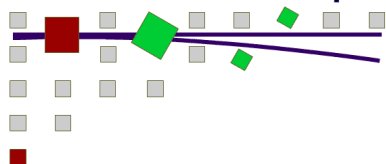


Colloque Scientifique International Ludovia 2010

24 / 25 / 26 / 27 août 2010

Ax les Thermes – Ariège (09) – France

Culture numérique



Culture numérique est un regroupement de chercheurs représentant les laboratoires scientifiques :

CEREGE (Poitiers), CERES (Limoges), CPST (Toulouse),
CREM (Metz), CRICC (Paris) INRP/EducTice (Lyon),
IRIT (Toulouse), LARA (Toulouse), LASELDI (Besançon) *

APPEL À COMMUNICATIONS

Pour sa sixième 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 et pratiques sont des creusets complexes de synergies nécessitant des approches pluridisciplinaires (arts, informatique, sciences de l'éducation, sciences cognitives, sciences de l'information et de la communication...).

Ainsi la première édition du Colloque en 2005 fut intitulée « approches croisées de la création de logiciels et dispositifs numériques ludo-éducatifs ». Nous avons ensuite abordé les questions de l'immersion en 2006, de la convivialité en 2007, le « faire soi-même » 2008, « espace(s) et mémoire(s) » en 2009.

Pour l'édition 2010 nous proposons à la réflexion le thème :

Interactivité / interactions

Enjeux relationnels

Si l'interactivité est une notion récente¹ étroitement liée aux systèmes informatiques, celle d'interaction est utilisée dès le XIX^{ème} siècle pour qualifier dans divers domaines scientifiques « l'action réciproque de deux ou plusieurs objets, de deux ou plusieurs phénomènes »². Peut-on qualifier d'interaction la relation d'un homme avec une machine ? C'est en tout cas ce à quoi les pratiques avec les nouvelles technologies ambitionnent : les principes de participation et de collaboration liées à la transformation sont prioritaires pour définir le rapport actuel entre homme et machine.

Alors que les premiers ordinateurs n'étaient que des instruments de calcul au service d'applications professionnelles, l'apparition des interfaces graphiques dans les années 1980 a modifié la relation de l'homme à la machine au travers d'usages qui se sont élargis progressivement à toutes les couches sociales dans le cadre d'activités culturelles, de loisir, etc. L'interactivité est devenue l'affaire de tous au quotidien - le modèle *orienté utilisateur* a remplacé le précédent modèle rationaliste.

Le concept d'interactivité a été largement discuté dans les années 1990 : marque-t-il une réelle rupture relationnelle ? La relation à la machine est-elle une simple réactivité ou s'agit-il d'une relation dialogique ? Ces questions paraissent aujourd'hui périmées et de nouvelles problématiques se posent avec l'évolution du design des interfaces qui se rapprochent de nos corps (la Wii) ou développent la dimension affective (le lapin communicant Nabaztag).

Par ailleurs, depuis une dizaine d'années, la relation s'est enrichie et complexifiée avec la connexion des machines sur Internet. Dès lors, il n'est plus question seulement de la relation d'un homme à une machine, mais de relations entre les hommes médiées par des ordinateurs qui engagent vers de nouvelles formes de

¹ Interactivité n.f (1982) : activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine (Petit Robert 1992).

² Définition du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales - <http://www.cnrtl.fr/>

relations intersubjectives. De ce fait, le concept d'interaction est réintroduit dans son sens sociologique ou psychologique, *interactions sociales*, « ensemble de dynamiques engagées au cours d'un procès de communication intersubjective qui entraînent des effets réels réciproques sur les partenaires de la relation d'échange »³, qui désormais se développent par l'intermédiaire non seulement des micro-ordinateurs mais de toute sorte de dispositifs électroniques qui envahissent nos vies tels que ceux proposés par la téléphonie mobile.

Ainsi le rapport à la machine s'insinue-t-il toujours davantage comme médiation dans les modalités de nos rapports humains. Les interfaces avec leurs caractéristiques tant matérielles que logicielles influent sur nos rapports sociaux, modèlent nos comportements et façonnent nos modes de vie.

