

CHAPITRE VIII : COMMENT SE REPRÉSENTER LE MONDE PAR L'IMAGINATION?

★ Qu'est-ce qu'une image mentale?

◦ **Image et représentation mentale.**

Une image est une représentation mentale évocatrice des qualités sensorielles d'un objet absent du champ perceptif.

L'Homme peut ainsi **traiter** une situation, se **reporter** au passé, **anticiper** ou **imaginer**. Les comportements apparaissent alors comme le produit d'une activité centrale impliquant l'activation et la manipulation de ces représentations.

Mais elles ne sont pas observables, et ce **ne sont pas des copies réelles** (sinon problème de stockage).

L'image apparaît alors comme une forme singulière de représentation permettant à l'esprit de conserver et de manipuler l'information extraite de l'environnement, qui a pour caractéristique de conserver l'information perceptive sous une forme qui possède un degré élevé de similitude structurale avec la perception.

◦ **Les fonctions de l'image.**

Paivio évoque l'importance du **double codage** (imagé et verbal) de mots et d'images.

→ La visualisation de nos connaissances.

- **Les comparaisons mentales** : effet de distance symbolique, les comparaisons mentales sont les mêmes que les comparaisons réelles.
- **La résolution de problèmes** : mais on n'utilise pas toujours les représentations mentales pour résoudre des problèmes.

★ Image et perception.

◦ **La rotation mentale de Shepard.**

Pairs de dessins avec une différence angulaire ou bien en position miroir (voir le cours de DEV pour plus de précisions).

Le temps de réaction des bonnes réponses **augmente** avec la différence angulaire. **Donc les rotations mentales sont analogues à celles physiques.**

◦ **Exploration mentale de configuration spatiale de Kosslyn.**

Il présente une carte d'une île imaginaire et il demande au sujet (sans la carte) de faire le trajet mental d'un point à un autre de l'île.

On observe une **relation linéaire** entre le temps de réaction et la distance réelle entre les éléments.

◦ **Génération d'image mentale de Podgorny et Shepard.**

Ils présentent au sujet une grille avec une lettre ou non (situation perceptive ou imaginaire).

Sur cette grille on présente un point et le sujet doit dire si oui ou non le point touche la lettre.

Dans les deux cas (avec une différence de temps entre les deux cas) : le temps de réaction **varie** en fonction de la complexité de la lettre, de la distance du point à la lettre.

⇒ **Donc les transformations imagées et physiques sont gouvernées par les mêmes lois de mouvement.**

★ Imagerie et différences individuelles.

Utilisation de **tests** : questionnaires, inventaires et tests objectifs.

★ Un modèle : la mémoire de travail de Baddeley.

La mémoire de travail : système de capacité limitée permettant le stockage temporaire et la manipulation d'information nécessaires à la réalisation de tâches complexes telles que la compréhension, l'apprentissage et le raisonnement.

C'est un **centre exécutif** qui sélectionne, coordonne et contrôle les opérations de traitement.