

Appel à communications

Journées d'études

(Re)mettre l'IA à sa place : explorations pluridisciplinaires

15-16 mars 2027

INSPE de Bretagne, Rennes

Comité d'organisation :

Sylvain Laubé (Centre F. Viète/UBO), Maël Le Paven Jarno (CREAD/UBO), Fabrice Louis (CREAD/UBO) avec le soutien du GIS Marsouin¹

Dans le contexte de transformations numériques accélérées, deux tendances divergentes émergent quant aux engagements corporels, sensoriels et collectifs dans les pratiques d'apprentissage et de transmission des savoirs. D'un côté, les IA – souvent qualifiées de « compagnons », « tuteurs intelligents » ou « agents conversationnels » – s'imposent aussi bien dans le domaine professionnel que privé, voire intime, par une simulation d'échanges anthropomorphiques en langage naturel. Dans le champ éducatif et culturel, ces pratiques instrumentées se traduisent majoritairement par des activités dé-sensorialisées, caractérisées aujourd'hui par une posture assise, le primat du texte/visuel, une réduction sensorielle ainsi qu'un isolement individuel face à l'écran (Serres, 2012 ; Biesta, 2014). D'un l'autre côté, un ensemble croissant de travaux en sciences humaines et sociales (médiation culturelle, patrimoine, archéologie, histoire, didactique, sciences de l'éducation, STAPS, philosophie, anthropologie) ainsi qu'en réalité virtuelle placent l'expérience multisensorielle, l'engagement corporel et l'énaction au cœur des processus d'appropriation de savoirs (Classen, 1997 ; Bernard, 2022 ; Ingold, 2000, 2017 ; Varela, Thompson & Rosch, 1991 ; Albero, 2013 ; Collectif Didactique pour Enseigner, 2019 ; Abiven, 2023 ; Davis, 2024 ; Le Paven Jarno, 2025 ; Laubé, 2025).

L'objectif de ces journées est notamment de constituer un réseau international de recherche interdisciplinaire francophone, dans le prolongement du projet de recherche *CorSaNum* (Corps, Savoirs et Numérique)², qui examine les tensions entre la virtualisation croissante des régimes de transmission et de production des savoirs, et la place du corps, des techniques

¹ <https://www.marsouin.org/>

² Projet de recherche porté par S. Laubé (Centre François Viète/UBO), M. Le Paven Jarno (CREAD/UBO) et F. Louis (CREAD/UBO), mené dans le cadre du COREF Anthropologie et Didactique des Techniques Corporelles (ADTC) de l'INSPE de Bretagne et du projet ANR *Lab In Virtuo* (<https://anr.fr/Projet-ANR-20-CE38-0016/>), et soutenu par un appel à projets 2026 du GIS Marsouin : <https://www.marsouin.org/mot365.html>

corporelles, de l'expérience sensible et sensorielle dans les processus en jeu et qui interroge à ce titre l'épreuve du corps face aux enjeux éthiques et démocratiques posés par l'IA générative. Au cours de ces journées d'études, il est proposé d'articuler deux tournants épistémologiques majeurs :

- Le *sensory turn* (Howes, 2022 ; Classen, 1997 ; Pink, 2009), qui invite à dépasser le textualisme et le visualisme pour penser les savoirs à partir de la corporéité, des sens et de la perception située ;
- Le *digital turn* (Mounier, 2010 ; Doueihi, 2011 ; Berry, 2011), qui analyse la reconfiguration des environnements de culture, d'information et de formation par l'instrumentation numérique.

À la croisée de ces deux perspectives, l'émergence récente d'un « IAg turn » pose ainsi une question d'actualité cruciale : comment « (re)mettre l'IA à sa place » dans les environnements d'apprentissage comme de transmission des savoirs ?

Fil conducteur et orientation générale

(Re)mettre l'IA à sa place s'inscrit dans une approche éco-sociosystémique, par conséquent interdisciplinaire, en interrogeant les pratiques numériques contemporaines, pratiques qui se traduisent par des temps numériques conséquents dans la journée ordinaire de chacun.e³, indicateurs forts de la dé-sensorialisation de l'écoumène et d'un rapport au monde construit et exercé au travers d'une interface humain-machine numérique. A l'ère de l'Anthropocène⁴, il s'agit de déconstruire le mythe de l'IAg présenté comme « compagnon » omniscient, voire sujet empathique, pour (ré)assigner à la machine un statut technique clair : celui d'un outil algorithmique de calcul, de traitement de données, de synthèse ou de ressources documentaires au service de l'action humaine, conjointe, sensible et incarnée.

