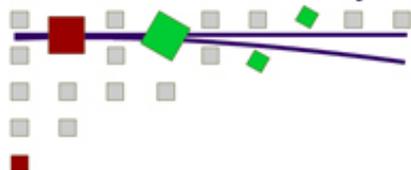


## Colloque Scientifique International Ludovia 2019

Du 20 au 23 août 2019

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 quatorzième édition, le Colloque Ludovia, lieu d'échanges et de réflexions, poursuit son exploration des problématiques posées par le numérique dans les pratiques éducatives et/ou ludiques en 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), des appropriations et détournements (2015), Formes d'attention, formes de présence, engagement (2016), Partage, échange, contribution, participation (2017), institutions et numérique (2018), nous proposons pour l'année 2019 :

#### **Numérique et représentations**

La littérature scientifique est riche de textes portant sur les représentations. Initiées par Durkheim (1898)<sup>1</sup> en SHS, elles « pèsent fortement sur la conjoncture théorique contemporaine » (Dérída<sup>2</sup>, 1967) et sont abordées cette année dans la séquence des questionnements scientifiques de Ludovia. Constituées « dès qu'il y a eu une humanité » (Durkheim et Mauss<sup>3</sup>, 1903), les représentations sont décrites comme « mentales » et « symboliques » (Piaget, 1947)<sup>4</sup>, « collectives » et « individuelles »

<sup>1</sup> Durkheim E. (1898), Représentations individuelles et collectives. Sociologie et Philosophie, Paris : PUF, 1974.

<sup>2</sup> Derrida Z. (1967), Écriture et la Différence, Paris : Seuil, « Points ».

<sup>3</sup> Durkheim E. et Mauss M. (1903), « De quelques formes de classification - contribution à l'étude des représentations collectives », l'Année sociologique, n°6, 1903.

<sup>4</sup> Piaget J. (1947), La représentation du monde chez l'enfant. Paris : PUF, « Quadrige », 2003.

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

(Mauss<sup>5</sup>, 1947), « sociales » (Moscovici<sup>6</sup>, 1984 ; Jodelet<sup>7</sup>, 1989 ; Abric<sup>8</sup>, 1994), « cognitives » (Denis et Dubois<sup>9</sup>, 1976 ; Meunier<sup>10</sup>, 2002), etc.

Cette multiplicité d'approches traverse les courants disciplinaires et signe la fécondité de ce qu'il est possible de nommer un champ d'études qui postule que « tout ce qui existe (...) est (une) pure représentation » (Schopenhauer<sup>11</sup>, 1844) dépendante de la conscience et des orthèses qui élargissent « le monde propre » (Von Uexküll<sup>12</sup>, 1956), le système perceptif et interprétatif. Les travaux concernent l'histoire, la genèse, la production, les mécanismes de fonctionnement et le cycle de vie de « sous-ensembles aux contours flous de l'ensemble des représentations mentales et publiques qui habitent un groupe social » (Sperber,<sup>13</sup> 1989).

Le terme « représentation » diffère légèrement selon ses acceptions française et anglaise qui inclut la symbolique des corpus mentaux et de l'imaginaire. Dans le cadre de cet appel, nous prendrons en compte les deux approches, du fait de la multiplicité des ouvertures offertes par le numérique et du caractère international des travaux. Plus que jamais le monde nous est (re)présenté par le biais de dispositifs numériques dont les modalités reflètent les idéologies de leurs concepteurs. Dans le même temps, les objets, en fonction des représentations que l'on s'en fait, constituent des champs de tensions qui peuvent susciter des réactions diverses, allant de l'adhésion enthousiaste au rejet. Les communicants veilleront à préciser dans quels champs disciplinaires ils situent leurs études pour aborder les représentations *du* numérique ou les représentations *par* (ou avec) le numérique.

Cette thématique est porteuse d'enjeux majeurs. En cette période où le recours aux dispositifs numériques gagne des utilisations nouvelles dans les sphères publiques, professionnelles, privées et que se généralisent simultanément les procédés de big data et d'archivage des traces, le regard des chercheurs sera utile pour porter et promouvoir une parole scientifique dans le débat social.

Nous souhaitons que les communicants puissent décliner leurs réflexions en les confrontant aux multiples applications du monde numérique et notamment aux domaines suivants, sans que cette liste soit exhaustive :

---

<sup>5</sup> Mauss M. (1947), *Manuel d'ethnographie*, Paris : Payot.

