbre, et ainsi créer une distance psychologique entre la

situation et l'émotion conséquente. Un scénario atypique étant défini par Rieffe *et al.* comme présentant une grande distance psychologique entre l'élément déclencheur et l'émotion qui en résulte, on pourrait donc qualifier les scénarios mettant en scène les personnages endossés d'atypiques. Cette atypie (i.e., invraisemblance) des scénarios pourrait expliquer nos résultats à l'effet que les personnages endossés typiques aient suscité davantage d'explications causales référant aux états mentaux que les personnages ambigus atypiques tel qu'observé par Rieffe *et al.* (2005) pour la colère et la tristesse. L'invraisemblance de la situation dans laquelle les personnages endossés ont été placés par rapport à leur univers habituel aurait donc influencé le lien entre la situation et l'émotion conséquente. On peut également penser que c'est cette invraisemblance qui a amené certains sujets à ne pas spontanément identifier l'émotion concordante aux personnages. En d'autres termes, il semble que le scénario utilisé ait pris un sens différent dépendamment du personnage utilisé, donc qu'il ne soit pas neutre tel qu'il était prévu au départ.

On peut par ailleurs poser l'hypothèse que la différence entre les deux types d'attribution réside au niveau des particularités de la joie. Ainsi, la joie peut être qualifiée d'émotion basée sur les désirs (Rieffe *et al.*, 2005) car elle se focalise sur un résultat; sur la satisfaction ou non d'un désir. Dans l'expérience 1, il existe dans les scénarios typiques de joie une distance psychologique entre ce désir et ce qui arrive réellement puisque le protagoniste ne reçoit jamais officiellement de cadeau. Cette distance entre le résultat attendu et la situation dépeinte dans le scénario a pu se traduire chez les sujets par l'attribution d'une attitude propositionnelle au protagoniste reflétant son désir non satisfait. On remarque d'ailleurs que les sujets ont fréquemment fait appel aux désirs « *parce qu'elle voulait des cadeaux* », ce qui n'était pas possible de faire lors des attributions atypiques car elles n'impliquaient pas l'atteinte d'un désir, le personnage ambigu suscitant alors la joie.

Il est aussi possible de se demander pour quelle raison les scénarios impliquant des attributions d'émotions atypiques n'ont pas engendré une proportion élevée d'explications causales en termes d'états mentaux malgré le fait qu'il y ait une importante distance psychologique entre la situation et l'émotion résultante. Une situation dans laquelle un fantôme induit de la joie chez le protagoniste a pu paraître surprenante pour le sujet et le rendre perplexe quant aux explications à fournir. D'ailleurs, nous avons observé que lors de l'expérimentation, de nombreux sujets hésitaient avant de formuler leurs explications causales pour des attributions atypiques. Contrairement aux attributions typiques où les justifications venaient spontanément, cet aspect surprenant des scénarios atypiques pourrait avoir empêché les sujets de s'appuyer sur leur inventaire de scripts émotionnels dans le but de formuler une explication causale. L'absence de scripts émotionnels applicables aux attributions atypiques en a probablement mené plusieurs à fournir des descriptions du personnage imaginaire ou encore à ne pas fournir de réponse du tout. Dans le cas des personnages ambigus, il est arrivé à certains sujets de ne pas formuler d'explication causale et de répondre « *je ne sais pas* », tandis que pour les personnages endossés, les sujets ont fait davantage référence à des éléments situationnels du scénario ou bien ont remis en question l'identité des personnages (« parce que ce n'était pas le père Noël »). Ainsi, il semble qu'à un certain niveau d'incongruité du scénario, les sujets n'arrivent pas à développer leur argumentation suffisamment pour formuler des explications causales en termes d'états mentaux.

En dernier lieu, l'analyse de l'intensité des émotions a révélé que les scénarios liés à des attributions d'émotions typiques engendraient des émotions plus intenses indépendamment du type de personnages. Ces résultats ne sont pas surprenants étant donné la nature de ces attributions. Ainsi, nous pensons que les attributions atypiques, de par leur aspect plutôt invraisemblable, ont pu amener les sujets à vouloir atténuer l'intensité de l'émotion. Pour ce qui est des attributions typiques, l'émotion était en accord avec le scénario, et ainsi, a pu produire l'effet inverse.

En résumé, cette première expérience révèle que les explications causales ne sont pas homogènes d'un type de personnage à l'autre. Nous proposons deux facteurs affectant possiblement le recours aux états mentaux chez les personnages endossés soit, d'une part, l'attitude propositionnelle et, d'autre part, la vraisemblance du scénario. En ce qui a trait à l'attitude propositionnelle, on constate une distance psychologique entre le désir de recevoir un cadeau et le résultat observé dans le scénario. Cela amène la formulation d'explications causales en termes de désirs. Pour ce qui est de la vraisemblance, il semble que, la distance psychologique entre le contexte et l'émotion, lorsqu'elle est grande, amène les sujets à considérer les états mentaux du protagoniste pour expliquer les émotions.

CHAPITRE III

EXPÉRIENCE 2

Deux facteurs ont été identifiés dans l'expérience 1 comme ayant un possible impact sur la nature des explications causales d'émotions : la vraisemblance du scénario et l'attitude propositionnelle. La deuxième expérience a pour but de déterminer lequel de ces deux facteurs affecte le recours aux états mentaux. Nous utiliserons des scénarios considérés comme vraisemblables pour les personnages endossés mais non vraisemblables pour les personnages ambigus. L'attitude propositionnelle sera toujours présente mais uniquement pour les personnages endossés.

Tout d'abord, nous croyons que l'augmentation de la vraisemblance des scénarios facilitera l'identification spontanée de l'émotion habituellement associée aux personnages endossés, ce qui avait posé problème lors de la première expérimentation. Pour ce qui est des personnages ambigus, étant donné qu'ils seront dans un contexte invraisemblable, il est possible que les sujets aient plus de mal à identifier correctement l'émotion associée (i.e., la peur) comme cela avait été le cas pour les personnages endossés dans la première étude.

Dans un deuxième temps, rappelons que la condition dans laquelle nous avons observé le plus d'explications en termes d'états mentaux dans la première expérience présentait des personnages endossés suscitant une émotion typique dans un contexte invraisemblable. Ainsi, dans l'expérience 2, si c'est la variable vraisemblance qui prévaut, on peut s'attendre à ce que la condition combinant ces mêmes facteurs suscite également davantage d'explications en termes d'états mentaux. Nous émettons donc l'hypothèse que, dans ce cas, ce seront les personnages ambigus suscitant de la peur, donc une émotion typique qui généreront le plus d'explications causales basées sur les états mentaux (voir Tableau 3.1).