Nous souhaitons ainsi examiner comment ces outils numériques basés sur les IAg reconfigurent les processus de transmission et de coopération en plaçant l'émancipation, l'autonomie et la démocratie au cœur d'une réflexion pluridisciplinaire (histoire, sciences de l'éducation, anthropologie, sociologie, psychologie, économie, informatique, philosophie, sciences de l'information, sciences de la santé, droit, etc.) et en considérant, comme hypothèse forte, que, face à la délégation de l'acte d'apprendre aux algorithmes des modèles LLM, la relation pédagogique et la transmission des savoirs reposent fondamentalement sur une transaction sensible, la co-présence physique et l'exercice d'une autonomie critique.

L'appel à communications se structure autour de trois axes déclinant les dimensions épistémologique/technique, didactique/incarnée, et éthique/politique de ce repositionnement.

³ Voir par exemple : <https://www.ofdt.fr/sites/ofdt/files/2026-06/rapport-usages-numeriques-2026.pdf>

⁴ compte-tenu des conditions de l'émergence des IAg en direction d'un grand public, nous considérons ici que nous sommes bien dans le contexte du Capitalocène

Axes thématiques

Les propositions de communication s'inscriront dans l'un des trois axes suivants :

Axe 1 : Épistémologie du compagnon d'apprentissage, anthropomorphisme et politique de l'outil

- **Orientations scientifiques et problématique** : cet axe pose les fondements épistémologiques et critiques de la réflexion. Il s'agit de déconstruire le mythe du « compagnon » numérique et de déconstruire les représentations afférentes au vocabulaire anthropomorphe (Tisseron, 2025; Ologeanu-Taddei et Leclercq-Vandelannoitte, 2025) en vogue aujourd'hui (« agent conversationnel », « tuteur intelligent », ...). L'axe analyse la tension sociologique, cognitive et linguistique entre l'outil (la machine/l'algorithme) et le sujet humain, en portant un regard critique sur l'apparition des interactions parasociales (Ammari et al. (2025), telles que dire « merci », « s'il te plaît » à une IA).
- **Exemples de thématiques et questionnements clés** :
 - *Nature de l'interaction et de l'engagement* : quelles distinctions conceptuelles et pratiques établir entre une relation de coopération/compagnonnage (propre aux êtres vivants et conscients) et la simulation d'attention propre aux IA ? Que nous apprennent les formes actuelles ou historiques de compagnonnage ou de coopération ?
 - *Éthique, littérature critique et autonomie cognitive* : comment former les usagers (élèves, enseignants, citoyens, ...) à une posture réflexive positionnant l'IA comme ressource, sans lui déléguer l'acte même de penser et d'apprendre ?
 - *Dimension politique et émancipation* : comment questionner la gouvernance des technologies de l'IA, le rôle des grands groupes technologiques et la tension entre aliénation et émancipation de l'utilisateur ?

Axe 2 : Économie/écologie des dettes (sensorielle, cognitive, sociale, démocratique) et écosystèmes numériques

- **Orientations scientifiques et problématique** : Comme toute innovation techno-scientifique, l'implantation des IA impliquera des modes divers de disparitions de certaines activités humaines, disparitions déjà effectives, programmées ou encore imprévisibles, et, par effet induit, des cultures matérielles et immatérielles associées. Il s'agit ici de questionner la responsabilité collective et systémique dans la production et l'usage d'environnements numériques qui génèrent au sein de

l'écoumène (Berque, 2000) des déprivations⁵, des risques et des vulnérabilités (Suggate, 2020). Nous proposons également de discuter la pertinence et le champ d'application de la notion de “dette numérique” et de son immatérialité apparente, en tant qu'extension de celle de “dette écologique” (AIE, 2025) , consécutive des pratiques numériques contemporaines dans une approche pluridisciplinaire et systémique. Un focus sera effectué sur les conséquences de la dé-sensorialisation de l'écoumène et la réduction corporelle qu'entraîne l'usage des interfaces.

- **Exemples de thématiques & questionnements clés :**

○ *Typologie des dettes :*

- **Dette sensorielle et corporelle :** dé-sensorialisation des milieux d'apprentissage et d'exercices professionnels, posture assise prolongée, déprivation sensorielle et perte d'épreuve du corps dans l'accès aux savoirs ;
- **Dette cognitive, sociale et démocratique :** pertes d'autonomie et de savoir-faire (en tirant un parallèle historique avec l'algorithmisation et l'industrialisation des pratiques depuis le XVIIIe siècle) et affaiblissement des engagements réciproques

→ Quels impacts sur :

- . la construction du rapport aux corps, à son propre corps, au corps de l'autre ; du rapport empathique au monde ?
- . la prise en charge du corps et de ces rapports (santé physique, mentale, ...) ?

○ *Regard historique, économique et philosophique :* comment repenser l'approche sensible, la sensorialité, la formation, l'attention et les communs comme des patrimoines indispensables à préserver et à cultiver face à l'extractivisme numérique ?

