

Colloque International Ludovia 2008

27-29 août 2008

Ax les Thermes, Ariège (09), France



APPEL À COMMUNICATIONS

Do it yourself 2.0

Comment et *quoi* faire soi-même à l'aide de logiciels, matériels et dispositifs numériques : de l'intérêt de la facilitation de l'action et de la production dans le monde numérique.

Les nouveaux usages proposés par l'univers du numérique mettent à la portée du plus grand nombre la possibilité d'accomplir ou de participer à des actes créatifs. Cette invitation *matérielle* et *logicielle* à participer *activement* devient une ligne de force de l'évolution des pratiques multimédiatiques – qu'il s'agisse de loisirs ou d'éducation, de jeu ou d'apprentissage.

À travers l'appel à communications de ce colloque, nous posons plusieurs questions à la communauté professionnelle et scientifique :

- Comment peut-on, à travers des interfaces logicielles, matérielles, à travers des dispositifs, inviter, enjoindre, pousser l'utilisateur à produire, à interagir, à pratiquer ?
- Pourquoi le monde numérique est-il si enclin à favoriser l'acte de l'utilisateur ? Quelles sont les valeurs qui diffèrent, *a priori* du moins, des autres pratiques médiatiques, en enjoignant l'usager à être un acteur ?
- Quel est le résultat de ces invitations à l'action, à la fabrication ? Autrement dit, que font les utilisateurs de ces logiciels, matériels, interfaces et dispositifs ? Quelles activités sont acceptées ou prescrites, empêchées ou interdites et quels jugements portent les producteurs et/ou les utilisateurs sur ces productions et usages ?
- Enfin, quelles sont les incidences sociales, économiques et culturelles de ces nouveaux usages ?

La réflexion se centrera donc sur les logiciels, matériels et dispositifs qui *donnent des compétences* à l'utilisateur - ce qui renvoie à la notion récente de « home built », ou encore de « home multimédia ». Au-delà, on s'interrogera sur la démocratisation des compétences et des outils, sur les visées qui président à cette démocratisation, sur les moyens (économiques, marketing, communicationnels, ingénieriaux, ergonomiques, culturels, esthétiques, sémiotiques – etc., la liste ne peut être exhaustive) que se donnent les acteurs du monde numérique pour atteindre cet objectif, et sur les phénomènes culturels et socio-professionnels qui lui sont plus ou moins directement liés; par exemple (liste ouverte):

- l'affaiblissement des frontières entre consommateurs et producteurs,
- les remises en question induites dans le monde professionnel (professionnel? amateur?)
- l'évolution de la notion d'auteur...

L'appel est ouvert à tous les champs d'application du multimédia, tout en conservant une problématique homogène, qu'on pourra résumer ainsi: **de l'intérêt de la facilitation – pourquoi, comment, et avec quels résultats faciliter les usages des programmes et des dispositifs.**

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, les chercheurs en Sciences de l'Ingénieur, mais également les artistes numériques, professionnels de l'éducation, du multimédia, du jeu vidéo, du marketing et de la publicité, à soumettre leurs propositions de communications.

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

LUDOVIA 2008 – ORGANISATION SCIENTIFIQUE

Modalités de soumission

Les propositions doivent être transmises par courrier électronique avant le vendredi 29 février 2008 à :

colloque.scientifique@ludovia.org

La proposition se présentera sous forme d'un résumé de 4000 signes maximum, espaces non compris, en fichier attaché (titré proposition_ludovia_2008) au format rtf, doc ou odt, et ne contiendra que le titre de la communication, sans mention de son ou ses auteurs. Dans le corps du mail figureront le nom de l'auteur, ses coordonnées, ses titres scientifiques, son organisme de rattachement et le titre de l'article.

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 des lecteurs, 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 relecteurs.

Modalités techniques :

Les articles définitifs prendront la forme d'un fichier électronique au format .doc, .rtf ou .odt, entre 25000 et 30000 signes espaces compris, 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 :

Les articles acceptés seront publiés avant le colloque dans les actes, sous forme électronique, et leurs auteurs seront conviés à venir les présenter au colloque Ludovia 2008. Une copie papier de l'ensemble des contributions sera distribuée aux participants pendant le colloque. Une publication scientifique ultérieure est envisagée, composée essentiellement des meilleures contributions du colloque, revues et augmentées.

Calendrier (dates importantes) :

- Date limite de soumission : **vendredi 14 mars 2008**
- Notification d'acceptation des propositions : **lundi 14 avril 2008**
- Remise des textes complets (30 000 signes maximum, espaces compris) : 1^{er} juin 2008
- Évaluation des articles et retour aux auteurs : du 30 juin au 4 juillet
- Envoi des textes définitifs : vendredi 11 juillet 2008
- Colloque : du 27 au 29 août 2008 à Ax les Thermes, Ariège (09), France

En savoir plus :

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

colloque.scientifique@ludovia.org

Les informations ultérieures concernant le colloque seront régulièrement mises en ligne sur le site :

www.ludovia.org

LUDOVIA



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, dans le cadre de Ludovia, Université d'été du multimédia ludo-éducatif & pédagogique.