Tableau 3.1
Niveau du facteur vraisemblance en fonction de la condition

Condition	Expérience 1		Expérience 2	
	Contexte	Émotion	Contexte	Émotion
Joie endossé	Invraisemblable	* Typique	Vraisemblable	Typique
Joie ambigu	Vraisemblable	Atypique	Invraisemblable	Atypique
Peur ambigu	Vraisemblable	Typique	Invraisemblable	** Typique
Peur endossé	Invraisemblable	Atypique	Vraisemblable	Atypique

*Condition générant le plus d'explications causales en termes d'états mentaux dans l'expérience 1

**Condition qui devrait générer le plus d'explications causales en termes d'états mentaux dans l'expérience 2.

Par ailleurs, si c'est l'attitude propositionnelle qui influence le recours aux états mentaux, il devrait toujours y avoir plus d'explications référant au protagoniste pour les personnages endossés suscitant la joie (i.e., attribution typique) que pour les personnages ambigus tel qu'observé dans la première expérience (voir Tableau 3.2). En effet, le protagoniste sera toujours placé dans l'expectative d'un cadeau dans les scénarios impliquant des personnages endossés même si on modifie la vraisemblance.

Tableau 3.2
Niveau du facteur attitude propositionnelle en fonction de la condition

Condition	Expérience 1		Expérience 2	
	Attitude propositionnelle	Attribution d'émotion	Attitude propositionnelle	Attribution d'émotion
Joie (endossé)	Oui	* Typique	Oui	** Typique
Joie (ambigu)	Non	Atypique	Non	Atypique
Peur (ambigu)	Non	Typique	Non	Typique
Peur (endossé)	Oui	Atypique	Oui	Atypique

*Condition générant le plus d'explications causales en termes d'états mentaux dans l'expérience 1.

**Condition qui devrait générer le plus d'explications causales en termes d'états mentaux dans l'expérience 2.

3.1 Méthodologie

Participants. Vingt enfants âgés de 5 ans ($M= 64,85$ mois, $ET= 3,86$ mois), 10 filles et 10 garçons, ont été recrutés dans des garderies (CPE) de l'île de Montréal.

Matériel. Nous mettons en scène les quatre mêmes personnages imaginaires que ceux utilisés dans la première expérience soit le Père Noël, la Fée des dents, une sorcière et un fantôme. Contrairement à ce qui a été fait dans la première expérience, deux scénarios faisant référence au contexte où les enfants ont l'habitude de retrouver les personnages endossés sont utilisés. Pour le premier scénario, on utilise un contexte impliquant le Père Noël : le protagoniste l'aperçoit le jour de Noël près d'un sapin et des cadeaux. Dans le second scénario, la Fée des dents visite le protagoniste étendu dans son lit et ayant placé sa dent sous l'oreiller. Ces deux mêmes scénarios sont également utilisés avec les personnages ambigus. Chaque scénario implique un protagoniste différent. Les protagonistes peuvent être soit un garçon, soit une fille, selon le sexe du sujet. Chaque histoire est accompagnée d'une vignette représentant le personnage dans la situation cible (voir Annexe E).

Procédure. La même procédure que dans l'expérience 1 est utilisée en ce qui concerne la familiarisation et l'administration de la tâche expérimentale. Tout comme dans l'expérience 1, chaque sujet entend 8 histoires groupées en 4 blocs présentés selon un ordre aléatoire. À noter que, pour la moitié des sujets, la sorcière est présentée dans le contexte de Noël et le fantôme dans le contexte de la Fée des dents et l'inverse pour l'autre moitié des sujets.

Les huit histoires sont formulées comme ceci :

Je vais te raconter l'histoire de Gabriel et ensuite je vais te poser quelques questions. (C'est Noël/ Gabriel a perdu une dent) et Gabriel reçoit la visite du Père Noël/Fée des dents/fantôme/sorcière. Crois-tu qu'il est content ou qu'il a peur en voyant le Père Noël/sorcière/fantôme/Fée des dents? Pourrais-tu me pointer, parmi les trois

visages que nous avons vu tout à l'heure, quelle image représente le mieux comment Gabriel se sent ? Pourquoi crois-tu que Gabriel est content /a peur?

L'ordre du choix de réponse (peur ou content) est contrebalancé pour l'ensemble des sujets.

Puis, on continue l'expérimentation en racontant l'histoire comportant l'émotion opposée :

« Voici Charlie, lui/elle aussi reçoit la visite d'un Père Noël/sorcière/Fée des dents/fantôme mais en l'apercevant il/elle est/a plutôt _____ (content/peur) »

« Pourrais-tu me pointer, parmi les trois visages que nous avons vu tout à l'heure, quelle image représente le mieux comment Gabriel se sent ? Pourquoi crois-tu que Charlie a peur/est content? »

3.2 Résultats

Contrairement à la première expérience, aucun critère d'inclusion n'a été utilisé en ce qui a trait à l'attribution des émotions. Ainsi, les sujets pouvaient aussi bien associer de la joie que de la peur aux personnages imaginaires sans pour autant être exclus des analyses. Nous avons cependant exclu 2 sujets qui avaient répondu « *je ne sais pas* » à 5 questions ou plus sur 8.

Nous nous attendions à ce que les sujets n'aient pas de difficulté à associer la joie aux personnages endossés. Par ailleurs, nous gardions en tête que le contexte invraisemblable associé aux personnages ambigus pourrait affecter les sujets dans l'identification spontanée des émotions. Ces prédictions se sont avérées exactes puisque le tableau 3.3 révèle que les erreurs d'attribution d'émotion concernent principalement les personnages ambigus.

Tableau 3.3

Fréquence des erreurs de prédiction de l'émotion selon le type de personnage

Endossé		Ambigu	
Père Noël	Fée des dents	Sorcière	Fantôme
3	1	6	9

Nous avons utilisé la même grille de classification pour catégoriser les explications causales que dans la première expérience. Tenant compte des changements apportés dans les scénarios pour la deuxième expérience, nous avons toutefois dû ajouter un type d'explication causale dans la catégorie protagoniste. Ainsi, nous avons ajouté la sous-catégorie situationnelle basée sur le protagoniste mais sans mention d'un état mental, par exemple : « parce qu'il a reçu des cadeaux ». Nous avons suivi le même procédé que dans l'expérience 1 pour les explications causales appartenant à deux catégories à la fois, ce qui a été le cas dans 16 des 160 explications causales. Les explications causales ont été codées par deux juges indépendants avec un accord inter juge de 92%. La distribution des explications causales en fonction du type de personnage imaginaire est présentée dans le tableau 3.4.

Tableau 3.4
Distribution des fréquences des explications causales en
fonction du type de personnage imaginaire

	Père Noël	Fée des dents	Sorcière	Fantôme	
<u>Personnage imaginaire</u>					
Action	6	2	2	5	
Action dirigée	4	7	7	2	
Psychologie	0	1	6	2	
Physique	2	1	2	0	
Existence/identité	0	0	0	3	
Situationnel	0	0	1	0	
Total	12	11	18	12	53/160
<u>Protagoniste</u>					
Action	1	0	1	1	
Action dirigée	0	2	4	4	
Psychologie	3	1	3	0	
Physique	0	1	0	0	
Existence/identité	0	4	3	2	
Situationnel/croyance	1	0	0	0	
Perception/croyance	0	0	0	1	
Désir/Préférence	5	5	2	7	
Perception	8	5	1	3	
Situationnel*	5	3	1	2	
Émotion*	3	6	2	5	
Total	26	27	17	25	95/160
Autre	2	2	5	3	12/160

*Catégorie ne faisant pas mention d'un état mental

Sachant que, dans le cas des personnages ambigus, la moitié des sujets a entendu un scénario impliquant la sorcière à Noël et le fantôme dans le scénario de la Fée des dents, et l'inverse pour l'autre moitié des sujets, nous avons procédé à une analyse

préliminaire pour vérifier si les deux groupes étaient semblables. Une ANOVA à mesures répétées 2 (personnage : fantôme, sorcière) x 2 (scénario : Noël, Fée des dents) n'a révélé aucune différence significative, les deux groupes ont donc été combinés pour les analyses subséquentes.