- Comment et à quel point “La conscience et le corps” (Ruyer, 2020) peuvent-ils être impactés par une avancée technique comme celle de l'IAg? Que peut nous enseigner la philosophie sur cette question?
- En économie, on associe dettes et actifs pour modéliser la santé des entreprises. Peut-on modéliser le système IA-humains de cette manière en partant du principe que les productions de l'IAg sont parfois payées par de la dette sensorielle?

⁵ La déprivation liée aux usages numériques désigne ici une réduction relative et prolongée de la diversité des expériences sensorielles, motrices, corporelles et cognitives vécues par l'utilisateur.

- En quoi l'histoire des destructions d'activités humaines liées aux innovations techno-scientifiques au cours du Capitalocène nous permet-elle de penser le concept de "dette numérique"?
- *Justice et responsabilité* : comment articuler la responsabilité individuelle et collective face aux usages des outils numériques ?

Axe 3 : Corps, activités conjointes et recentrage sur la transmission des savoirs et des apprentissages

- **Orientations scientifiques et problématique** : cet axe explore les modalités pratiques de la transmission effective des savoirs et des activités conjointes associées (Sensevy, 2011) lorsque l'IAg est « remise à sa place ». Comment accompagner la re-sensorialisation des pratiques et valoriser les approches incarnées, les techniques corporelles et les modalités *outdigital* ?
- **Thématiques et questionnements clés** :
 - *Co-responsabilisation et incarnation* : quel est le rôle déterminant de la présence physique, des contraintes tangibles du milieu, du corps, du guidage tactile et de l'attention conjointe (Scaife & Bruner, 1975) dans les apprentissages ?
 - *Hybridation et dispositifs « low-tech / haute présence »* : quelles sont les conditions écologiques et pédagogiques permettant d'intégrer l'IAg comme levier préparatoire ou réflexif, tout en sanctuarisant le cœur de l'apprentissage dans une transaction sensible et située au-delà de l'écran ?
 - *Spécificités et généricités disciplinaires* : analyses des pratiques et des médiations concrètes dans différents domaines/disciplines scolaires (comme de l'enseignement supérieur) ou extrascolaires.

Organisation et calendrier

Ces journées d'études auront lieu à Rennes dans les locaux de l'INSPE de Bretagne. Elles sont inscrites dans l'objectif de créer un réseau international au sein de la francophonie. Pour ce faire, les communications de collègues très éloignés pourront s'effectuer en visioconférence.

Partenaires :

Ces journées d'études bénéficient d'un support scientifique et organisationnel croisé :

- **CREAD** (Centre de recherche sur l'éducation, les apprentissages et la didactique) ;

- **Centre François Viète/UBO** (Centre d'épistémologie, d'histoire des sciences et des techniques)
- **INSPE de Bretagne**
- **GIS Marsouin** (Môle armoricain de recherche sur la société de l'information et les usages d'internet et du numérique) ;

Calendrier prévisionnel

- **Publication et diffusion de l'appel à communications** : 25 septembre 2026
- **Date limite de réception des propositions** : 30 octobre 2026
- **Notification d'acceptation aux auteurs** : Début janvier 2027
- **Tenue des journées d'études** : 15-16 mars 2026

Modalités de soumission

- **Pluridisciplinarité** : les communications pourront relever de l'histoire, des sciences de l'éducation, de l'anthropologie, de la sociologie, de la psychologie, de l'économie, de l'informatique, de la philosophie, des sciences de l'information, des sciences de la santé, du droit, etc.
- **Format et organisation des communications** : les communications seront regroupées selon les trois ateliers thématiques. Temps de parole : 15 min de présentation + 5 min de discussion. Les communications à deux voix (binômes « chercheur·se / praticien·ne ou formateur·trice ») seront appréciées.
- **Format des soumissions** : résumé de 300 à 400 mots (hors bibliographie), précisant l'axe thématique d'inscription, la problématique, le cadre théorique, les éléments méthodologiques, les analyses et les perspectives/conclusions. A envoyer aux trois adresses suivantes : sylvain.laube@univ-brest.fr, mael.lepavenjarno@univ-brest.fr et fabrice.louis@inspe-bretagne.fr
- **Consignes rédactionnelles et de dépôt** - informations exigées dans la proposition :
 - Titre de la communication.
 - Mots-clés (entre 3 et 5).
 - Affiliation(s) institutionnelle(s) et statut(s) de(s) l'auteur·e(s).
 - Axe scientifique de rattachement (axe 1, 2 ou 3).
 - Normes de mise en page : police Times New Roman 12, interligne 1,5
- **contact organisation** : sylvain.laube@univ-brest.fr, mael.lepavenjarno@univ-brest.fr et fabrice.louis@inspe-bretagne.fr

