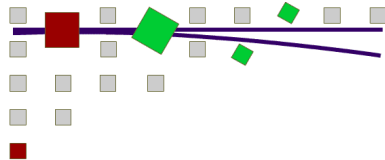


Colloque Scientifique International Ludovia 2012

27 / 30 août 2012

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 huitième 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), nous proposons pour l'édition 2012 le thème :

Plaisir et numérique

Approches critiques des enjeux dans la création, les usages et les pratiques.

Si la question du plaisir semble attachée d'abord à la sexualité et aux disciplines liées à la psychanalyse (Freud), elle a aussi été abordée d'un point de vue philosophique par Husserl, pour qui le plaisir est une attitude, le sentiment pour un sujet d'être présent à l'objet, de l'apprécier, d'y attacher de la valeur.

La diffusion d'objets numériques, qui peuvent paraître « intelligents », questionne le plaisir dans le cadre d'une société de consommation à consonance hédoniste. Dans cette perspective la thématique du plaisir est peu abordée sur le plan scientifique comme nombre d'enjeux émotionnels à priori non quantifiables. En outre, le plaisir peut sembler futile puisque qu'il est traditionnellement associé au loisir, à l'oisiveté, et de fait opposé au travail. Pourtant, il pourrait être au cœur de notre relation aux objets numériques ; il fait partie des enjeux que Ludovia ne saurait ignorer.

Avec la diffusion des premières applications interactives à destination d'un large public dans les années 1980 a été mise en avant la notion de convivialité (Ludovia 2007), rassemblant dans ce concept la facilité d'appropriation et l'aspect affectif qui peut créer des formes d'attachement et un sentiment d'intimité dans la relation. Il s'agit alors d'imaginer des interfaces favorisant une relation de plaisir entre l'objet et l'utilisateur.

D'un autre côté, les jeux vidéo, activités libres, à priori sans finalités, valorisent le pur divertissement et élèvent le plaisir au cœur de leur principe de fonctionnement. D'ailleurs, sans cette relation de plaisir ils n'existeraient pas. Les pratiques ludiques furent longtemps méprisées et considérées comme relevant d'une activité adolescente compulsive, voire dangereuse et addictive. Elles sont aujourd'hui observées avec attention en éducation, formation et marketing avec l'émergence des jeux dits « sérieux ».

La progression des équipements mobiles, des environnements pervasifs et de l'Internet des objets questionne la qualité relationnelle aux objets et aux textes, aux « contenus ». Elle concerne le cadre étroit de l'usage d'ordinateurs ou de consoles mais gagne aussi tous les domaines du quotidien. La recherche d'immersion dans les nouveaux environnements numériques peut-elle se passer des modalités susceptibles d'apporter du plaisir ? Le plaisir n'est-il pas la source première de motivation ? Une clarification des niveaux de plaisir (plaisir dans l'interaction entre l'objet et l'utilisateur, plaisir dans l'interaction entre l'objet et le contenu, etc) est nécessaire pour comprendre le lien entre eux parfois complémentaire, parfois contradictoire.

Les nouveaux contextes organisationnels au sein desquels l'outil numérique s'impose tendent à abolir les coupures spatio-temporelles entre travail et temps libre. Les relations électroniques tendent à se substituer aux relations physiques. Dans le cadre de ces bouleversements, où se situent les dispositifs numériques, entre l'engendrement de nouvelles sources de plaisir et la génération de nouvelles nuisances psycho-sociales ?

Ludovia souhaite mobiliser les chercheurs dans une perspective pluridisciplinaire sur des problématiques de conception et d'usages de dispositifs et applications numériques, dont particulièrement :

- **L'usage et la conception en général des interfaces** : comment la relation à la machine peut-elle être source de plaisir ? Comment les modalités sensibles et cognitives sont-elles convoquées pour nourrir la dimension du plaisir lors de l'interaction homme/machine ? Quelle est l'importance de la dimension plaisir dans cette relation ? Ne peut-elle pas faire obstacle à des finalités plus « utiles » ?
- **Le jeu** : comment caractériser le plaisir ludique ? Comment le mettre en œuvre dans la conception de jeux ? Quelles en sont les composantes ?
- **L'éducation** : comment concilier plaisir et apprentissage ? Comment le plaisir de l'interactivité, de l'hypermédia peut-il être (in)efficace dans l'apprentissage ? Le plaisir peut-il être un indicateur de l'efficacité d'une activité de production, de conception, de communication de la part de l'élève, de l'enseignant ? Comment l'évaluer ?
- **Les jeux dits « sérieux »** : comment concilier finalités communicationnelles, didactiques, informationnelles, et plaisir ludique ? Les objectifs des jeux sérieux sont-ils intrinsèquement liés à la notion de plaisir ?
- **Les réseaux sociaux** : quels y sont les ressorts et modalités du plaisir ? plaisir de l'affirmation de soi ? plaisir relationnel ?
- **Les nouvelles applications pour terminaux mobiles** mobilisant des interfaces gestuelles, la connexion permanente et la géolocalisation : quelles sont les nouvelles modalités dans la relation valorisant le plaisir ? Comment décliner le plaisir relationnel dans les applications « transmédia » (usages sur ordinateurs domestiques, ordiphones et terminaux dédiés) ?
- **Le marketing** : comment la mise en avant du plaisir favorise-t-elle la diffusion des nouveaux objets numériques ? Peut-on mesurer le plaisir ? Quel est par ailleurs, dans le cadre d'un marketing des produits de la communication et de l'information, le gradient à affecter au plaisir de consommer pour créer ou de créer en consommant (consécration) ?
- **L'art numérique** : comment les artistes anticipent-ils sur les nouvelles relations homme-machine ? Quelle est la part du plaisir dans les propositions artistiques ?

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 avant le **lundi 5 mars 2012** à :

ludovia2012@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 Ludovia2012) 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

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 : **lundi 5 mars 2012**.
- Notification d'acceptation des propositions : mercredi 25 avril 2012.
- Remise des textes complets (30 000 signes maximum, espaces compris) : mercredi 30 mai 2012.
- Colloque : du lundi 27 au jeudi 30 août 2012.

En savoir plus

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

ludovia2012@free.fr

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

Présidents du Colloque Scientifique Ludovia 2012 :

Jean-Pierre Jessel (Pr Université Toulouse 3) & Patrick Mpondo-Dicka (Mcf Université 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/

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*.