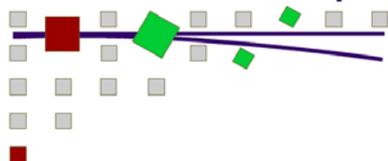


### Culture numérique



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

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

## APPEL À COMMUNICATIONS

Pour sa neuvième 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 / interactions » (2010), de la mobilité (2011), du plaisir (2012), nous proposons pour l'édition 2013 le thème :

### **Imaginaire(s) du numérique**

L'apparition de l'ordinateur, puis le développement des technologies numériques se sont accompagnés de production de discours, d'images, de représentations et de visions contradictoires du futur. Cette production d'imaginaires, loin d'être un phénomène secondaire, apparaît aujourd'hui comme un aspect essentiel pour comprendre l'évolution technologique, tant dans les choix de conception que dans les modalités d'utilisation, ainsi que le note Patrice Flichy : « Dans la mesure où l'action technique, comme toute action humaine, ne peut pas exister sans prendre une forme symbolique, on ne peut ni concevoir, ni utiliser une technique sans se la représenter. »<sup>1</sup>

A la racine du changement technique se trouvent des utopies qui peuvent évoluer, après une phase d'expérimentation, en fantasmagories coupées du réel ou devenir des idéologies légitimantes ou mobilisatrices.

---

<sup>1</sup> Flichy Patrice, *La place de l'imaginaire dans l'action technique - Le cas de l'internet*, La Découverte, Réseaux, 2001/5 – n° 109, page 61.

Les affrontements d'imaginaires qui président aux processus techniques sont particulièrement marqués avec les technologies numériques car elles engagent tous les domaines de la vie sociale et finissent par toucher toutes les couches de la population.

Ils s'expriment souvent avec une certaine radicalité marquée par une fracture entre pessimistes et optimistes. Parmi les premiers se situent nombre d'auteurs de science-fiction tel William Gibson qui, dans *Neuromancien* (1984), fonde la notion de cyberspace ou des penseurs comme Paul Virilio qui voit avec le numérique s'instaurer une dictature de la vitesse qui nous submerge. A l'inverse Pierre Lévy annonce une nouvelle ère faite d'intelligence collective ou encore Howard Rheingold voit dans les communautés virtuelles l'émergence d'un nouvel esprit coopératif.

Au-delà de l'affrontement des projections utopiques se construisent des imaginaires collectifs partagés par des groupes qui peuvent devenir de plus en plus étendus comme c'est le cas pour des communautés fonctionnant sur Internet ou pour des usagers de dispositifs dominants. Quel regard peut-on porter sur ces imaginaires, leurs modalités de construction, de diffusion, de discussion ?

Par ailleurs, la notion d'*humanités numériques* tend à faire état de nouvelles formes d'organisation de la connaissance, à donner à la réflexion sur le numérique une dimension sociétale et philosophique, généralement bienveillante. Mais les différents penseurs de la technique n'ont pas toujours tenu un discours aussi positif. Sur le plan théorique, peut-on articuler des réflexions sur le rôle sociétal, structurant, idéologique de la technique (Jacques Ellul) à des propositions théoriques plus récentes et plus positives (Milad Douheri, Michel Serres) ? En somme, quelles sont les orientations théoriques de la réflexion sur le numérique, et quels imaginaires dessinent-elles ?

Ludovia 2013 souhaite mobiliser les chercheurs dans une perspective pluridisciplinaire pour s'interroger sur cette production de discours et de représentations, en analyser les modalités de construction, évaluer leur force mobilisatrice, leur productivité symbolique (idéologie, mythologie, etc.), et jeter un regard critique sur leur prégnance dans l'approche des objets numériques.

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

**Les interfaces numériques** en général : elles sont marquées par un discours sur la convivialité qui met en avant une proximité de plus en plus grande avec l'utilisateur, avec son corps et son intimité, notamment avec les nouveaux terminaux mobiles et les nouvelles interfaces de jeux. Quelle est la réalité de cette convivialité ? Quelles en sont les conséquences, positives ou négatives ? Ne masque-t-elle pas des intrusions sous-jacentes ?

