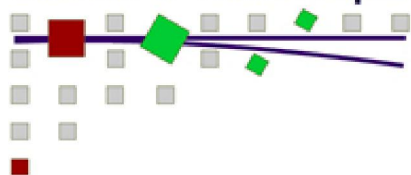


## Colloque Scientifique International Ludovia 2016

Du mercredi 24 au vendredi 26 août 2016

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 douzième 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 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) nous proposons pour l'édition 2016 le thème :

### **Formes d'attention, formes de présence, engagement**

Attention, présence et engagement sont au cœur des débats concernant les problématiques de création et d'usage des objets numériques. La multiplication des sollicitations proposées par le monde numérique, ses dispositifs (ordinateurs, tablettes, smartphones, objets connectés) et ses applications mettent à mal l'attention profonde requise par les anciens médias (livre, cinéma). A celle-ci se substitue une « hyper attention »<sup>1</sup> faite de dissémination entre des tâches et flux d'information multiples. Cette nouvelle condition met en lumière une nouvelle forme de ressource, « l'économie de l'attention » et encourage à aller vers une « écologie de l'attention »<sup>2</sup>.

La question de la présence à distance initiée par les nouveaux outils de communication numériques a été développée par Jean-Louis Weissberg<sup>3</sup> à une époque où ces technologies

<sup>1</sup> Hayles Katherine (2007), *Hyper and Deep Attention : the Generational Divide in Cognitive Modes*, Profession, p. 187-199.

<sup>2</sup> Citton Yves (2014). *Pour une écologie de l'attention*. Seuil.

<sup>3</sup> Weissberg Jean-Louis (1999). Présence à distance. Déplacements virtuels et réseaux numériques; Pourquoi nous ne croyons plus à la télévision. *l'Harmattan*. Téléchargé sur le web à <http://hypermedia.univparis8.fr/Weissberg/presence/presence.htm>.

étaient balbutiantes. Aujourd'hui, à l'heure de la connexion permanente, l'usage de ces outils devient banal et quotidien. Il devient nécessaire d'actualiser les réflexions de Weissberg en examinant comment cette présence à distance agit sur les formes attentionnelles et modifie notre perception de l'espace et du temps.

La notion d'engagement enfin complète les précédentes car les objets numériques ne se contentent pas de solliciter notre attention par des outils de communication à distance, ils nous enjoignent aussi à passer à l'action par l'interactivité et l'immersion qu'ils suscitent. La théorie de l'engagement<sup>4</sup> a étudié depuis les années 1960 comment nos comportements peuvent être influencés par diverses procédures. Certains outils numériques semblent être naturellement propices à susciter l'engagement, voire à devenir addictifs ou à susciter une « expérience optimale » ou « flow »<sup>5</sup>.

Attention, présence et engagement sont donc trois concepts complémentaires dans ce qui peut caractériser nos interactions à l'ère numérique, que ce soit dans nos relations aux machines ou dans nos relations interpersonnelles. Ils suscitent l'intérêt des concepteurs et fabricants qui cherchent à les maîtriser et à les rendre opératoires. Chez les usagers ils suscitent aussi tantôt l'inquiétude avec la confrontation à de nouveaux paradigmes relationnels dans lesquels les modalités traditionnelles peuvent se perdre, tantôt l'enthousiasme de relations plus immédiates et ubiquitaires.

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

- **Le monde éducatif** est très directement confronté aux modifications des attitudes attentionnelles. Comment obtenir un engagement des apprenants dispersés par les sollicitations multiples du numérique ? Quelles sont les nouvelles formes de présence et d'attention en classe, dans un contexte d'écrans connectés (tablettes, dans le primaire et le secondaire, d'ordinateurs personnels et téléphones portables dans le secondaire et à l'université) ? Peut-on tirer un parti pédagogique de ces nouvelles formes de présence ? En ouvrant la réflexion à l'éducation informelle (animation péri-scolaire, de vacances et de loisirs), quelles modifications entraînent la présence accrue des dispositifs numériques portables (téléphones, tablettes, objets connectés) ? Comment cette présence peut-elle être prise en compte ? Le monde éducatif est aussi confronté à la mise en place d'applications numériques : ENT, MOOC... qui permettent un apprentissage en autonomie. D'autres outils permettent

---

<sup>4</sup> Joule Robert Vincent & Beauvois, Jean-Léon (1989). Une théorie psychosociale: la théorie de l'engagement. Perspectives commerciales. *Recherche et Applications en marketing*, 4(1), p. 79-90.

