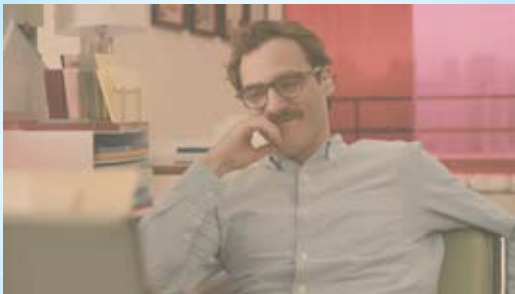




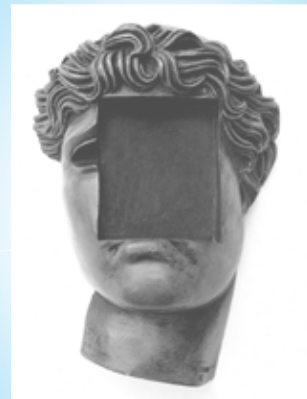
Empathies numériques

potentiels
et ouvertures



pour des liens

plus vulnérables



Empathies numériques

potentiels et ouvertures
pour des liens plus
vulnérables

Introduction⁶

L'Empathie ?⁸

Définir l'empathie 10

Le fonctionnement empathique 13

Déploiement de l'empathie : d'une faculté à une pratique 17

Cultures et pratiques de l'empathie²⁶

Famille et amitiés 28

Éducation 29

Santé et Care 30

Monde de l'entreprise et politique 32

UX Design 34

Limites et critiques 36

Évolutions technologiques & interactions humaines⁴⁶

Empathies numériques⁶⁶

Préserver 68

Renforcer 69

Créer 73

Conclusion⁸⁴

Entretien⁸⁶

Bibliographie 98

Remerciements 102

L'empathie, concept à la croisée des sciences humaines et de la philosophie, suscite aujourd'hui un intérêt sans précédent. Dans un contexte traversé par les crises sociales, écologiques et de santé mentale, elle semble contenir l'espoir d'un renouveau du lien entre les individus. Mais qu'entend-on réellement par empathie ? Est-elle une émotion naturelle, une pratique sociale ou une compétence à cultiver ? Pourquoi son étude devient-elle si centrale à une époque où la distance et la dématérialisation dominent nos échanges ?

Ce mémoire tente d'explorer l'empathie comme phénomène articulant sensibilité, cognition et culture, à la fois expérience intime et enjeu collectif. Après l'examen de ses définitions et conditions d'existence, nous observerons comment elle s'incarne dans différents contextes sociaux et professionnels. Nous aborderons ensuite les bouleversements induits par la révolution numérique, entre transformation et appauvrissement des échanges humains, avant d'envisager comment le digital pourrait, paradoxalement, devenir un terrain fertile pour de nouvelles formes d'altérité et de résonance partagée.

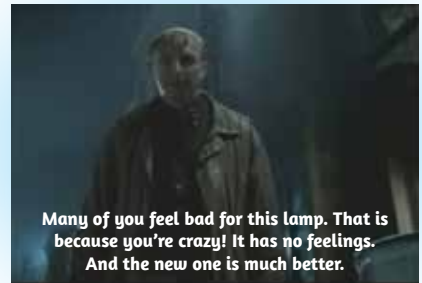
À travers cette trajectoire, il s'agit de comprendre en quoi l'empathie demeure, plus que jamais, une nécessité politique et existentielle — non comme un idéal fragile, mais comme une force critique capable de repenser notre rapport au monde, à la technologie et aux autres.

I L'Empa- thie ?



Malgré son étude d'origine récente, l'empathie s'explore au sein d'un large éventail de disciplines. Relative à nos sensibilités, perceptions et résonances, elle échappe à une définition universelle. Indéniablement naturelle mais pourtant sophistiquée, comment nous permet-elle de ressentir au-delà de nous-même ? Qu'est-ce qui fait qu'on puisse ainsi relier nos intimités ?

Emergence, Fonctionnement, Déploiement.



↑ *Lamp* (IKEA)
Jonze, S. (2002)
[Publicité vidéo]

Origines, définitions

¹Harper D. "Empathy"
Online etymology dictionary
www.etymonline.com

²Dictionnaire de
l'Académie Française
www.dictionnaire-academie.fr

³(2013) Introduction.
Journal de la psychanalyse de l'enfant

⁴Note sur l'origine de
l'empathie, Gérard Jorland,
Bérangère Thirioux, dans
*Revue de métaphysique
et de morale*, 2008/2
(n° 58), pages 269 à 280

Du grec ancien ἐμπάθεια (*empathia*), soit "souffrance par l'intérieur"¹, l'empathie désigne notre capacité à nous mettre à la place de quelqu'un d'autre.²

Relevons que même si son étymologie part de l'idée de souffrance, elle correspond bien à la perception, l'identification, et la représentation des émotions et sentiments de nos semblables. Mais bien sûr, c'est avant tout face aux problèmes et souffrances des autres que nous faisons preuve d'empathie.

"Se mettre à la place de l'autre" vient aussi supposer qu'il s'agit d'une capacité de compréhension, de réflexion, et d'une volonté de partager les émotions d'autrui. En un sens, c'est se rapprocher.

C'est le philosophe allemand Robert Vischer qui, en 1873, dans sa thèse *Le sentiment optique de la forme, Contribution à l'esthétique*, créa le terme *Einfühlung* (*Fühlung* : sentir, ressentir ; *Ein* : à l'intérieur de) afin d'identifier ce qu'il désigne comme l'empathie esthétique, c'est-à-dire :

"la capacité que nous avons, face à une chose, à ressentir les mêmes choses qu'elle".³ De l'empathie... pour des choses ? L'idée n'est pas absurde ; elle suggère en fait l'influence que le monde et la vie exercent sur nos états d'âme. Au XIII^{ème} siècle, toujours en Allemagne, juste avant Vischer, les philosophes du romantisme parlaient déjà d'*einfühlen*, "se mettre à la place de", pour évoquer des phénomènes naturels faisant écho à leurs ressentis, dans leur quête de mettre de côté la raison humaine (dès lors idéalisée par les philosophes des lumières), en redonnant leur place aux sentiments évoqués par le monde, la vie, la nature.⁴ C'est donc d'abord par l'art et sa contemplation qu'émerge la notion d'empathie. Gustave Flaubert parlait déjà de la façon dont : "à force de regarder quelque chose, je me suis senti y entrer".



↑ "Meaghan got hurt sliding into home. Finn gave her a hug. She was safe."
House, J. (2010)
[Photographie]

Une résonance de l'ordre du mélange ; après avoir contemplée la chose, après être entrée en elle et l'avoir laissée entrer en nous, elle fait maintenant partie de nous. Et la transmission est durable : *ça me fait quelque chose*. L'empathie esthétique permet la relation à la chose et vient lui donner un sens. Pour Jean Lescure (écrivain, membre de l'OuLiPo), la transmission de l'empathie esthétique, c'est comme quand un ami arrête de vous écouter car le ciel est beau à contempler ;

“Quelque chose fait quelque chose à quelqu’un, et quelqu’un vous en parle pour que ça vous fasse quelque chose.”⁵



↑ *Mann und Frau in Betrachtung des Mondes*
Friedrich, C. P. (1824)
[Peinture à l'huile]
Alte Nationalgalerie,
Berlin, Allemagne.

Théodore Lipps, autre philosophe allemand, introduira en 1903 l'empathie dans le domaine de la psychologie, qu'il considère comme *“projection de soi dans les objets de perception”*.⁶ On commence à faire la transition d'une empathie pour les choses vers une empathie pour les autres : l'empathie inter-humaine que nous connaissons fait ses débuts. L'idée suivra chez Sigmund

Freud, qui considérait Lipps comme pionnier, et la notion deviendra primordiale en psychologie, dès lors une discipline en pleine émergence.⁷

Au-delà de la philosophie, de l'esthétique et de la psychologie, l'étude du phénomène empathique se diffusera dans une étendue de domaines de recherche, allant de la sociologie, l'anthropologie, la cognition (psychologie cognitive) aux neurosciences, en passant par l'éthique et même la théologie.

Et elle n'est pas qu'humaine; les recherches autour des comportements animaux prouvent empiriquement qu'elle est aussi primordiale chez les animaux, surtout les mammifères. Et plus deux espèces animales seront génétiquement proches (la *phylogénie*), plus il sera possible que l'une éprouve un sentiment d'empathie envers l'autre; ce n'est pas pour rien qu'on a plus d'affection pour les chats que les araignées.⁸

Mais qu'est-ce qui distingue une personne faisant preuve d'empathie de quelqu'un de juste bienveillant ou “sympa”? De quelqu'un de compatissant, d'affectif? Qu'est-ce qui est spécifique à l'empathique?

Pour bien savoir de quoi l'on parle, intéressons-nous d'abord aux comportements proches de celui d'un empathique, histoire de déterminer ce qu'elle n'est pas.

La sympathie (du latin *sympathia*, issu du grec *sumpatheia*) est un penchant spontané attirant des personnes les unes vers les autres, un sentiment bienveillant que l'on éprouve pour quelqu'un. On partage non seulement les mêmes émotions, mais aussi les mêmes valeurs. La sympathie vient également mettre en commun nos objectifs (on parle de “sympathisant”). Ainsi, alors qu'un sympathique sera présent avec nous face à notre douleur, l'empathique, lui, souffre à notre place.⁹ Avec la compassion (du latin *compassio*, “action de souffrir

⁵ C'est quoi l'empathie esthétique?
France Culture,
7 Mars 2025

⁶ L'empathie, au cœur du jeu social, Serge Tisseron, Henri-Pierre Bass dans *L'empathie* 2011/3, pages 20 à 23

⁷ Note sur l'origine de l'empathie, Gérard Jorland, Bérangère Thirioux, dans *Revue de métaphysique et de morale* 2008/2 (n° 58), pages 269 à 280

⁹ *Empathy: Its ultimate and proximate bases*, Stephanie D. Preston and Frans B. M. de Waal



↑ Un jeune chimpanzé réconforte un adulte en détresse. Preston, S.D., & de Waal, F.B.M. *Empathy: Its ultimate and proximate bases. Behavioral and Brain Sciences* (2002) [Photographie]

avec, pitié", et *compati*, "souffrir avec, prendre part aux souffrances de") il s'agit de réagir face à une souffrance; c'est indissociable de l'idée d'une victime et du fait de prendre sa défense contre une force hostile à l'autre. Toutefois, la compassion trouve sa limite dans la mesure où il n'y a pas de sentiment de souffrance réciproque. Parfois, elle est aussi employée par supériorité, comme dans le cas d'un adulte face à un enfant. Le stade supérieur de la compassion serait la pitié. Le compatissant à la fois face à nous et avec nous, mais jamais en nous. Et l'idée de compassion se restreint à la souffrance, et pas à l'ensemble des sentiments comme avec l'empathie.⁹

Pour l'affection (du latin *affectio*, "disposition de l'âme résultant d'une influence subie"), il s'agit d'un attachement tendre, constant et durable pour une personne. C'est plus un ressenti, un sentiment plus précis éprouvé en résultat à l'empathie, là où l'empathie est une capacité entière. On peut être empathique en général ou envers une certaine tranche de la population, mais notre affection est dirigée vers une personne (ou une chose) en particulier.¹⁰

⁹ L'empathie, au cœur du jeu social, Serge Tisseron, Henri-Pierre Bass dans *L'empathie* 2011/3

À l'inverse, observons les attitudes et états s'opposant à l'empathie : l'antipathie (du grec *antipatheia*, "qui est de sentiment contraire à"), est une aversion totale pour l'autre. Différemment de la haine, qui peut engendrer de l'action, de la destruction, il s'agit plutôt d'une forme de répulsion, une force d'éloignement à l'encontre d'un tiers. L'entre-deux neutre situé entre la négativité d'un antipathique et la force positive d'un empathique est celle de l'apathie, définit par l'impassibilité. Les émotions, les passions, les affects sont ici absents, résultant en une indifférence totale, ce qui rend l'apathie peut-être autant néfaste que l'antipathie, si ce n'est plus.

L'égoïste rapporte tout à lui, et priorise son intérêt face à celui des autres ou au bien commun. À un niveau supérieur, l'égoцентриque vient jusqu'à considérer que le monde, les autres, et leurs comportements se rapportent à sa personne. Cela témoigne d'une indifférence et d'une insensibilité à l'autre, à ce qu'il est susceptible de ressentir, et au fait qu'on puisse le blesser.

¹⁰ Dictionnaire de l'Académie Française <https://www.dictionnaire-academie.fr>

Être ainsi incapable de considérer ce que l'autre peut ressentir, ou ne pas chercher à le comprendre, c'est la marque d'un manque d'empathie.

L'empathie est donc un phénomène bien à part, avec ses caractéristiques propres. Malgré l'absence de consensus entre les domaines où on l'étudie, il demeure réel tant il est répandu et exprimé. Plus qu'un état ou un sentiment, l'empathie vit en nous comme une faculté complexe, active et sophistiquée.

Le fonctionnement empathique

Alors, quel est le fonctionnement de cette faculté ?

Selon la discipline où elle est considérée, la réponse varie ; en psychologie "classique", où on l'étudie davantage, on passe par trois étapes successives, qui, à mesure qu'elle se succèdent, délivrent une empathie plus riche et plus sélective. Une empathie plus qualitative, donc, mais accordée à moins de personnes.

Le premier niveau de cette pyramide serait l'identification. Avec elle, on commence à comprendre le point de vue de l'autre, et ce qu'il ressent. Ces deux aspects distincts relèvent de deux sous-catégories de l'empathie : une empathie cognitive (de l'ordre de la compréhension), et une empathie émotionnelle, ou affective (de l'ordre du ressenti), ce que nous verrons plus en détail ultérieurement. Cette première étape est à sens unique, sans retour de l'objet de notre identification ; elle peut après tout se manifester lorsque nous lisons les pensées d'un personnage de roman, lorsque nous observons un animal au zoo, ou vis-à-vis d'une quelconque personne qui dans l'instant ne nous considère pas, ou peu.⁹

"Toute personne ne faisant pas partie de mon groupe d'appartenance est susceptible d'être un jour privé du bénéfice de mon empathie" (dans L'empathie, au cœur du jeu social, Serge Tisseron, Henri-Pierre Bass) ↓

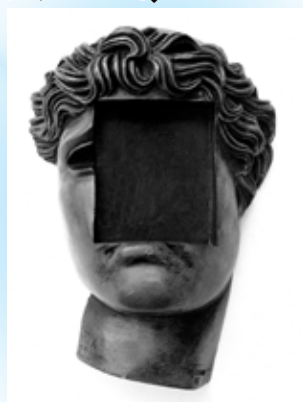


Après l'identification, on accède à la reconnaissance mutuelle. Ici, on ouvre un dialogue avec l'autre, une réciprocité ; car en plus de m'identifier à l'autre, ce dernier peut désormais s'identifier à moi, comprendre ce que je comprends, ressentir ce que je ressens. L'autre devient notre miroir, et l'on devient le miroir de l'autre. Et comme à travers un miroir, il y a une résonance, une réciprocité ; un couplage vient se créer. En couplage, nos réactions émotionnelles et gestuelles, notre

façon d'agir et de réfléchir sont inter-influencées ; nous sommes synchronisés au niveau comportemental, physiologique et cérébral.

D'où l'absence de ces interactions lorsqu'on choisit d'ignorer quelqu'un, ou qu'on n'éprouve pas d'empathie à son égard. S'engager dans cette réciprocité, c'est faire le choix de laisser l'autre entrer en nous, d'être vulnérable, et donc de prendre un risque : celui d'être atteint dans notre intimité, ou même d'être manipulé. Ainsi, surtout chez les enfants, l'étape de la reconnaissance est un engagement difficile.

*Obscurcir cette obscurité,
Sosno, S. (1987)
Illustration de la
pensée de Levinas.
[Sculpture en bronze] ↓*



Ces considérations évoquent la responsabilité éthique à laquelle on s'engage face au visage de quelqu'un, selon Emmanuel

Levinas ; voir le visage de quelqu'un, et laisser son visage être vu, c'est assumer l'existence de l'autre face à la notre, et l'impact que cela suppose. Une réciprocité forte et égalisante, dans la mesure où c'est l'autre qui vient voir, qui vient "vivre" notre visage, toujours nu, dont nous ne pouvons rien voir, dont nous n'avons pas conscience de l'apparence pendant l'interaction. C'est un contrat de vulnérabilité, et c'est ainsi que les interactions humaines ont toujours eu lieu - du moins, avant les grandes avancées technologiques et numériques. Dans le cas, par exemple, d'une visio-conférence, le contrat n'a plus lieu. Sur Zoom, on voit son visage autant que celui des autres, quand ce n'est

pas rien d'autre que son visage, si les autres participants n'activent pas leur caméra. Déjà dès la diffusion de la photographie puis de la vidéo, on a normalisé le fait de voir un vrai visage sans réciprocité. La relation se déshumanise.¹¹

¹¹ Ndzedi, F. *La responsabilité de l'enseignant vis-à-vis de l'élève. Lecture à partir du statut du visage chez Emmanuel Levinas.* Le Télémaque (2023)

Le troisième et dernier niveau d'empathie est l'intersubjectivité. Avec elle, on en arrive à reconnaître et accepter que dans l'interaction, l'autre est capable de nous apporter du changement et de la nouveauté. C'est le cas lors d'une séance de thérapie, dans l'amitié et surtout dans l'amour. En laissant l'autre pleinement entrer en nous, on se découvre de nouvelles facettes, des nouvelles connaissances sur nous-mêmes, on s'enrichit par les apports et les découvertes que ce lien intime fait naître en nous. Les subjectivités s'interconnectent. Une confiance profonde est nécessaire pour faire l'expérience de cette empathie complète ; on y est plus vulnérable que jamais, et autrement, l'emprise de l'autre y serait totale. C'est pour ça qu'elle est aussi sélective.

Dans une moindre mesure que dans les relations intimes, l'intersubjectivité s'exerce aussi dans des contextes de collaboration, d'apprentissage, de développement.

L'empathie apparaît donc comme une aptitude plus qualitative que quantitative, se développant à travers la proximité de nos liens humains.

Plutchik, R. (1980)
Roue des émotions ↓



À l'encontre de ce modèle psychologique positif, créateur de liens, notre désir d'emprise et notre capacité de manipulation constituent des détournements destructifs et néfastes de notre capacité d'identification par l'empathie ; face à cela, on voit apparaître dès l'enfance la peur d'être manipulé lors de nos interactions. Si cette peur prend une trop grande place en grandissant, on sera davantage dans un rapport d'emprise avec les autres, et moins dans la vulnérabilité,

donc dans l'empathie. Une balance qui expliquerait comment l'empathie est une capacité qui peut, selon l'individu, être très développée ou tout simplement absente.

Pour ces raisons, elle est un comportement "pro-social" ; elle permet de créer de l'interaction, du lien, de la cohésion, de l'entente et de l'amour, là où son absence suppose distance, froideur et désintérêt (de l'antisocial, donc).¹²

¹² Who Cares? Revisiting Empathy in Asperger Syndrome, K. Rogers, I. Dziobek, J. Hassenstab, O. Wolf, A. Conuit, Springer Science+Business Media, Inc. (2006)

En plus d'être graduée en plusieurs niveaux, l'empathie existe aussi de différentes manières, comme évoqué.