Indications bibliographiques

Abiven, M.M., Astic, I., Gasnier, M. , Laroche, F. , Lacheze, C., Laubé, S., & Querrec, R (2023). ANR Lab In Virtuo : Environnements Virtuels Intelligents Réalistes Sensoriels (EVIRS) pour l'histoire et le patrimoine des Paysages Industriels Culturels Sensoriels (PICS). Journées du Consortium « 3D pour les Sciences Humaines et Sociales », Nov 2023, Lyon, France. [hal-04680234](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-04680234)

Agence Internationale de l'Energie (2025), « Energy and AI », Rapport avril 2025, 120 pages

Albero, B. (2013). L'analyse de l'activité en sciences de l'éducation: entre aspirations scientifiques et exigences pragmatiques. Travail et apprentissages, 12 (2), 94-116

Ammari et al; (2025), « How Students (Really) Use ChatGPT: Unconvening Experiences Among Undergraduate Students », arXiv:2505.24126v3 [cs.HC] 08 Sep 2025. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.24126>

Bernard, Marion; Grassin, Anne-Sophie; Frère, Dominique; Blech, Vincent; Howes, David; Castel, Mathilde; Martinet, Lily ; Both, Anne; Pardoën, Mylène; Sutter, Éric; Buffa, Géraud; Glicenstein, Jérôme, (2022) "Approches sensorielles et sensibles des patrimoines", Médiathèque numérique de l'Inp, 04 avril 2022 (consulté le 08 septembre 2025), <https://mediatheque-numerique.inp.fr/rencontres-debats/approches-sensorielles-sensibles-patrimoine/approches-sensorielles-sensibles-patrimoines>

Berque, A. (2000). Écoumène, Introduction à l'étude des milieux humains. Belin.

Berry, David M. (2011), "The Computational Turn: Thinking About the Digital Humanities", Culture Machine, vol. 12.

Biesta, G. J. J. (2014). The Beautiful Risk of Education. Boulder, CO: Paradigm Publishers.

Classen, C. (1997). Foundations for an anthropology of the senses. International Social Science Journal, 49(153), 401-412.

Davis, N., Deshpande, M., Rezwana, J., & Magerko, B. (2024). The Five Pillars of Enaction as a Theoretical Framework for Co-Creative Artificial Intelligence. In ICCO (pp. 136-145).

Doueïhi, Milad (2011), « Un humanisme numérique », Communication & langages, n° 167, p. 3–15.

Collectif Didactique pour Enseigner (2019). Didactique pour enseigner. Presses Universitaires de Rennes.

Howes, D. (2022). The sensory studies manifesto: Tracking the sensorial revolution in the arts and human sciences. University of Toronto Press.

Ingold, T. (2000). The Perception of the Environment. Essays in Livelihood, Dwelling and Skill. Routledge.

Ingold, T., Afeissa, H. S., & Gosselin, H. (2017). *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*. Éditions Dehors.

Laubé, S., Lachèze, C., Pardoën, M. (2025), *Faire vivre les monuments « difficiles »*, Pour une approche sensorielle et empathique, Colloque international « Faire vivre les monuments : penser les expériences des publics », Hôtel de la Marine, Paris, 6-7 juin 2025

Le Paven Jarno, M., Laubé, S., Louis, F., Doffémont, P., & Amossé, V. (2025). L'impact du numérique sur l'épreuve du corps. Enjeux éthiques et démocratiques liés à la transmission des savoirs et du patrimoine culturel à l'ère du numérique, Séminaire Annuel Marsouin, Perros-Guirec, 22-23 mai 2025

Mounier, P. (2010). Manifeste des digital humanities. *thatcamp. Journal des anthropologues*. Association française des anthropologues, (122-123), 447-452.

Ologeanu-Taddei R et Leclercq-Vandelannoitte (2025), « Intelligence artificielle et anthropomorphisme. De l'illusion à la confusion », *Systèmes d'information et management*, n°2, vol. 30, pp. 151-158.

Pink, Sarah. (2009). *Doing Sensory Ethnography*. London: SAGE.

Ruye, R. (2020), *La conscience et le corps*, Vrin

Scaife, M., & Bruner, J. S. (1975). "The capacity for joint visual attention in the infant." *Nature*, 253, 265–266.

Sensevy, G. (2011). *Le sens du savoir. Éléments pour une théorie de l'action conjointe en didactique*. Bruxelles : De Boeck.

Serres, Michel. (2012). *Petite Poucette*. Paris : Éditions Le Pommier.

Suggate, S. P., & Martzog, P. (2020). Screen-time influences children's mental imagery performance. *Developmental Science*, 23(6), e12978.

Tisseron, S. (2025), « Apprendre l'IA, avec l'IA et de l'IA », *Pensée plurielle*, 61(1), 11-20. <https://doi.org/10.3917/pp.061.0011>.

Varela, F., Thompson, E., Rosch, E. (1993). *L'Inscription corporelle de l'esprit*. Paris : Seuil.