<sup>5</sup> Csikszentmihalyi Mihaly (1990), *Vivre. La psychologie du bonheur*, Robert Laffont.

des usages sociaux, tels que Tweeter ou Skype utilisés en classe. Comment ces outils permettent-ils la focalisation de l'attention et la mobilisation des apprenants ?

- **Les jeux vidéo** sont réputés captiver l'attention voire même générer de l'addiction. Ils se pratiquent de plus en plus en réseau, devenant un moyen important de sociabilisation des jeunes. Comment arrivent-ils à favoriser cet engagement ? Cet engagement est-il aussi universel qu'on le prétend ? Quelles en sont les caractéristiques ? Quelles formes de présence caractérisent le joueur en action ? Avec les serious games et la gamification, l'utilisation des mécanismes de jeux s'étend à des domaines ne relevant plus du divertissement. Cette tendance est-elle un bon moyen pour favoriser l'engagement ? Est-elle un effet de mode ou une tendance de fond ? Peut-on commencer à mesurer les résultats de cette tendance ?
- **Internet et les réseaux sociaux** sont les coupables désignés le plus souvent dans la dispersion attentionnelle : informations fragmentées, lapidaires, ouverture de fenêtres multiples... Comment caractériser l'apport cognitif de ces outils ? Conduisent-ils réellement vers une modification de nos fonctions cognitives ? La question de l'engagement est particulièrement mobilisée avec le développement du commerce en ligne et les méthodes d'engagement sont un axe de réflexion important des ergonomes et designers. Comment ces réflexions influencent-elles la conception de nos interfaces et les usages que nous développons ?
- **La consommation culturelle et artistique** pose traditionnellement pour condition première de l'expérience esthétique l'attention contemplative. Au sein des musées s'introduisent de nouveaux dispositifs multimédiatiques qui tentent de renouveler l'expérience esthétique en multipliant les flux informationnels. Ces innovations préfigurent-elles d'une profonde modification de l'expérience esthétique qui serait basée sur l'interactivité ? Est-on en face d'une facilitation de l'accès à l'œuvre ou d'un brouillage ? Les dispositifs de l'art numérique visent à proposer des expériences immersives qui paraissent briser la distance traditionnelle à l'œuvre. Ces propositions parviennent-elles réellement à favoriser de nouvelles formes d'engagement ?

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 **15 mars 2016** à :

[ludovia2016@free.fr](mailto:ludovia2016@free.fr)

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\_2016 ») aux formats rtf, doc ou odt, sera composée de 3 parties :

- Un résumé de la communication de 4 000 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 (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 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.).

## 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 des meilleures contributions du colloque dans une revue scientifique sera envisagée.

## Calendrier (dates importantes)

- Date limite de soumission : **15 mars 2016**.
- Notification d'acceptation des propositions : 15 mai 2016.
- Colloque : du mercredi 24 au vendredi 26 août 2016.
- Remise des textes complets pour publication (30 000 signes maximum) : 15 octobre 2016.

## En savoir plus

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

[ludovia2016@free.fr](mailto:ludovia2016@free.fr)

Présidents du Colloque Scientifique Ludovia 2016 :

Michel Lavigne (Mcf Toulouse 3) & Patrick Mpondo-Dicka (Mcf Toulouse 2).

Les informations ultérieures concernant le Colloque, seront diffusées :

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

---

LUDOVIA



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