D'abord, une empathie émotionnelle (ou affective), qui nous permet de partager et de résonner avec les expériences émotionnelles des autres. Elle implique de ressentir ce qu'une autre personne ressent ; son étude par l'activité des neurones miroirs démontre qu'elle s'active par l'identification des expressions faciales d'autrui (particulièrement celles du dégoût et de la douleur ; on en revient au "pathos" initial dans l'empathie : la souffrance).

Ekman, P. (1972)
Étude des expressions faciales ↓



Une contagion émotionnelle venant créer un lien affectif. Plus naturelle et primaire, c'est la première forme d'empathie à apparaître chez l'enfant. Etant dépendante du regard et de la perception, on peut la développer en regardant des films, des oeuvres d'art. Ainsi, on ouvre une culture entière de l'empathie, tant notre société est empreinte de communications et d'échanges autour de représentations véhiculant des valeurs, des leçons, des idées suggérées par des émotions ; émotions auxquelles l'empathie nous permet l'identification.

¹³ Montel, S. (2016).
Chapitre 11. *L'empathie*.
11 grandes notions de
neuropsychologie clinique
(p. 209-226). Dunod.

Toutefois, sa nature perceptive présente justement des limites et dérives ; on l'éprouve davantage auprès des personnes de notre groupe d'appartenance (comme un supporter fan de la même équipe), ou pour quelqu'un qui sera validé par notre jugement moral (et moins pour une personne que l'on sait coupable, ou pour qui l'on a peu d'estime).¹³

Ensuite, une empathie dite cognitive. C'est notre capacité à comprendre la perspective et les pensées d'une autre personne, à s'y projeter. Davantage culturelle, donc dépendante de notre environnement social, elle est liée à l'imagination, et peut être développée en lisant des récits de fiction.

¹⁴ *The Real Reason Fans Hate the Last Season of Game of Thrones*, Zeynep Tufekci, *Scientific American*, 2019

Par exemple, la saga de fantasy *Game of Thrones*, qui se démarque par ses nombreux personnages narrateurs, nous fait suivre une abondance de points de vue le long du récit, tous différents et spécifiques, résultant en une richesse d'identifications et de projections chez le lecteur.¹⁴

Ainsi, l'empathie cognitive est liée à ce qu'on appelle la théorie de l'esprit, c'est-à-dire notre capacité (et non une théorie) à comprendre que les autres peuvent avoir des états mentaux, des croyances, des désirs et des intentions différentes des nôtres. La théorie de l'esprit est une capacité essentielle pour prédire et interpréter le comportement des autres, et c'est pour ça que l'empathie cognitive passe par elle. Elle consiste en un effort de récursivité : on pense à ce que quelqu'un d'autre pense, et à ce qu'il peut penser de ce qu'un autre pense, et ainsi de suite. L'empathie cognitive est ainsi plus "sage" que l'empathie émotionnelle, car relevant de notre réflexion.¹⁵

¹⁵ Cours SC25 - *Cognition sociale : interactions et collectifs*, Florent Levillain, Université de Technologie de Compiègne

À la base, tout ce fonctionnement est possible par l'écart qui se dresse entre soi et l'autre. Nous sommes avant tout des individus, séparés physiquement les uns des autres. Et notre perception nous est propre ; comme évoqué avec l'éthique du visage chez Levinas, nous voyons l'autre et son apparence sans voir la notre, qui est et il perçoit en retour par l'autre. Notre ressenti, lui, bien qu'interprétable par notre apparence, peut rester inconnu à l'autre. Tout dépend de sa subjectivité. C'est une situation d'asymétrie.

C'est au sein de ce creux, de cette composante inconnue que l'empathie va se jouer pour mieux combler le vide. "On n'est pas dans la tête des gens !" - non, ça serait trop facile. Elle constitue un effort de compréhension, une main tendue vers l'autre à travers des points de contact.

L'empathie nous rapproche, l'empathie nous lie, l'empathie nous enrichi.

En conséquence, les empathies émotionnelle et cognitive peuvent amener à une troisième aptitude : l'altruisme.

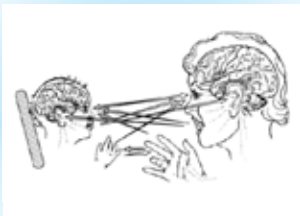
Un altruiste "aime les autres" ; il se préoccupe de leur bien-être sans chercher les moindres bénéfices ou réciprocités. C'est un intérêt "pro-social", auquel l'empathie sert à la fois de déclencheur et de force motrice, là où son absence est antisociale. On est plus dans un usage inconscient de celle-ci, mais bien dans une motivation empathique. Une telle activité consciente, d'un niveau expérimenté d'empathie, engendre des conséquences sociétales et politiques. La générosité dans les religions le prouve : la bienveillance en son prochain, la charité face aux pauvres, ce sont des formes d'altruisme codifiées, organisées, et déployées. Avec l'altruisme, l'empathie change d'échelle et de fonction. Elle n'est plus seulement sociale, mais d'envergure sociétale.¹⁵

Déploiement de l'empathie : d'une faculté à une pratique

Ce qui fait que l'empathie se bouleverse dans les contextes numériques, c'est parce qu'elle relève par essence de notre physicalité, de notre présence à l'autre. Tout son déploiement relève de notre perception, et donc de nos sens, de notre ressenti par le corps, auquel peu est offert si l'on est pas face à face, l'un à l'autre, dans le même espace, ici et maintenant.

Et c'est dès la petite enfance que ces capacités apparaissent ; les travaux du psychologue anglais Clown Trevarthen soutiennent que l'on est doué d'intersubjectivité dès la naissance, à travers des capacités de synchronisation avec la mère, en harmonisant nos émotions - et de manière réciproque ! Cela vient

Trevarthen, C.
& Aitken, K. J. (2017)
L'intersubjectivité
chez l'enfant ↓



mettre en place des conversations primaires, composées alors uniquement d'échanges d'expressions faciales, d'intonations vocales, de gestes et de regards.¹⁵

L'expérience du "visage inexpressif" (1978) appuie cette théorie ; en arborant soudainement un air stoïque face à son nouveau né, celui-ci va successivement chercher à démarrer une interaction, avant d'être pris de détresse

¹⁶ Tronick et al. (1978)
*The Infant's Response
 to Entrapment between
 Contradictory Messages in
 Face-to-Face Interaction*

Tronick, E., Als, H.,
 Adamson, L., Wise, S., &
 Brazelton, T.B. (1978/2012)
Still-face experiment
 [Procédure expérimentale].
Child Development, 49(1) ↓



en se rendant compte que rien ne marche. Plus tard, entre 9 et 12 mois, l'enfant est déjà capable d'inclure le non-humain comme relais d'interaction, en utilisant le pointage vers un objet ou un événement lors d'un dialogue : on peut désormais considérer les choses autour de nous comme actrices de nos interactions avec autrui, ce qui élargit le champ des possibles. D'autres recherches encore supposeraient que des jumeaux encore en gestation sont capables de manifester des interactions. Enfin, c'est entre 3 et 4 ans que l'intersubjectivité est suffisamment développée pour permettre à l'enfant de pleinement considérer les perspectives autres que la sienne. En grandissant, en plus de pleinement concevoir notre individualité, ce "soi" distinct

séparé du reste et indépendant, les interactions s'enrichissent par des facteurs supplémentaires, comme la posture, le style vestimentaire, le rythme et l'accent oral (du "paraverbal"), la proxémie (distance à l'autre dans l'espace) ou encore le vocabulaire employé; tant de paramètres éclipsés lors des communications en ligne.¹⁶

¹⁷ Cyrulnik, B. (2025)
*Un cerveau seul est
 un cerveau atrophié*
 [Vidéo] Le Figaro
<https://video.lefigaro.fr/figaro/video/boris-cyrulnik-un-cerveau-seul-est-un-cerveau-atrophié-1/>

La sociabilité est donc fondamentale chez l'humain ; plus récemment, des travaux suggèrent que notre cognition (notre capacité à penser), est influencée par la présence de l'autre. On ira même jusqu'à dire que c'est l'interaction qui fait la cognition, ni plus ni moins. Pour Borys Cyrulnik, psychologue spécialiste des relations : "Un cerveau isolé est un cerveau atrophié."¹⁷ C'est le constat de différentes études menées autour de l'explosion de la dépression chez les plus jeunes, justement particulièrement concernés par l'adoption et l'usage des technologies numériques, de plus en plus tôt. Alain Damasio, essayiste "techno-critique", nous apprend que les cadres des géants de la tech comme *Apple* ne laissent pas leurs enfants utiliser leurs produits avant un certain âge, tant la dépendance à l'outil et la mutilation des aptitudes sociales se présentent.¹⁸



↑ Représentation des
 espaces proxémiques
 Hall, E. T. (1966)
The hidden dimension

Tous ces paramètres relatifs à nos interactions auront donc un rôle essentiel lors de l'usage de l'empathie. Et grâce à la diversité des individus dans le monde, et leur personnalité, leur éducation, ou leurs origines sociales et ethniques, elle en devient d'autant plus riche et complexe à employer.

L'empathie ne se dessine ainsi pas comme simple aptitude, mais bien en une pratique avec ses propres cultures.

¹⁸ Alain Damasio, *Vallée du
 Silicium*, Editions du Seuil /
 Villa Albertine, 2024.



↑ *Lamp* (IKEA), Jonze, S. (2002) [Publicité vidéo]
Ici, un ensemble de procédés cinématographiques arrivent à nous
faire ressentir de l'empathie pour une simple lampe laissée à la rue.





↑ *Mann und Frau in Betrachtung des Mondes*
 Friedrich, C. P. (1824)
 [Peinture à l'huile]
 Alte Nationalgalerie, Berlin, Allemagne.
 Caspar David Friedrich, peintre emblématique du romantisme Allemand, est

"Meaghan got hurt sliding into home. Tim gave her a hug. She was safe."
House, J. (2010) [Photographie] ↓



↑ Un jeune chimpanzé réconforte un adulte en détresse.
Preston, S.D., & de Waal, F.B.M. *Empathy: its ultimate and proximate bases.*
Behavioral and Brain Sciences (2002)
[Photographie]

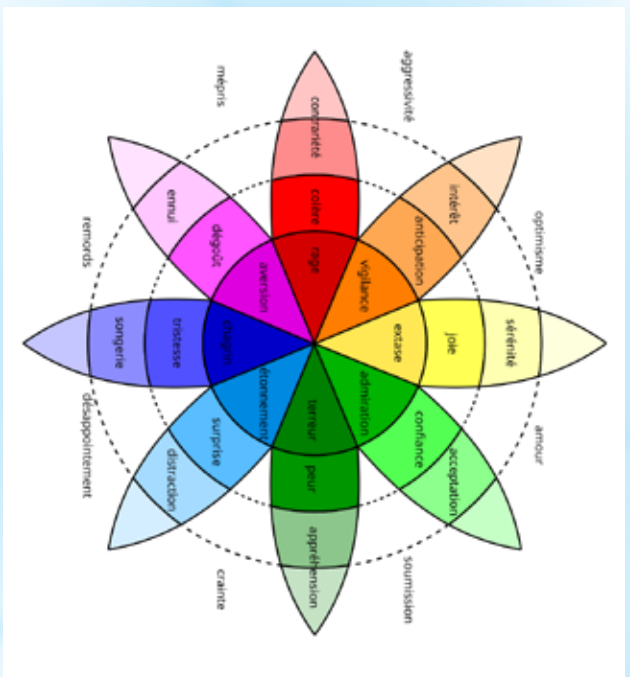


"Toute personne ne faisant pas partie de mon groupe d'appartenance est susceptible d'être un jour privé du bénéfice de mon empathie" (dans L'empathie, au cœur du jeu social, Serge Tisseron, Henri-Pierre Buss)



Obscurir cette obscurité, Sosno, S. (1987)
[Sculpture en bronze]
Illustration de la pensée de Levinas, J.

Plutchik, R. (1980) *Roche des émotions* ↓

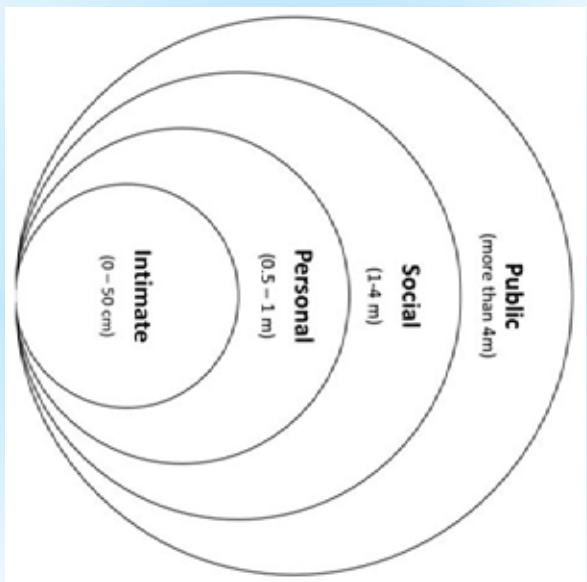


↑ Ekman, P. (1972) *Étude des expressions faciales*

Trevarthen, C. & Aitken, K. J. (2017)
L'intersubjectivité chez l'enfant ↓



Tronick, E., Als, H., Adamson, L., Wise, S., & Brazelton, T.B. (1978/2012)
Still-face experiment [Procédure expérimentale]. *Child Development*, 49(1) ↓



↑ Représentation des espaces proxémiques
Hall, E. T. (1966)
The hidden dimension

II Cultures et pratiques

↑ Mioche, A. (s.d.)
Notre-Dame de Pitié du Port-Sainte-Marie [Sculpture/Statue]
Eglise Notre-Dame de Port-Sainte-Marie. (Œuvre originale potentiellement XIX^{ème} siècle)



À partir de ces bases théoriques, concentrons-nous plus concrètement sur les contextes de déploiement de cette faculté empathique. Bien qu'elle soit une capacité universellement humaine, elle reste relative aux paramètres sociaux au sein desquels on l'emploie. Dans cette partie, nous tenterons de dresser une liste non exhaustive d'environnements spécifiques où l'empathie joue un rôle particulièrement crucial. Nous nous concentrerons ainsi sur des aspects relatifs au vécu de tous, ainsi que sur des exemples plus spécifiques au sein de la société, pour en tirer un état de l'art sur la présence et l'usage de l'empathie aujourd'hui.

de l'empathie

Famille et amitiés

¹⁹ « Introduction ». *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, 2013/2 Vol. 3, 2013. p.5-18.

²⁰ Santé publique France (2023) *Le rôle de l'environnement familial et social dans le développement de l'empathie chez l'enfant*



↑ Blake, W. (1826) *Infant joy* [Estampe imprimée et peinte à la main, exemplaire AA] Fitzwilliam Museum, Cambridge, England

²¹ Daniel, C. (2008) *Facteurs qui contribuent au développement de l'empathie*. Université du Québec Montréal

²² Feldman, R. (2007) *Synchronization interactionnelle mère-enfant et développement de l'empathie*

L'empathie apparaissant déjà chez les nourrissons, son développement initial est dépendant de la présence de la mère. Comme nous l'avons vu avec l'expérience du "visage inexpressif", le nourrisson est déjà capable d'interagir de façon complexe avec sa mère, en partageant ses émotions et en initiant le dialogue. Cette phase de développement jusqu'à la fin de l'enfance est particulièrement sensible à la présence - ou à l'absence - d'empathie de la part des parents. Le psychanalyste austro-américain Heinz Kohut a mis en rapport des défaillances parentales de l'empathie avec l'apparition de troubles narcissiques de la personnalité chez l'enfant devenu adulte.¹⁹ Comme l'empathie fonctionne par identification et résonance (nous l'avons vu dans la partie précédente), l'enfant se sert

de ses parents comme modèle pour son propre développement. D'où l'importance cruciale d'une stabilité émotionnelle et d'une présence active de leur part. Les neurosciences confirment cette importance : "Quand l'enfant a la chance d'avoir autour de lui des adultes attentifs, empathiques, bienveillants, soutenant, son cerveau va se développer au maximum de ses capacités, aussi bien au niveau intellectuel qu'affectif". Selon les données, on parle même d'un développement accru de la matière grise et du cortex préfrontal. Il est à noter que, là où on considère généralement que le développement du cerveau et de sa taille est lié à l'intelligence, ces études montrent que nos capacités empathiques, pro-sociales et relationnelles y contribuent aussi. Comme le suggèrent

Cyrluk et le concept de "l'atrophie d'un cerveau isolé socialement", d'après d'autres études encore. Ces enjeux sont d'autant plus décisifs durant l'enfance ; selon une étude menée en 2007, un dollar investi dans le développement des compétences socio-émotionnelles chez l'enfant correspondrait à cent dollars économisés chez l'adulte dans les domaines de la gestion du chômage, de l'exclusion ou de la délinquance.²⁰

Cela va sans dire, mais la mère est bien entendu plus déterminante que le père dans le développement empathique – bien que les études s'intéressant au rôle du père soient moins nombreuses. Les interactions mère-enfant impliquant la synchronisation des comportements (comme dans l'expérience du "visage inexpressif"), les échanges émotionnels avec elle sont particulièrement cruciaux. Les enfants dont la mère est



↑ Hejna, J. (1982)
Compétition de vélo pour
enfants en Tchécoslovaquie
[Photographie]

empathique, sensible aux émotions et investie deviendront plus empathiques à leur tour.^{21,22}

Plus récemment, des recherches ont mis en évidence comment la présence de frères et sœurs, petits comme grands, joue un rôle important dans le renforcement de l'attention et du soin aux autres.²³

Éducation

Le système scolaire est une structure éducative généralisée dans nos sociétés, présente dans une majorité de cultures ; nous traversons toutes et tous notre enfance et notre adolescence dans des écoles, où, avec des groupes d'enfants du même âge, on nous dispense une éducation fondamentale, intellectuelle, sportive, citoyenne, voire même spirituelle et idéologique. Mais surtout, c'est un système où nous sommes positionnés à égalité avec nos pairs (les autres élèves) communément face à une autorité (le corps enseignant). C'est dans ce contexte précis que nous établissons nos premiers liens et que nous apprenons à socialiser. Avec de tels paramètres, ce contexte voit émerger des méthodes pédagogiques faisant appel à l'empathie pour répondre aux besoins de transmission. Plus largement, cet environnement constitue un avant-goût de la société, avec la formation de groupes d'amis, d'identités collectives, pour mieux apprendre le vivre-ensemble.

