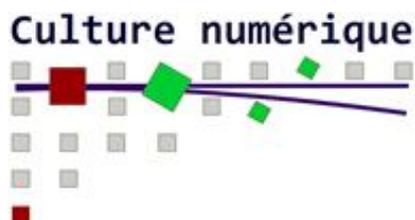


Colloque Scientifique International Ludovia 2014

Du lundi 25 au jeudi 28 août 2014

Ax les Thermes – Ariège (09) – France



Réseau scientifique pluridisciplinaire dans le domaine des technologies, applications et pratiques liées au numérique.

<http://culture.numerique.free.fr/>

APPEL À COMMUNICATIONS

Pour sa dixième édition, le Colloque Ludovia, lieu d'échanges et de réflexions, poursuit son exploration des problématiques posées par le multimédia dans les pratiques éducatives et/ou ludiques. Que ce soit en production ou en réception, les réalisations sont des creusets de synergies convoquant des approches pluridisciplinaires (arts, informatique, sciences de l'éducation, sciences cognitives, sciences de l'information et de la communication, etc).

Après les problématiques de l'immersion (2006), de la convivialité (2007), du « faire soi-même » (2008), « espace(s) et mémoire(s) » (2009), « interactivité et interactions » (2010), de la mobilité (2011), du plaisir (2012), de l'imaginaire (2013) nous proposons pour l'édition 2014 le thème :

Les objets numériques : création et consommation

Ludovia 2014 souhaite mobiliser les chercheurs dans une perspective pluridisciplinaire pour interroger les objets et applications numériques dans leur confrontation aux questions de la création et de la consommation.

Création et consommation peuvent être considérées comme deux pôles antagonistes entre lesquels se situent les outils du multimédia :

- Sont-ils des outils pour créer de nouveaux artefacts artistiques, de nouveaux supports éducatifs, de nouveaux moyens d'expression, de nouvelles modalités d'écriture ?
- Sont-ils des outils pour consommer plus via le commerce électronique, ou pour se conformer aux logiques des standards dominant le marché ?

Si cette logique manichéenne peut faciliter positionnement des applications ou des acteurs, force est de constater que les technologies numériques bousculent les anciens clivages. De nouvelles postures mobilisent simultanément les deux registres. Le consommateur peut passer du statut de consommateur à celui de créateur et inversement ou les associer. En outre, non seulement les manières de consommer peuvent être considérées comme des actes de création, mais pour créer avec un objet numérique, il faut le consommer¹.

¹ Gobert Thierry (2008), *Consommer pour créer, créer en consommant : la consécration*, Actes Ludovia 2008.

Ces interrogations ne sont pas nouvelles dans l'univers des technologies numériques. Elles ont été posées dès les années 1990 par Pierre Lévy² ou Jean-Louis Weissberg³. Il nous paraît aujourd'hui utile de les réactiver au regard de l'émergence des nouveaux outils techniques tels que les périphériques mobiles, l'internet des objets, l'informatique ubiquitaire et aussi de nouvelles applications avec les réseaux sociaux, le développement des Tice, du e-learning, ou encore l'expansion du domaine des jeux vidéo avec les serious game et la gamification.

Les propositions pourront aborder notamment les thèmes suivants, sans que cette liste soit exhaustive :

Les interfaces numériques qu'elles soient matérielles ou logicielles : favorisent-elles le créateur ou le consommateur, ou encouragent-elles de nouvelles postures ? Vers quelle direction nous conduisent les possibilités de modification qu'elles autorisent dans leur structure ou dans leur présentation ? Peut-on devenir co-créateur de nos interfaces ?

Le monde éducatif : quelle appropriation permettent les outils Tice ? Dans quelle approche est situé l'apprenant ? Quelle priorité dans les apprentissages : apprendre à être un consommateur éclairé d'Internet et des technologies ou apprendre à programmer ? On s'interrogera notamment sur les logiciels éducatifs et sur les plateformes et environnements numériques proposés par les établissements.

Les jeux vidéo : les médias stigmatisent souvent le consommateur excessif de jeux vidéo, ceux-ci étant considérés comme des addictions. Y a-t-il une part créative dans la pratique des jeux vidéo ? On pourra s'intéresser aux pratiques créatives à partir des jeux vidéo (détournements, machinimas...). On pourra s'interroger sur l'extension des logiques vidéoludiques avec les serious et la gamification : pour un consommateur plus éclairé, plus instruit, plus créatif ?