Une première analyse portait sur l'effet du type de personnage imaginaire sur les explications causales. Une ANOVA à mesures répétées 2 (type de personnage : endossé, ambigu) x 2 (type d'explication : basée sur le protagoniste, basée sur le personnage imaginaire) a révélé un effet significatif du type d'explication, $F(1, 19) = 7,05$, $p < .05$, les explications basées sur le protagoniste ($M=4.75$, $ET= 1.97$) étant plus nombreuses que les explications relatives au personnage imaginaire ($M=2,65$, $ET= 1,79$) (voir Tableau 3.5).

Tableau 3.5

Nombre moyen (\pm écart type) d'explications causales selon le type de personnage imaginaire et le type d'explication

Type de personnage	Type d'explication	
	Relative au personnage imaginaire	Relative au protagoniste
Endossé	1,15 (1,04)	2,65 (1,04)
Ambigu	1,50 (1,19)	2,10 (1,33)

La deuxième analyse portait sur l'effet du type d'attribution sur les explications causales basées sur le protagoniste. Ainsi, une ANOVA à mesures répétées 2 (type d'émotion : joie, peur) x 2 (type d'attribution : typique, atypique) n'a révélé aucun effet principal significatif (voir Tableau 3.6). Par ailleurs, l'analyse a révélé un effet d'interaction type d'émotion x type d'attribution marginalement significatif, $F(1, 19) = 3,29$, $p = 0,086$. L'analyse de cet effet d'interaction, $t(1,19) = -1,93$, $p = 0,069$,

révèle que, pour la peur uniquement, les attributions atypiques (i.e., personnages endossés) suscitent davantage d'explications basées sur le protagoniste que les attributions typiques (i.e., personnages ambigus).

Tableau 3.6

Nombre moyen (\pm écart type) d'explications basées sur le protagoniste selon l'émotion et le type d'attribution

Émotion	Type d'attribution	
	Typique	Atypique
Joie	1,3 (0,73)	1,1 (0,79)
Peur	1,00 (0,73)	1,35 (0,75)

Rappelons que, dans l'expérience 1, toutes les explications dans la catégorie protagoniste faisaient appel à des états mentaux à l'exception des explications de la sous-catégorie *émotion*. Dans cette deuxième expérience, nous avons dû ajouter une nouvelle sous-catégorie (i.e., sous-catégorie situationnelle) ne faisant pas mention d'un état mental dans la catégorie protagoniste. Ainsi, nous avons, dans cette deuxième expérience, un nombre plus important d'explications basées sur le protagoniste qui ne font pas appel aux états mentaux que dans la première expérience. Nous avons donc effectué une analyse contrôle pour vérifier si nous obtenions les mêmes résultats que dans l'analyse précédente lorsqu'on retirait toutes les explications de la catégorie protagoniste ne mentionnant pas d'états mentaux. Étant donné que cette analyse ne révèle aucun résultat significatif, on peut en conclure que la plus grande proportion d'explications basées sur le protagoniste comparativement aux explications basées sur le personnage imaginaire n'est pas attribuable à une augmentation d'explications ayant recours aux états mentaux (voir Tableau 3.7).

Tableau 3.7

Nombre moyen (\pm écart type) d'explications faisant appel aux états mentaux selon l'émotion et le type d'attribution

Émotion	Type d'attribution	
	Typique	Atypique
Joie	0,45 (0,69)	0,75 (0,85)
Peur	0,65 (0,81)	0,70 (0,80)

L'analyse suivante portait sur l'effet du type d'attribution sur les explications causales basées sur le personnage imaginaire. Ainsi, une ANOVA à mesures répétées 2 (type d'émotion : joie, peur) x 2 (type d'attribution : typique, atypique) a révélé uniquement un effet significatif du type d'attribution, $F(1, 19) = 6,54$, $p < ,05$, les attributions typiques ($M = 1,65$, $ET = 1,09$) générant davantage d'explications causales basées sur le personnage imaginaire que les attributions atypiques ($M = 1,00$, $ET = 1,03$) (voir Tableau 3.8).

Tableau 3.8

Nombre moyen (\pm écart type) d'explications causales basées sur le personnage imaginaire selon l'émotion et le type d'attribution

Émotion	Type d'attribution	
	Typique	Atypique
Joie	0,70 (0,73)	0,55 (0,69)
Peur	0,95 (0,76)	0,45 (0,60)

En dernier lieu, nous avons analysé l'intensité des émotions (peur et joie), telles qu'estimées sur l'échelle à trois niveaux. Une ANOVA à mesures répétées 2 (type de

personnage : endossé, ambigu) x 2 (type d'attribution : typique, atypique) a révélé un effet significatif du type de personnage, $F(1, 19) = 12,11$, $p < ,05$, les personnages ambigus ($M=4,78$, $ET=0,77$) menant à des estimations d'émotions d'intensité plus élevée que les personnages endossés ($M=4,18$, $ET=1,05$) (voir Tableau 3.9). De plus, l'analyse a révélé un effet d'interaction, $F(1, 19) = 4,68$, $p < ,05$. L'analyse de cet effet d'interaction, $t(1, 19) = -4,098$, $p = 0,001$, révèle que dans le cas des attributions atypiques, les personnages ambigus suscitent des estimations d'intensité plus élevée que les personnages endossés (voir Tableau 3.9).

Tableau 3.9

Intensité moyenne (écart type) des émotions selon le type de personnage et le type d'attribution

Types de personnages	Type d'attribution	
	Typique	Atypique
Endossé	4,65 (1,18)	3,70 (1,26)
Ambigu	4,80 (1,01)	4,75 (1,21)

3.3 Discussion

Cette deuxième expérience avait pour objectif de vérifier l'impact de la vraisemblance d'un scénario et de l'attitude propositionnelle sur les explications causales d'émotions selon le type de personnage imaginaire et le type d'attribution.

Étant donné que nous avons placé les personnages endossés dans des scénarios vraisemblables, nous croyions que cela réduirait le problème d'identification des émotions que nous avons eu dans la première étude. Cela s'est avéré exact puisque la majorité des sujets ont attribué de la joie à ces personnages. Pour ce qui est des

personnages ambigus placés dans un contexte invraisemblable, nous nous attendions à ce que certains sujets n'attribuent pas l'émotion concordante à ces personnages. Cette prédiction s'est également réalisée puisque plusieurs sujets leur ont attribué de la joie. On peut donc en conclure que les sujets sont influencés par le contexte lorsqu'ils attribuent une émotion de façon spontanée aux personnages imaginaires et pas uniquement par le personnage en soi.