Pourtant, en France en 2025, les statistiques du Ministère de l'Éducation nationale parlent d'elles-mêmes : 700 000 élèves déclarent subir ou avoir subi une forme de harcèlement, qu'il soit physique, verbal, psychologique ou en ligne. Et la tendance est à la hausse. Il semblerait que cet environnement censé nous apprendre le vivre-ensemble soit mis en échec sur la question du bien-être individuel et collectif.²⁴

Les causes en seraient diverses et variées : outre l'aspect performatif et normalisant du système scolaire, défavorable à la marginalité et à la distinction face à des effets de groupe destructeurs, il est certain que la numérisation de nos modes de vie, surtout dans la vie sociale des plus jeunes, est responsable de l'ampleur du mal-être scolaire. 28% des collégiens et 23% des lycéens ont subi au moins une forme de cyberviolen- ce liée à l'école sur les réseaux sociaux (insultes, moqueries, diffusion de rumeurs, usurpation d'identité, menaces et envoi de contenus

²³ *The Development of Empathic Concern in Siblings: A Reciprocal Influence Model*, Marc Jambon et al., University of Toronto, 2018

²⁴ Cristofoli, S., Marmion, V., & Traore, B. (2025) *Journée nationale de lutte contre le harcèlement à l'école : résultats de la grille d'auto-évaluation des élèves.*

²⁵ France, P. (2024). *Meta et la controverse sur la santé mentale des adolescents : études internes et réactions officielles*. Journal of Digital Ethics

choquants). Mark Zuckerberg, dirigeant de *Meta* (Facebook, Instagram), a d'ailleurs été appelé plusieurs fois au congrès états-unien, accusé d'être responsable, par ses produits, d'effets néfastes sur la santé mentale des adolescents, face auxquels serait privilégié le profit.^{25,26}

²⁶ Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance (DEPP). (2025) *Cyberviolences dans les établissements scolaires et dans la société* (Insee)

Face aux dérives néfastes de l'environnement scolaire, certains pays, notamment les pays nordiques, ont mis en place différents programmes. *KiVa*, initié par l'université de Helsinki en Finlande, met l'accent sur le rôle des témoins dans l'arrêt du harcèlement, en renforçant l'empathie et la responsabilité collective par des cours, des discussions en groupe et l'implication des enseignants.²⁷ Le *Klassens tid* ("temps de classe") danois ajoute au programme de l'école primaire un temps dédié dans la journée au travail des compétences sociales,

Gordon, M. (1996) *Roots of Empathy* [Programme éducatif] rootsofempathy.org ↓



à l'écoute, à la résolution de conflits et à la gestion des émotions des élèves.²⁷ Au Canada, *Roots of Empathy* propose, dès 1996, le long de sessions réparties sur l'année, la venue en classe de maternelles et primaires d'une famille avec un bébé, qui devient le "petit professeur", dont la présence encourage grandement les comportements prosociaux.²⁸

Santé et Care

²⁷ Danish Educational Research. (2022). *Impact of Klassens tid in primary schools*. Nordic Journal of Educational Research.

Relative à la notion de bien-être collectif, l'empathie apporte également des bienfaits pour notre santé. Pour les médecins, il est nécessaire de disposer d'une aptitude de compréhension et de communication adéquate auprès de leurs patients, afin de mieux prodiguer soins et traitements, et dont la pratique, selon des études, améliore la satisfaction et l'implication des patients, et va jusqu'à diminuer le risque de burn-out et de dépression chez les soignants.²⁹

²⁸ Gordon, M. (1996) *Roots of Empathy* Toronto, Canada.

Le contexte du monde de la santé est si dépendant d'une attitude du "soin" qu'elle verra émerger dans les années 80 une philosophie entière : le *care*. Abordé comme une pratique à part entière, le *care* (en anglais, "soin, sollicitude, proximité, se sentir concerné, une relation d'aide au sens large") allie empathie et action individuelle comme collective pour mieux considérer et travailler notre vulnérabilité, qu'il réévalue pour la considérer comme composante noble de l'être humain, en opposition à une vision traditionnelle de force et faiblesse

²⁹ France Inter (2024) *Les effets de l'empathie sur la santé* [Émission de radio]



↑ Agence Humaniteam
Aménagement du service
des Urgences au Centre
hospitalier de Cholet
[Rendu 3D]
<https://www.humaniteam.fr/projet/urgences-cholet>

individuelles. Le concept dépasse ainsi les environnements médicaux pour généraliser l'apport de "soin" à l'ensemble de la société, à travers le design, par une redéfinition de notre rapport aux objets et à nos environnements. En sublimant la dépendance interindividuelle qui nous construit, et en assumant

la responsabilité collective que cela suppose, le *care* a pour projet de rendre le monde plus inclusif et équitable face aux handicaps, aux exclusions, aux maladies et aux injustices. Pour Antoine Fenoglio, designer engagé dans différents projets autour du milieu hospitalier, le *design with care* doit devenir le nouveau standard de la pratique du design au XXI^{ème} siècle.³⁰

³⁰ Design MasterClass (2021)
*Design with Care :
Concevoir pour un
monde plus vulnérable*
[Épisode de podcast, #30]

³¹ Sportouch, Y. (2025)
*L'urbanisme du care : une
éthique professionnelle
pour répondre aux enjeux
d'aujourd'hui et de demain*
[Entretien] Demain La Ville
(<https://www.demainlaville.com/lurbanisme-du-care-une-ethique-professionnelle-pour-repondre-aux-enjeux-daujourd'hui-et-de-demain/>)

Étant des environnements sociaux et hiérarchisés, les hôpitaux sont particulièrement dépendants du bien-être individuel et de la cohésion collective pour leur fonctionnement et leur efficacité. Le *care* vient ici référer aux pratiques de soins d'entretien et de maintien de la vie propres à la culture des soignants, tels que des soins permanents et quotidiens visant à préserver la continuité de la vie, par des apports alimentaires, l'hydratation, l'hygiène, mais aussi un soutien affectif et psychosocial. Un accompagnement relationnel et holistique soutenant la vie des uns et des autres dans toutes ses dimensions. Cela se traduit par des choix de design orientés vers la co-conception entre patients, familles et soignants, pour repenser les points de friction et imaginer des solutions adaptées en produits, espaces, services et environnements numériques plus humains, chaleureux et immersifs.³⁰



↑ Agence Humaniteam
Les hortillonnages accessibles
à tous (Amiens Métropole)
[Photographie]
<https://humaniteam-design.com/nos-references/>

Mais le *care* s'ouvre bien au-delà du contexte hospitalier ; on trouve des projets d'urbanisme s'appuyant sur les mêmes principes pour proposer des lieux de vie et d'habitations collectifs axés sur un bien-être du vivre-ensemble par le partage, comme à Pirmil-les-Isles (Nantes), où les interdépendances des habitants à des matériaux d'origine naturelle sont réorganisées en filières locales, ajoutant au *care* une dimension écologique.³¹

Monde de l'entreprise, politique

³² Courteau, R. (2010)
Nombre de suicides
à France Télécom
[Question écrite n°
SEQ100413017]
Sénat de la République.
([https://www.senat.fr/
questions/base/2010/
qSEQ100413017.html](https://www.senat.fr/questions/base/2010/qSEQ100413017.html))

³³ Speexx (2023)
Le management
empathique : la nouvelle
clé du management
[Article de blog]
([https://www.speexx.com/
fr/speexx-blog/le-manage-
ment-empathique-la-nou-
velle-cle-du-management/](https://www.speexx.com/fr/speexx-blog/le-management-empathique-la-nouvelle-cle-du-management/))



↑ Tati, J. (1967)
Playtime
[Film]
Specta Films,
Jolly Films.

³⁴ Chapoutot, J. (2020).
*Libres d'obéir.
Le management,
du nazisme à aujourd'hui*
Gallimard

Le monde de l'entreprise, autre environnement à la fois social et hiérarchique, a été lui aussi reconsidéré par le prisme de l'empathie ces dernières années. Contraint par des impératifs de productivité, d'efficacité et de rendement économique, l'entreprise (et le monde du travail en général) est souvent associée au stress, à l'anxiété, au mal-être, voire même à l'aliénation des travailleurs. Un exemple dramatique dans l'histoire récente est fourni par le cas de *France Telecom* (maintenant *Orange*), qui, entre 2008 et 2009, en entreprenant à des fins de restructuration un management brutal (basé sur le harcèlement moral, les mobilités forcées, et la mise en place d'un climat anxiogène), causera plus de trente suicides.³²

Différentes méthodes et pratiques ont émergé face à la nécessité d'un meilleur cadre de travail commun. Le management empathique, notamment, encourage un manager à comprendre et partager sans jugement les émotions, besoins et perspectives de ses collaborateurs pour mettre en place un climat de confiance et renforcer la motivation, l'engagement et la coopération au sein des équipes. Une étude américaine montre que 61% des employés sont capables d'innover sous un management

empathique, contre seulement 13%. Cette même étude révèle aussi que 76% des collaborateurs se sentent engagés quand l'empathie est une valeur clé de leur organisation, les aidant aussi à mieux gérer l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée, et améliorant leur santé mentale au travail.³³

À un niveau de management de plus grande envergure, le monde politique, avec sa gestion de la société civile, est aussi relatif à la présence ou à l'absence d'empathie. Historiquement, l'enjeu fondamental du management a toujours été l'efficacité vis-à-vis des objectifs à atteindre. Au cours du XX^{ème} siècle, les systèmes productifs se sont profondément réorganisés, donnant naissance à de nouveaux concepts managériaux adaptés à ces transformations. Le management paternaliste bourgeois, caractéristique de la fin du XIX^{ème} et du début du XX^{ème} siècle, a progressivement cédé la place à des formes modernes où les processus tendent à se déshumaniser. L'étude de l'historien Johann Chapoutot sur le management durant le III^e Reich illustre cette évolution : inspiré par le darwinisme social, le management nazi privilégiait la rapidité, la flexibilité et un contrôle strict, intégrant un mécanisme de déshumanisation radicale. Dans

³³ Black, E.
*IBM and the Holocaust:
 The strategic alliance
 between Nazi Germany and
 America's most powerful
 corporation, 2001*



↑ Rotten udryd den
 ("Les rats, détruisons-les")
 [Affiche de
 propagande nazie]
 (Années 1930-1940,
 campagne antisémite
 nordique)



↑ Hollerith, H. (1889)
Tabulatrice Hollerith
 [Machine électromécanique
 à cartes perforées]
 Utilisée pour le recensement
 des populations
 déportées et concentrées.

³⁶ Masutti, C.
*Encore une autre
 approche du capitalisme
 de surveillance, 2024*

ce cadre, les nazis désignèrent un ennemi racial à exterminer pour atteindre leur idéologie totalitaire, programmant à grande échelle la suppression de toute empathie à l'égard des victimes, notamment les Juifs, manipulant ainsi massivement l'opinion

et les comportements populaires. Cette analyse historique met en lumière le lien entre les méthodes managériales déshumanisantes du XX^{ème} siècle et leurs conséquences désastreuses, et invite à une réflexion critique sur les pratiques managériales contemporaines.³⁴

Il devient alors clair que l'empathie a un rôle à jouer et une place à prendre parmi ces enjeux, et que la mise en priorité de l'efficacité et de la productivité est à réévaluer face à cela, ce qui rejoint, comme évoqué, le cas des géants économiques du numérique. Il est d'ailleurs à noter que le couplage récent entre Trump et Musk, l'un populiste (et de plus en plus désigné comme fasciste) et l'autre oligarque de la tech, dans un but entremêlé de domination politique et

économique, trouve des échos, encore une fois, avec le nazisme ; l'entreprise américaine IBM, pionnière de l'informatique, a collaboré économiquement dès l'arrivée au pouvoir d'Hitler en 1933 avec le régime nazi en mettant à son service des machines proto-numériques, fonctionnant avec un système de cartes perforées et permettant l'accumulation et le stockage d'informations. Leur usage a servi au recensement et au fichage des populations opprimées (Juifs, Roms, Tsiganes), dans le but d'une gestion efficace et facilitée de l'identification, de la déportation et de la concentration des victimes. Employées dans presque tous les camps de concentration, les machines Hollerith ont ainsi permis un enregistrement systématique et d'une envergure qui n'aurait pas été possible autrement.³⁵ Cette collaboration à la fois technologique et politique à des fins répressives et économiques se reproduit de nos jours de façon globalisée par le capitalisme de surveillance, où nos activités en ligne sont tracées, scrutées et enregistrées dans un but commun de surveillance et d'économie capitaliste de la donnée, comme l'a révélé Edward Snowden en 2014.³⁶

Pour Fabienne Brugère, philosophe, l'objectif serait que les institutions ne puissent pas humilier les individus, dans le sens où il est nécessaire que la structure du système permette et valorise le bien-être, l'existence, la cohésion et la non-domination des membres inclus. Elle affirme que les démocraties auraient méprisé le rôle des émotions, au bénéfice du populisme.

³⁷ France Culture (2024).
L'empathie peut-elle être
un moteur en politique?
[Épisode de podcast]
Radio France

En voyant la démocratie comme caractérisée par des sujets de besoins divers et variés au sein de la population, à considérer et à équilibrer pour créer une cohésion collective. La démocratie prend ainsi un aspect biologique : le peuple est une accumulation de vies, avec leurs expériences et leurs affects. Une composante émotionnelle peu présente selon elle au sein des discours progressistes s'opposant aux populismes, qui eux savent pertinemment détourner et manipuler nos peurs, nos haines, nos rejets, nos amours et nos convictions. Il devient nécessaire d'instaurer une émotion démocratique, à laquelle on puisse s'attacher.³⁷

UX Design

Avant le care, une autre appréhension novatrice du design intégrant l'empathie comme composante essentielle s'est popularisée. L'UX design, dans lequel "UX" désigne la notion d'"expérience utilisateur", est une nouvelle façon de concevoir les services et produits du quotidien.

Principalement théorisée par Don Norman, un ancien employé d'Apple, l'UX est une pratique venant s'intéresser à l'humain non pas comme un client ou un consommateur, mais bien comme un "utilisateur". Cette vision des choses change les objectifs et les moyens mis en place pour y arriver ; c'est une manière de voir le design comme s'adaptant à l'humain, et non plus l'inverse. Les phases de conception vont s'articuler sur l'identification de besoins chez les utilisateurs, un aspect ici fondamental, car c'est par la définition de ces besoins et des points de douleur ou de friction associés que des solutions seront pensées. Cela demande au designer de prendre le temps de considérer le vécu du public ciblé, à travers des méthodes telles que des interviews, des tests utilisateurs, de l'observation

Exemple d'usage de
l'outil User Journey
(Cours UXD1 - Design
d'expérience utilisateur,
Nicolas Esposito,
Université de Technologie
de Compiègne, 2025) ↓

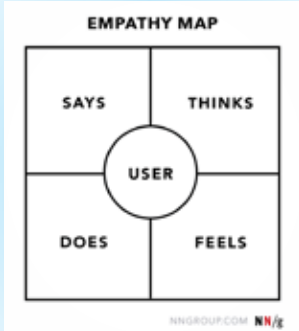


in situ et de l'analyse qualitative, qui fournissent des indices précieux sur les processus cognitifs et émotionnels en jeu (c'est ce qu'on appelle la *user research*). À travers ces pratiques, l'UX designer cherche à se mettre à la place de l'autre pour mieux lui proposer des solutions adaptées et mesurées d'après ses besoins et difficultés – d'où le rôle essentiel d'une capacité d'empathie.

La suite de la conception s'articule autour de la définition de *personae*, des sortes d'avatars synthétisant les informations d'un utilisateur type du contexte et des enjeux de conception.

³⁸ Norman, D. A. (2020).
*Le design des objets du
quotidien*

La notion d'expérience, elle, suppose de considérer le design comme une chose que l'on vit, à part entière. Et son appréciation se fonde alors totalement sur la qualité des expériences que l'on fait. On pourrait à ce moment presque désigner le design UX comme "design de vécu". Ainsi, à partir des *personae*, l'UX designer dresse un parcours narratif de l'utilisateur (une "*user journey*"), au sein duquel il scénarise les étapes d'appréhension du sujet et l'apparition des solutions face aux problèmes rencontrés, le tout souvent associé aux émotions ressenties à chaque étape.



↑ Outil *Empathy Map*
NormanNielsen group, 2018
<https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>

L'UX est aussi associée, par sa nature intrinsèquement empathique, à une démarche d'inclusivité, cherchant à universaliser le design et à le rendre adaptable à tous types d'utilisateurs et s'attardant ainsi à toutes formes de handicaps ou d'exclusions. À ce titre, il est parfois désigné comme "design centré sur l'humain". On rejoint les enjeux politiques de la définition d'une priorité de l'humain face à la productivité ou à l'efficacité.

Cependant, l'UX est aussi particulièrement indissociable de l'industrie du numérique. Ce n'est pas par hasard que l'un de ses plus grands penseurs, Don

Norman, ait travaillé chez *Apple*, une entreprise connue pour ses produits à l'ergonomie et à la prise en main exemplaire. Le boum du smartphone depuis le début des années 2010 s'est accompagné d'un déploiement d'un nouveau secteur de consommation à travers les applications mobiles. Proches des jeux vidéo dans leur conception en tant qu'expérience, elles sont le principal marché d'application des méthodes du design UX, ce qui nous amène à aussi percevoir le design UX comme un moyen de mieux "vendre" des produits et services en garantissant des expériences à la satisfaction voire même à l'addiction toujours plus optimisées. Les *dark patterns*, ces éléments de design qui permettent la manipulation ou la tromperie d'un utilisateur au sein de l'usage d'une interface numérique (par exemple, lorsque le bouton "Accepter les cookies" apparaît bien plus clairement et facilement identifiable que celui pour les refuser en arrivant sur un site internet), sont aussi rendus possibles par l'optimisation et le savoir-faire façonnant l'usage de nos biais du designer UX.^{38,39}

³⁹ Esposito, N. (2025)
*UXD1 - Design
d'expérience utilisateur*
[Cours universitaire]
Université de Technologie
de Compiègne, France.

Limites et critiques

Les formes d'empathie, par leur variété et leur étendue, semblent jouer un rôle plus complexe, allant au-delà des fonctions positives apparentes de cette faculté.



↑ American Committee to Keep Biafra Alive (s. d.) (1968-1970) Clearing House for Nigeria-Biafra Information Records (DG168, Box 10). Swarthmore Peace Collection, Swarthmore College, Swarthmore, PA

Samah Karaki, neuroscientifique, insiste sur le manque de fiabilité de l'empathie comme boussole morale. Ses aspects sélectifs et relatifs la rendent intrinsèquement biaisée, pouvant aussi bien nous suggérer de l'affection pour des victimes comme pour des agresseurs (le cas de empathie éprouvée par une partie de l'opinion publique envers les accusés de l'affaire des viols de Mazan appuie cette idée). Une étude chinoise de 2009 a démontré empiriquement que la douleur d'une personne d'une ethnie différente de la nôtre nous faisait ressentir beaucoup moins d'empathie. La *Schadenfreude*, ou contre-empathie, vient émerger pour désigner le plaisir ressenti face

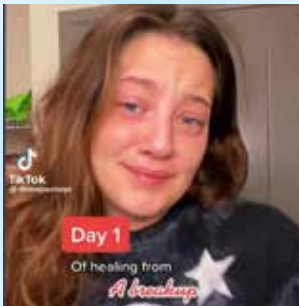
à la souffrance de l'ennemi, notamment mis en évidence par des expériences exercées sur des supporters sportifs. Un effet de groupe et de communauté simplifiant et réductif, particulièrement dépendant de notre culture et de notre histoire coloniale (du point de vue occidental), dont les héritages perdurent. Dans ce sens, l'empathie n'est pas universelle, ni désintéressée ; elle reste centrée sur soi ou le groupe auquel on appartient, en fonction des situations.

La justification victimaire constitue ainsi un détournement pervers des biais manipulables de l'empathie ; elle renvoie en politique à la stratégie de présentation d'un individu ou d'un groupe comme victime pour obtenir un avantage. Cela peut se faire en dramatisant des situations, en diabolisant des adversaires et en utilisant des arguments émotionnels pour mobiliser un soutien populaire. Cette rhétorique est souvent utilisée dans le populisme, mais peut être critiquée comme une manipulation stratégique de la souffrance pour servir un agenda. L'État d'Israël utilise cette narration pour justifier sa politique coloniale et génocidaire sur le territoire palestinien, où toute critique sera dénoncée comme une forme d'antisémitisme à l'égard du judaïsme.

