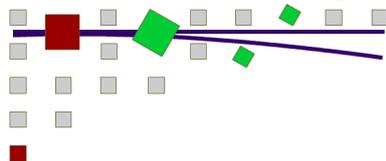


Colloque Scientifique International Ludovia 2011

29 août / 1^{er} septembre 2011

Ax les Thermes – Ariège (09) – France

Culture numérique



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

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

APPEL À COMMUNICATIONS

Pour sa septième 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 nécessitant des approches pluridisciplinaires (arts, informatique, sciences de l'éducation, sciences cognitives, sciences de l'information et de la communication...).

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

Mobilités numériques

Le développement des technologies de la téléphonie mobile et de ses applications toujours plus diversifiées induit des mutations culturelles profondes dont témoignent les nouvelles pratiques. Après la généralisation de la téléphonie basée sur la norme GSM, les terminaux mobiles se sont enrichis de fonctionnalités multiples : appareil photo, caméra, réception radio et télévision, console de jeu, navigation sur Internet, support d'écriture, etc. L'accroissement des débits (norme 3G) permet d'envisager des capacités d'échange de données aptes à des traitements complexes. Les nouvelles interfaces (par exemple les interfaces multi-tactiles de l'iPhone d'Apple ou de l'iPad) intègrent des logiques relatives à la prise en compte de la corporéité de l'utilisateur. Elles se comportent comme des orthèses multimédias, cognitives et kinétiques (Gobert, 2001).

Ces spécificités interrogent inévitablement les pratiques de communication, de jeu, de travail, etc. et les usages qui en sont faits. Quels sont les effets potentiels des mobilités numériques sur les modalités génériques, médiatiques, rythmiques, corporelles qui sous-tendent et accompagnent les pratiques ? Comment les usagers gèrent-ils la relation entre la mobilité technologique et la mobilité corporelle ? Le rapport à soi et aux autres est-il renouvelé par la « présence connectée » (Garron, Mercier, in Licoppe, 2009) ou la « présence distribuée » (Turkle, 1995) par lesquelles se brouillent les frontières entre présence et absence (Craipeau, Duby, 2009) ?

Il est donc pertinent de se demander dans quelles mesures et limites ces évolutions peuvent présager l'émergence de nouveaux types de « contenus » voire l'avènement d'un homme nouveau, cet homme connecté dont la nature même pourrait être modifiée dans le cadre d'une post-humanité. Entre utopies transhumanistes et perspectives catastrophistes de « société de contrôle » (Deleuze, 2003) ou d'une société de l'immédiateté non critique et non réfléchie (Roelens, 2010), il y a place pour de riches réflexions autour des

mobilités numériques qui envahissent notre quotidien dans une tension perpétuelle entre approche « technocentrée » et approche « anthropocentrée » (Germain, 2006).

Au-delà des problématiques purement technologiques, qui sont largement développées par ailleurs, et dans une perspective qui pourra être critique, Ludovia 2011 souhaite interroger le concept de mobilité dans ses multiples aspects liés aux pratiques numériques. Nous ne nous limiterons pas aux applications liées aux terminaux mobiles mais souhaitons la confrontation du concept de mobilité avec les domaines d'investigation habituels des Colloques Ludovia (multimédia ludique, éducatif, culturel...).

Les communicants Ludovia 2011 pourront en particulier développer leur réflexion dans les domaines de :

- l'exploration du concept de mobilité, questions définitionnelles, références philosophiques, historiques, littéraires... confronté à des concepts voisins tels que ceux de nomadisme ou de téléprésence (Weissberg, 1999) ;
- l'analyse des pratiques de la mobilité dans leurs multiples aspects, techniques, sociologiques, sémiotiques, communicationnels ;
- la prospective sur les pratiques futures et les évolutions sociologiques, philosophiques, culturelles...

Ces problématiques pourront être confrontées à de multiples usages, applications, dispositifs logiciels, notamment (liste non exhaustive) :

- le domaine des jeux vidéo et notamment les jeux en réseau ;
- les logiciels éducatifs, environnements numériques de travail, applications d'enseignement à distance... ;
- les applications reposant sur la géolocalisation ;
- les pratiques des réseaux sociaux liés au web 2.0 ;
- les pratiques culturelles (applications numériques muséales ou journalistiques de la mobilité par exemple) ;
- l'évolution du webdesign (interfaces plastiques, nouveaux concepts ergonomiques des applications et sites sur supports mobiles) ;
- les propositions artistiques mettant en jeu la question de la mobilité...