Au niveau du facteur vraisemblance, nous avons prédit que la condition générant le plus d'explications relatives au protagoniste serait celle de peur typique donc impliquant des personnages ambigus. Or, les résultats révèlent plutôt que ce sont les scénarios de peur atypique qui ont engendré davantage ce type d'explications causales, donc concernant les personnages endossés. On ne peut donc pas retenir la vraisemblance du scénario en tant que facteur affectant la nature des explications causales, du moins dans cette expérience.

Notre deuxième hypothèse découlant de l'attitude propositionnelle prédisait que les scénarios de joie typique (personnages endossés) engendreraient plus d'explications basées sur le protagoniste que les scénarios de joie atypique (personnages ambigus). Sachant que c'est la peur atypique (personnages endossés) qui a amené plus de ce type d'explications causales, cette hypothèse n'est pas non plus confirmée. Cependant, l'impact présumé de l'attitude propositionnelle ne peut être rejeté complètement puisque les résultats démontrent tout de même que les personnages endossés suscitent plus d'explications causales référant au protagoniste que les personnages ambigus, mais uniquement pour la peur. On peut alors conclure que notre prédiction s'est avérée erronée au niveau du type d'émotion, mais pas au niveau du type de personnage.

Si, parmi les explications basées sur le protagoniste, on tient compte uniquement de celles mentionnant des états mentaux, il n'y a pas de différence en fonction du type de personnage ni selon le type d'attribution d'émotion. Le nombre plus élevé

d'explications liées au protagoniste dans la condition peur atypique ne serait donc pas attribuable à un recours plus grand à des états mentaux. On observe notamment que plusieurs sujets s'appuient sur des éléments concrets du scénario comme les cadeaux reçus par le protagoniste (e.g., « parce qu'il n'a pas reçu de cadeau ») sans faire référence à un état mental. Ainsi, dans un contexte vraisemblable, les sujets semblent interpréter l'imminence de la satisfaction du désir (i.e., recevoir un cadeau) comme un fait accompli et ne font alors pas appel à un état mental en termes de désirs, et ce, même si rien n'indique que le cadeau a été reçu ou donné. En d'autres termes, la distance réelle entre l'objet désiré et l'atteinte du but est toujours présente, mais psychologiquement les sujets réduisent cette distance à zéro. Cela suggère que les sujets demeurent sensibles au contexte dans lequel se situent les personnages imaginaires, et ce en dépit du fait qu'ils peuvent attribuer des états mentaux.

Les analyses révèlent également que les attributions typiques suscitent plus d'explications causales basées sur le personnage imaginaire que les attributions atypiques, indépendamment du type d'émotion. Pour ce qui est des personnages endossés, la plus grande proportion d'explications basées sur le personnage imaginaire dans les attributions typiques relève surtout d'explications faisant mention du personnage offrant des cadeaux et donc, encore une fois, d'éléments situationnels. Les explications causales des attributions typiques semblent donc moins développées parce que ces scénarios sont en accord avec une vision partagée du monde selon laquelle les personnages endossés donnent des cadeaux aux enfants. En ce qui concerne les attributions atypiques, on ne peut logiquement expliquer la peur par le fait que le personnage ait donné un cadeau, les sujets font donc davantage appel au point de vue du protagoniste.

Pour ce qui est des personnages ambigus, qui, rappelons-le, ont été placés dans des scénarios invraisemblables, les sujets ont également plus tendance à se baser sur des aspects situationnels pour expliquer une émotion typique (i.e., la peur) qu'une

émotion atypique (i.e., la joie). Ils mentionnent entre autres que la sorcière est méchante ou que le fantôme va faire du mal. Lorsque les personnages ambigus suscitent de la peur, les sujets ne s'attardent donc pas au fait qu'ils sont placés dans un scénario invraisemblable (i.e., Noël ou Fée des dents) et mentionnent les actions habituelles de ces personnages. Par ailleurs, dans la condition atypique (i.e., personnages ambigus suscitant de la joie), les sujets semblent attribuer au protagoniste une perception positive du personnage ambigu (e.g., « parce qu'il croit que le fantôme est gentil », « parce qu'il a reçu un cadeau de la sorcière »). Ainsi, les sujets paraissent affectés par le caractère invraisemblable du scénario uniquement dans la condition atypique. Autrement dit, si on place les personnages ambigus dans un scénario positif et qu'on leur attribue de la joie, les sujets font fi des caractéristiques habituelles de ces personnages pour répondre en concordance avec le contexte et l'émotion. Cela rappelle les résultats obtenus par Carrick et Quas (2006) à l'effet qu'un événement fantastique était considéré comme réel lorsqu'il est associé à de la joie. Il semble donc que la joie amène une perception selon laquelle tout peut arriver (e.g., une sorcière ou un fantôme peuvent susciter de la joie).

Dans cette deuxième expérience, en manipulant le niveau de vraisemblance des scénarios, nous avons modifié les images accompagnant le verbatim lors de l'expérimentation. Alors que dans la première expérience les personnages imaginaires étaient représentés de façon plutôt floue (dissimulés dans un arbre), créant de cette façon une atmosphère d'incertitude, ils étaient clairement identifiables dans la deuxième expérience puisque représentés de façon iconique. De plus, les cadeaux étaient concrètement représentés, apparaissant soit sous l'arbre de Noël, soit sous la forme d'un sac à surprise tenu par la Fée des dents. On peut donc penser que ce type de mise en situation a non seulement diminué le niveau d'abstraction, mais aussi favorisé le recours à des éléments situationnels dans les explications causales, particulièrement pour les personnages endossés qui, en plus de leur représentation iconique, étaient situés dans un scénario vraisemblable. Par ailleurs, il importe de

souligner que nous n'avons pas utilisé de scénario équivalent pour les personnages ambigus. Même si dans l'expérience 1, les personnages ambigus étaient en contexte vraisemblable, il n'est pas du tout certain que le niveau de vraisemblance ait été aussi élevé que celui utilisé pour les personnages endossés dans l'expérience 2. Il reste donc à déterminer si l'utilisation de scénarios réduisant le niveau d'abstraction et augmentant le niveau de vraisemblance (e.g., la représentation iconique d'un fantôme pourchassant le protagoniste ou d'une sorcière préparant une marmite de potion magique) favoriserait le recours à des éléments situationnels comme c'est le cas pour les personnages endossés.