Dans le monde médiatique et publicitaire, l'empathie est également détournée à des fins de manipulation ou d'exploitation. Une publicité, à la manière d'une propagande politique, peut s'approprier nos biais afin de mieux nous diriger vers la consommation d'un produit. Dans le circuit de l'information, où tout va très vite, les drames associés aux pays dits "du Sud"

bénéficient d'une bien plus faible couverture face aux drames ayant lieu dans le monde occidental, sans fidélité proportionnelle au nombre de victimes ou à la brutalité de l'événement. C'est une autre conséquence de la "distance" éprouvée par la différence ethnique et culturelle. Les réseaux sociaux jouent également un rôle, à l'inverse, dans l'apparition d'un "flux d'affect" mis en scène à des fins de viralité du contenu en cherchant à capter notre empathie et à consommer le temps et l'attention des internautes (comme lorsqu'un *YouTuber* se filme en train de distribuer de la nourriture en masse aux sans-abri). Une sur-exposition à des souffrances par surcharge médiatique peut même mener à l'"usure empathique" (ou "burnout empathique"), notamment dans les milieux du soin, de l'humanitaire ou du journalisme de guerre, générant des détresses ou indifférences. Et dans la continuité des structures néocoloniales imposées par le monde occidental, l'empathie vient aussi servir au paternalisme et à l'attitude de domination, par sa dimension subjective et émotionnelle, écrasant l'autre par la projection qu'on se fait de lui, malgré une bonne intention initiale. La sélectivité de l'empathie montre aussi qu'on peut parfaitement être une personne tendre et bienveillante dans un certain cercle, et adopter une attitude déshumanisée, fascinante et d'objectification ailleurs. Ainsi, si les aînés et leurs besoins semblent délaissés par les politiques gouvernementales, ce n'est pas parce que la société serait âgiste, mais parce que notre empathie est relative à notre vécu, dépend de notre hiérarchie de valeurs, et est orientée par nos affects et ce qui nous a été donné, culturellement, à percevoir et à ressentir.

TikTok : la mise en scène des larmes – ARTE, *Le Dessous des images* (2023)
[Vidéo] YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=kr0JRQ5hUq8> ↓



En septembre 2023, Gabriel Attal, alors ministre de l'éducation, déclare l'instauration de "cours d'empathie" (basés sur les modèles des pays nordiques). Une annonce délibérément ignorante, qui contourne le problème, selon Karaki. L'empathie ne se développe pas comme un muscle. Il s'agirait plutôt de travailler l'attention, le soin, autour de sujets identifiés, comme le racisme, le sexisme, le validisme, l'âgisme. Oser parler des problèmes et dialoguer autour pour ne pas les banaliser.

Il est ainsi nécessaire d'associer notre empathie à une forme d'humilité, afin de limiter sa capacité et de subjectiver l'autre vis-à-vis de nous-mêmes. Car quand on s'imagine à sa place, et qu'on essaie de le comprendre, c'est toujours par nos biais propres. Cela passe par une réalisation active par la remise en question constante du regard que l'on porte individuellement

⁴⁰ Karaki, S. (2024)
*L'empathie est politique :
Comment les normes
sociales façonnent la
biologie des sentiments*
JC Lattès.

sur le monde. Hannah Arendt (qui a justement théorisé l'idée de "banalité du mal" caractéristique du nazisme) appelle dans sa philosophie à "rendre visite à l'autre", pour ne pas rester en soi, et faire preuve de respect dans ce lieu qui n'est pas le nôtre, en faisant face à l'inconfort procuré, et en acceptant les frictions pour mieux être ensemble.⁴⁰

L'empathie est une faculté complexe, à la fois essentielle et ambivalente au sein de nos sociétés. Présente dans des contextes très variés, allant du soin au design, en passant par la politique et l'éducation, elle est loin d'être universelle ou infaillible, car au contraire particulièrement sélective, culturellement conditionnée et sujette à des détournements pouvant aboutir à la manipulation ou même, paradoxalement, à la déshumanisation. Pour que l'empathie joue un rôle véritablement positif, il faut la cultiver et la promouvoir avec humilité et conscience critique, en intégrant la diversité des vécus et des émotions, et en l'associant à des pratiques inclusives et respectueuses, afin de construire des sociétés plus justes, humaines et solidaires.



↑ Blake, W. (1826) *Infant joy*
[Estampe imprimée et peinte à la main, exemplaire AA]
Fitzwilliam Museum, Cambridge, England



↑ Hejma, J. (1982) *Compétition de vélo pour enfants en Tchécoslovaquie* [Photographie]

Gordon, M. (1996) *Roots of Empathy*
[Programme éducatif] rootsofempathy.org ↓



↑ Agence Humaniteam
Aménagement du service des Urgences au Centre hospitalier de Cholet
[Rendu 3D]
<https://www.humaniteam.fr/projet/urgences-cholet>



Agence Humaniteam
Les hortillonages accessibles à tous (Amiens Métropole) [Photographie]
<https://humaniteam-design.com/nos-references/> ↓





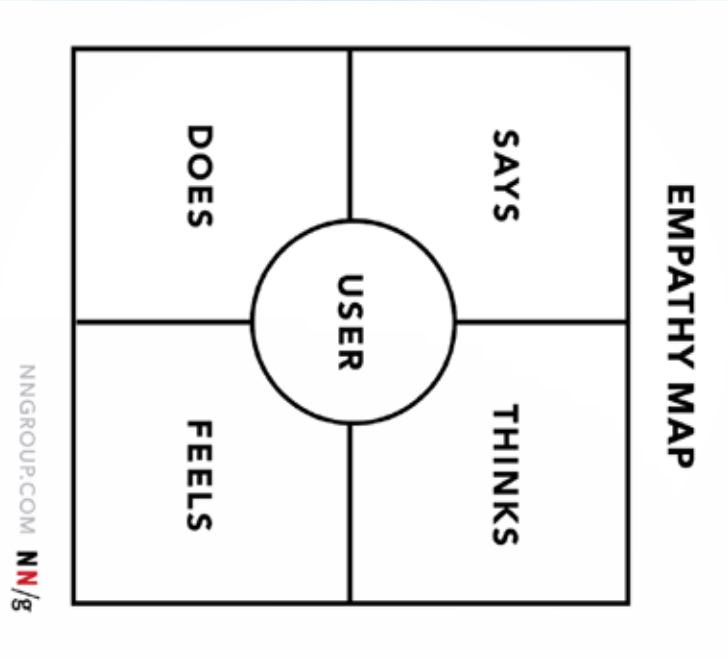
Tati, J. (1967) *Playtime* [film]
Specta Films, Jolly Films. ↓

↑ *Røden udryd den* ("Les rats, détruisons-les")
[Affiche de propagande nazie]
(Années 1930-1940, campagne antisémite nordique) ↓

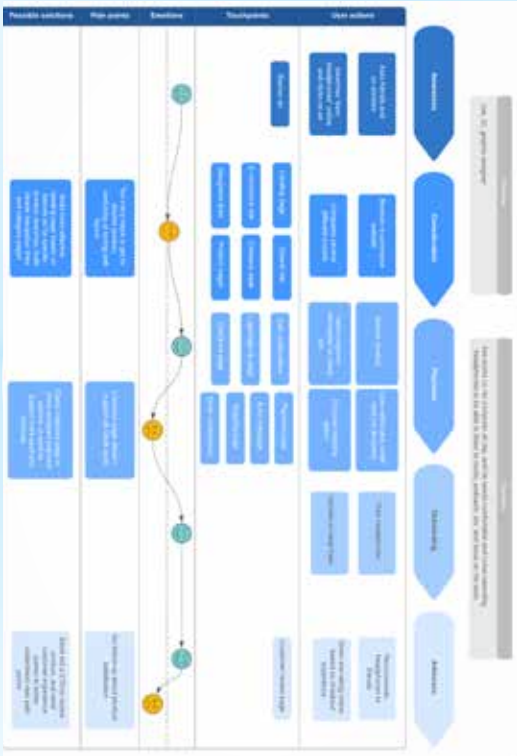


Hollerith, H. (1889) *Tabulatrice Hollerith*
[Machine électromécanique à cartes perforées]
Utilisée pour le recensement des populations déportées et concentrées. ↓





↑ Outil Empathy Map, NormanNielsen group, 2018
<https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>



Exemple d'usage de l'outil *User Journey*
 (Cours UXDI - Design d'expérience utilisateur, Nicolas Esposito, Université de Technologie de Compiègne, 2025) ↓

Quel est l'impact de l'avènement des technologies numériques sur nos interactions, et par extension sur notre capacité d'empathie ?

Par une approche historique, nous étudierons les transformations qui se sont opérées dans la société quant à notre rapport au contact et à la présence de l'autre, parallèlement à l'évolution des technologies de communication, afin de mieux cerner la situation de nos jours.

III Evolutions techno- logiques

& inter- actions humaines



↑ Oshii, M. (réalisateur), (1995), *Ghost in the shell*
[Film] Kodansha; Bandai Visual; Manga Entertainment; Production I.G.

Notre rapport au monde et nos interactions humaines ont connu un tournant décisif avec le développement des technologies de communication apparues à l'époque de la révolution industrielle.



↑ Library of Congress, Division des estampes et photographies, Collection Gilbert H. Grosvenor (1892) Bell à l'inauguration de la ligne téléphonique longue distance entre New York et Chicago [Photographie] Bibliothèque du Congrès

En 1899, Guglielmo Marconi réussit la première communication télégraphique transmanche par ondes hertziennes, puis établit une première liaison transatlantique en 1901. La radiodiffusion directe de la parole et de la musique débute vers 1907, grâce à l'invention de la lampe triode de Lee De Forest, qui permet de transmettre la voix humaine avec une qualité de compréhension suffisante. La première émission radiophonique en France a lieu en 1921. Le téléphone électrique, pour sa part, est officiellement inventé par Alexander Graham Bell en 1876, année du premier message vocal intelligible transmis par téléphone,

marquant le début de la téléphonie comme moyen de communication vocale à distance. La Bell Telephone Company voit le jour en 1877 pour industrialiser et diffuser largement cette invention.

L'impact de cette nouvelle forme d'interaction pourrait être perçu comme un simple amoindrissement de la présence de l'autre, dont l'aspect unisensoriel réduirait la perception des émotions. Ce n'est pourtant pas si simple : Raymond Williams, pionnier des cultural studies, analyse les technologies de communication telles que la téléphonie et la radiophonie comme des sources du développement de formes inédites de présence à distance, modifiant la relation sociale en introduisant une "privatisation mobile", où l'individu est physiquement isolé mais relié personnellement. Williams souligne que ces innovations, guidées par des intérêts industriels et commerciaux, pourraient



↑ Homme et femme utilisant des téléphones (1910) [Carte postale]

aussi, dans un autre cadre économique (on retrouve ici la dimension politique des technologies), favoriser des formes de démocratie directe, par exemple à travers des radios locales. Sa réflexion insiste également sur la dimension culturelle : la radiophonie n'est pas simplement un outil technologique de transmission passive, mais un médium qui crée une expérience sociale et psychologique nouvelle, réduisant l'isolement tout en modelant de nouveaux rapports aux autres et à la communauté.

⁴¹Williams, Raymond-
*Television: Technology
and Cultural Form*, 1974,
Communications, 1962

Elle transforme ainsi la manière dont les individus perçoivent et se relient à autrui, avec des implications pour la sensibilité et la conscience sociale, dont l'empathie fait partie.⁴¹



↑ Baumgardner, E. F. (1958)
*Family watching television
in their home* [Photographie]
National Archives and
Records Administration

Inventée à la suite d'une série de progrès technologiques de la fin du XIXe siècle, la diffusion télévisée débute véritablement dans les années 1930, avec les premières émissions publiques en Europe et aux États-Unis, avant de devenir un média de masse dans les années 1950 grâce à l'adoption du téléviseur couleur et à la généralisation des programmes audiovisuels. La période entourant la Seconde Guerre mondiale marque un tournant décisif avec la démocratisation du médium, qui devient un outil central de communication, de culture et de socialisation. La télévision moderne se construit ainsi sur plusieurs décennies d'innovations cumulées, à la fois techniques et industrielles, jusqu'à occuper une place incontournable dans le paysage médiatique contemporain.

La télévision représente une révolution majeure, dans la mesure où elle introduit la simultanéité de l'image et du son, créant une nouvelle forme de "téléprésence". Cette modalité engage plusieurs sens du spectateur et favorise une participation active qui transforme la perception de l'autre et l'expérience sociale. Marshall McLuhan, philosophe et théoricien des médias, qualifie la télévision, ainsi que le téléphone, de "médias froids", qui requièrent une forte implication du public pour combler l'information incomplète qu'ils transmettent, stimulant ainsi un engagement sensoriel élargi.

Comme le cinéma, la télévision instaure une forme d'audience collective : un nouveau type de présence médiatisée où les spectateurs sont reliés non physiquement, mais par

l'expérience partagée d'un même contenu. Cette expérience modifie la manière dont les individus perçoivent les autres et le monde, faisant de la présence médiatique une réalité à part entière. Elle exerce ainsi un double impact sur la sociabilité et la construction de l'altérité : elle peut à la fois renforcer un sentiment de communauté globale — le "village global" — et créer une distance émotionnelle réelle. McLuhan établit que ce n'est pas le contenu qui compte principalement, mais le médium télévisuel lui-même et sa capacité à remodeler la conscience sensorielle et relationnelle de l'humain en générant de nouveaux modes d'interaction.

Publicité RCA Victor pour
téléviseur couleur avec la
modiste Lilly Daché, 1959
[Publicité] ↓



⁴² Marshall McLuhan
*Understanding
Media* (1964)
*The Medium is
the Massage* (1967)

En suscitant une nouvelle forme d'attention sociale et affective, la télévision ne se réduit pas à un simple outil d'information ou de divertissement : elle transforme en profondeur les échanges humains et notre rapport empathique, par la médiation technique audiovisuelle. Cette médiation peut enrichir ou altérer les interactions empathiques, selon les conditions d'écoute et d'attention du spectateur, et particulièrement selon les intentions des diffuseurs. La télévision dispose cependant d'un pouvoir de captation de l'attention particulièrement fort ; la diffusion de séries ou de journaux d'actualité y est littéralement sans interruption.⁴²



↑ Cours Digital Culture 2
ARPANET, étapes
d'implémentation,
1969-1977 [Cours]
Bauhaus-Universität
Weimar.

Au XX^{ème} siècle, l'avènement de l'ordinateur, avec le modèle de Turing en 1936 et les premiers ordinateurs programmables dans les années 1940, pose les bases de l'informatique. En 1969, la création d'ARPANET, un réseau décentralisé de communication entre ordinateurs conçu dans un contexte militaire, entraîne progressivement l'émergence d'Internet. Ce dernier, décliné à partir d'ARPANET, se diffuse d'abord dans les milieux universitaires et de la recherche avant de s'ouvrir au grand public, notamment à partir des années 1990, avec l'invention par Tim Berners-Lee du *World Wide Web* au CERN. Ce système d'interfaces, facilitant le partage d'informations hypertextes, transforme en profondeur les modes de communication, l'accès à l'information et les formes d'interaction. La démocratisation des ordinateurs personnels, puis l'apparition des smartphones au début des années 2000, modifient profondément les pratiques de communication, offrant un accès mobile et permanent au réseau. La visioconférence, popularisée grâce au haut débit, et les réseaux sociaux, apparus au milieu des années 2000, introduisent de nouvelles formes d'échanges mêlant texte, image, son et vidéo. Ces innovations fragmentent les temporalités de la communication entre synchronie et asynchronie, redéfinissant la notion même de présence sociale. Parallèlement, l'émergence d'interactions méta-numériques, comme les memes internet et autres contenus culturels viraux partagés sur les plateformes en ligne, transforment l'engagement émotionnel et pro-social des usagers.⁴³

⁴³ Hernaez Fourier, F. (2025)
*Les nouvelles temporalités
dans la communication
numérique*,
Narratiiv School

La communication numérique modifie radicalement la temporalité des échanges humains. Françoise Hernaez Fourier décrit une déstructuration du temps liée à la digitalisation : l'ubiquité permise par les technologies engendre une attention toujours plus fluctuante et une culture de l'immédiateté, visible par exemple dans la consommation rapide de vidéos ou la popularité d'outils de messagerie instantanée (emojis, stickers, shorts). Cette fragmentation temporelle se manifeste par un mélange d'interactions synchrones (visioconférences en temps réel) et asynchrones (e-mails, messageries consultables à tout moment), qui transforment la nature même de la présence. Marion Ink souligne que ces temporalités enchevêtrées dans les réseaux sociaux complexifient les interactions, en combinant des logiques relationnelles avec des dynamiques sociales plus larges. Ce phénomène suscite la critique d'un formatage des individus vers une attitude de consommation et de satisfaction — déjà amorcée lors de l'avènement de la télévision —, au service de logiques de domination et d'exploitation.⁴⁴



↑ Hoffman, F. (1983)
*Commodore PET Exhibit
at American Museum
of Science and Energy
Oak Ridge Tennessee*
[Photographie]
Département de l'Énergie
des États-Unis (DOE)

La téléphonie et la radiophonie ont restructuré notre compréhension de la présence et de la relation affective à distance, entre distorsion et émergence de nouvelles formes relationnelles. Par extension, les formes de présence dans la communication contemporaine évoluent entre présence physique, téléprésence et présence symbolique, selon un continuum influencé par les technologies numériques. La présence physique, fondée sur le face-à-face, s'accompagne désormais d'une téléprésence rendue possible par la visioconférence et les outils audiovisuels, qui recrée partiellement l'expérience du temps réel à distance, favorisant une impression d'immédiateté malgré la séparation spatiale. La présence symbolique s'ajoute à cet ensemble en englobant les échanges textuels asynchrones, tels que les messages sur les réseaux sociaux ou les courriels, où l'autre est "présent" à



↑ *Teleport (ou "TeleSuite")*
(1993) Premières salles
immersives de téléprésence.
Ici à Englewood, Ohio.
[Photographie]

travers ses productions communicatives, mais où la temporalité fragmentée et la médiatisation réduisent les indices affectifs directs. Sherry Turkle, sociologue, souligne dans son ouvrage *Reclaiming Conversation* (2015) que cette médiatisation et la virtualité perturbent souvent les capacités empathiques, car le regard et les silences — indices essentiels à la compréhension émotionnelle — y sont amoindris ou absents. Cependant, ces

⁴⁵ Adolphs, R. (2009). *The social brain: neural basis of social knowledge*. Annual Review of Psychology.

⁴⁶ Beauchamp, M.H., & Anderson, V. (2010). *Social cognition and the developing brain: a neuropsychological perspective*. Developmental Neuropsychology.

Présentation de l'iPhone 4 à la Worldwide Developers Conference par Steve Jobs (2010) [Photographie] Apple Inc. ↓



nouvelles formes de présence numérique ouvrent également des espaces inédits d'expression et d'engagement émotionnel, renouvelant les usages participatifs et collectifs de la communication. La transformation des modalités de présence implique ainsi une réorganisation profonde des expériences et des attentes dans les interactions humaines contemporaines.

