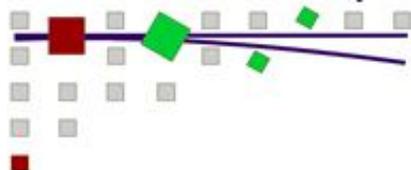


## Colloque Scientifique International Ludovia 2015

Du lundi 24 au mercredi 26 août 2015

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 onzième 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), de création et de consommation (2014), nous proposons pour l'édition 2015 le thème :

### **Les objets numériques : appropriations & détournements**

L'évolution des technologies numériques nous confronte à un renouvellement rapide de propositions d'outils et de solutions techniques, pourtant susceptibles d'avoir un impact sur les multiples aspects de l'existence. Il en résulte une instabilité qui met à rude épreuve les capacités d'appropriation des utilisateurs, qui ne retiennent que quelques solutions, rapidement remplacées, et ignorent la majorité des propositions. La question de l'appropriation apparaît d'autant plus centrale que l'utilisation de ces produits nécessite le plus souvent du temps, un apprentissage qui mobilise des capacités cognitives, des moyens financiers, et de faire des choix à plus ou moins long terme (équipement, formation, etc.).

Le rythme élevé d'évolution des TIC et la multiplicité des solutions proposées se conjuguent, et remettent en question les anciennes théories de la diffusion des techniques telles que celles du déterminisme technologique (MacLuhan<sup>1</sup>), qui considère le social comme subordonné à la technique, ou celle du diffusionnisme (Everett Rogers<sup>2</sup>), qui se désintéresse de la phase de conception des objets. Ainsi, de plus en plus souvent les utilisateurs se trouvent associés au développement des technologies, ce qui invite à une approche socioconstructiviste de l'appropriation.

<sup>1</sup> MAC LUHAN, M, 1964, *Pour comprendre les médias*, Paris, Le Seuil.

<sup>2</sup> ROGERS, E., 1983, *Diffusion of innovation*, The Free Press, New York, 3<sup>e</sup> édition.

L'appropriation est alors envisagée comme un processus de co-construction de sens, entre le concepteur et l'utilisateur. Ce processus confère une place au rôle de l'imaginaire et de l'interprétation dans l'élaboration d'un cadre de référence sociotechnique (Flichy<sup>3</sup>). Au-delà, dans une perspective critique, cela questionnerait le politique et son rôle dans l'émergence des technologies. Une forme de revendication démocratique s'inscrirait dans le processus de l'innovation (Feenberg<sup>4</sup>), revendication exprimée par les réactions d'utilisateurs dont certains actualisent emplois détournés et inattendus des technologies.

Appropriations et détournements seraient ainsi des phénomènes connexes, importants, qui déterminent la valeur sociale d'un produit, influent sur la durée de son cycle de vie, et participent de modifications sensibles des modes d'exister et de paraître de ses utilisateurs.

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

**Les interfaces numériques (matérielles et logicielles) :** quels sont les facteurs d'appropriation ou de rejet ? Peut-on les détourner ou en devenir co-créateur ?

**Le monde éducatif :** quelles appropriations permettent les outils Tice ? Quel bilan peut-on faire de l'appropriation des ENT, de l'introduction des tablettes, de l'utilisation de diverses applications multimédia ? Quels sont les usages réels ? Peut-on mettre en lumière des usages non conformes, inventifs ?

**Les jeux vidéo :** quels sont les critères d'appropriation et de rejet des jeux vidéo ? On pourra s'intéresser aux détournements de jeux vidéo (moding, machinimas...); s'interroger sur l'extension des logiques vidéoludiques avec les serious et la gamification : sont-elles des détournements ? Qu'en est-il de leur appropriation ?

**L'art numérique :** l'art numérique produit souvent des œuvres interactives et s'adresse alors davantage à un utilisateur qu'à un spectateur. Comment s'effectue leur appropriation ? L'art contemporain jette un regard critique sur les produits médiatiques ou de divertissement, quel regard porter sur les œuvres reposant sur des détournements ?

**Internet et les réseaux sociaux :** comment évaluer l'usage des sites Internet et de leurs applications en ligne ? Qu'est ce qui fait l'appropriation ou le rejet d'un site ? Peut-on constater des usages détournés ?

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.

---

<sup>3</sup> FLICHY, P., 2003, *L'innovation technique : vers une nouvelle théorie de l'innovation*, La Découverte.

<sup>4</sup> FEENBERG, A., 2014, *Pour une théorie critique de la technique*, Lux.

## Modalités de soumission

Les propositions doivent être transmises par courrier électronique jusqu'au **1<sup>er</sup> mars 2015** à :

[ludovia2015@free.fr](mailto:ludovia2015@free.fr)

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

La proposition livrée en fichier attaché (titré « nom de l'auteur\_Ludovia\_2015 ») 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 éventuellement extérieur.

Chaque auteur recevra un avis circonstancié qui indiquera l'acceptation (conditionnée ou non), ou le refus de l'article. 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 lors de l'acceptation de la proposition.

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 retenus 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](http://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 : **1<sup>er</sup> mars 2015**.
- Notification d'acceptation des propositions : 30 avril 2015.
- Remise des textes complets (30 000 signes maximum, espaces compris) : 31 juillet 2015.
- Colloque : du lundi 24 au mercredi 26 août 2015.

## En savoir plus

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

[ludovia2015@free.fr](mailto:ludovia2015@free.fr)

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

Présidents du Colloque Scientifique Ludovia 2015 :

Jean-Pierre Jessel (Pr 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/>
- 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 de la e-éducation*.