Les débats des années 1980/1990 sur la relation homme/machine se voient donc réactivés dans les nouvelles conditions d'une informatique connective et conduisent à reconsidérer les enjeux relationnels.

A la lumière de ces évolutions, nous souhaitons ouvrir la discussion afin de préciser le sens des termes d'interactivité et d'interaction en les confrontant aux usages actuels.

Ludovia 2010 aura le souci de définir ou redéfinir les notions d'interactivité et d'interaction qui ne recouvrent pas forcément les mêmes réalités dans toutes les disciplines scientifiques. Dans le cadre interdisciplinaire qui est le nôtre, les communicants s'attacheront à définir la spécificité de leurs approches, et expliciteront leurs méthodes au regard de ces questions. La notion d'enjeux relationnels s'entendra autant dans le sens des relations interfaces/usagers que dans celui de la relation interactivité/interaction.

Parmi les questions qui pourront être traitées, nous suggérons aux auteurs le développement des pistes telles que (liste non exhaustive) :

- le concept d'interactivité, largement galvaudé, peut-il encore avoir une pertinence scientifique ?
- l'interactivité brise-t-elle réellement la distance dans nos interactions ?
- quelles sont les modalités de l'appropriation interactive et sur quels apports cognitifs débouchent-elles ?
- en quoi les machines améliorent-elles les relations humaines (ou les appauvrissent-elles) ?
- quel est l'impact de l'interactivité sur nos interactions ?
- l'évolution des interfaces modifie-t-elle notre perception des machines ?
- l'évolution des interfaces modifie-t-elle nos rapports sociaux ?
- quels sont les modèles culturels véhiculés par les interfaces ?

Ces problématiques pourront être confrontées à de multiples usages, applications, dispositifs logiciels, notamment :

- le domaine des jeux vidéos ;
- les logiciels éducatifs ;
- la téléphonie mobile ;
- les réseaux sociaux et les applications du web 2.0 ;
- le web design ;
- l'art numérique...

Conformément à la logique du **dialogue interdisciplinaire** qui prévaut dans les Colloques Ludovia, nous invitons les chercheurs en Sciences Humaines et Sociales de toutes disciplines ainsi que les chercheurs en Sciences de l'Ingénieur, à soumettre leurs propositions de communications.

³ Lamizet-Silem, Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication, Ellipses Marketing, 1997, p. 308.

LUDOVIA 2010 – ORGANISATION SCIENTIFIQUE

Modalités de soumission

Les propositions doivent être transmises par courrier électronique avant le lundi 15 mars 2010 à :

colloque.ludovia2010@pispix.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 ludovia2010) 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.
- Une publication scientifique ultérieure sera composée des meilleures contributions du Colloque, revues et augmentées, dans le cadre d'un ouvrage scientifique.

Calendrier (dates importantes) :

- Date limite de soumission : **lundi 15 mars 2010**
- Notification d'acceptation des propositions : lundi 5 avril 2010
- Remise des textes complets (30 000 signes maximum, espaces compris) : lundi 10 mai 2010
- Évaluation des articles et retour aux auteurs : jusqu'au lundi 14 juin 2010
- Envoi des textes définitifs : lundi 28 juin 2010
- Colloque : du 24 au 27 août 2010

En savoir plus :

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

colloque.ludovia2010@pigpix.org

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/

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

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*.

* Liste des laboratoires scientifiques représentés au sein de *Culture numérique* :

CEREGE (Poitiers) : Centre de Recherche en Gestion
CERES (Limoges) : Centre De Recherches Sémiotiques
CPST (Toulouse) : Centre Pluridisciplinaire de Sémiolinguistique Textuelle
CREM (Metz) : Centre de Recherche sur les Médiations
CRICC (Paris) : Centre de Recherche Images, Cultures et Cognition, Université Paris 1
INRP/EducTice (Lyon) : Institut National de Recherche Pédagogique
IRIT (Toulouse) : Institut de Recherche en Informatique de Toulouse
LARA (Toulouse) : Laboratoire de Recherches en Audiovisuel
LASELDI (Besançon) : Laboratoire de Sémiotique, Linguistique, Didactique et Informatique