L'étude des sciences neurocognitives met particulièrement l'accent sur l'influence des modifications des formes de présence et de communication sur la stimulation sensorielle nécessaire à notre résonance émotionnelle. Les recherches en neurosciences sociales, notamment celles d'Alison Beauchamp, Ralph Adolphs ou Mary Helen Immordino-Yang, montrent que l'empathie repose sur un réseau neuronal désigné comme "cerveau social", comprenant les neurones miroirs, qui permettent de simuler et de partager les émotions d'autrui de façon quasi automatique. Or, dans les échanges indirects via les technologies numériques, la richesse des indices sensoriels multisensorielle (gestuelle, expressions faciales, tonalités, silences) est réduite ou fragmentée, ce qui peut diminuer la qualité de cette résonance émotionnelle. Immordino-Yang et Singh insistent sur le fait que les plateformes numériques doivent être conçues pour mieux imiter les

dynamiques sociales humaines, afin de restaurer une interaction empathique efficace. Cette perte partielle d'empathie affecte tant la qualité des interactions que le ressenti émotionnel, mais elle ouvre aussi la voie à des formes nouvelles de communication symbolique, où la présence s'exprime par des contenus textuels, visuels ou méta-numériques (memes, réseaux sociaux), créant d'autres modes d'engagement émotionnel et social. La technologie modifie ainsi la nature même de

la présence en communication, en redéfinissant la manière dont nos cerveaux perçoivent et répondent aux émotions d'autrui dans un contexte médiatisé.^{45,46,47}

⁴⁷ Immordino-Yang, M.H., & Singh, V. (2024). *Neuroscientific perspectives on digital learning and social empathy*. Journal of Affective Neuroscience.

La transformation de l'empathie par les technologies numériques présente deux faces. D'un côté, comme l'a mis en évidence la psychologue Jean M. Twenge, on observe une réduction de l'empathie émotionnelle directe, particulièrement chez les jeunes, liée à un usage intensif des smartphones et des réseaux sociaux, qui favorise l'isolement et le mal-être mental.

D'un autre côté, les avancées récentes dans les technologies émotionnelles, comme l'intelligence artificielle "empathique", ouvrent de nouvelles possibilités pour soutenir et renforcer l'empathie cognitive et collective. Ces IAs "émotionnelles" détectent, analysent et répondent aux émotions humaines



↑ Exemple de mème Internet "Lolcat" Ordoeza, P. (2007) [Photographie]

en temps réel grâce à des techniques avancées telles que la reconnaissance faciale, l'analyse vocale et les bio-capteurs, créant des interactions plus personnalisées et émotionnellement nuancées. Par exemple, la technologie développée dans le projet européen ONTBO utilise la détection faciale et le traitement du langage pour modéliser les émotions de l'utilisateur et adapter la communication, renforçant ainsi la qualité des interactions et le soutien émotionnel. Ces systèmes offrent une forme d'empathie artificielle qui, sans remplacer l'empathie humaine authentique, favorise des engagements émotionnels proactifs dans divers contextes — de la santé mentale à l'éducation ou l'assistance sociale. La numérisation ne se limite ainsi pas à une perte d'empathie, mais engendre aussi de nouvelles formes de compréhension collective et cognitive grâce aux technologies émotionnelles.

Et toujours dans le champ des nouvelles possibilités, des études récentes montrent que les médias participatifs numériques, tels que les memes internet et les réseaux sociaux, forment des espaces hybrides d'expression empathique collective, à la fois dynamique et politique. Ces plateformes favorisent la co-construction de récits, le partage d'émotions et la mobilisation de communautés autour de causes sociales, créant un engagement émotionnel collectif et de masse qui dépasse les interactions individuelles traditionnelles. Cette empathie numérique s'exprime à travers une variété de formes : empathie cognitive (compréhension des émotions partagées), empathie affective (ressenti des émotions via la narration visuelle ou textuelle), et empathie sociale (prise de position collective et solidarité). Ces médias participatifs deviennent des leviers puissants pour le changement social et la sensibilisation, en démocratisant la parole et en favorisant une citoyenneté active et collaborative. Les campagnes sur les réseaux sociaux contre les violences sexistes ou pour l'environnement témoignent de ce pouvoir collectif pour mobiliser, éduquer et exercer une pression sur les institutions. Ce phénomène est analysé par des chercheurs comme Henry Jenkins — notamment à travers sa notion

de “culture participative” — ou dans les travaux sur l’empathie digitale, qui mettent en avant sa capacité à renouveler les formes d’engagement émotionnel et politique à l’ère numérique.

Ces enjeux complexes sont abordés par Sherry Turkle dans son essai *Seuls ensemble*, où elle met en lumière la façon dont la connectivité permanente via les smartphones et les réseaux sociaux promet de rapprocher les individus, mais engendre



↑ Linden Lab. (2003)
Second Life
[Capture d’écran]

paradoxalement une forme de solitude collective, où les interactions sont quantitatives mais superficielles. Elle souligne que les technologies numériques exploitent nos vulnérabilités humaines — notamment le besoin d’intimité et de lien social —, tout en modifiant profondément la nature de nos relations et de notre

compréhension de soi. Turkle développe plusieurs idées clés, notamment la notion d’“attachement sans responsabilité” vis-à-vis des objets numériques ou des robots sociaux, qui suscitent un lien affectif sans exiger l’engagement humain authentique. Elle s’inquiète que cette dynamique transforme nos rapports, favorisant des interactions où l’autre est perçu plus comme un objet que comme un sujet à part entière. Les nécessités de temps de solitude, de réflexion et de présence réelle — essentielles pour une vraie attention à autrui — semblent compromises par la rapidité et la superficialité des échanges numériques, alors qu’elles conditionnent le bien-être collectif et individuel. Tout en restant lucide sur ces problèmes, la chercheuse invite à éviter le cynisme ou le fatalisme : il faut repenser notre rapport aux technologies pour qu’elles servent véritablement nos besoins humains fondamentaux. En gardant à l’esprit que la promesse de connexion permanente peut enfermer les individus dans un cercle vicieux d’interactions faciles et confortables, mais dénuées de profondeur et d’authenticité — particulièrement chez les jeunes générations qui expriment paradoxalement un désir fort de relations vraies et directes —, la transformation des liens sociaux par la technologie crée un risque de déshumanisation des interactions, niant l’importance cruciale de la solitude et de la présence marquée pour une vie relationnelle de qualité.

Au-delà des changements de paradigmes provoqués par la révolution numérique, considérons les enjeux les plus problématiques qu'elle a engendrés dans la société.

⁴⁸France Inter, *La Lutte Enchantée - Sortir des écrans et retrouver l'empathie*, (2025)

En réaction à un fait divers du 10 juin 2025 en France, où un collégien a poignardé sa surveillante, le psychiatre Serge Hefez sonne l'alarme sur la chute libre de la capacité d'empathie des adolescents, largement due à une exposition précoce et prolongée aux écrans, qui empêche l'expérience déterminante de l'altérité. Observer le monde par un écran ne permet plus au cerveau d'établir de connexions et une proximité avec la souffrance ou la mort des autres. Le temps moyen d'écran chez l'adolescent atteint six heures par jour — un tiers du temps d'éveil —, soit une heure de plus qu'il y a dix ans.⁴⁸

⁴⁹Jean M. Twenge, *iGen* (2017)

Dès 2012 — année où plus de la moitié de la population américaine possède un smartphone, coïncidant avec l'essor des réseaux sociaux —, les recherches de Jean M. Twenge révèlent des changements émotionnels et comportementaux brutaux chez les adolescents, au point qu'elle suspecte d'abord une erreur statistique. La tendance se confirme les années suivantes, et elle avoue n'avoir jamais observé une telle rupture générationnelle en vingt-cinq ans de carrière. Selon Twenge, il s'agit tout simplement de la pire crise de santé mentale depuis des décennies. Une étude du Monitoring the Future Survey, qui interroge chaque année depuis 1975 le bonheur et les aspects de la vie des lycéens américains, le confirme sans exception : plus un lycéen passe de temps devant son écran, plus il est disposé à développer des symptômes dépressifs. Les écrans creusent une tendance, avalent notre temps, fragmentent notre attention, nous enferment dans des bulles algorithmiques, nous rendent perméables à la manipulation et nous distancient du réel.⁴⁹



↑ Lu, D. L. (2015) Vue aérienne d'Apple Park, siège social d'Apple Inc. à Cupertino, Californie [Photographie aérienne]

Pour Alain Damasio, essayiste et écrivain de science-fiction, nos modes de vie numérisés nous auraient "privés de nos capacités d'écoute, de projection et d'identification à l'autre", toutes issues de l'empathie. Il parle d'un "technococon" individualisant nos existences, mutilant notre nature sociale et interactive, effaçant notre aptitude à prendre la place de l'autre, à concevoir ses souffrances, et repoussant toute forme d'intrusion affective. Tel est le constat auquel il parvient lors de son voyage dans la Vallée du Silicium, berceau de la religion digitale et des GAFAM (Google-Apple-Facebook-Amazon-Microsoft), où les écarts de richesse alarmants font de San Francisco la ville la

plus peuplée de sans-abris aux États-Unis. Abondants dans le quartier de Tenderloin, à proximité des sièges de grandes compagnies comme Twitter, ces gens vivent noyés dans les drogues dures — statistiquement plus mortelles que le Covid — et sont réprimés physiquement par des milices de quartier ; un contraste glaçant face au traitement accordé aux animaux de compagnie des cadres de la tech, que l'on peut voir flâner dans le parc voisin, sans la moindre considération.⁵⁰



↑ Stanton, A. (Réalisateur)
WALL-E [Film] (2008)
Pixar Animation Studios,
Walt Disney Pictures

La tendance à une dépendance confortable à la technologie semble avoir été envisagée dès 1909, avec Edward M. Forster et sa nouvelle d'anticipation *La machine s'arrête*. Celle-ci imagine un monde où l'humanité vit dans des intérieurs souterrains pour fuir une

surface rendue inhabitable par la pollution. Isolés les uns des autres dans des appartements-cellules normalisés, chaque individu dépend totalement d'outils perfectionnés et optimisés pour répondre à tous leurs besoins et assurer un confort absolu, reliés par une machine globale qui les plonge dans une sédentarité profonde. Des inventions telles que les visioconférences ou les messageries instantanées y sont prédites, constituant les formes standard d'interactions dans cette narration, où la rencontre physique devient très rare. La protagoniste, Vashti, se conforme à ce mode de vie, contrairement à son fils Kuno, dont l'esprit libre le pousse à sortir et explorer le monde extérieur. Ce dernier perçoit dans l'inconfort de ce monde une libération face à la monotonie et à la fluidité infernale du monde de la Machine. La Machine devient de plus en plus punitive envers ce type de dissidence, poussant certains de ses "utilisateurs" à la vénérer comme une force religieuse. À mesure que son contrôle devient toujours plus total, Kuno estime que la Machine commence à s'effondrer. Vashti expérimente de plus en plus de dysfonctionnements dans les outils qui l'entourent, qu'elle accepte néanmoins, étant soumise à la Machine. Finalement, celle-ci se détériore au point de ne plus être réparable. Lors de la chute finale, Kuno retrouve sa mère et la prend dans ses bras pour la première fois depuis son enfance. Vashti réalise alors l'importance de la connexion entre l'humanité et le monde naturel, soulignant le danger d'une dépendance excessive à la technologie. Forster désigne ici la technologie comme l'ultime force de contrôle, critiquant

⁵⁰ Alain Damasio, *Vallée du Silicium*, Éditions du Seuil / Villa Albertine, 2024

⁵¹ E. M. Forster, *The Machine Stops*, The Oxford and Cambridge Review, 1909

l'absence d'autonomie qu'elle engendre pour notre survie. Il évoque également la vulnérabilité du corps, effacée par le développement intellectuel et spirituel permis par le confort technologique, qui empêche toute adaptation à de nouveaux environnements et à de nouvelles façons d'être et de faire. La question de la nécessité d'altérité est aussi mise en avant ; l'altérité, ou comme en parle Levinas, "l'irréductibilité d'autrui", insiste sur le fait que l'autre n'est pas un objet à comprendre ou à assimiler, mais un sujet infini imposant une responsabilité morale envers sa vulnérabilité et sa singularité.⁵¹



↑ Lechevallier-Chevignard, E. *Les Allégories de Platon : La Caverne de Platon* (1855-1857)
[Série d'articles illustrés]
Le Magasin Pittoresque

Un parallèle clair s'établit entre la nouvelle de Forster et l'allégorie de la caverne de Platon : une zone de confort est aussi une prison, où nos idées ne se renouvellent plus et deviennent des illusions. Il devient nécessaire d'accepter difficulté et inconfort pour expérimenter le monde réel et véritable, en refusant la sécurité illusoire. Dans les deux récits, ceux qui s'éveillent par réflexion critique et curiosité tentent d'informer les prisonniers encore enchaînés, mais se heurtent à leur refus et incompréhension. Ces "illusions" — ombres projetées sur les murs de la caverne, perçues comme véritables par des prisonniers résignés à leurs chaînes — trouvent un écho dans l'actualité : les images et vidéos générées par intelligence artificielle, de plus en plus difficiles à identifier comme factices. Récemment, la propagande pro-russe a diffusé sur les réseaux sociaux des "deepfakes" particulièrement réalistes montrant des soldats ukrainiens en larmes, désespérés et se rendant à l'envahisseur, dans le but de démoraliser et perturber la mobilisation ukrainienne. Tout cela révèle comment le système technologique actuel permet le contrôle des perceptions et de la relation au réel des individus.⁵²

⁵² FranceInfo. *Guerre en Ukraine : les Russes frappent les Ukrainiens au moral avec des vidéos générées par intelligence artificielle*
[Extrait de journal télévisé]

Cette idée d'une nécessité de refuser le confort pour permettre le renouvellement de soi trouve des échos de nos jours dans la culture du design numérique, à travers le concept de *design friction* (à ne pas confondre avec le design fiction). Face à un usage normé du numérique instaurant un rapport toujours plus fluide et lisse au monde — en priorisant l'efficacité, l'immédiateté et la performance —, il devient nécessaire de retrouver une forme de friction (des obstacles, des imperfections, des résistances) pour renouer un rapport authentique aux choses, et surtout aux autres. Moins exploitative et plus

⁵³ Maurer, L., Wouters, R., & Barancouá, A. (2023) *Designing Friction - A call for friction in digital culture* [Manifeste] <https://designingfriction.com>

humaine, la friction offre un temps de réflexion, une immersion sensorielle et corporelle plus engagée, ainsi qu'une prise de conscience du présent et de nos actions en son sein. La philosophe Miriam Rasch indique qu'un effacement total de la friction équivaldrait à faire du sur-place : un futur parfaitement prévisible ne serait qu'un présent continu. Pour avancer, il faut donc s'éloigner de la prédictibilité et de la standardisation performative qui dominent la conception numérique contemporaine (algorithmes, récupération des données personnelles), pour promouvoir des usages valorisant la richesse de la complexité humaine.⁵³

L'avènement des technologies numériques aura redéfini les modalités de présence et transformé la temporalité des échanges humains, entre immédiateté et fragmentation. Si ces outils offrent des espaces inédits d'empathie collective et participative (memes, campagnes virales), ils menacent aussi la résonance émotionnelle par la réduction des indices sensoriels et la dépendance à un confort individuel, alertant sur une chute de l'altérité et une crise générationnelle. Ce confort technologique est une prison illusoire : seules l'altérité et la friction permettent

Présentation par M. Zuckerberg au Mobile World Congress (MWC), Barcelone (2016) [Photographie] ↓



le renouvellement de soi et des liens authentiques. Repenser nos usages numériques ne demande alors pas de produire un retour en arrière, mais de faire preuve d'une exigence éthique afin de concilier technologie et humanité, en valorisant complexité et vulnérabilité face à l'efficacité prédictive.

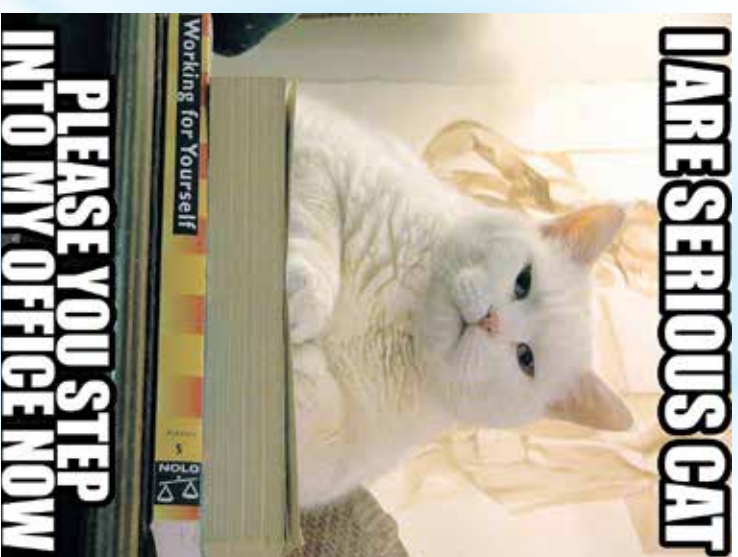


↑ Library of Congress, Division des estampes et photographies, Collection Gilbert H. Grosvenor (1892)
Bell a l'inauguration de la ligne téléphonique longue distance entre New York et Chicago
 [Photographie] Bibliothèque du Congrès



↑ Homme et femme utilisant des téléphones (1910)
 [Carte postale]

Présentation de l'iPhone 4 à la Worldwide Developers Conference par Steve Jobs (2010) [Photographie] Apple Inc. ↴



↑ Exemple de même Internet "lolcat" "Ordoveza, P. (2007) [Photographie]



↑ Linden Lab. (2003) *Second Life*
[Capture d'écran]

Lu, D. L. (2015) Vue aérienne d'Apple Park,
siège social d'Apple Inc. à Cupertino, Californie
[Photographie aérienne] ↓





↑ Lechevallier-Chevignard, E. *Les Allégories de Platon : La Caverne de Platon* (1855-1857) [Série d'articles illustrés] *Le Magasin Pittoresque*

Stanton, A. (Réalisateur) *WALL-E* [Film] (2008)
Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures ↓





Présentation par M. Zuckerberg au Mobile World Congress (MWC), Barcelone (2016) [Photographie] ↓



↑ Jonze, S. (Réalisateur)
Her (2013) [Film]
Annapurna Pictures

Loin de se limiter à un rôle destructeur, en érodant l'empathie par des relations distendues et des interactions médiatisées, le numérique ouvre des horizons pour le contraire : préserver, amplifier ou réinventer cette faculté via des initiatives comme l'entraide locale, les récits vidéoludiques, les œuvres interactives ou les immersions virtuelles. L'analyse qui suit décortique ce potentiel pour de nouvelles formes de proximité émotionnelle et vulnérable.

III Empa-
thies

numé-
riques

Conserver

Si, comme nous l'avons vu, le numérique a l'aptitude générale d'effacer et d'amoindrir notre capacité d'empathie, intéressons nous à des propositions cherchant à le concevoir et le proposer sous des formes assurant la préservation de cette dernière.