<sup>6</sup> Moscovici S. (1984), « The phenomenon of social representations », in R. M. Farr & S. Moscovici (dir), *Social Representations*, Cambridge University Press.

<sup>7</sup>Jodelet D. (1989, dir.), *Les représentations sociales*, Paris : PUF.

<sup>8</sup> Abric J.-C. (1994, dir.), *Pratiques sociales et représentations*, Paris : PUF.

<sup>9</sup> Denis M., Dubois D. (1976), La représentation cognitive, quelques modèles récents, *L'Année psychologique*, 76-2, pp. 541-562.

<sup>10</sup> Meunier J.-G. (2002), *Trois types de représentations cognitives*, Cahiers du Lanci, Montréal : UQAM.

<sup>11</sup> Schopenhauer A. (1844), *Le monde comme volonté et représentation*, Vol. I, Paris : PUF, 1966.

<sup>12</sup> Von Uexküll J. (1934), *Mondes animaux et mondes humains*, trad. P. Muller, Paris : Gonthier, 1956.

<sup>13</sup> Sperber D. (1989), L'étude anthropologique des représentations, *Les représentations sociales*, Paris : PUF, pp. 115-130.

- **Le monde éducatif** s'est emparé des outils de technologie bien avant l'apparition du numérique. Le recours aux dispositifs informatisés est encouragé et parfois confondu avec l'innovation pédagogique. Quelles représentations sont véhiculées dans la société, les milieux de la formation et de l'enseignement sur la médiation numérique des acteurs, des instruments, des apprenants, des institutions ? La numérisation croissante des usages dans les apprentissages est-elle une évolution pédagogique ?
- **La société de l'information**, promue depuis les discours d'Hourtin en 1998, est devenue réalité, malgré les fossés liés à l'accès aux ressources et plus encore des comportements, des motivations et des compétences d'utilisation des réseaux. Quelles représentations sont à l'œuvre à propos du numérique et comment emploie-t-on la technologie pour se présenter et se représenter avec elle ? Quelles évolutions sont à envisager au moment où se propage l'intelligence artificielle dans les objets communicants ?
- **Les jeux vidéo** connaissent une profonde mutation de leur image dans la sphère sociale. Vilipendés du fait de leur caractère parfois violent et addictif, leurs représentations évoluent avec la diffusion des jeux sérieux et la multiplication du nombre de joueurs par un phénomène d'accumulation générationnelle. Inversement, des représentations spécifiques sont-elles à l'œuvre chez les joueurs sur leurs pratiques ludiques et sur la société ?
- **Les activités culturelles et artistiques** sont fortement impactées par le numérique qui en modifie la réception dans la société. Les produits muséaux et de curation en ligne bénéficient d'une forte notoriété depuis « Le Louvre » en 1995 tout en conduisant à des restrictions de droits photographiques *in situ*. Par ailleurs, les représentations de la dématérialisation de l'audiovisuel ont-elles évolué avec les bouleversements récents liés au contrôle de la distribution des contenus ? Enfin, qu'en est-il des installations « numériques » ou de l'introduction du numérique dans les œuvres ?
- **Une approche épistémologique** pourrait permettre de mieux cerner les concepts de représentation et les notions auxquelles elles sont fréquemment associées telles que la médiation, les idées, la phénoménologie, l'imaginaire en lien avec le numérique. Quelles postures ces couples thématiques invitent-ils à adopter dans les contextes disciplinaires ?

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 **2 avril 2019** à :

[colloque@ludovia.org](mailto:colloque@ludovia.org)

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\_2019 ») aux formats rtf, doc ou odt, sera composée de 3 parties :

- Un résumé de la communication de 3 000 signes maximum, espaces comprises ;
- 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 comprises.

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 de contributions du colloque dans une revue scientifique sera proposée.

## Calendrier (dates importantes)

- Date limite de soumission : **2 avril 2019**.
- Notification d'acceptation des propositions : 15 mai 2019.
- Colloque : du 21 au 24 août 2019.
- Remise des textes complets pour publication (30 000 signes maximum) : avant le 20 décembre 2019.

## En savoir plus

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

[colloque@ludovia.fr](mailto:colloque@ludovia.fr)

Présidents du Colloque Scientifique Ludovia 2019 :

Thierry Gobert (UPVD), Michel Lavigne (Toulouse 3), Patrick Mpondo-Dicka (Toulouse 2)

Les informations ultérieures concernant le Colloque, seront diffusées :

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



---

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