

## DATE LIMITE DE SOUMISSION PROLONGÉE AU 28 FÉVRIER

Merci d'envoyer votre proposition à cette nouvelle adresse : [appel.ludovia.2006@online.fr](mailto:appel.ludovia.2006@online.fr)

### COLLOQUE INTERNATIONAL LUDOVIA 2006

du 5 au 7 juillet 2006 à Saint-Lizier, Ariège (09), France.



## APPEL À COMMUNICATION

Le colloque scientifique Ludovia se tiendra en juillet 2006, pour la deuxième année consécutive. Il invitera à réfléchir, de manière générale, aux problèmes posés par le multimédia dans les pratiques éducatives et/ou ludiques, que ce soit en production ou en réception. On traitera indifféremment, par exemple, des dispositifs matériels ou des applications logicielles, des modalités de leur création, ou encore de leurs différents usages.

La thématique de l'année 2005, *approches croisées de la création de logiciels et dispositifs numériques ludo-éducatifs*, mettait l'accent sur la création. Cette année, Ludovia portera son attention sur l'interaction entre l'objet multimédia et son utilisateur, à partir des questions particulières liées à l'immersion.

La thématique choisie pour faire progresser la réflexion est la suivante :

**Les enjeux de l'immersion et ses relations avec les interfaces des médias numériques ludiques et/ou éducatifs.**

Il s'agit, dans un premier temps, d'interroger la notion d'immersion. On se posera la question de sa pertinence (notion, concept, outil descriptif, critère d'évaluation, etc.) et on tentera de l'appréhender selon diverses approches : artistique, cognitive, esthétique, informatique, marketing, psychologique, sémiologique, sociologique... Les pistes sont ouvertes, la liste ci-dessus se veut indicative et non exhaustive. Nous encourageons tout autant la voie disciplinaire que les possibles collaborations interdisciplinaires. La problématique est vaste et si chaque point de vue peut être un éclairage, leur confrontation peut faire émerger une définition, ou tout au moins une délimitation consensuelle de la notion.

Il faudra, ensuite, confronter l'idée d'immersion ainsi définie, aux supports multimédias (logiciels, dispositifs, systèmes ludiques ou ludo-éducatifs, que ce soit dans un environnement fermé ou en réseau), à leurs usages (ludiques, pédagogiques ou didactiques, artistiques, culturels, etc.) ou à leurs utilisateurs (on peut réfléchir au rapport entre immersion/interface à destination de publics spécifiques : petite enfance, handicap, etc.).

Les approches croisées, universitaires et/ou professionnelles, pourront relever des diverses disciplines des sciences humaines et sociales, comme de celles des sciences de l'ingénieur.

*Pour le comité d'organisation,*  
Julian Alvarez (LARA/IRIT)  
Michel Lavigne (LARA)  
Patrick Mpondo-Dicka (C.P.S.T.)  
Olivier Rampnoux (CEPE)

## ORGANISATION

### Calendrier (dates importantes) :

Date limite de soumission : Le 28 Février 2006

Réponse du comité de lecture : 5 mars 2006

Remise des articles : Le 20 avril 2006

### Organisation de la sélection :

La lecture des propositions de communication et des articles définitifs 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 des lecteurs.

### Soumission des articles :

La proposition de communication doit être envoyée en fichier attaché au format RTF, ou DOC.

Les coordonnées, implantation et titres scientifiques de l'auteur doivent figurer dans le corps du courriel, ainsi que le titre de sa proposition. Le courriel doit être adressé à :

[appel.ludovia.2006@online.fr](mailto:appel.ludovia.2006@online.fr) (copier-coller l'adresse dans votre logiciel de courrier électronique).

### Format et mise en page :

La proposition de communication doit se situer entre 2000 et 4000 caractères – titre compris (400-850 mots environ), et ne rien comporter d'autre que le titre (paragraphe centré, police Times ou Times New Roman, corps 12, caractère gras), et le(s) paragraphe(s) de la proposition (paragraphe justifié, police Times ou Times New Roman, corps 12, normal).

Le format de l'article définitif sera communiqué par la suite aux auteurs sélectionnés, avec un fichier stylé correspondant à la mise en forme demandée.

### Publication :

Les articles acceptés seront publiés dans les actes (qui seront distribués lors du colloque), et leurs auteurs seront conviés à venir les présenter au colloque Ludovia 2006. Une publication scientifique ultérieure est prévue, composée essentiellement des meilleures contributions du colloque, revues et augmentées.

### En savoir plus :

Pour de plus amples renseignements sur l'appel à communication, vous pouvez vous adresser à :

- Julian Alvarez : [alvarez@irit.fr](mailto:alvarez@irit.fr)
- Michel Lavigne : [michel\\_lavigne50@hotmail.com](mailto:michel_lavigne50@hotmail.com)
- Patrick Mpondo-Dicka : [pmpondo@univ-tlse2.fr](mailto:pmpondo@univ-tlse2.fr)
- Olivier Rampnoux : [olivier.rampnoux@univ-poitiers.fr](mailto:olivier.rampnoux@univ-poitiers.fr)

Plus d'information sur la manifestation Ludovia :

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



Le colloque scientifique Ludovia est organisé conjointement par les laboratoires de recherche C.P.S.T. (sémantique et sémiotique), LARA (recherche en audiovisuel) de l'université du Mirail (Toulouse 2), IRIT (informatique) de l'université Paul Sabatier (Toulouse 3), et CEREGE (économie) de l'université de Poitiers.