Par exemple, le dispositif *BipPop* allie numérique et physique pour proposer un service d'entraide aux personnes vulnérables, prévenant l'isolement lié à la perte d'autonomie. À partir d'une coordination locale subventionnée par les mairies, un système de bénévolat basé sur le volontariat met en place une solidarité entre voisins. Ce projet, coordonné par une application web et mobile (avec une accessibilité téléphonique pour les plus âgés), permet la mise en relation entre aidants et aidés. Les personnes dont l'âge, la santé, le handicap ou la fracture sociale compromettent leur qualité de vie reçoivent ainsi l'appui d'un bénévole, via un système entièrement sécurisé et personnalisé pour chaque collectivité abonnée. Ce guichet unique multi-canal (téléphonique et numérique) connecte les personnes dans le besoin avec des particuliers ou associations. Basé sur le volontariat sans quotas imposés, *BipPop* suscite un esprit communautaire grâce à des rassemblements locaux réguliers entre aidants, renforçant l'engagement citoyen. Fruit de plusieurs années de recherche-action en partenariat avec l'Université de Technologie de Compiègne et l'Institut Godin, *BipPop* s'est déployé depuis 2016 sur l'ensemble du territoire national via les collectivités locales,

favorisant le bien-vivre ensemble intergénérationnel. Ce dispositif restaure une proximité perdue avec les gens d'alentour, valorisant les vulnérabilités de chacun et promouvant l'interdépendance.⁵⁴

⁵⁴ Django Mesh (2016) *Bip Pop* [Plateforme d'entraide numérique]. <https://bippop.com> ↓



Développer

Plutôt que de simplement retrouver et entretenir des formes d'empathie déjà présentes dans les interactions physiques, il devient nécessaire, pour que cette capacité perdure, de la renforcer et de la développer activement grâce à l'usage du numérique.

Le domaine du jeu vidéo, en tant que médium sensoriel, narratif et immersif, offre des possibilités nouvelles d'expériences individuelles et collectives. Au-delà de l'aspect subversif et violent qu'on lui associait à ses débuts — “ça rend les jeunes violents” —, le jeu vidéo a prouvé son potentiel de diversité à travers des œuvres aux dimensions artistiques, esthétiques, ludiques et sensorielles toujours plus variées. Par le biais du multijoueur, il permet des connexions à distance pour vivre des interactions et expériences collectives, qu'il s'agisse de simulations réalistes ou de parcours entièrement inédits. Cette richesse narrative et sensorielle offre l'émergence de jeux vidéo conçus par intention d'auteur, dignes du statut d'œuvres autonomes. De nombreux titres proposent ainsi des expériences à la dimension empathique, nous invitant à partager et incarner différents points de vue, particulièrement depuis l'explosion de la scène indépendante ces dernières années.

Team Ico
Ico (2001)
[Jaquette PlayStation 2]
Sony Computer
Entertainment ↓



C'est dès le début des années 2000 que l'une des personnalités les plus représentatives de ce pan du jeu vidéo entre en scène et initie le mouvement : le Japonais Fumito Ueda. Ancien étudiant de l'Université des Arts d'Osaka, il s'intéresse progressivement à la création d'images 3D par ordinateur, en pleine émergence dans les années 1990, ce qui lui ouvre les portes de l'industrie vidéoludique. Arrivant dans un secteur en plein essor, animé d'une grande ambition artistique, l'entreprise Sony (*PlayStation*) lui accorde carte blanche pour un jeu novateur, résolument à contre-courant des tendances dominantes. Ueda veut s'approprier le médium pour s'éloigner de sa dimension

violente et récréative, et explorer son potentiel artistique et sensible à travers la contemplation et l'émotion. Ainsi naît *Ico* en 2001 sur *PlayStation 2*. Dans ce jeu, le joueur incarne un jeune garçon éponyme, fait prisonnier pour ses cornes et

⁵⁵Game Next Door -
Les héritiers d'Ico
[Vidéo] YouTube (2023)
<https://youtu.be/dt5GjY05FI40>

enfermé dans un mystérieux château plongé dans la brume, à flanc de falaise maritime. Il cherche à s'échapper avec Yorda, une jeune femme mystérieuse ne parlant pas sa langue. Le joueur parcourt ce château labyrinthique, résolvant des énigmes pour progresser, entrecoupées de phases d'action où il défend Yorda — sans défense — contre des ombres cherchant à l'enlever.⁵⁵



↑ Team Ico
Ico (2001)
[Capture d'écran]
Sony Computer
Entertainment

C'est plus ou moins tout ce qui se passe dans *Ico*, et pourtant l'expérience est bien plus riche et marquante qu'il n'y paraît. Outre une direction artistique poétique et soignée, le jeu propose une progression collaborative : Yorda seule peut ouvrir certaines portes, et les puzzles nécessitent son interaction. Mais ce qui marque le plus, c'est le lien affectif créé avec elle. Loin d'être un simple outil, Yorda est un personnage à part entière, conçu

avec soin pour paraître vivante et convaincante. Elle refuse les actions trop risquées, prend peur quand le joueur est en danger, s'amuse à courir après les oiseaux, réagit aux bruits, suggère des solutions en pointant des indices. Il faut même s'asseoir à ses côtés pour sauvegarder — action décisive renforçant son importance. Ces éléments, appuyés par un design minutieux de ses mouvements et expressions corporelles, créent un ensemble cohérent qui installe un rapport de tendresse et de bienveillance, soulignant sa vulnérabilité et la nécessité d'une interdépendance.⁵⁶

⁵⁶Game Maker's Toolkit - Ico,
and Design by Subtraction
[Vidéo] YouTube (2015)
<https://youtu.be/Am5BlyTOiH0>

Pour en arriver là, la conception du jeu s'est déroulée sous le prisme d'une philosophie de "design par soustraction", voulue et assumée par Ueda : un genre de minimalisme "*less is more*" l'ayant conduit à supprimer des aspects entièrement travaillés — environnements complets, mécaniques de game-play —, afin d'explorer les possibles par la création, puis de ne conserver que l'essentiel au service de l'intention centrale : le lien avec Yorda. Ainsi, le choix de design le plus emblématique du jeu consiste en un bouton de la manette entièrement dédiée à l'interaction avec elle : à distance, il permet de l'appeler oralement pour qu'elle se rapproche ; à ses côtés, on lui tient

Team Ico
Ico (2001)
[Capture d'écran]
Sony Computer
Entertainment ↓



la main. Cet engagement sensible est renforcé par la nécessité de maintenir le bouton appuyé pour ne pas la lâcher, tandis que les fonctions haptiques de la manette viennent vibrer pour accentuer l'immersion lors du déplacement d'Ico lorsqu'il tient Yorda par la main. *Ico* articule intelligemment les aspects essentiels

⁵⁷NunoTheDude - This 23 year old game does AI better than most games nowadays [Vidéo] YouTube (2025) <https://youtu.be/2PfqaXjgEKw>

de l'empathie dans un contexte inattendu (le jeu vidéo) : lien signifiant engageant le joueur dans une responsabilité envers un personnage par sa dépendance, sa vulnérabilité, son interaction physique simulée, sa personnalité propre, la sensation de présence émotionnelle qu'elle dégage, l'absence de langage commun et la volonté autonome qu'elle exprime. Cet ensemble d'éléments de design produit une expérience qui marque et change le joueur dans son attitude et son comportement. Beaucoup témoignent de la douceur et de l'humanité que ce jeu leur a insufflées ("Ico m'a changé", "je suis plus sensible et bienveillant depuis que j'ai joué à Ico").⁵⁷



↑ Team Ico
Ico (2001)
[Capture d'écran]
Sony Computer
Entertainment

Ico connaîtra un succès critique retentissant au fil des ans, devenant l'un des jeux les plus influents grâce à la diversité des titres qu'il inspire : projets indépendants à volonté artistique (*Inside*, *Proteus*, *Journey*), productions commerciales à grande ambition narrative (*The Last of Us*), ou même la série *Dark Souls*, célébrée pour avoir marqué un avant et un après dans la culture vidéoludique par ses choix de design radicaux. Cet héritage continue d'insuffler plus de sensibilité, de vulnérabilité et d'empathie dans nos jeux, en solo comme à plusieurs.

En design numérique, des usages existent pour renforcer notre aptitude empathique. Le studio néerlandais *Moniker*, basé à Amsterdam et actif de 2012 à 2023, réunit les designers Luna Maurer, Roel Wouters et Jonathan Puckey. Inscrivant sa pratique aussi bien dans des commandes clients que dans des projets autonomes et expérimentaux, *Moniker* utilise divers médias (impression, vidéo, installations physiques, performances) pour une clientèle variée — institutions culturelles, entreprises comme *Google*, *Apple*, *Mozilla* ou *Unity*. Le studio conçoit des projets explorant l'impact de la technologie sur la vie quotidienne, impliquant activement le public dans des œuvres qui se développent comme des plantes, révélant leurs mécanismes internes. Cette approche éthique, sociale et artistique favorise une compréhension partagée entre créateurs, technologies et utilisateurs, notamment par des mises en œuvre collaboratives. D'ailleurs, c'est *Moniker* qui popularise le concept de *design friction*, témoignant de sa perspective engagée sur la question des technologies contemporaines.⁵⁸

⁵⁸It's Nice That (2020) Studio Moniker on how it's getting harder for small studios to compete with TikTok and Snapchat. <https://www.itsnicethat.com/features/studio-moniker-digital-060520>



↑ Moniker (2022)
Touch for Luck [Œuvre
interactive numérique]
M+ Museum, Hong Kong
<https://studiomoniker.com/work/touch-for-luck>

A Touch for Luck est un projet interactif déployé sur la façade du musée M+ à Hong Kong. Dans ce jeu numérique multijoueur, les participants touchent simultanément l'écran de leur téléphone pour contrôler un poisson (souvent un *koi*, symbole de chance). Une histoire se déroule au fil du jeu tandis que les joueurs collectent des talismans ornant leur poisson, symbolisant gratification et affection. Le jeu s'approprie les mécaniques addictives des réseaux sociaux (likes, vues, followers, popularité) pour interroger critiqueusement l'absurdité et les enjeux psychologiques d'une vie en ligne perpétuellement sollicitée. Il connecte par le toucher des joueurs dans une expérience collective et simultanée, induisant une prise de conscience ludique, émotionnelle et signifiante des interactions virtuelles qui définissent nos liens sociaux actuels.



↑ Moniker (2016)
Homage to the Human Voice
[Installation interactive]
Haus der Kulturen
der Welt, Berlin
<https://studiomoniker.com/work/repeat-after-me>

Homage to the Human Voice est une installation interactive permanente dans une cabine téléphonique au *Haus der Kulturen der Welt* à Berlin. Le visiteur répète mots, phrases et sons, mixés en temps réel avec des enregistrements de visiteurs précédents pour créer une composition sonore collective. Cette expérience souligne l'intimité de la voix humaine et explore ce qui manque aux voix synthétiques des assistants numériques : essence individuelle et émotionnelle. Le tissage d'un lien sonore entre visiteurs à travers le temps — leurs voix entremêlées cohabitant et dialoguant — met en lumière la voix comme vecteur d'identité et d'émotion, suscitant une connexion sensible entre participants et renforçant la conscience de soi et de l'autre par le partage.



↑ Moniker (2015)
Painted Earth [Installation
interactive collaborative]
<https://studiomoniker.com/work/painted-earth>

Painted Earth transforme la surface terrestre en immense toile interactive et collaborative. Par géolocalisation, les utilisateurs laissent un tracé avec leur téléphone en marchant, créant lignes et gouttes d'encre numérique synchronisées et superposées en temps réel. Jusqu'à 200 personnes peuvent peindre simultanément dans une zone, le résultat restant visible indéfiniment. Cette action collective lie les participants par leur mouvement et créativité partagés, créant un sentiment d'unité et d'appartenance en rendant visible l'interaction humaine sur un espace numérique commun, encourageant coopération et participation active à un acte artistique collectif.⁵⁷

Créer

Si ces modalités de rétablissement et de développement de l'empathie sont concevables de manière différente, en dehors de l'environnement numérique, y a-t-il un intérêt à continuer d'utiliser cet outil au regard de son potentiel négatif et destructeur de nos liens ? Ou au contraire, le numérique recèle-t-il un potentiel propre, offrant des formes exclusives et nouvelles d'empathie ?



↑ ⁵⁹ Sermon, P. (1992)
Telematic Dreaming
[Installation interactive
multimédia]
<https://www.paulsermon.org/dream/> ↓

L'artiste contemporain britannique Paul Sermon, connu pour ses installations multimédia, propose en 1992 *Telematic Dreaming* : une œuvre où deux personnes, dans des lits séparés à distance, se voient projetées côte à côte, créant une interaction virtuelle. Le lit devient support d'images vidéo-projetées figurant un partenaire intimement présent malgré la distance.

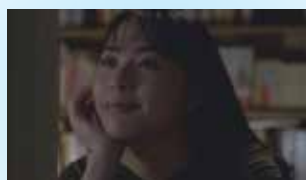
La projection lumineuse de l'autre transforme le toucher du corps projeté en acte intime. Même si le contact physique ne peut être qu'un suggéré, Sermon vise à élargir les sens et ressentis de l'utilisateur. L'immersion dans *Telematic Dreaming* permet, par le croisement du sensuel et sensoriel, un temps de contemplation de l'autre.⁵⁹



Dans un contexte plus quotidien et concret, les débuts du web semblaient proposer des façons inédites de créer des liens. Le film japonais (*Haru*), réalisé par Yoshimitsu Morita en 1996, plonge dans la vie discrète et isolée d'un homme et d'une femme dans la région de Tôkyô, chacun en proie à un vide sentimental. Écrasés par un quotidien urbain moderne et aliénant, ainsi que par leurs angoisses

personnelles, ils se réfugient et se rencontrent sur un groupchat en ligne pour discuter d'une passion commune — le cinéma —, avant d'entamer une relation par échanges d'e-mails. Bien qu'il s'agisse d'une relation épistolaire (ce qui n'est rien de nouveau en soi), c'est la technologie numérique et les forums en ligne qui permettent, dans l'histoire, une rencontre signifiante autour d'un centre d'intérêt partagé. La mise en scène montre intelligemment les messages échangés en gros plans fixes et silencieux sur les écrans d'ordinateurs : une sobriété révélant comment la modalité textuelle transmet intensément les émotions, dans laquelle notre présence dépend du poids de nos mots. Le film rappelle même l'origine des emojis, nés du besoin d'ajouter de l'émotion au texte.

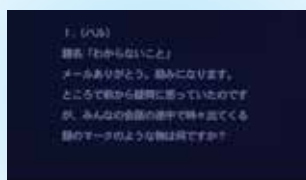
En se révélant progressivement et en sortant de l'anonymat, l'espace numérique devient lieu idéal pour confesser et s'ouvrir à l'autre, laissant s'exprimer tendresse et vulnérabilité, propice à la création d'une interdépendance. Si loin mais si proches, l'authenticité de cet échange en ligne permet une relation saine, sans être biaisée par les apparences.



↑ Morita, Y. (Réalisateur)
(*Haru*) (1996)
[Film] Toho ; Kouwa
International ↓

Ce processus par lequel un individu s'approprié ses expériences pour se définir, se transformer et construire son identité — y compris dans les interactions avec des objets techniques comme les ordinateurs, en tenant compte d'autres sujets — est qualifié d'inter-subjectivation. C'est Serge Tisseron qui établit ce concept, en soulignant

que les mondes numériques, notamment les réseaux sociaux et les jeux en ligne, offrent des espaces inédits pour exprimer et partager des facettes de soi, favorisant un "désir d'extimité" où l'individu expose son intimité pour renforcer son estime de soi. Ces espaces facilitent aussi des pratiques autobiographiques et collaboratives inédites, participant à la construction identitaire. Tisseron met toutefois en garde contre les risques de l'anonymat et de l'absence de régulation sociale sur Internet, qui peuvent générer conflits, angoisses d'abandon, d'envahissement ou de persécution. Un usage conscient et régulé du numérique s'impose donc : ces technologies ne produisent pas automatiquement de



"C'est quoi ces symboles
qui semblent former des
visages qu'on voit lors
des conversations ?"

bonnes formes de subjectivation ou d'empathie, mais peuvent en être des instruments puissants si elles sont bien utilisées. Le numérique apparaît ainsi à la fois comme un terrain favorable à la construction de soi et des relations, et comme un espace de défis psychiques et sociaux majeurs.⁶⁰

La réalité virtuelle constitue un dispositif numérique proche du jeu vidéo, avec lequel elle partage certaines modalités et dimensions. Le terme "réalité virtuelle" (ou "VR") est un abus de langage, englobant un ensemble de dispositifs variables. L'Oxford Dictionary la définit comme la "simulation générée par ordinateur d'une image ou d'un environnement en trois dimensions, avec lequel une personne peut interagir de manière simulée ou physique à l'aide d'un équipement électronique spécial, tel qu'un casque muni d'un écran ou des gants équipés de capteurs". Cette technologie permet la création d'environnements immersifs qui simulent l'illusion d'une présence physique dans

⁶⁰ Tisseron, S. (Dir.) (2013)
*Subjectivation et empathie
dans les mondes numériques*
Dunod

NASA (1992) *An operator working with the VIEW system* [Photograph] NASA Image Archives <https://www.nasa.gov/image-article/view-operator-1992> ↓



un espace artificiel, sollicitant notamment la vue et l'ouïe, mais aussi parfois le toucher et l'odorat. Cette réalité imitée, reproduite, voire inventée et imaginaire, représente un nouvel environnement d'action où une activité sensori-motrice et cognitive complète et spécifique devient possible, seul ou à plusieurs.

Oriane Morriet, chercheuse en réalité virtuelle à l'Université de Montréal, affirme qu'il s'agit d'un médium privilégié pour susciter l'empathie, grâce à ses propriétés à la fois immersives et interactives. Ses études concluent que, pour permettre et optimiser cette empathie, ces propriétés technologiques doivent être augmentées par un design d'expérience et un contexte de réception appropriés, afin d'orienter l'utilisateur vers l'attitude nécessaire. L'usage peu commun de la VR, suscitant un sentiment d'étrangeté

et de nouveauté chez l'utilisateur, peut constituer un facteur important. L'engagement physique dans le virtuel est également un composant clé, dans la mesure où il crée un effet de présence, renforcé par la simulation de la perspective d'un personnage incarné lorsque l'expérience incorpore une dimension narrative.

⁶⁰ Morriet, O. (2021) *La réalité virtuelle, une machine à empathie?* Cinémas, 29 (2), 169–193

Dans un entretien avec Paisley Smith à propos de son projet artistique *Homestay*, une œuvre narrative qui s'approprie l'immersion et l'interaction de la VR pour raconter l'histoire d'une famille d'accueil au Canada recevant des étudiants internationaux, sont abordés des enjeux liés aux attentes et préconceptions entre membres de la famille et étudiants. L'œuvre explore comment l'immersion totale dans une autre



↑ Smith, P. (Réalisatrice) (2017) *Homestay* [Expérience en réalité virtuelle interactive] National Film Board of Canada (NFB) <https://collection.nfb.ca/interactive/homestay>

culture peut engendrer différents conflits, tout en étudiant les notions de famille, d'hospitalité, de nationalité et d'amour. C'est ainsi en mettant les spécificités et possibilités de la VR au service d'une intention artistique plus large, que ce médium révèle un potentiel pour une expérience empathique profonde.⁶¹

Le projet *The Machine to be Another* s'approprie certains éléments de la technologie de réalité virtuelle pour proposer une expérience inédite : vivre dans le corps d'un autre. En couplant casque VR et caméra embarquée, il permet d'échanger sa perspective avec celle d'un autre participant en temps réel. Entre projet artistique et recherche scientifique, ce dispositif vise à développer l'empathie par une expérience immersive et incarnée du point de vue d'autrui, bien au-delà de la simple observation ou narration. Grâce à la technologie numérique, il devient ainsi possible de se mettre littéralement à la place des autres.