Finalement, l'analyse de l'intensité des émotions a révélé que la condition peur atypique (i.e., impliquant des personnages endossés) a été évaluée comme moins intense que les autres conditions, ce qui rappelle les résultats obtenus dans l'expérience 1, soit que les sujets cherchent à diminuer l'intensité des émotions pour justifier leur incongruité. Ce qui est davantage surprenant dans la présente expérience, c'est qu'en ce qui concerne les personnages ambigus, l'attribution d'une émotion atypique (i.e., la joie) ne s'est pas traduite par une diminution de l'intensité de l'émotion comme c'était le cas dans l'expérience 1. Il est possible que la joie ait paru concordante avec le contexte (i.e., la fête de Noël, mettre sa dent sous l'oreiller), et tel que mentionné précédemment, que la combinaison d'un contexte et d'une émotion positive ait eu plus de poids que l'impact du personnage ambigu en soi. Enfin, il semble que le contexte et le type d'émotion affectent l'impact du type d'attribution dans l'estimation de l'intensité des émotions.

En somme, le contexte dans lequel sont situés les personnages imaginaires affecte à la fois l'identification spontanée de l'émotion qui leur est associée, à la fois l'attribution d'une attitude propositionnelle au protagoniste. L'attitude propositionnelle et la vraisemblance ne constituent donc pas des facteurs indépendants et unidirectionnels tel que présenté dans les hypothèses de départ, il semble plutôt qu'ils agissent en

interaction avec le type de personnage imaginaire et le type d'attribution d'émotion dans la formulation d'explications causales.

CHAPITRE IV

DISCUSSION GÉNÉRALE

La présente recherche avait pour objectif d'étudier les explications causales d'émotions chez les enfants d'âge préscolaire par le biais de personnages imaginaires, plus spécifiquement les personnages dits endossés et ambigus. Nous désirions vérifier s'il y avait homogénéité des explications causales d'un type de personnage à l'autre. Nous nous sommes également intéressés à l'impact de l'attribution d'émotions atypiques sur la variation des explications causales.

Ce projet a permis d'établir que les explications causales d'émotions ne sont pas homogènes d'un type de personnage imaginaire à l'autre. Cette hétérogénéité est principalement liée au fait que les personnages endossés génèrent davantage d'explications causales basées sur le protagoniste que les personnages ambigus. Par ailleurs, on observe que la référence au protagoniste chez les personnages endossés se traduit par un recours aux états mentaux (i.e, croyances, pensées, préférences, etc.) lorsqu'ils sont situés dans un contexte invraisemblable mais pas nécessairement lorsqu'ils sont placés dans un contexte vraisemblable. Au niveau des attributions d'émotions atypiques pour les personnages endossés, notre étude indique que son impact sur les explications relatives au protagoniste semble être modulé par la vraisemblance du contexte. Enfin, en ce qui concerne les personnages ambigus, nos résultats montrent qu'ils ont été peu sensibles aux facteurs que nous avons manipulés, si ce n'est au niveau de l'attribution d'émotions typiques ayant suscité davantage d'explications basées sur le personnage imaginaire que l'attribution d'émotions atypiques.

Tout d'abord, il est fort probable que la référence au protagoniste en ce qui concerne les personnages endossés soit liée au fait que les sujets se soient référés à leurs scripts

à l'effet que le Père Noël et la Fée des dents donnent des cadeaux aux enfants. Les sujets ont alors attribué une attitude propositionnelle au protagoniste, plus particulièrement la croyance que celui-ci pourrait recevoir un cadeau. L'attribution d'une attitude propositionnelle a donc permis la prise en considération du point de vue du protagoniste dans les explications causales. De plus, en contexte invraisemblable, l'attitude propositionnelle attribuée au protagoniste s'est traduite par des explications causales faisant appel aux états mentaux (e.g., « parce qu'il croit qu'il va avoir un cadeau »). Comme nous l'avons déjà mentionné, la référence aux états mentaux serait possible en raison de la présence d'une distance entre l'anticipation du cadeau et la non-satisfaction de ce désir lorsque le contexte est invraisemblable. Inversement, le contexte vraisemblable a eu pour effet d'éliminer la distance psychologique entre le désir du cadeau et le résultat possible. Les explications causales ont alors été formulées en termes d'aspects situationnels relatifs au protagoniste sans pour autant engendrer un recours aux états mentaux (e.g., « parce qu'il a reçu un cadeau »). Le niveau de vraisemblance a donc eu un effet indirect sur les explications causales en venant moduler l'attitude propositionnelle attribuée au protagoniste.

Il importe de préciser que la vraisemblance du contexte et l'attitude propositionnelle sont également en interaction avec le type d'attribution d'une émotion. Bien que nous ayons observé qu'en contexte vraisemblable chez les personnages endossés les attributions atypiques suscitent la prise du point de vue du protagoniste, les explications ne font pas forcément mention d'états mentaux. Il semble plutôt que le contexte vraisemblable élimine l'attitude propositionnelle en tant que facteur explicatif. Fait intéressant, la combinaison d'un contexte vraisemblable et d'une attribution d'émotion atypique (i.e, la peur) chez les personnages endossés amène des justifications qui font appel aux cadeaux (e.g., « parce qu'il n'a pas eu de cadeaux »). Pourtant, ce type d'explication n'apparaît pas comme une justification logique au fait que le protagoniste ait peur. Si l'on doit considérer que l'explication causale est la

résultante de l'interaction de plusieurs facteurs, ces derniers résultats laissent clairement voir qu'un facteur peut entrer en conflit avec la combinaison d'autres facteurs. Il importe donc de bien saisir cette dynamique dans l'appréhension des explications causales.

Les résultats de cette étude soulignent l'importance de considérer l'interaction de plusieurs facteurs dans la formulation des explications causales chez les enfants. Toutefois, les effets observés pour un même facteur varient d'une étude à l'autre. Dans l'étude de Rieffe *et al.* (2005), les attributions atypiques ont suscité plus de références aux états mentaux que les attributions typiques dans le cas de la colère et de la tristesse alors que ce fut l'inverse pour la peur. Pour ce qui est de la joie, ces chercheurs n'ont pas obtenu de différence en fonction du type d'attribution. Les résultats de la présente étude suggèrent une tendance différente. Concernant la joie, nous avons obtenu davantage d'explications basées sur les états mentaux pour les attributions typiques. En ce qui concerne la peur, les sujets ont plus fréquemment adopté le point de vue du protagoniste pour les attributions atypiques. De plus, Sayfan et Lagattuta (2008) ainsi que Rieffe *et al.* (2005) ont observé que le recours aux états mentaux se produisait davantage lorsque le stimulus était difficile à identifier (i.e., niveau d'abstraction élevé). Dans notre étude, nous avons observé qu'en dépit d'un niveau d'abstraction élevé pour les deux types de personnages, le recours aux états mentaux était plus présent dans le cas des personnages endossés comparativement aux personnages ambigus. Ces observations illustrent donc que, pour un même facteur, on n'obtient pas les mêmes résultats d'une étude à l'autre. Il faut savoir également que certains facteurs n'ont pas toujours le même effet à l'intérieur d'une même étude. Toutefois, cela ne conduit pas pour autant à rejeter leur pouvoir explicatif. Par exemple, pour ce qui est de la vraisemblance du contexte, elle n'a pas le même impact dépendamment du type de personnage avec lequel elle est combinée. Alors que les personnages endossés suscitent le recours aux états mentaux lorsqu'ils sont placés en contexte invraisemblable, l'utilisation d'un contexte

invraisemblable avec les personnages ambigus, bien qu'elle amène la prise du point de vue du protagoniste, n'incite pas nécessairement les sujets à faire appel aux états mentaux. On peut donc conclure qu'un même facteur peut avoir différents effets, dépendamment des autres variables avec lesquelles il est mis en relation.

