

Dépôt thèse le
12 mai 2025

la Sclolarité
Humanités

THESE DE DOCTORAT

NANTES UNIVERSITE

ECOLE DOCTORALE N° 603

Education, Cognition, Langages, Interactions, Santé

Spécialité : Psychologie

Par

Mireille YOUSSEF

Développement de l'empathie chez les enfants à travers un jeu pluridisciplinaire appliqué en présentiel et en ligne

Thèse présentée et soutenue à Nantes, le 10 Juillet 2025

Unité de recherche : Laboratoire de Psychologie des Pays de la Loire

Rapporteurs avant soutenance :

Edith GALY	Professeur des Universités, Université Côte d'Azur
Bruno DAUVIER	Professeur des Universités, Aix-Marseille Université

Composition du Jury :

Président :	Bruno DAUVIER	Professeur des Universités, Aix-Marseille Université
Examineurs :	Sophie LELORAIN	Maitre de Conférences, Université de Lausanne
	Nayla NAHAS	Maitre de Conférences, Université de Balamand
Dir. de thèse :	Anne CONGARD	Professeur des Universités, Nantes Université

Titre : Développement de l'empathie chez les enfants à travers un jeu pluridisciplinaire appliqué en présentiel et en ligne

Mots clés : empathie, jeu, en ligne, présentiel, affective, cognitive, comportementale

Résumé : Le jeu offre un terrain privilégié pour favoriser l'empathie chez les enfants (Tisseron, 2010) pour mieux comprendre, ressentir et partager les sentiments d'autrui (Overgaauw et al., 2017). Dans ce but, un jeu pluridisciplinaire en trois étapes (initiation, permutation de rôles, observation pleine consciente) a été développé pour promouvoir l'empathie en ces trois dimensions : affective, cognitive et comportementale chez les enfants de 7 à 10 ans. L'échantillon est divisé en trois groupes d'enfants libanais : un groupe en présentiel, un autre en ligne et un groupe témoin servant de point de comparaison. S'appuyant sur une approche de « Design-Based Research » et d'une méthodologie mixte quantitative et qualitative, le jeu a été implémenté sous forme de séances hebdomadaires de 45 minutes pour une durée de 8 semaines. L'évaluation de l'empathie a été mesurée en pré-test et en post-test en utilisant l'échelle EmQue-CA traduite et validée en français et en arabe sur un échantillon de 379 et 348 enfants libanais respectivement. Les analyses psychométriques ont confirmé la cohérence interne, la stabilité et la validité du construit.

Les résultats du test de Wilcoxon en pré-test et post-test ont indiqué une augmentation significative des scores d'empathie, tant en présentiel qu'en ligne alors que ces scores sont restés invariables pour le groupe témoin. Les box-plots ont visualisé une réduction des disparités après l'intervention. Les résultats de l'observation et l'entretien ont montré des différences de comportement entre le groupe en présentiel et celui en ligne durant les premières séances du jeu qui se sont atténuées au fil des séances reflétant l'utilisation d'un vocabulaire émotionnel plus enrichi, une meilleure attention aux indices verbaux et non verbaux et une aisance dans l'adoption de différentes perspectives en résonance avec l'autre. Ces résultats ouvrent de nouvelles perspectives de recherche pour tester l'impact du jeu à long terme dans différents contextes éducatifs et sociaux.

Title : Developing empathy in children through a multidisciplinary game applied in person and online

Keywords : empathy, game, in person, online, affective, cognitive, intention to comfort

Abstract : Play has an important role in fostering empathy in children (Tisseron, 2010) for them to understand, feel and share the emotions and experiences of others from their own perspective (Overgaauw et al., 2017). For this reason, a three-step multidisciplinary game (initiation, role permutation, mindful observation) was developed to promote the three dimensions of empathy: affective, cognitive, and intention to comfort among children from 7 to 10 years old. The sample is divided into three groups of Lebanese children: a face-to-face group, another online and a control group serving as a point of comparison. Based on a "Design-Based Research" approach and a mixed quantitative and qualitative methodology, the game was implemented in the form of weekly 45-minute sessions for a duration of 8 weeks. Empathy assessment was measured in pre-test and post-test using the EmQue-CA scale translated and validated in French and Arabic on a sample of 379 and 348 Lebanese children respectively. Psychometric analyses confirmed the internal consistency, stability, and validity of the construct.

The results of the Wilcoxon test in pre-test and post-test indicated a significant increase in empathy scores, both in person and online, while these scores remained unchanged for the control group. Box plots visualized a reduction in disparities after the intervention. The results of the observation and interview showed behavioral differences between the in-person and online groups during the first sessions of the game. However, these differences lessened as the sessions went on, reflecting children using a richer emotional vocabulary, having better attention to verbal and non-verbal cues, and being at ease in adopting different perspectives resonating with others.

These findings open new perspectives to study the long term impact of the game across educational and social contexts.