Basé à Madrid, ce projet cherche une compréhension profonde entre individus pour lutter contre les préjugés et discriminations, et explorer identité, genre et altérité. En stimulant la réflexion sur les frontières corporelles et sociales, il crée des espaces de dialogue et de sensibilisation, expérimentant de nouvelles formes d'empathie incarnée et qualitative, en s'appuyant sur les sciences cognitives, la performance artistique et les technologies immersives. Par sa volonté pacifiste et humaniste, *The Machine to be Another* est aussi open source, permettant à d'autres



↑ ⁶²BeAnotherLab. (2012). *The Machine to Be Another* [Installation de réalité virtuelle open source] <http://www.themachine.toanother.org>

groupes et institutions d'adapter le dispositif pour des usages éducatifs, sociaux ou artistiques. Son impact, reconnu par plusieurs prix et collaborations (dont avec le MIT), s'est révélé précieux dans des contextes sensibles comme la médiation sociale.

Différentes performances narratives ont ainsi été mises en place : les "*gender swap*" invite un couple à échanger leurs points de vue tout en effectuant des gestes coordonnés, fusionnant leurs volontés et effaçant les frontières entre soi et l'autre ; les "*narrations incarnées*" offrent de partager son propre vécu ou d'expérimenter celui d'un autre (par exemple, avec des réfugiés de guerre). Ces expériences permettent une sensibilisation aux questions d'identité, de genre, de différence culturelle ou ethnique, d'handicap, par une compréhension partagée.⁶²

Le numérique donc recèle un potentiel et des spécificités propres, générant des formes exclusives d'empathie inconcevables hors de ses cadres. Les projets abordés démontrent que la technologie, loin d'être nécessairement destructrice, peut devenir un vecteur puissant d'immersion empathique, d'altérité incarnée et d'une expérience intersubjective inédite de nos liens. Cette liste non exhaustive de propositions — allant du design friction aux body-swaps immersifs — illustre comment des intentions artistiques, éthiques et scientifiques peuvent réorienter les affordances numériques vers la sensibilité et la cohésion humaine plutôt que vers l'exploitation. Le défi n'est pas de rejeter l'outil, mais de le repenser consciemment pour qu'il serve l'humain plutôt que de l'aliéner, ouvrant ainsi des espaces où vulnérabilité, interdépendance et compréhension mutuelle s'épanouissent et se développent.

Django Mesh (2016)
 Bip Pop
 [Plateforme
 culturelle numérique].
<https://bipopx.com> ↓



↑ Team Ico
 Ico (2001)
 [jeu vidéo PlayStation 2]
 Sony Computer
 Entertainment



Team Ico
Ico (2001)
[capture d'écran]
Sony Computer
Entertainment





↑ Moniker (2022)
Touch for Luck [Galerie interactive numérique]
 M+ Museum, Hong Kong
<https://studiomoniker.com/work/touch-for-luck>



↑ Moniker (2015)
Painted Earth [Installation interactive collaborative]
<https://studiomoniker.com/work/painted-earth>



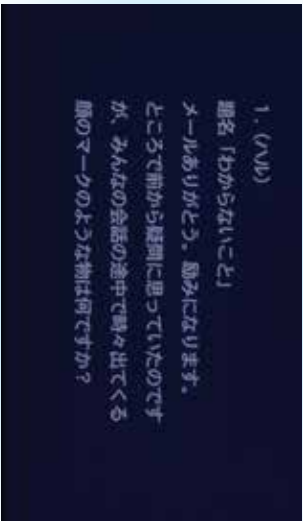
↑ Moniker (2016)
Homage to the Human Voice [Installation interactive] Haus
 der Kulturen der Welt, Berlin
<https://studiomoniker.com/work/repeat-after-me>



Sermon, P. (1992)
Telematic Dreaming [Installation interactive multimédia]
<https://www.paulsermon.org/dream/>



"C'est quoi ces symboles qui semblent former des usages qu'on voit lors des conversations ?"



Morita, Y. (Réalisateur) (*Haru*) (1996)
[Film] Tono: Kouwa
International ↓



↑ NASA (1992) An operator working with the VIEW
system [Photograph]
NASA Image Archives <https://www.nasa.gov/image-article/view-operator-1992>



↑Smith, P. (Réalisateur) (2017) *Homestay* [Expérience en réalité virtuelle interactive] National Film Board of Canada (NFB) <https://collection.nfb.ca/interactive/homestay>

BeAnotherLab. (2012). *The Machine to Be Another* [Installation de réalité virtuelle open source] <http://www.themachinetobeanother.org> ↓



À travers ces analyses successives, l'empathie s'est révélée comme un fil conducteur de notre humanité — à la fois constituant anthropologique et construction culturelle toujours en mutation. D'abord envisagée dans sa nature plurielle, elle s'est affirmée comme une aptitude vivante, façonnée par l'altérité et la diversité des expériences humaines. En se déployant dans les sphères sociales, professionnelles et politiques, elle démontre que notre capacité à ressentir l'autre ne se réduit pas à un instinct, mais dépend d'un tissu de conditions relationnelles, symboliques et éthiques.

L'émergence du numérique a bousculé ces équilibres, modifiant nos modes de présence et nos schémas attentionnels. Pourtant, loin de signer la disparition de l'empathie, ces mutations invitent à sa réinvention. Les nouvelles technologies ne constituent pas une simple menace, mais un laboratoire de transformation, où s'expérimentent d'autres formes de proximité sensible et de coexpérience. Le défi, aujourd'hui, consiste à maintenir vivante la tension entre efficacité technologique et exigence relationnelle, et à préserver la lenteur et la vulnérabilité comme conditions d'une empathie véritable.

Ainsi, penser l'empathie à l'ère numérique revient à interroger le devenir du lien humain lui-même : comment continuer à ressentir ensemble dans un monde médiatisé ? Ce mémoire propose d'y voir non une perte, mais une transition — celle d'une humanité apprenant à se reconnecter à travers de nouveaux langages, capables de conjuguer sensibilité et conscience critique.

Entretien

avec Émilien Dereclenne, philosophe

Pour commencer, pourriez-vous vous présenter, retracer votre parcours et nous parler de vos activités actuelles, des domaines dans lesquels vous intervenez et des projets que vous avez réalisés ou menez - je pense notamment à votre travail de philosophe couplé à celui sur un projet d'application de rencontre ?

Initialement violoncelliste, je me suis ensuite tourné vers la psychologie et la philosophie, jusqu'à obtenir un doctorat en philosophie, spécialisé dans les sciences cognitives et les technologies. Pendant ma thèse à l'Université de Technologie de Compiègne (UTC), j'ai parallèlement lancé une activité de consultant sur l'impact social, sociétal et cognitif de l'intelligence artificielle. J'ai ainsi intégré des équipes de développement IT (technologies de l'information), collaborant étroitement avec des designers, développeurs, chefs de projet et clients, notamment sur des projets d'applications mobiles proches de la notion de *care* – des outils destinés à aider les gens à prendre soin d'eux-mêmes et des autres, souhaitant "augmenter le couple".

Cependant, sous la contrainte du marché, ce projet a dévié après cinq ans vers une application de rencontre plus prosaïque. En parallèle, ma thèse explorait comment les technologies configurent et métamorphosent l'affectivité et l'imagination. Aujourd'hui, en post-doctorat dans une faculté où j'enseigne la philosophie des sciences et des technologies, je tire personnellement les leçons de ces huit années d'expérience dans un essai sur l'amour, l'intelligence artificielle et le design, en les analysant sous un angle philosophique.

En discutant autour de moi de ce projet autour du numérique et l'empathie, j'ai souvent entendu la réaction : "Ah oui, tu vas faire une application de rencontre ?"; ce qui m'a beaucoup frustré. Cela fait une dizaine d'années que j'ai un rapport de l'ordre de l'addiction à ces applications, que je perçois comme une façade biaisée, priorisant avant tout le profit au détriment de la construction de relations authentiques. Ces outils semblent exploiter des schémas de dépendance propres à certains produits numériques, créant un paradoxe : ils se présentent comme bénéfiques pour nos relations,

mais leur vrai intérêt est de retenir notre attention indéfiniment, en jouant sur l'espoir qu' "il peut toujours se passer quelque chose" – un phénomène propre au capitalisme de surveillance.

Est-ce que tu fais allusion au néo-consumérisme amoureux ?

Ça consiste en quoi, cette notion ?

C'est l'idée selon laquelle les applications de rencontre transforment nos relations interpersonnelles en appliquant une logique consumériste. Un ouvrage notable aborde cette question sur un plan psychologique et philosophique (*L'application de rencontre : points de décryptage du néo-consumérisme amoureux* de Sayad Gelmami et François Nicole).

Cependant, cette critique reste classique et, à mon sens, manque de profondeur, car une analyse plus fine repose sur une philosophie du design et ses intentions sous-jacentes. Typiquement, l'approche internationaliste identifie une visée capitaliste – maximiser le profit – via le design : on rend addictif, on enferme les utilisateurs cibles dans un tunnel de conversion, on les séduit avec une promesse qu'ils achètent, créant un espace interactif perpétuant l'illusion d'une promesse honorée. Pour l'application sur laquelle j'ai travaillé, la réflexion constante portait sur la fidélisation, fondée sur le principe qu'il ne faut pas favoriser la rencontre amoureuse – sinon, on perd l'utilisateur. Ce paradoxe oppose la promesse publique (faire rencontrer l'amour) à l'objectif réel (les retenir sur l'application), révélant les contradictions d'un capitalisme prédateur.

Dans un roman que j'ai écrit, j'ai illustré cela par la figure d'un « nouveau Léviathan », une métaphore désignant des espaces comme la Silicon Valley ou La Défense à Paris, qui par leur architecture de verre réfléchissent l'extérieur tout en permettant une vue totale de l'intérieur. Cette métaphore évoque un prédateur observant sa proie sans échange de regards : depuis les baies vitrées, on scrute un marché à conquérir, mais les acteurs extérieurs ne voient que leur reflet, soulignant la prédation verticale du capitalisme sur son marché.

Ça me fait penser au film de Playtime de Jacques Tati, que j'ai vu récemment. Le réalisateur y parle de l'urbanisme moderne, particulièrement avec l'avènement du style architectural international si cher au monde du capitalisme. Tout est mis en scène pour tourner en dérisions ces décors, ces espaces, ces objets

de design qui s'imposent et aux individus et orientent leur façon d'être. Et il y a justement une présence importante dans ce film du verre, séparant le dedans du dehors, fragmentant les espaces tout en les unissant, ce qui me fait penser à ce que dont vous parlez.

Je ne l'ai pas vu, mais je vais le regarder immédiatement. C'est très intéressant et c'est une excellente première approche du problème. En littérature sur le design, je te recommande alors trois auteurs clés : Victor Papanek, Tony Fry et Anne-Marie Willis – cette dernière étant une philosophe contemporaine du design. Contrairement à l'analyse intentionnaliste, leur perspective se concentre sur le fonctionnalisme, une mentalité "computationnelle", plutôt que sur une critique idéologico-politique du capitalisme (prédation, maître-esclave, aliénation marxiste ou hégélienne). Pour eux, le design porte en essence cette logique : il est historiquement et ontologiquement lié au fonctionnalisme, visant à maximiser le matching – l'ajustement optimal entre le design et l'expérience utilisateur, ou entre utilisateurs eux-mêmes. Quelques exemples concrets : en gestion des ressources humaines, où des tests MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) servent à aligner des profils psychologiques compatibles ; dans les applications de rencontre, via l'usage de l'IA pour calculer des compatibilités durables, ou des ajustements relativement à nos hobbies, opinions politiques ou milieux socio-économiques.

Quel que soit le critère d'ajustement choisi par une application de rencontre, on reste dans une logique fonctionnaliste : la promesse est d'arrêter de "perdre du temps" en rencontrant les "bonnes personnes" ou le "bon partenaire". Ce partenaire idéal n'est pas celui qui vous confronte à vous-même, à l'altérité ou qui favorise votre croissance personnelle, mais celui qui matche parfaitement avec vos attentes actuelles. C'est identique à ce que fait Amazon, en recommandant des produits alignés sur vos recherches passées, ou aux algorithmes de personnalisation culturelle, qui adaptent le contenu à vos visionnages précédents pour renforcer et définir votre système d'attentes. Ainsi, au-delà d'une simple analyse intentionnelle du profit, l'enjeu du design réside dans cette logique fonctionnaliste et dans la mentalité qui l'imprègne et régit l'ensemble du domaine.

La question centrale pour un designer ou un philosophe du design aujourd'hui est de savoir si l'on peut échapper à ce fonctionnalisme et à la logique capitaliste prédatrice, pour créer des formes de design authentiques qui redéfinissent le monde, favorisent des mentalités alternatives, et promeuvent véritablement l'empathie et la rencontre humaine. Cela implique aussi de se positionner politiquement et institutionnellement – peut-être davantage dans une dynamique associative qu'entrepreneuriale. À cet égard, je recommande l'ouvrage de Vincent Beaubois, ancien professeur de philosophie devenu maître de conférences à Nanterre : *Vers une pensée mineure du design* (ou *La zone obscure*), qui explore cette voie.

Peut-on résumer la fonctionnalité à une logique de performance et d'efficacité ? J'y pense car vous amenez l'exemple de la gestion des ressources humaines et de leur rôle fonctionnaliste. Je mentionne justement dans mon mémoire les travaux de Johan Chapoutot, historien spécialiste du nazisme, qui traite de la manière dont le management contemporain hérite directement de pratiques et méthodes mises en place à grande échelle sous le régime nazi, à travers une valorisation intense de l'efficacité. À cela vient s'ajouter le sujet du capitalisme de surveillance, dominant dans le numérique actuel : mais dès les années 1930, IBM (entreprise américaine pionnière de l'informatique) a entrepris un partenariat économique avec le régime nazi en leur fournissant des proto-ordinateurs à cartes perforées pour stocker et ficher les populations (ce qui fait écho avec la collecte des données à des fins économiques aujourd'hui) déportées avec une efficacité redoutable. Les auteurs de ces recherches soulignent que le projet de déportation n'aurait pas été aussi performant sans ces technologies, reliant ainsi performance et efficacité aux objectifs fondamentaux du fonctionnalisme. Et aujourd'hui, avec l'IA, le capitalisme de surveillance et la collecte de données n'a jamais été d'une telle envergure.

Sur la notion de gouvernementalité algorithmique, ce mode de gouvernance qui utilise les algorithmes pour piloter les comportements sociaux et politiques en transformant les données en normes contraignantes, souvent au détriment de l'autonomie humaine et de l'intérêt commun, on trouve des travaux qui analysent les transformations profondes de la politique à l'ère de l'intelligence artificielle. Les principaux auteurs dans ce domaine sont Thomas Berns et particulièrement

Antoinette Rouvroy, qui est très investie sur la question. Ce sont des philosophes inscrits dans la lignée de Foucault, Deleuze et Stiegler. Partant de ce constat — la situation actuelle et les problèmes qu'elle soulève —, on peut se demander comment changer de logique et d'état d'esprit : passer d'un fonctionnalisme pur à une approche plus empathique et attentive dans la conception technique.

Vous avez fait mention précédemment de la philosophie du care, et plus particulièrement le care design, émerge depuis quelques années comme une alternative. Je lis actuellement bell hooks, une écrivaine afroféministe qui, dans son essai À propos d'amour, cherche à promouvoir l'amour non plus comme un simple sentiment, mais bien comme un acte à la portée politique concrète. Une approche qui rejoint l'esprit du care. Alors, s'il est nécessaire pour concevoir un design plus empathique de réorienter notre pensée, aujourd'hui axée sur un fonctionnalisme dominant, vers des modèles alternatifs plus empathiques et centrés sur le soin, est-ce qu'il ne faudrait pas promouvoir des schémas de pensée alternatifs et porteurs de valeurs spécifiques comme le care ?

C'est une excellente question, qui me préoccupe aussi. Du point de vue d'une approche socio-matérielle marxiste, tout ne dépend ni du design ni de ses finalités, mais plutôt du contexte transactionnel humain, des rapports corps à corps et socio-économiques, c'est-à-dire du milieu dans lequel le design s'inscrit. Pour le dire simplement, tant qu'on reste confiné à l'entreprise — avec ses codes, ses hiérarchies, ses implicites, ses angles morts et sa culture —, on ne s'en échappera pas. C'est ce que j'ai vécu en tant que philosophe entrant en entreprise pour y faire du design : malgré toutes les intentions, finalités et conscientisations possibles, des impératifs concrets et opérationnels s'imposent, emportant tout dans une machinerie où le design reste instrumental, réduit à matérialiser une mentalité préexistante.

Ainsi, quand tu évoques l'amour comme acte, cela me fait penser au design comme acte politique. La question devient : comment designer ailleurs, autrement que dans mon cadre habituel ? J'ai passé huit ans avec des clients, des designers, développeurs, psychanalystes et managers, dans un bureau

d'entreprise. Designer, c'était vivre ensemble, chacun avec nos relents et blessures affectives, en tentant de les compenser collectivement à travers une mentalité fonctionnaliste. Ne pourrait-on pas faire de même — être ensemble, avec nos blessures, les traiter et compenser collectivement —, mais dans une mentalité libérée des objectifs fonctionnalistes de l'entreprise : performativité, augmentation de la performance, contraction du temps, gain d'efficacité ? Dans cette même idée, est-ce qu'on peut traiter la société autrement que la manière dont on gère une start-up ? Est-ce qu'on peut traiter notre segment de marché autrement que comme une start-up ? On met le doigt sur le conditionnement du contexte politique dans lequel on fait du design.

Le design me semble être l'enjeu du siècle — à l'image de ce qu'a pu dire Jacques Ellul de la technique (dans son essai *La Technique, ou l'enjeu du siècle*). En tant que philosophe, je suis convaincu que c'est dans une équipe de design que la philosophie doit se déployer. Pourquoi ? Parce que le design consiste à se designer soi-même et à designer le monde en manipulant constamment des concepts. C'est là que le monde et la pensée se configurent, de manière ultra-incarnée. C'est là que la philosophie revient à la vie, au corps, au social, au réel. Comme Hobbes l'exigeait en appelant à revenir aux faits. Aujourd'hui, pour cela, il faut aller dans une équipe de développement : c'est là que tout se joue concrètement. Or, majoritairement, ces actions prennent corps en entreprise, un contexte qui biaise complètement l'activité de design. Il faut donc inventer des situations de design ailleurs : associatives, collectives, n'importe où. Le design, comme la pensée, n'est pas abstrait en soi — John Dewey l'affirmait : "il y a toujours des situations de design". Le *design thinking* pose la question de la méthode, mais pas celle de son incarnation : d'où on pense ? Quels rapports sociaux régissent cette pensée designante ? Norbert Wiener, inventeur de la cybernétique (du grec *kubernân*, "gouverner"), comparait le milieu de l'entreprise à un harem où tout le monde est assujéti au sultan — le client —, dans une dépendance financière, hiérarchique et symbolique verticale : un féodalisme pur (ce n'est d'ailleurs pas pour rien qu'on parle aujourd'hui de techno-féodalisme). En tant que philosophe en entreprise, je me vois comme un bouffon du roi : noble rôle, car seul lui peut parfois déjouer la logique de pouvoir, mais toujours en son sein. Tout cela pour dire qu'il faut réfléchir au contexte du design.

Je relie de nouveau le care à ce que vous dites : c'est un courant de pensée associé à un environnement précis, aux besoins et aux enjeux spécifiques (l'hôpital), mais qui vient à l'inverse se déployer de façon généralisée avec l'ambition de transformer la société dans son ensemble. On est bien dans le même ordre idée ?