En somme, les résultats de cette étude suggèrent que la variation des explications causales d'émotions dépend notamment de la vraisemblance du contexte et son effet modulateur sur l'attribution d'une attitude propositionnelle. Ils soulignent également l'importance de tenir compte des conflits engendrés suite aux combinaisons de facteurs mis en interaction. Puis, on peut aussi noter que certains facteurs ne sont pas unidirectionnels, qu'ils peuvent donc avoir des effets opposés dépendamment du contexte. Par exemple, si on prend les attributions d'émotions typiques, elles peuvent autant conduire les sujets à adopter le point de vue du protagoniste, autant les amener à se baser sur le personnage imaginaire.

Nous venons d'illustrer la complexité du système explicatif relatif aux émotions en faisant ressortir l'interaction de plusieurs facteurs dont la vraisemblance du contexte, l'attitude propositionnelle et le niveau d'abstraction. Cependant, notre étude révèle principalement l'effet de ces facteurs lorsqu'associés à des personnages endossés mais pas lorsqu'associés à des personnages ambigus. Rappelons que l'unique effet observé pour les personnages ambigus se situe au niveau de l'attribution d'une émotion atypique suscitant des explications basées sur le personnage imaginaire. Dans un premier temps, il est possible que cette quasi absence d'effet observé pour les personnages ambigus soit due à la méthodologie utilisée, notamment au niveau de la construction des scénarios. En effet, aucune des deux expériences ne présente un scénario qui soit en concordance directe avec l'univers des personnages ambigus. Inversement, les scénarios semblent davantage propices aux facteurs pouvant affecter les personnages endossés, et ce, particulièrement dans la deuxième expérience car nous avons créé des scénarios rappelant l'univers de ces personnages. Ainsi,

l'emphase mise sur les personnages endossés dans la construction des scénarios constitue une limite car elle ne nous permet pas d'observer l'impact des facteurs mentionnés précédemment sur les personnages ambigus. Dans un deuxième temps, il se peut également que la faible variation des explications causales chez les personnages ambigus soit attribuable à leur nature particulière. Harris et ses collègues (2006) mentionnent que les personnages ambigus ne sont pas associés à des événements ritualisés comme les personnages endossés et qu'il est plutôt improbable que les enfants leur attribuent un rôle dans un résultat observable. Ainsi, on peut penser que, pour les personnages ambigus, il n'existe pas de script équivalent à celui associé aux personnages endossés. Cet aspect pourrait ainsi empêcher les enfants d'attribuer une attitude propositionnelle aux protagonistes lorsque c'est un personnage ambigu qui est mis en scène. Il se peut donc que les enfants fassent fi du stimulus (i.e., le personnage ambigu) provoquant l'émotion pour se rabattre sur le contexte et les images présentées lorsqu'ils ont à produire une explication causale. Ces questions restent à approfondir notamment en adaptant les scénarios à l'univers des personnages ambigus.

Dans la littérature, on reconnaît la pertinence d'étudier le recours aux états mentaux parce qu'il permet entre autres de déterminer où se situe l'enfant dans sa compréhension que l'émotion d'autrui provient de son interprétation subjective de la situation. La recherche dans ce domaine indique que les enfants utilisent au départ des explications de nature situationnistes puis, en vieillissant, développent des explications liées aux désirs (e.g., vouloir, aimer, avoir hâte, etc.) pour par la suite avoir recours aux croyances (Rieffe, *et al.*, 2005). À l'intérieur des explications faisant appel aux états mentaux, il est donc pertinent de vouloir départager la part des justifications mentionnant des croyances de la part de celles faisant référence aux désirs. Dans la présente étude, nous avons principalement comparé les explications basées sur le personnage imaginaire aux explications basées sur le protagoniste sans toutefois distinguer, à l'intérieur de la catégorie protagoniste, le recours aux désirs et

aux croyances. Le nombre restreint de sujets ne nous a pas permis d'obtenir assez de réponses associées aux désirs et aux croyances pour effectuer de telles analyses. Or, on pourrait penser qu'étant donné leur forte association à des émotions distinctes, les personnages imaginaires se distinguent au niveau du recours aux désirs et aux croyances. Étant donné l'importance de la compréhension des émotions d'autrui pour le développement des compétences de socialisation, il serait justifié de poursuivre dans cette direction avec un plus grand nombre de sujets.

Notre objectif initial était de procéder à une étude développementale en interrogeant des enfants de 3 et 5 ans. Or, pour les raisons précédemment mentionnées, les enfants de 3 ans ont finalement été exclus. Selon nos données, les sujets de 3 ans ont fourni des explications basées sur le personnage imaginaire légèrement plus souvent que sur le protagoniste et, lorsqu'ils ont adopté le point de vue du protagoniste, ils ont rarement fait mention d'états mentaux. Ces résultats rejoignent ceux de l'étude de Sayfan et Lagattuta (2008) où les sujets de 3 ans ont principalement expliqué la peur en relevant des éléments situationnels. De plus, nos résultats indiquent que les enfants de 5 ans ont fait davantage appel aux états mentaux qu'à 3 ans mais qu'ils demeurent toutefois influencés par les éléments situationnels. Cela suggère qu'il y a une progression vers une compréhension plus mentaliste des émotions à mesure que les enfants vieillissent mais que cette compréhension n'est pas totalement acquise à 5 ans. La littérature indique que la référence aux croyances semble augmenter passé l'âge de 5 ans autant pour la joie en contexte réaliste (Rieffe *et al.*, 2005) que pour la peur en contexte imaginaire (Sayfan et Lagattuta, 2008). Il semble toutefois que le parcours développemental des références aux états mentaux pour la joie en contexte imaginaire n'a pas été étudié après l'âge de 5 ans. Sachant que nos résultats ont démontré que c'est la condition combinant de la joie aux personnages endossés qui suscitait le plus d'explications en termes d'états mentaux, il apparaît pertinent de déterminer si cette référence aux états mentaux continue de s'accroître après 5 ans.