L'art numérique : l'art contemporain a largement remis en question la traditionnelle position spectatorielle avec des injonctions à participer. Avec l'art numérique qui met en avant l'interactivité, que devient la frontière artistes / spectateurs ? Peut-on constater l'avènement d'un nouveau *spect-acteur* ? Qu'advient-il alors du « statut » de l'artiste ? À la suite d'Edmond Couchot⁴ peut-on dire qu'il existe une dualité auctoriale entre un « auteur-amont » et un « auteur-aval » ?

Internet et les réseaux sociaux : le développement des réseaux sociaux modifie les relations sociales des jeunes générations, relations médiées par des applications qu'il convient d'interroger. Ces pratiquants sont-ils des consommateurs formatés par le réseau ? Sont-ils au contraire en train d'inventer de nouveaux rapports sociaux plus riches et plus denses ?

Ces pistes ne sont pas limitatives et toutes les ouvertures permettant d'éclairer notre problématique dans l'esprit pluridisciplinaire qui est le nôtre seront les bienvenues.

² Lévy Pierre (1997), *Cyberculture*, Odile Jacob.

³ Weissberg Jean-Louis (2000), *Présences à distance*, L'Harmattan.

⁴ Couchot Edmond, Hillaire Norbert (2009), *L'art numérique*, Flammarion.

Modalités de soumission

Les propositions doivent être transmises par courrier électronique jusqu'au **16 mars 2014** à :

ludovia2014@free.fr

La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception par mail

La proposition livrée en fichier attaché (titré au nom de l'auteur et Ludovia 2014) aux formats rtf, doc ou odt, sera composée de 3 parties :

- Un résumé de la communication de 4 000 signes maximum, espaces non compris,
- Une courte biographie du (des) auteur(s), incluant titres scientifiques et principales publications récentes, une page maximum,
- Une note de positionnement scientifique indiquant la section scientifique de rattachement, la méthode appliquée, le terrain d'expérimentation (s'il y a lieu) et les références.

Organisation de la sélection

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 à l'article, l'autre extérieur.

Chaque auteur recevra un avis circonstancié qui indiquera l'acceptation (conditionnée ou non), ou le refus de l'article et en donnera les critères. Les propositions acceptées sous condition devront être modifiées en fonction des remarques des lecteurs.

Modalités techniques

L'article définitif devra respecter les conventions typographiques et de mise en page qui seront envoyées dans une feuille de style type.

La taille de l'article sera comprise entre 25 000 et 30 000 signes espaces compris.

Il sera envoyé par voie électronique sous la forme d'un fichier au format .doc, .rtf ou .odt, contenant le titre, le résumé, le texte et, le cas échéant, ses illustrations, numérotées de façon incrémentielle (figure 1, figure 2, etc).

Participation au colloque

Les auteurs seront conviés à venir présenter leurs travaux à Ax les Thermes dans le cadre d'une communication orale de 20 minutes.

Ludovia ne prend pas en charge les frais de transport et d'hébergement des communicants.

La publication dans les actes est conditionnée à la participation au colloque.

Publication

- Les résumés des articles acceptés, notes biographiques et de positionnement scientifique seront publiés avant le Colloque sur le site de l'université d'été Ludovia : www.ludovia.org.
- Les articles seront publiés par voie électronique après le Colloque dans l'espace de publication du site Web de Culture numérique :
<http://culture.numerique.free.fr/index.php/espace-de-publication>
- Une publication scientifique ultérieure composée des meilleures contributions du Colloque dans une revue scientifique sera envisagée.

Calendrier (dates importantes)

- Date limite de soumission : **16 mars 2014**.
- Notification d'acceptation des propositions : 30 avril 2014.
- Remise des textes complets (30 000 signes maximum, espaces compris) : 7 juillet 2014.
- Colloque : du lundi 25 au jeudi 28 août 2014.

En savoir plus

Pour de plus amples renseignements sur l'appel à communications, vous pouvez nous contacter par l'adresse de réception des communications :

ludovia2014@free.fr

Coordinateur de l'organisation scientifique : Michel Lavigne (Mcf Universités Toulouse 2 & 3).

Présidents du Colloque Scientifique Ludovia 2014 :

Jean-Pierre Jessel (Pr Université Toulouse 3) & Patrick Mpondo-Dicka (Mcf Toulouse 2).

Les informations ultérieures concernant le Colloque, seront diffusées :

- pour les aspects scientifiques sur le site : <http://culture.numerique.free.fr/>
- et pour les aspects matériels (inscriptions, hébergement...) sur le site : www.ludovia.org/

LUDOVIA



Le Colloque scientifique Ludovia est organisé par *Culture numérique*, association de chercheurs,
dans le cadre de *Ludovia, Université d'été de la e-éducation*.