



# COLLOQUE

25 • 26 • 27 • 28 AOÛT

Ax-les-Thermes

#22

Opéré par :



## Colloque scientifique International 2025

### Ludovia #22

Du 25 au 27 août 2025, Ax-les-Thermes (09) France

### Appel à communications

Le colloque scientifique Ludovia poursuit son exploration des problématiques posées par le numérique pour la 22<sup>e</sup> année consécutive. Il convoque des approches en sciences de l'éducation, de l'information et de la communication et les fait dialoguer en pluridisciplinarité avec d'autres disciplines.

En 2025, la thématique retenue est :

#### **“Attention & participation avec le numérique”**

L'attention et la participation ont déjà été abordées à Ludovia en 2016. Il y a un enjeu à renouveler ce questionnement dans le contexte contemporain car les organisations et les modes de pensée continuent d'intégrer le numérique et découvrent l'intelligence artificielle générative. Les interrogations autour de ces thématiques ont donc évolué. Elles questionnent notamment les rapports à l'investissement personnel, au temps, à l'image de soi ou encore à l'efficacité.

L'attention et la participation constituent des indicateurs en apprentissage et dans les économies dédiées au « temps de cerveau humain disponible » (Le Lay, 2004, cité par Bounoux, 2014 : 82). Les avancées technologiques des médias et des plateformes en ligne modifient les manières d'interagir. La qualité de la présence et de l'investissement cognitif, autrefois perçus comme libres, volontaires et spontanés, semble encouragée, voire imposés, par l'école, l'entreprise, le secteur public, les médias, les réseaux sociaux, les jeux etc. Ils deviennent des indicateurs de performance et de productivité.

En éducation, les établissements incluent le numérique dans leurs méthodes d'enseignement (plateformes d'apprentissage en ligne ou hybride, réseaux sociaux éducatifs). Ces médiations interrogent sur la place de l'école et des équipes pédagogiques dans le quotidien des élèves et des familles. Il modifie les actes de sociabilité éducatifs par l'incitation à investir les dispositifs sociopédagogiques. Les IA permettraient, par exemple, d'offrir aux élèves un accompagnement davantage personnalisé, optimisant leur participation sans pour autant se substituer au travail de l'enseignant qui agirait toujours comme intermédiaire dans « une véritable collaboration homme-machine » (Cerisier et Pierrot, 2022 : 9).

D'un autre côté, les élèves et les étudiants viennent avec leurs appareils personnels en contexte scolaire, sans qu'il y ait de véritables possibilités de les prendre en compte. Une refonte de l'école pourrait être pensée incluant cette réflexion (Cerisier, 2015) car la présence de tels outils brouille les

frontières avec la vie quotidienne et étend les logiques attentionnelles. Si pour les plus optimistes, ces technologies ont pour effet une extension des actes de sociabilité, d'autres discours évoquent la nomophobie, la crainte de manquer des informations ou des expériences, l'incitation au marketing de soi, des illusions de performance et d'institutionnalisation personnelle, *etc.* Toutefois, si incitation il y a, elle ne suffit pas à engendrer de compulsion à la répétition de ces comportements. Nécessairement, une telle adhésion repose sur des perceptions au moins partiellement positives des objets et des services numériques, qu'ils soient structurants, utiles, favorisant l'apprentissage, la communication ou l'excitation procurée par les *fake news*. Il est important d'en identifier les effets et de travailler la question de l'éducation aux médias qui reste centrale (Frau-Meigs, 2021).

Dans des travaux récents, Serge Proulx (2017, 2020) a mis en lumière le paradoxe selon lequel cette participation, présentée comme libre, serait orchestrée et encadrée par des plateformes numériques. Ces dispositifs savent métamorphoser les contributions les plus banales en ressources potentiellement monétisables par les algorithmes. Exposées ou invisibles, elles réorientent l'attention, favorisent la participation mais soulèvent des questionnements d'ordre éthique. En effet, les gains immédiats ne sauraient dissimuler la remise en question de la portée émancipatrice et démocratique du Web qui relève d'idéaux toujours d'actualité (Bernholz *et al.*, 2021 ; Oberforff, 2010), tout comme cette portée émancipatrice ne s'opposerait pas à des effets de rationalisation observables, par exemple, dans les milieux militants (Sedda, 2021).

L'attention, comprise comme une ressource et un levier de la participation, fait ainsi l'objet de stratégies de captation qui entraînent des effets de régulation. Pourtant, sollicitations multiples, nécessité d'une disponibilité constante, surveillance et compétition, superficialité des contenus entraînant des sentiments de culpabilité et de vacuité et autres affects négatifs (Fourquet-Courbet, 2017) semblent être des conséquences bien connues dans l'espace social et par les médias. Dès lors, comment prennent-ils autant de place dans les activités numériques des individus et de l'école ? Il y a là un paradoxe puisque ces limitations favorisent simultanément des formes d'innovation personnelle, facilitent l'acquisition ou la palliation de compétences, l'autonomie, la gestion du temps et du quotidien.