A noter : un symposium intitulé « **Mobilité et santé** » aura lieu lors du Colloque. Un appel à communication plus spécifique sera diffusé ultérieurement.

Références bibliographiques :

- Craipeau Sylvie, Duby Gérard (2009), *Le corps en jeu*, in Christian Licoppe (Dir.), *L'évolution des cultures numériques. De la mutation du lien social à l'organisation du travail*. Collection Innovation, Fyp édition, France. P. 67-73.
- Deleuze Gilles (2003), *Pourparlers*. Editions de Minuit.
- Garron Isabelle, Mercier Jeanne (2009), *Retour sur un art photographique du quotidien*, in Christian Licoppe (Dir.), *L'évolution des cultures numériques. De la mutation du lien social à l'organisation du travail*. Collection Innovation, Fyp édition, France. P153-161.
- Germain Michel (2006), *Management des nouvelles technologies et e-transformation, Regard systémique sur les TIC dans les organisations du travail*. Collection "Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication", Economica, Paris.
- Gobert Thierry (2001), *L'orthèse multimédia*, in Berthelot Jean-Michel (Dir.), *Recherches en sciences sociales, Jalons et segments*. L'Harmattan, pp. 135 à 154.
- Roelens Nathalie (à paraître dec. 2010) *Entretien de Michel Lavigne et Nicole Pignier avec Nathalie Roelens et Ugo Volli*, in Michel Lavigne et Nicole Pignier (Dir.), *La mémoire à l'épreuve de l'Interne*. Revue MEI, n° 32, L'harmattan, Paris.
- Turkle Sherry (1995), *Life on the screen : identity in the âge of the Internet*. New-York : Touchstone.

Modalités de soumission

Les propositions doivent être transmises par courrier électronique avant le **lundi 14 mars 2011** à :

colloque.ludovia2011@pigpix.org

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 Ludovia2011) au format rtf, doc ou odt, sera composée de 3 parties :

- un résumé de la communication de 4000 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 et les références.

Organisation de la sélection

La lecture des propositions et des articles complets 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 articles acceptés sous condition devront être modifiés en fonction des remarques des lecteurs.

Modalités techniques

Les articles définitifs devront 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 25000 et 30000 signes espaces compris.

Ils seront envoyés 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.).

Ces dernières seront reproduites sous la forme de fichiers jpeg ou png (un fichier par illustration, reprenant le nom et l'incrément de l'illustration) et accompagneront le texte sous la forme d'un dossier compacté au format .zip, du même nom que le fichier de l'article.

L'envoi consistera donc en deux fichiers, par exemple : montexte.rtf (ou .doc, .odt) et montexte.zip (dossier contenant les illustrations figure1.jpg, figure2.jpg, figuren.jpg).

Publication

- La synthèse des articles acceptés sera éditée avant le Colloque dans des actes en version papier qui seront distribués aux auteurs lors du Colloque durant lequel ils seront conviés à venir les présenter dans le cadre d'une communication orale.
- La publication de toutes les communications est prévue dans l'espace de publication du site Culture numérique (en cours de création).
- Une publication scientifique ultérieure composée des meilleures contributions du Colloque est chaque année proposée dans une revue de rang A.

Calendrier (dates importantes)

- Date limite de soumission : **lundi 14 mars 2011**.
- Notification d'acceptation des propositions : lundi 25 avril 2011.
- Remise des textes complets (30 000 signes maximum, espaces compris) : lundi 30 mai 2011.
- Colloque : lundi 29 août / jeudi 1^{er} septembre 2011.

En savoir plus

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

colloque.ludovia2011@pigpix.org

Coordinateur de l'organisation scientifique : Michel Lavigne (Université de Toulouse).

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*, regroupement de chercheurs, dans le cadre de *Ludovia, Université d'été du multimédia ludo-éducatif & pédagogique*.