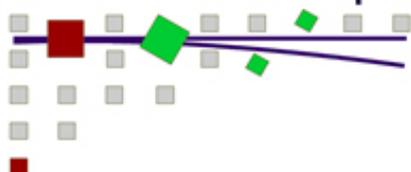


Colloque Scientifique International Ludovia 2018

Du lundi 20 août au jeudi 23 août 2018

Ax-les-Thermes – Ariège (09) – France

Culture numérique



*Réseau scientifique pluridisciplinaire
dans le domaine des technologies, applications
et pratiques liées au numérique.*

APPEL À COMMUNICATIONS

Pour sa quatorzième édition, le Colloque Ludovia, lieu d'échanges et de réflexions, poursuit son exploration des problématiques posées par le numérique dans les pratiques éducatives et/ou ludiques. Que ce soit en production ou en réception, les réalisations appellent 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), des formes d'attention, de présence et d'engagement (2016), du partage, de l'échange, de la contribution et de la participation (2017), nous proposons pour 2018 l'édition le thème :

Innovation(s) / institutions(s) du numérique

Le concept d'innovation a été développé à l'origine par Joseph Schumpeter pour qui la destruction créatrice est le moteur du dynamisme économique. A la différence de l'invention, qui relève principalement du domaine technique, l'innovation est un processus censé produire un changement social.

Le développement du numérique s'accompagne d'une frénésie inventive, avec des propositions régulières de solutions nouvelles soutenues par un marketing enthousiaste. Pour autant, les usages suivent rarement et la majeure partie des propositions sombre dans l'oubli.

L'innovation est une construction complexe d'agencements entre acteurs multiples, et non le fruit d'inventions géniales ou de technologies de rupture, pas plus qu'elle ne s'inscrit dans une évolution linéaire, comme le souligne la sociologie de l'innovation. Pour Patrice Flichy ce sont des négociations et des compromis qui façonnent la constitution d'un "cadre socio-technique". Les usages ne sont pas inscrits dans les objets, ils se constituent au travers de stratégies d'appropriation.

Parmi les divers acteurs, les institutions ont un rôle majeur dans ces processus, soit par des politiques d'encouragement ou des positions de blocage. Elles jouent un rôle de régulation face à la multiplicité des initiatives collectives et individuelles. L'accès institutionnel au numérique nécessite un accord sur des standards communs, des moyens fiables, accessibles et utilisables par tous, garants d'une certaine pérennité. D'ailleurs chacun ne devient-il pas l'acteur de sa propre institutionnalisation en ligne ?

En même temps, la définition de standards et l'adoption de solutions uniques peuvent engendrer un certain immobilisme et la fermeture à des solutions renouvelées ou alternatives. Sur quels critères repose l'adoption des outils proposés, voire imposés ? En amont, les futurs utilisateurs ont-ils été associés à ce qui est présenté comme un processus d'innovation ? Par la suite leurs difficultés sont-elles entendues ?

À ce titre, les modalités d'émergence des innovations ainsi que leurs conditions de réussite au sein des institutions peuvent être interrogées au regard de leur pilotage. Ainsi, Peraya et Viens mettent en avant la culture des acteurs comme étant un facteur déterminant de la pérennisation de l'innovation. Depover interroge aussi la manière dont s'opèrent les changements ; il distingue des approches descendantes (top-down) et ascendantes (bottom-up). Jaquinot-Delaunay invitait dès 1981 les enseignants à inventer de nouveaux usages des médias au service de l'éducation.

Enfin, l'évaluation du succès d'une innovation ne peut réellement être menée qu'avec une distance historique dont ne disposent pas les acteurs, ce qui doit conduire à la prudence et à une posture critique. La réussite d'une expérience locale ne garantit en rien sa possible généralisation. La satisfaction immédiate des utilisateurs n'assure pas davantage une adoption à long terme, pas plus qu'elle ne dispense d'envisager les potentiels effets pervers ou contre-productifs potentiels (Illich).

Nous souhaitons que les communicants développent des réflexions sur la relation innovation/institution, sans tomber dans un dualisme simpliste et en témoignant de la complexité des processus à l'œuvre.

Ils pourront décliner leurs approches en les confrontant aux multiples applications du monde numérique et notamment aux thèmes suivants, sans que cette liste soit exhaustive :

- le monde éducatif,
- les jeux vidéo,
- Internet et les réseaux sociaux,
- la consommation culturelle et artistique,
- le monde de la création artistique ...

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.

Références citées

- Chaptal A. (2007), « Usages prescrits ou annoncés, usages observés. Réflexions sur les usages scolaires du numérique par les enseignants », Document numérique 2007/3 (Vol. 10), p. 81-106.
- Depover C. (1996), « Le chemin de l'école croisera-t-il un jour celui des nouvelles technologies ? », Actes du Colloque du REF, Montréal, Canada.
- Flichy P. (2003), L'innovation technique Récents développements en sciences sociales. Vers une nouvelle théorie de l'innovation, La découverte.
- Illich I. (2014), La convivialité, Points.
- Jacquinot-Delaunay G. (1981), On demande toujours des inventeurs. Communications, 33, 1981. pp. 5-23. http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1981_num_33_1_1492
- Peraya D., Viens J. (2005), « Culture des acteurs et modèles d'intervention dans l'innovation pédagogique », Revue Internationale des Technologies en Pédagogie Universitaire, Conférence des recteurs et principaux des universités du Québec [CREPUQ], 2005, 2 (1), p. 7-19.
- Schumpeter J. (1942), Capitalisme, socialisme et démocratie, <http://classiques.uqac.ca>

Modalités de soumission

Les propositions doivent être transmises par courrier électronique jusqu'au **15 mars 2018** à :

colloque@ludovia.org

La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception par mail.

La proposition livrée **en un seul** fichier attaché (titré « nom de l'auteur_Ludovia_2018 ») 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. Les propositions acceptées sous condition devront être modifiées en fonction des remarques des lecteurs.

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, Université d'été du numérique éducatif, qui accueille le colloque, ne prend pas en charge les frais de transport, d'hébergement et de restauration des communicants. Des frais d'inscription de 25,00 € (tarif réduit pour les communicants) seront demandés lors de l'inscription en ligne obligatoire.

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/2018/colloque-scientifique

- 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>

- L'article définitif sera fourni après le colloque. Il 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.
 - Sa taille 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.).
- Une publication ultérieure dans une revue scientifique reconnue par l'AERES sera envisagée.

Calendrier (dates importantes)

- Date limite de soumission : **15 mars 2018**.
- Notification d'acceptation des propositions : 30 avril 2018.
- Colloque : du 20 au 23 août 2018.
- Remise des textes complets pour publication (30 000 signes maximum) : avant le 20 décembre 2018.

En savoir plus

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

colloque@ludovia.org

Présidents du Colloque Scientifique Ludovia 2018 :

Thierry Gobert (UPVD), Michel Lavigne (Toulouse 3), Patrick Mpondo-Dicka (Toulouse 2)

Les informations ultérieures concernant le Colloque, seront diffusées sur le site :

www.ludovia.org/2018/colloque-scientifique



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