Les schémas d'apprentissages sous-jacents aux logiques d'attention et de participation reposent sur des dynamiques sociales ordinaires. L'entraide, les solidarités, le besoin d'appartenance communautaire, l'estime de soi, la distinction, la compétition, les émotions et plus simplement la conversation (Cardon et Prieur, 2016), façonnent le Web depuis ses débuts. De même, liberté et marché agissent de concert pour le développement des technologies du numérique (Cardon, 2019). C'est pourquoi nous invitons pour cette nouvelle édition les chercheurs et chercheuses de plusieurs disciplines à regarder au-delà de la question des apprentissages continus que nécessitent la participation et l'attention en ligne et auxquels les individus, de plus en plus invités à se construire eux-mêmes, doivent s'adapter. Sans pour autant s'y restreindre, nous souhaitons ouvrir une réflexion interdisciplinaire autour du détournement des logiques spontanées d'attention et de participation à des fins marketings et performatives, de la diminution des frontières entre le temps personnel, familial et professionnel ou encore, à leur prise en compte dans des actions et des programmes éducatifs. *In fine*, nous nous intéressons plus largement à la compréhension de tous ces paradoxes qui semblent émerger de l'ancrage durable du numérique dans notre quotidien.

Le colloque scientifique de Ludovia 2025 rassemblera, comme chaque année, des chercheurs de diverses disciplines. Les propositions de communication pourront donc concerner, sans que cette liste soit exhaustive :

- En sciences humaines et sociales : des travaux portant sur les logiques attentionnelles et participatives influencent le rapport à soi et aux autres, voire la question de l'authenticité ;
- En sciences de l'éducation et de la formation : la mobilisation des logiques attentionnelles et participatives à l'école et au-delà. Le numérique accroît-il la présence de l'école à la maison et comment implique-t-il les familles ?
- En sciences politiques : la participation demandée des services publics interroge la relation que l'individu entretient avec les injonctions technologiques et questionne les concepts de propriété et de liberté ;
- En philosophie (et sciences formelles) : comment penser les changements induits par ces logiques attentionnelles et participatives à l'échelle des individus et des sociétés ?
- En santé, comment les logiques attentionnelles et participatives orientent les individus dans leur parcours de soins et pourraient permettre de limiter les refus de traitement ?
- En esthétique : les IA permettent au plus grand nombre de participer à la création d'image, quelle influence ont-elles sur les expériences esthétiques, les représentations partagées, ou encore le renouvellement des imaginaires ?
- En études sur le jeu : les logiques attentionnelles et participatives favorisent-elles renouveau des *serious games* et des pratiques ludopédagogiques ? Comment se mêlent-elles aux pratiques ludiques et les orientent-elles ?

Ces pistes ne sont pas exhaustives, toutes les propositions s'intéressant à l'attention et à la participation avec le numérique sont les bienvenues, en particulier celles qui auront pour contexte l'éducation, le jeu, l'épistémologie et les questions de société.

## Bibliographie indicative

- Bernholz L., Landemore, H., Reich, R. (dir. 2021). *Digital technology and democratic theory*. Chicago, University of Chicago Press.
- Bougnoux D. (2014). L'économie médiatique de l'attention : l'ivrogne et le réverbère, *L'économie de l'attention, Nouvel horizon du capitalisme ?* Dir. Yves Citton, Paris, La Découverte.
- Cardon D. (2019). *Culture numérique*. Presses de Sciences Po.
- Cardon D., Prieur C. (2016). Chapitre XI : comment la conversation a façonné le web, Dir. Martin, O. et Dagiral É., *L'ordinaire d'internet. Le web dans nos pratiques et relations sociales*, Armand Colin, pp. 226-247. <https://doi.org/10.3917/arco.marti.2016.02.0226>
- Cerisier J.-F. (2015). La forme scolaire à l'épreuve du numérique. <hal-01216702>
- Cerisier J.-F., Pierrot L. (2022). La régulation des activités scolaires numériques des élèves par l'enseignant : le cas d'une application d'apprentissage adaptatif. *Communication, Technologies et Développement*, n° 12, 10.4000/ctd.8103. <hal-038998>
- Fourquet-Courbet M-P., Courbet D. (2017). Anxiété, dépression et addiction liées à la communication numérique, *Revue française des sciences de l'information et de la communication*. <https://doi.org/10.4000/rfsic.2910>

Frau-Meigs D. (2021). Chapitre XIV : Les enjeux de la réception : comment mesurer l'influence de la désinformation ? Dir. Marangé C. et Quessard, M., Les guerres de l'information à l'ère numérique, pp. 323-345, Paris, PUF. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.3917/puf.maran.2021.01.0323>.