En dernier lieu, nos résultats démontrent aussi que les informations qu'ont les enfants à propos des personnages imaginaires (i.e., leurs scripts) influencent les explications causales d'émotions qu'ils produisent. Or, on peut tracer un parallèle avec leur utilisation du jeu symbolique. En effet, bien que les jeunes enfants fassent généralement la distinction entre fiction et réalité, ils s'inspirent largement du monde réel lorsqu'ils s'amuse à faire semblant (Harris, 2007). On ne peut donc pas conclure qu'ils sont totalement libérés des contraintes du monde réel lorsqu'ils sont en situation de jeu symbolique. De la même façon, les enfants ne naviguent pas dans un univers sans contraintes lorsqu'ils expliquent des émotions liées à des personnages imaginaires. Ils ont par exemple mentionné que le protagoniste était content parce qu'il voulait avoir des cadeaux du Père Noël même quand celui-ci était dissimulé dans les feuilles d'un arbre sans aucune référence à Noël dans le scénario. Toutefois, l'utilisation du contexte imaginaire n'est pas sans intérêt car elle a permis d'explorer une partie de l'étendue des capacités de raisonnement chez les enfants de 5 ans. L'analyse des justifications des sujets démontre, entre autres, leur capacité à considérer des situations alternatives à leur expérience personnelle (e.g., un fantôme provoquant de la joie) (Dias et Harris, 1990; Taylor et Carlson, 1994). La compréhension des émotions à l'âge préscolaire semble fonctionner en abordant un ensemble de facteurs en relations mutuelles privilégiant tantôt un point de vue situationniste, tantôt l'aspect mental lié à la subjectivité du protagoniste.

CHAPITRE V

CONCLUSION

Cette étude s'est intéressée à la formulation d'explications causales par les enfants dans le domaine des émotions en contexte imaginaire. Nous avons déjà mentionné l'utilité d'un mode explicatif de nature psychologique (i.e., les explications faisant référence aux états mentaux) pour prédire et comprendre les comportements d'autrui. Or, il existe d'autres modes explicatifs importants pour rendre compte de la diversité des phénomènes observés quotidiennement tels que les modes physique, biologique, social etc. (Keil, 2006). Il faut savoir que les adultes font usage de modes explicatifs variés qui peuvent parfois sembler superficiels mais qui rendent compte, entre autres, de l'état d'un objet ou même de l'action d'une personne. L'expression de la causalité des actions, intentions et états mentaux d'une personne constituent une partie prédominante des explications des enfants d'âge préscolaire (Hickling et Wellman, 2001). L'humain n'est toutefois pas uniquement une entité psychologique, il comporte également des dimensions biologiques, physiques et sociales, de là l'utilité des autres modes explicatifs. On peut penser que, lorsque les enfants formulent des explications de nature situationnelle, ils sont en fait en train d'utiliser un autre mode explicatif également utilisé à l'âge adulte, notamment le mode physique qui permet d'illustrer les processus mécaniques à l'œuvre dans les actions d'une personne (Hickling et Wellman, 2001). Dans ce sens, bien qu'au cours du développement le mode psychosocial devient de plus en plus important, les autres modes sont aussi présents et ne constituent pas nécessairement une façon de raisonner qui est erronée. Cela pourrait expliquer que les enfants aient fait autant mention d'explications relatives au personnage imaginaire qu'au protagoniste dans notre étude. Il s'avère donc important d'étudier l'utilisation des divers modes explicatifs (i.e., physique, biologique et social) dont font usage les enfants à différents moments de leur

développement si l'on désire tracer un portrait exhaustif de l'évolution des explications causales.

Selon Keil (2006), l'humain semble programmé pour fournir et rechercher des explications aux phénomènes qui l'entourent. À l'âge préscolaire, l'acquisition d'un système explicatif dans le domaine des émotions permet d'adopter le point de vue d'autrui et de lui attribuer différents états mentaux à un moment du développement où la théorie de la pensée est en émergence. De façon plus large, les explications impliquent des échanges mutuels entre les individus qui permettent de confronter à la réalité nos théories intuitives, de communiquer notre compréhension d'un phénomène, et de trouver des stratégies pour résoudre un problème. Les explications sont mises à jour suivant les échanges transactionnels qui ont lieu entre les individus ou vis-à-vis soi-même. Les systèmes explicatifs peuvent donc entraîner des changements conceptuels mais aussi être influencés par les conflits créés par la considération d'explications contradictoires, constituant ainsi un important moteur dans le développement cognitif en général. De là la pertinence d'investiguer en profondeur l'étendue des explications causales formulées par les enfants et pas uniquement dans le domaine des émotions.

ANNEXE A

DISTRIBUTION DES FRÉQUENCES DES EXPLICATIONS CAUSALES EN
FONCTION DU TYPE DE PERSONNAGE IMAGINAIRE POUR LES SUJETS
EXCLUS DE 5 ANS (N= 9)

	Père Noël	Fée des dents	Sorcière	Fantôme	
<u>Personnage imaginaire</u>					
Action	2	1	1	3	
Action dirigée	5	5	2	3	
Psychologie	2	0	1	0	
Physique	0	1	0	0	
Existence/identité	0	0	1	1	
Situationnel	1	0	0	0	
Total	10	7	5	7	29/72
<u>Protagoniste</u>					
Action	0	0	0	1	
Action dirigée	2	1	3	1	
Psychologie	0	0	2	0	
Physique	0	0	0	0	
Existence/identité	3	4	1	3	
Situationnel	0	0	1	0	
Perception-croyance	0	0	0	0	
Aimer	1	2	0	2	
Perception	1	1	2	2	
Émotion	1	2	4	2	
Total	8	10	13	11	42/72
Autre	0	1	0	0	1/72

ANNEXE B

DISTRIBUTION DES FRÉQUENCES DES EXPLICATIONS CAUSALES EN
FONCTION DU TYPE DE PERSONNAGE IMAGINAIRE POUR LES SUJETS
EXCLUS DE 3 ANS (N= 9)

	Père Noël	Fée des dents	Sorcière	Fantôme	
<u>Personnage imaginaire</u>					
Action	1	1	0	2	
Action dirigée	2	0	0	0	
Psychologie	3	3	7	4	
Physique	1	0	0	0	
Existence/identité	0	1	0	0	
Situationnel	0	0	0	2	
Total	7	5	7	8	27/72
<u>Protagoniste</u>					
Action	0	0	0	0	
Action dirigée	0	0	0	0	
Psychologie	0	0	0	0	
Physique	0	0	0	0	
Existence/identité	1	1	0	1	
Situationnel	0	0	0	0	
Perception-croyance	0	0	0	0	
Aimer	1	3	0	2	
Perception	1	2	4	2	
Émotion	2	4	4	2	
Total	4	10	8	7	29/72
Autre	6	3	3	3	15/72

ANNEXE C

DISTRIBUTION DES FRÉQUENCES DES EXPLICATIONS CAUSALES EN
FONCTION DU TYPE DE PERSONNAGE IMAGINAIRE POUR LES SUJETS
EXCLUS DE 3 ANS (N= 15)

	Père Noël	Fée des dents	Sorcière	Fantôme	
<u>Personnage imaginaire</u>					
Action	4	3	7	4	
Action dirigée	4	3	3	1	
Psychologie	2	1	4	2	
Physique	0	2	0	3	
Existence/identité	1	3	2	1	
Situationnel	2	0	2	1	
Total	13	12	18	12	55/120
<u>Protagoniste</u>					
Action	0	0	0	0	
Action dirigée	0	2	0	1	
Psychologie	0	1	1	0	
Physique	0	0	0	0	
Existence/identité	4	2	3	2	
Situationnel	1	0	0	0	
Perception- croyance	0	0	0	0	
Aimer	2	1	0	0	
Perception	4	2	0	4	
Émotion	1	1	3	0	
Total	12	9	7	7	35/120
Autre	5	9	5	11	30/120

