

## Pourquoi vaut-il mieux écouter Benabar plutôt que Mireille Mathieu?

Soumis par Aurelie Lamberet

Le pouvoir de la parole est régulièrement commenté sur la base de son sens, de sa signification. Savoir trouver les mots pour aider, pour reconforter, pour énerver, pour convaincre ... On sait déjà que le sens d'un discours est susceptible de modifier radicalement nos attitudes, et par là même, nos comportements. On sait également que les mots préactivent nos représentations mentales... Jusqu'à quel point? Une expérience plutôt cocasse donne la réponse.

**Amorçage conceptuel**Le sens des paroles est une des bases de nos apprentissages sociaux. Un texte bien argumenté, lorsque nous y sommes réceptif, est plus susceptible de nous convaincre d'un point de vue que deux ou trois paroles au sens obscur, jetées à la volée. Pourtant, les mots ont un pouvoir, ne serait-ce qu'au niveau élémentaire, de par les représentations qu'ils activent. Un pouvoir, sur notre état d'esprit, sur notre état physique également...C'est ce qu'ont démontré John Bargh et ses collègues dans une expérience étonnante, pour laquelle ils soumettaient leurs sujets à une tâche de décision lexicale (DL). Rappelons d'abord que dans une tâche de DL, le participant est devant un écran, sur lequel il voit s'afficher des séquences de lettres : par exemple, des non mots comme "skhg" ou ou des mots comme "joie", ou encore, d'autres comme "roie" (qui est un type de non mot particulier). Lorsqu'une séquence de lettre (mot ou non mot) apparaît à l'écran, la tâche du sujet est d'appuyer sur la touche correspondante (une touche pour un non-mot, une autre pour un mot) le plus rapidement possible. Pas le temps de réfléchir, il faut aller vite et la séquence suivante de lettre arrive...On estime généralement que le temps de réaction reflète les processus de traitement ou les apprentissages du sujet : un footballeur met beaucoup moins de temps à reconnaître le mot "arbitre" ou "passe" qu'une infirmière, et inversement pour les mots "lavement" ou "seringue". Ce type d'expérience a permis de démontrer l'existence de nombreux stéréotypes de cette façon. Lorsque les mots décident pour nous Mais pour l'occasion, Bargh se souciait peu des stéréotypes... en fait, il présentait à certains participants, dans le lot de mots mélangés aux non-mots, des mots comme "vieillesse", "fatigue", etc... ces mots étaient censé pré-activer les concepts (représentations mentales) liés à la vieillesse. A un groupe contrôle de sujets, Bargh présentait des mots neutres comme "jardin", "cerise", etc... Il espérait ainsi mesurer une différence significative, mais pas exactement là où on s'y attendrait...Car c'est là que l'expérience sort de l'anodin, pour prendre une tournure plutôt cocasse : Bargh ne mesurait pas, comme on s'y serait attendu, les temps de réaction des sujets : il attendait patiemment la fin de l'expérience, remerciait les sujets et... mesurait en fait le temps que les sujets prenaient pour parcourir le couloir de 9 mètres 75, hors de la salle d'expérimentation!!!! Les résultats étaient nets : les sujets à qui on avait fait reconnaître les mots du champs lexical de la vieillesse mettaient beaucoup plus de temps à sortir que ceux du second groupe, ils se traînaient avec lassitude dans le couloir pour rejoindre la sortie...Outre l'aspect amusant de cette expérimentation, il y'a là de quoi s'interroger. Si les mots ont tel pouvoir lors d'une expérimentation, n'en ont ils pas de la même façon, à la moindre écoute d'un film, du journal télévisé ou du discours catastrophé d'une chanteuse en mal d'amour? Et de la même façon, à la lecture d'un poème cynique ou d'une prose particulièrement triste? Les mots et leur sens ont bel et bien un impact sur nous, sur notre forme et notre état d'esprit, et cela se répercute jusque dans notre façon d'agir et nos comportements routiniers et quotidiens. Une bonne raison de lire de joyeuses nouvelles et d'écouter une musique entraînante, car suicide et dépression semblent plus volontiers aller de pair avec tristesse qu'avec gaieté, qu'elle soit pensée ou simplement dictée!