Oui, c'est ça. L'idée, c'est de sortir à la fois de la logique capitaliste centrée sur le profit et du cadre même qu'elle a produit, c'est-à-dire l'entreprise, afin de construire d'autres espaces fondés sur des rapports sociaux différents. Cela implique une remise en question des hiérarchies et une réflexion politique sur les formes de relations que nous entretenons. Cette perspective rejoint les pensées féministes, notamment celles de Judith Butler, qui proposent une "politique des alliances" en opposition à la logique de domination. Le concept de care en découle directement : il s'agit de remplacer les relations hiérarchiques et verticales par une dynamique d'accueil, de collaboration horizontale et d'intelligence collective — une véritable politique fondée sur les liens et la coopération.

On est sur un nouveau système de valeurs qui se met en place afin de remplacer les valeurs capitalistes, souvent arborées par les acteurs et bénéficiaires de ce système aujourd'hui dominant. Tout à fait. Pour moi, c'est un véritable projet politique, qui passe par l'invention de nouvelles formes de design et de nouvelles manières de concevoir. Aujourd'hui, exercer le métier de designer revient souvent à intégrer la logique capitaliste et fonctionnaliste, en travaillant au service de clients dont les valeurs idéologiques sont problématiques. D'après mon expérience, ce milieu peut être violent : j'y ai rencontré des comportements xénophobes, sexistes, autoritaires, empreints d'un mépris de classe et d'une fascination pour les régimes autoritaires, notamment celui de la Chine. Ce n'est pas anecdotique, mais révélateur d'un système global. Ces attitudes traduisent un automatisme de pensée issu du cadre capitaliste lui-même. Les auteurs qui analysent ces dynamiques montrent d'ailleurs que ces idéologies — nationalisme, autoritarisme, pensée computationnelle — forment un ensemble cohérent, amplifié aujourd'hui par notre usage de l'intelligence artificielle. Cela construit une forme de "fabrication du monde", mais dans une perspective clairement dystopique.

Dans mon mémoire, j'avais évoqué Alain Damasio et son ouvrage Vallée du Silicium, où il décrit son voyage quasi spirituel dans la Silicon Valley. Il y observe une dimension presque religieuse chez les employés d'Apple, révélatrice d'un véritable système de valeurs et d'idées. Damasio met en évidence comment cette mentalité, propre au modèle techno-capitaliste, conduit à des inégalités profondes et des désastres humains ahurissants. À San Francisco, par exemple, il souligne le contraste frappant entre la richesse extrême des entreprises de la tech d'un côté et de l'autre la précarité massive, notamment le nombre élevé de sans-abris et les ravages de l'épidémie d'opioïdes. Un décalage qui illustre, selon lui, le profond déficit d'empathie au cœur du modèle de pensée dominant dans la Silicon Valley. C'est cet aspect que je cherche ici à souligner : la manière dont ce berceau technologique révèle les conséquences sociales néfastes d'une vision du monde fondée sur le fonctionnalisme et la performance.

On partage le même constat : le design se trouve aujourd'hui face à une impasse. En dehors de logiques capitalistes, seules des approches alternatives — plus collaboratives, horizontales et collectives — semblent offrir des perspectives de renouvellement. Revenons aux applications de rencontre : concevoir ces outils sous l'angle du care paraît intéressant, mais cela reste paradoxal, car la rencontre relève avant tout du corps et du social. Or, les lieux physiques de socialisation se raréfient, notamment depuis le confinement, tandis que la culture se déplace de plus en plus vers l'écran. La question devient alors : comment imaginer des dispositifs numériques capables de favoriser un engagement corporel et collectif, sans tomber dans les logiques de prédictabilité et de contrôle propres au numérique ? L'expérience montre que ces applications reposent souvent sur la promesse de prédire la compatibilité amoureuse à partir de données ou de préférences préétablies. Pourtant, la véritable rencontre naît de la surprise, de l'altérité, de ce qui vient bousculer nos attentes. C'est précisément cette rupture, ce surgissement imprévisible de l'autre, qui échappe à tout modèle de calcul et constitue l'essence même de l'expérience humaine et amoureuse.

On en arrive aux idées du design friction, qui dans toute la sémantique employée pour sa définition ramène aux idées de corps et de physicalité.

D'ailleurs, peut-être qu'il est ainsi nécessaire de pouvoir articuler et associer différentes pensées alternatives dans un même mouvement face à l'aspect monolithique du modèle dominant ? De valoriser la souplesse des pluridisciplinarités pour s'éloigner du schéma fonctionnaliste, où chacun doit se tenir sagement à son rôle ?

J'en reviens au design architectural, et à quel point celui-ci influence les dynamiques sociales, comme le montre Jacques Tati dans son film. À l'université de Nanterre, par exemple, il y a eu une véritable rupture : auparavant, les couloirs étaient ouverts et favorisaient les échanges entre les différentes disciplines — philosophie, littérature, langues, ingénierie. Puis, pour une raison obscure, on a installé des portes partout. Résultat : les espaces autrefois traversants et vivants sont devenus cloisonnés, les rencontres spontanées ont disparu, et la communication entre les filières est devenue presque impossible.

On met le doigt sur cette nécessité de la rencontre ; or, je cherche justement à positionner mon projet de diplôme autour du paradoxe entre interaction numérique et besoin de rencontre physique pour permettre l'empathie.

Ce paradoxe mérite d'être approfondi : il ne suffit pas de constater que le numérique est désincarné et virtualisé pour s'arrêter là. La question devient : comment créer des ponts, des agencements entre le virtuel et l'incarné ? Un outil philosophique pertinent pour penser cela est l'agencement organologique de Bernard Stiegler. Cet agencement désigne un savoir-faire — savoir vivre, calculer, jouer, parler — non comme une faculté mentale isolée dans le cerveau, mais comme un produit en acte, résultant de l'entrelacement entre organes corporels (main, œil) et organes techniques. Prenons l'exemple du savoir musical : au XVII^{ème} siècle, il implique de danser une gigue ou un menuet sur une piste, de jouer d'un instrument matériel en interaction avec d'autres musiciens et danseurs, dans un espace architectural comme une cour ou une place de village. Ainsi, le savoir émerge d'un agencement global entre corps instrumentés, outils, instruments et architectures sociales.

Prenons l'exemple de l'apparition de la radio : elle court-circuite l'agencement organologique traditionnel. Auparavant, faire de la musique impliquait d'aller sur la place

du village, d'assister à un concert, de danser ou de jammer collectivement avec un instrument. Désormais, on peut rester isolé chez soi, jouer seul avec son instrument pendant que la radio diffuse, ou utiliser un sampler, un enregistreur ou même un karaoké pour répéter des morceaux préenregistrés. Ces technologies automatisent la musique et rompent l'entrelacement social, corporel et architectural qui fondait le savoir musical. Elles transforment ainsi les pratiques et font même perdre un certain type de savoir-faire collectif et incarné.

Ça me fait beaucoup penser à l'énaction et à l'externalisme. (L'énaction est un paradigme des sciences cognitives où la cognition émerge d'un couplage dynamique sensorimoteur incarné et situé spatialement entre organisme et environnement, sans représentations internes, s'articule étroitement à l'externalisme radical qui étend les processus cognitifs au-delà du cerveau vers l'espace d'action concret et les outils techniques.)

Ma thèse portait justement sur l'énaction combinée aux idées de Stiegler, et cela rejoint précisément ce diagnostic. Stiegler reconnaît que les automatisations court-circuitent les agencements organologiques, provoquant une dénoétisation — perte des savoirs noétiques (pensée) issus des engagements corporels, sociaux et affectifs. On devient "stupéfait" et abêti par les automates, comme avec la radio ou le sampler qui rompent les pratiques collectives musicales. Pourtant, ce processus n'est pas uniquement destructeur : s'inspirant de Simondon, Stiegler parle de transindividuation, où ces outils génèrent de nouveaux agencements et savoirs. La radio a détruit certains savoirs musicaux traditionnels, mais elle a ouvert la voie au génie du rap ou de l'électro. C'est en cela que la technique est anthropologiquement constitutive : elle transforme sans rupture absolue, via des processus plastiques où l'on réapprend à savoir. Comme chez les Grecs, la philosophie naît du thaumazein — l'étonnement, la stupéfaction face à l'inconnu. Cette dénoétisation peut ainsi devenir le point de départ de nouveaux savoirs : l'avers de l'abatement est un esprit naissant. Pour ton projet autour de l'usage de la VR à des fins d'empathie numérique, l'enjeu est de réinscrire le casque dans un agencement organologique élargi — corporel, social, politique —, transformant la désincarnation en opportunité de plasticité. C'est là que l'énaction et Stiegler théoriseront ces nouvelles façons de savoir et d'agir contre le modèle dominant.

Il faut aller à revers d'une posture simpliste et phobique qui réduit le numérique et le virtuel à la désincarnation, à la perte de sens, de savoir et d'humanité. Une telle vision négative manque de profondeur. La vraie pensée critique n'est pas une simple dénonciation ("c'est nul"), mais une analyse décompositionnelle : elle entre précisément dans le phénomène pour le comprendre, le déconstruire et en dégager les dynamiques complexes. La pensée critique consiste à démonter le phénomène comme on démonte un moteur pour en comprendre le fonctionnement. Elle rejette les raisonnements simplistes et univoques pour adopter une approche dialectique, capable de reconnaître simultanément le négatif, le toxique et le potentiellement positif. C'est le principe pharmacologique de Stiegler : la technique est toujours à double face — poison ou remède —, et son usage dépend d'une analyse précise qui détermine son orientation.

Bibliographie

Ouvrages

³ (2013) Introduction.

Journal de la psychanalyse de l'enfant

⁶ *L'empathie, au cœur du jeu social*, Serge Tisseron, Henri-Pierre Bass dans *L'empathie* 2011/3, pages 20 à 23

¹³ Montel, S. (2016).

Chapitre 11. *L'empathie. 11 grandes notions de neuropsychologie clinique* (p. 209-226). Dunod.

¹⁸ Alain Damasio, *Vallée du Silicium*, Editions du Seuil / Villa Albertine, 2024.

³⁴ Chapoutot, J. (2020).

Libres d'obéir. Le management, du nazisme à aujourd'hui, Gallimard

³⁵ Black, E.

IBM and the Holocaust: The strategic alliance between Nazi Germany and America's most powerful corporation, 2001

³⁶ Masutti, C.

Encore une autre approche du capitalisme de surveillance, 2024

³⁸ Norman, D. A. (2020). *Le design des objets du quotidien*

⁴⁰ Karaki, S. (2024)

L'empathie est politique: Comment les normes sociales façonnent la biologie des sentiments
JC Lattès.

⁴¹ Williams, Raymond *Television: Technology and Cultural Form*, 1974 ; *Communications*, 1962

⁴² McLuhan, Marshall *Understanding Media* (1964) ; *The Medium is the Message* (1967)

⁴³ Hernaez Fourier, F. (2025) *Les nouvelles temporalités dans la communication numérique*, Narratiu School

⁴⁹ Jean M. Twenge,

iGen (2017)

⁵¹ E. M. Forster, *The Machine Stops*, The Oxford and Cambridge Review, 1909

⁶⁰ Tisseron, S. (Dir.) (2013) *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques* Dunod

Articles

⁴ *Note sur l'origine de l'empathie*, Gérard Jorland, Bérangère Thirioux, dans *Revue de métaphysique et de morale*, 2008/2 (n° 58), pages 269 à 280

⁸ *Empathy: Its ultimate and proximate bases*, Stephanie D. Preston and Frans B. M. de Waal

¹² *Who Cares? Revisiting Empathy in Asperger Syndrome*, K. Rogers, I. Dziobek, J. Hassenstab, O. Wolf, A. Convit, Springer Science+Business Media, Inc. (2006)

¹¹ Ndzedi, F.
La responsabilité de l'enseignant vis-à-vis de l'élève. Lecture à partir du statut du visage chez Emmanuel Levinas. Le Télémaque (2023)

¹⁴ *The Real Reason Fans Hate the Last Season of Game of Thrones*, Zeynep Tufekci, *Scientific American*, 2019

¹⁶ Tronick et al. (1978)
The Infant's Response to Entrapment between Contradictory Messages in Face-to-Face Interaction

²¹ Daniel, C. (2008)
Facteurs qui contribuent au développement de l'empathie. Université du Québec Montréal

²² Feldman, R. (2007)
Synchronization interactionnelle mère- enfant et développement de l'empathie

²⁴ Cristofoli, S., Marmion, V., & Traore, B. (2025) *Journée nationale de lutte contre le harcèlement à l'école: résultats de la grille d'auto-évaluation des élèves.*

²³ *The Development of Empathic Concern in Siblings: A Reciprocal Influence Model*, Marc Jambon et al., University of Toronto, 2018

²⁵ France, P. (2024). *Meta et la controverse sur la santé mentale des adolescents : études internes et réactions officielles.* *Journal of Digital Ethics*

²⁷ Danish Educational Research. (2022). *Impact of Klassens tid in primary schools.* *Nordic Journal of Educational Research.*

³³ Speexx (2023) *Le management empathique: la nouvelle clé du management* [Article de blog]
<https://www.speexx.com/fr/speexx-blog/le-management-empathique-la-nouvelle-cle-du-management/>

⁴⁴ Ink, M. (2023)
Temporalités croisées et dynamiques dans les réseaux sociaux, CNRS Publications

⁴⁵ Adolphs, R. (2009) *The social brain: neural basis of social knowledge.* *Annual Review of Psychology.*

⁴⁶ Beauchamp, M.H., & Anderson, V. (2010)
Social cognition and the developing brain: a neuropsychological perspective. Developmental Neuropsychology.

⁴⁷ Immordino-Yang, M.H., & Singh, V. (2024)
Neuroscientific perspectives on digital learning and social empathy. Journal of Affective Neuroscience.

⁵⁸ It's Nice That (2020) *Studio Moniker on how it's getting harder for small studios to compete with TikTok and Snapchat* <https://www.itsnicethat.com/features/studio-moniker-digital-060520>

⁶¹ Morriet, O. (2021)
La réalité virtuelle, une machine à empathie ? Cinémas, 29 (2), 169–193

Podcasts et émissions radio

⁵ *C'est quoi l'empathie esthétique?*
France Culture,
7 Mars 2025

²⁹ France Inter (2024)
Les effets de l'empathie sur la santé
[Émission de radio]

³⁰ Design MasterClass (2021)
Design with Care : Concevoir pour un monde plus vulnérable
[Épisode de podcast, #30]

³⁷ France Culture (2024). *L'empathie peut-elle être un moteur en politique?*
[Épisode de podcast] Radio France

⁴⁸ France Inter, *La Lutte Enchantée - Sortir des écrans et retrouver l'empathie*, (2025)

Sites internet

¹ Harper D. "Empathy" Online etymology dictionary
www.etymonline.com

³² Courteau, R. (2010) *Nombre de suicides à France Télécom*
[Question écrite n° SEQ100413017] Sénat de la République.
<https://www.senat.fr/questions/base/2010/qSEQ100413017.html>

⁵³ Maurer, L., Wouters, R., & Barancouá, A. (2023) *Designing Friction*
A call for friction in digital culture [Manifeste]
<https://designingfriction.com>

⁵⁴ Django Mesh (2016)
Bip Pop [Plateforme d'entraide numérique].
<https://bipop.com>

Studio Moniker
<https://studiomoniker.com/>

⁵⁹ Sermon, P. (1992)
Telematic Dreaming [Installation interactive multimédia]
<https://www.paulsermon.org/dream/>

Vidéos

¹⁷ Cyrulnik, B. (2025) *Un cerveau seul est un cerveau atrophié* [Vidéo] Le Figaro
<https://video.lefigaro.fr/figaro/video/boris-cyrulnik-un-cerveau-seul-est-un-cerveau-atrophie-1/>

⁵⁵ *Game Next Door - Les héritiers d'ICO* [Vidéo] YouTube (2023)
<https://youtu.be/dtSGY0SF40>

⁵⁶ *Game Maker's Toolkit - Ico, and Design by Subtraction* [Vidéo] YouTube (2015)
<https://youtu.be/AmSBlyT0ih0>

⁵⁷ *NunoTheDude - This 23 year old game does AI better than most games nowadays* [Vidéo] YouTube (2025)
<https://youtu.be/2PfqaxjgEkw>

Autres

¹⁵ Cours SC25 - *Cognition sociale: interactions et collectifs*,
Florent Levillain,
Université de Technologie de Compiègne

²⁶ Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance (DEPP) (2025)
Cyberviolences dans les établissements scolaires et dans la société (Insee)

²⁸ Gordon, M. (1996) *Roots of Empathy*
Toronto, Canada.

³¹ Sportouch, Y. (2025) *L'urbanisme du care: une éthique professionnelle pour répondre aux enjeux d'aujourd'hui et de demain* [Entretien] Demain La Ville
<https://www.demainlaville.com/urbanisme-du-care-une-ethique-professionnelle-pour-repondre-aux-enjeux-daujourd'hui-et-de-demain/>

³⁹ Esposito, N. (2025) *UXD1 - Design d'expérience utilisateur*
[Cours universitaire] Université de Technologie de Compiègne, France.

⁵² FranceInfo. *Guerre en Ukraine : les Russes frappent les Ukrainiens au moral avec des vidéos générées par intelligence artificielle*
[Extrait de journal télévisé]

*Merci à Patrick Doan, mon tuteur
de mémoire, pour ses conseils savants
et dynamiques.*

*Merci à Alisa Nowak pour sa présence
bienveillante, son implication
et son soutien depuis 5 ans.*

*Merci à Emilien Dereclenne pour ses
échanges passionnés et passionnants
pendant (et après !) notre entretien.*

*Merci à tous mes enseignants de
l'ÉSAD d'Amiens et de l'Université de
Technologie de Compiègne pour leurs
précieuses transmissions.*

*Merci à toutes ces belles rencontres amicales
lors de ce long parcours à l'ÉSAD,
qui m'enrichissent et continuent de
me faire sourire.*

*Merci à mes parents, mes frères et sœur,
mes neveux.*

*Rédaction, conception graphique
et éditoriale*
Lucas Hureau

Tuteur
Patrick Doan

Caractères typographiques
Amaranth, Gesine Todt (2011)
Meteor, Marie Deloffre (2021)

Papiers
Artic Volume White, 90g/m² (Intérieur)
Curious Metallics, 120g/m² (Couverture)

Achevé d'imprimer à l'ÉSAD d'Amiens,
décembre 2025.



L'empathie, faculté sensible et cognitive de compréhension d'autrui, traverse aujourd'hui une profonde transformation sous l'influence des mutations sociales et technologiques. À la fois universelle et culturellement conditionnée, elle oscille entre ouverture et exclusion, selon les contextes où elle s'exerce, du soin à la politique, de l'éducation au design. Si les technologies numériques bouleversent nos manières de percevoir et de communiquer, fragmentant la présence et réduisant parfois la résonance émotionnelle, elles offrent aussi de nouveaux espaces d'expression, d'immersion et de partage. Entre vulnérabilité et connexion, ces dispositifs réinventent des formes inédites d'altérité et de coexpérience, révélant que l'empathie ne disparaît pas à l'ère numérique, mais se redéfinit. Dans ce mémoire, nous traiterons ainsi des conditions, des contextes et des métamorphoses de l'empathie face aux bouleversements du monde contemporain, afin d'envisager comment elle peut devenir un vecteur de recomposition du lien humain, conciliant sensibilité, complexité et interdépendance.



Lucas Hureau
Mémoire de DNSEP
ÉSAD d'Amiens, 2025-26