

Auteurs: Ana Luísa Pinho, Bertrand Thirion

Date: le 12 Décembre 2018

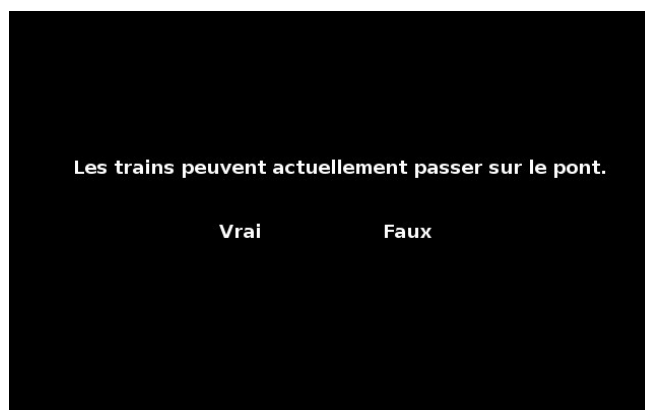
Projet IBC:
Protocoles sur la Théorie de l'Esprit
et la Théorie Neuromatricielle de la Douleur

Expérience fonctionnelle numéro 1: Cartographier la Théorie de l'Esprit

Une série d'histoires fictives seront présentées sous la forme d'un texte court.
Voici un exemple:

Lorsque la photographie du pont a été prise,
il n'y avait qu'une seule route. Depuis,
les rénovateurs ont ajouté
un chemin de fer.

Après chaque histoire, une question sur les événements décrits dans l'intrigue s'affichera sur l'écran. Par exemple:

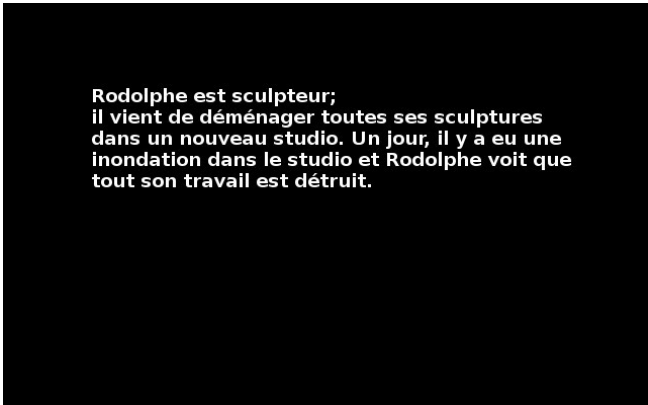


Il vous faudra alors répondre «Vrai» ou «Faux» selon la véracité de ces événements. Pour cela, vous devrez appuyer sur un bouton spécifique à la boîte de réponse qui vous aurez dans votre main droite. Si «Vrai», vous appuierez sur le bouton situé sous votre INDEX; si «Faux», vous appuierez sur le bouton situé sous votre MAJEUR. Vous avez une période courte et fixe pour répondre; essayez d'être rapide. Notez que vous n'obtiendrez aucun retour visuel ou auditif de votre réponse. De toute façon, essayez de bien appuyer sur les boutons dans la boîte.

L'expérience inclut deux sessions pour cette tâche. Chaque session dure environ six minutes, au cours de laquelle dix histoires différentes vous seront montrées. Les histoires présentées sont différentes entre les deux sessions. Une session est continue, sans interruption; essayez de rester attentif.

Expérience fonctionnelle numéro 2: narrations sur la Théorie de l'Esprit et de la Douleur

Une série d'histoires fictives s'afficheront sous la forme d'un texte court. Les personnages de ces histoires souffrent de douleurs émotionnelles ou physiques. Voici un exemple concernant la douleur émotionnelle:



Rodolphe est sculpteur;
il vient de déménager toutes ses sculptures
dans un nouveau studio. Un jour, il y a eu une
inondation dans le studio et Rodolphe voit que
tout son travail est détruit.

Après la présentation de chaque histoire, une question s'affichera sur l'écran. Vous êtes alors interrogé(e) sur le niveau de la souffrance des personnages en utilisant une échelle avec quatre degrés différents, comme indiqué dans la figure suivante:



Rodolphe est sculpteur;
il vient de déménager toutes ses sculptures
dans un nouveau studio. Un jour, il y a eu une
inondation dans le studio et Rodolphe voit que
tout son travail est détruit.

Le niveau de douleur ou de souffrance ressenti
par le protagoniste est:

(1) Aucun (2) Faible (3) Modéré (4) Beaucoup

Il vous faudra appuyer sur le bouton correspondant du boîtier que vous tenez dans votre main droite. Si vous considérez que les personnages de l'histoire ressentent:

(1) pas de souffrance, vous appuyerez sur le bouton situé sous votre POUCE;

(2) peu de souffrance, vous appuyerez sur le bouton situé sous votre INDEX;

(3) une souffrance modérée, vous appuyerez sur le bouton situé sous votre MAJEUR;

(4) une souffrance intense, vous appuyerez sur le bouton situé sous votre ANNULAIRE.

Vous avez une période courte et fixe pour répondre; essayez d'être rapide. Notez que vous n'obtiendrez aucun retour visuel ou auditif de votre réponse. De toute façon, essayez de bien appuyer sur les boutons dans la boîte.

L'expérience inclut deux sessions pour cette tâche. Chaque session dure environ cinq minutes, au cours de laquelle dix histoires différentes vous seront montrées. Les histoires présentées sont également différentes entre les deux sessions. Une session est continue, sans interruption; essayez de rester attentif.

Expérience fonctionnelle numéro 3: perception audiovisuelle de la Théorie de l'Esprit et de la Douleur

Un film d'une durée d'environ six minutes vous sera montré. Il vous faudra regarder seulement et faire attention à l'intrigue. Essayez de ne pas bouger la tête, surtout dans les moments comiques ou de surprise, et veuillez noter que le film ne reproduira aucun son.