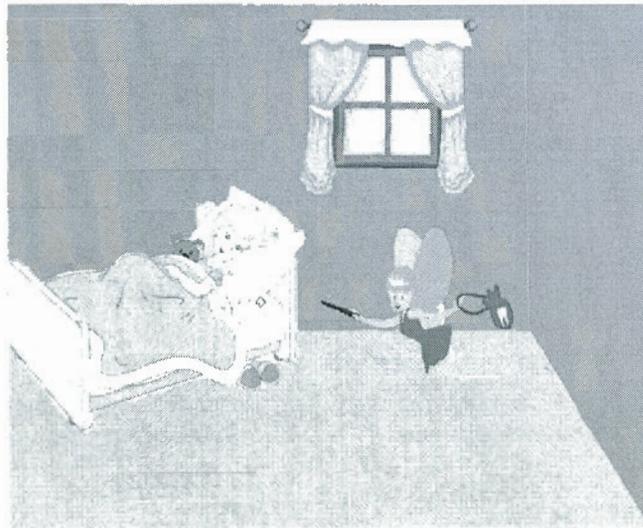
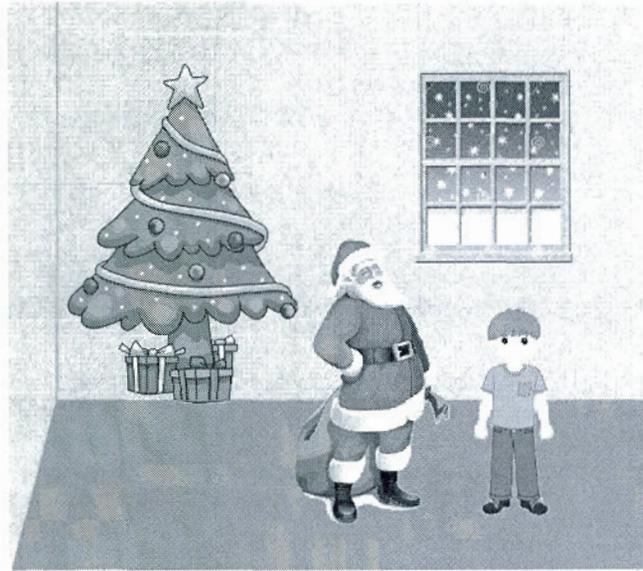
ANNEXE D

EXEMPLE DE FIGURE POUR L'EXPÉRIENCE 1



ANNEXE E

EXEMPLES DE FIGURES POUR L'EXPÉRIENCE 2



RÉFÉRENCES

- Astington, J. (2003). Sometimes necessary, never sufficient: false belief understanding and social competence. In B. Repacholi V. Slaughter (dir.), *Individual differences in Theory of Mind: implications for typical and atypical development*. New York: Psychology Press.
- Bourchier, A. et Davis, A. (2002). Children's understanding of the pretence-reality distinction: a review of current theory and evidence. *Developmental Science*, 5.4, 397-426.
- Carrick, N. et Quas, J.A. (2006). Effects of discrete emotions on young children's ability to discern fantasy and reality. *Developmental Psychology*, 42, 1278-1288.
- Carrick, N. et Ramirez, M. (2012). Preschooler's fantasy-reality distinctions of emotional events. *Journal of Experimental Child Psychology*, 112, 467-483
- Dias, M. G. et Harris, P. L. (1990). The influence of the imagination on reasoning by young children. *British Journal of Developmental Psychology*, 8, 305-318.
- Evans, I. M. et Galyer, K. (2009). Are you sure there isn't a monster in the closet? Regulation of children's worrying in uncertain contexts'. *Child & Family Behavior Therapy*, 31:1, 38-53
- Gorlitz, G. et Wohlwill, J.F. (1987). *Curiosity, imagination, and play: On the development of spontaneous cognitive motivational processes*. Hillsdale, NJ, England: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Gullone, E. (2001). The development of normal fear: a century of research. *Clinical Psychology Review*, 20 (4), (429-451).
- Harris, P. L., Pasquini, E.S., Duke, S., Asscher, J. J. et Pons, F. (2006). Germs and angels: the role of testimony in young children's ontology. *Developmental science*, 9, 76-96.
- Harris, P.L. (2007). *L'imagination chez l'enfant*. Paris: Éditions Retz.
- Harwood, M. D., et Farrar, M. J. (2006). Conflicting emotions: The connection between affective perspective taking and theory of mind. *British Journal of Developmental Psychology*, 24, 401-418

Hickling, A.K. et Wellman, H.M. (2001). The emergence of children's causal explanations and theories: evidence from everyday conversation. *Developmental Psychology*, 37 (5), 668-683.

Howell, R.J. et Taylor, B.J. (1973). The ability of three-, four-, and five-year-old children to distinguish fantasy from reality. *Journal of genetic psychology* 122, 315-318.

Keil, C.F. (2006). Explanation and understanding. *Annual review of psychology*, 57, 227-257.

Lagattuta, K. H. Wellman, H.M. et Flavell, J.H.(1997). Preschoolers' understanding of the link between thinking and feeling: Cognitive cuing and emotional change. *Child Development*, 68, 1081-1104.

Lagattuta, K. H., et Sayfan, L. (2008). Grownups are not afraid of scary stuff, but kids are: Young children's and adult's reasoning about children's, infants', and adults' fears. *Child development*, 79, 821-835.

Muris, P., Merckelbach, H., Gadet, B. et Moulart, V. (2000). Fears, worries, and scary dreams in 4- to 12- year old children: their content, development pattern and origins. *Journal of clinical child psychology*, 29, 43-52.

Rieffe, C., Terwogt, M. M. et Cowan, R. (2005) Children's understanding of mental states as causes of emotions. *Infant and child development*, 14, 259-272.

Ronfard, S. et Harris, P.L. (2014) When will little red hood become scared? Children's attribution of mental states to a story character. *Developmental Psychology*, 50 (1), 283-292.

Rothbaum, F. et Weisz, J.R. (1988). *Child psychopathology and the quest for control*. New York: Sage.

Skolnick, D et Bloom, P. (2006) What does Batman think about SpongeBob? Children's understanding of the fantasy/fantasy distinction. *Cognition* 101, B9-B18.

Taylor, M. et Carlson, S.M. (1997) The relation between individual differences in fantasy and theory of mind. *Child Development*, 68, 436-455.

Widen, S.C. et Russel, J.A. (2011) In building a script for an emotion, do preschoolers add its cause before its behavior consequence? *Social Development*, 20 (3), 471-485.

Woolley, J. D. (1997). Thinking about fantasy: Are children fundamentally different thinkers and believers from adults? *Child development*, 68, 991-1011.

Woolley, J.D., Boerger, E. A. et Markman, A.B. (2004). A visit from the Candy Witch: factors influencing young children's belief in a novel fantastical being. *Developmental Science*, 7(4), 456-468.