**Le monde éducatif** : il voit s'affronter tenants du tout numérique et réfractaires. Pour les uns l'informatisation est la solution aux problèmes de l'école, permettant une meilleure autonomie de l'apprenant et des espaces nouveaux d'apprentissage. Pour les autres elle grignote le temps pédagogique en de vaines procédures, habitue les apprenants au zapping et diminue leur capacité de travail et de concentration. Qu'en est-il ? Quel bilan peut-on tirer des divers discours sur le numérique dans l'éducation : avancées ou utopies ? Y a-t-il aujourd'hui les propositions pédagogiques crédibles au sein desquelles le numérique prend une place importante ? Parmi les propositions du numérique quelles sont celles qui sont susceptibles d'enrichir le monde de l'enseignement ? Faut-il une éducation au numérique et quelle doit en être la forme ?

**Les jeux vidéo** : défendus avec passion par leurs pratiquants ils sont aussi l'objet de discours critiques souvent virulents mettant en cause les contenus violents ou les risques d'addiction pour les jeunes générations. Quelle place ont pris les jeux vidéo dans l'imaginaire collectif, dans ses représentations médiatiques ? Au-delà des jeux vidéo, avec l'arrivée des serious games se développe aujourd'hui un discours sur la gamification. Les concepteurs d'applications et les marketeurs présentent aujourd'hui des formes de scénarisation basées sur la logique des jeux vidéo qui seraient une nouvelle façon de mobiliser les apprenants ou les consommateurs. Quelle est la validité de ces nouveaux imaginaires ?

**L'art numérique** : il est le lieu privilégié de l'expression de tous les imaginaires technologiques contemporains, soit par des propositions anticipatrices, soit en dénonçant nos usages courants. Il aborde en particulier des thèmes sur notre devenir numérique comme le post-humain, la vie artificielle ou encore les nouvelles formes de présence. Comment les artistes mettent-ils en scène l'imaginaire du numérique ? Quelles sont les œuvres marquantes susceptibles d'éclairer notre présent et notre devenir numérique et quels en sont les enjeux ? Quelle est leur influence dans la construction des imaginaires ?

**Internet et les réseaux sociaux** : l'idéal communautaire et participatif développé par Rheingold correspond-t-il à la réalité des pratiques ? Y a-t-il une égalité de tous sur Internet ? Internet favorise-t-il les processus démocratiques ?

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.

## Modalités de soumission

Les propositions doivent être transmises par courrier électronique jusqu'au **dimanche 17 mars 2013** à :

[ludovia2013@free.fr](mailto:ludovia2013@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 Ludovia2013) 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 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 25000 et 30000 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).

## Publication

- Les résumés des articles acceptés, notes biographique et de positionnement scientifique seront édités dans un document papier distribué aux auteurs lors du Colloque. Les auteurs seront conviés à venir présenter leurs travaux à Ax les Thermes dans le cadre d'une communication orale de 20 minutes.
- Les articles seront publiés par voie électronique après le Colloque dans l'espace de publication du site web de Culture numérique, espace destiné à devenir une base de connaissance de référence dans le domaine de la création et des usages des dispositifs numériques.
- Une publication scientifique ultérieure composée des meilleures contributions du Colloque dans une revue scientifique sera envisagée.

## Calendrier (dates importantes)

- Date limite de soumission : **dimanche 17 mars 2013**.
- Notification d'acceptation des propositions : lundi 29 avril 2013.
- Remise des textes complets (30 000 signes maximum, espaces compris) : lundi 1<sup>er</sup> juillet 2013.
- Colloque : du lundi 26 au jeudi 29 août 2013.

## En savoir plus

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

[ludovia2013@free.fr](mailto:ludovia2013@free.fr)

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

Présidents du Colloque Scientifique Ludovia 2013 :

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/](http://www.ludovia.org/)

---

LUDOVIA



Le Colloque scientifique Ludovia est organisé par *Culture numérique*, association de chercheurs, dans le cadre de *Ludovia, Université d'été du multimédia ludo-éducatif & pédagogique*.