Oberdorff H. (2010). *La Démocratie à l'ère numérique*. Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble.

Proulx S. (2017). « L'injonction à participer au monde numérique », *Communiquer*, n° 20, consulté le 03 décembre 2024. <https://doi.org/10.4000/communiquer.2308>

Proulx S. (2020). *La participation numérique, une injonction paradoxale*. Presse des mines.

Sedda P. (2021). La mobilisation numérique : entre émancipation et rationalisation. *Approches Théoriques en Information-Communication*, n° 3(2), 53-74. <https://doi.org/10.3917/atic.003.0053>.

## Colloque Scientifique Ludovia 2025 – Organisation scientifique

### Modalités de soumission

Les propositions peuvent être soumises jusqu'au **30 avril 2025**.

Entre 1 500 et 3 500 caractères, elles comprendront un résumé de la communication, le statut et les titres du ou des auteur(s) et la section scientifique de rattachement. Le résumé explicitera si possible la thématique, le contexte, la méthodologie, le terrain d'expérimentation (s'il y a lieu) et les références. L'article complet peut être envoyé au lieu d'un résumé.

Les propositions seront à déposer sur **la plateforme d'inscription de Ludovia** :

<https://www.ludovia.fr/inscriptions.html>

Des échanges ou informations peuvent être envoyées à : [ludovia2025@sciencesconf.org](mailto:ludovia2025@sciencesconf.org)

La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception.

### Organisation de la sélection des communications

La lecture des propositions se fera en double aveugle (deux lecteurs, ne disposant que du texte de la communication, sans les mentions liées à son auteur), l'un des lecteurs étant issu du champ de recherche correspondant, l'autre éventuellement extérieur. Chaque auteur recevra un avis qui indiquera l'acceptation (conditionnée ou non) ou le refus de la proposition.

### Publication des actes

L'article définitif devra respecter les conventions de typographie et de mise en page présentes dans une feuille de style type envoyée lors de l'acceptation de la proposition.

La taille de l'article sera comprise entre 20 000 et 30 000 signes, espaces inclus. Il sera envoyé par voie électronique aux formats .doc, .docx ou .odt, et comprendra le titre, le résumé, le texte et, le cas échéant, ses illustrations numérotées. La publication dans les actes est soumise à la participation au colloque Ludovia.

## Participation au colloque

Les auteurs retenus seront conviés à venir présenter leurs travaux dans le cadre d'une communication orale.

## Publication

- Les résumés des articles acceptés, notes biographiques et de positionnement scientifique seront publiés sur le site de promotion de l'université d'été Ludovia.
- Les articles seront publiés par voie électronique après le colloque dans l'espace de publication du colloque.
- Une publication scientifique ultérieure sera proposée dans une revue scientifique qualifiante ou un ouvrage et donnera lieu à une nouvelle procédure de sélection.

## Calendrier (dates importantes)

- Date limite de soumission : **30 avril 2025**.
- Notification d'acceptation des propositions : **10 mai 2025**.
- Dates du colloque : **du 26 au 29 août 2025**.
- Remise des textes complets pour publication (30 000 signes maximum) : le **20 novembre 2025**.

## En savoir plus - contacts

Pour toute informations et renseignements complémentaire, merci de vous rendre sur la page :

<https://www.ludovia.fr/colloque>

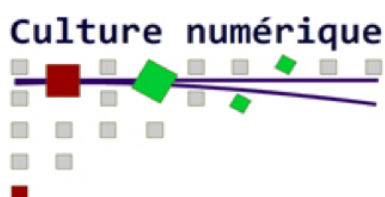
Des informations ultérieures concernant le colloque, seront diffusées par courriel à votre attention

## Présidents du colloque scientifique Ludovia 2025

Thierry Gobert (Univ. Perpignan Via Domitia) : [thierry.gobert@univ-perp.fr](mailto:thierry.gobert@univ-perp.fr)

Camille Roelens (Univ. Lyon 1) : [roelens.camillejean@orange.fr](mailto:roelens.camillejean@orange.fr)

Aurore Deramond (Univ. Bourgogne Franche-Comté) : [aurore.deramond@gmail.com](mailto:aurore.deramond@gmail.com)



L'organisation scientifique du colloque est coordonnée par l'association Culture numérique, réseau scientifique pluridisciplinaire dans le domaine des technologies, applications et pratiques liées au numérique.