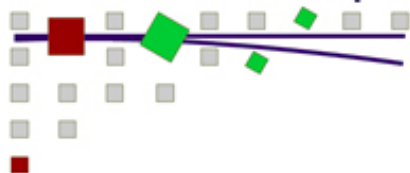


Colloque Scientifique International Ludovia 2017

Du mardi 22 au jeudi 24 août 2017

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 treizième 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 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), des formes d'attention, de présence et d'engagement (2016), nous proposons pour l'édition 2017 le thème :

Partage, échange, contribution, participation

Partage, échange, contribution et participation font partie de ces mots entendus sempiternellement dans le contexte du numérique, que ce soit dans l'entreprise, en pédagogie, dans les communautés d'intérêt, à l'école. L'emploi de ces termes est fortement encouragé par les services en ligne qui leur attribuent des fonctionnalités particulières et en modifient parfois le sens. Ainsi, le « partage », qui consiste à l'origine à scinder un contenu pour le répartir entre plusieurs personnes, ne correspond pas au copier/coller implicite d'un élément « partagé » sur les réseaux sociaux. Pour autant, il constitue l'une des fonctionnalités autour desquelles se structurent les pratiques de l'Internet.

Reliés à des valeurs humanistes, le partage, l'échange, la contribution et la participation œuvrent dans la filiation des Saint Simonien. Dans le monde de 1858, les tenants de cette doctrine enlacèrent « le globe de réseaux de chemin de fer, d'or, d'argent, d'électricité » (Pinet, cité par Musso, 1997 : 6)¹ dans l'espoir de rapprocher les peuples avec des travaux de génie civil. Le Web serait ainsi l'héritier d'une utopie de la communication, ce « cas

¹ Musso P. (1997), *Télécommunications et philosophie des réseaux*, Paris : PUF.

particulier des transports » (Escarpit, 1986 : 9)² qui motivait les créateurs du Canal de Suez et de nombre d'autres voies d'échanges. Le développement des moyens électroniques « est peut-être le trait caractéristique de l'époque contemporaine » (Mattelard, 1994 : 93)³. Ce « miraculeux transport » devrait « effacer les distances » et permettre les échanges (Weckerlé, 1982 : 2)⁴ en développant une « utopie (romantique) du partage » (Halais, 2015)⁵.

La perception de la technologie semble être celle d'une « promesse d'un monde meilleur » (Klein, 2011)⁶ perçue comme un « bluff » (Ellul, 1988) bâti sur un ensemble de possibles et de propositions futures d'innovation. Elle offrirait la potentialité de participer aux métamorphoses du monde. Cette participation pourrait d'ailleurs être considérée comme une contribution ou une injonction par ceux et celles qui, sans nécessairement refuser la technologie, n'y ont accès que de manière limitée ou ne lui trouvent pas d'intérêt. Si la France est « entrée dans la société de l'Information » (Baquiast, 1998)⁷, elle n'a pas pour autant gommé les inégalités sociales dans l'usage des ressources (Le Guel, 2004 : 57)⁸.

Au-delà du partage, l'économie de la contribution, théorisée par Bernard Stiegler et l'association Ars industrialis⁹, propose une alternative à l'économie marchande. Avec les logiciels libres et les approches collaboratives de type Wiki, le monde numérique pourrait générer de nouveaux types de projets fondés sur le crowdfunding ou le crowdfunding (financement participatif). Selon Bauwens et Lievens (2015)¹⁰, les potentialités nouvelles des pratiques pair à pair conduiraient vers un nouveau type de société.

À chacun, les technologies numériques peuvent donner à croire qu'il est informé et participe du collectif par des actes de partage, d'échange. Contribuer, c'est participer, c'est-à-dire mettre en place les actions nécessaires pour une intégration voire une reconnaissance. C'est pourquoi s'interroger sur des notions comme le partage, l'échange, la contribution et la participation n'est pas neutre. Quelles sont les motivations et les processus à l'œuvre dans les communautés en ligne et plus couramment sur les réseaux socionumériques qui instaurent des dynamiques de vigilance dans la participation où partager un contenu devient moins complexe que le créer mais permet de participer ?

² Escarpit R. (1976), *Théorie générale de l'information et de la communication*, Paris : Hachette.

³ Mattelard A. (1994), *L'invention de la communication*, Paris : La Découverte, coll. Textes à l'appui.

⁴ Weckerlé C. (1982), *Les primitifs de l'électronique*, *Esprit*, n° 1667, octobre 1982.

⁵ Halais F. (2015), *Economie du partage, utopie romantique des startup américaines*, epub, Alo.

⁶ Klein E. (2011), *The small bang des nanotechnologies*, Paris : Odile Jacob, évoqué dans « Ripostes », France Culture, 19 mars 2011.

⁷ Baquiast J.-P. (1998), Administration 1998-2001, *Propositions sur les apports d'Internet à la modernisation du fonctionnement de l'Etat*, Rapport d'Orientation, La Documentation Française.

⁸ Le Guel F. (2004). Comment pourrait-on mesurer la double fracture numérique ? *Réseaux*, vol. 5-6, n° 127-128, p. 55-82.

⁹ <http://arsindustrialis.org/groupe-de-travail-sur-l-economie-de-la-contribution>

¹⁰ Bauwens, M., & Lievens, J. (2015). *Sauver le monde: vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer*. Éditions Les Liens qui libèrent.

Il apparaît important de faire le point sur les angles morts dissimulés par le partage, l'échange, les contributions et la participation. Ils ne concernent pas seulement les activités en ligne. Ils débordent dans le social où ces comportements, très consensuels, sont attendus dans les sphères privées, éducatives, sociales et institutionnelles.

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** valorise l'utilisation d'outils communicants dès l'école maternelle en croisant les objectifs : rapprocher les familles, les apprenants et l'institution, augmenter la participation des élèves, etc. Le partage, l'échange, les contributions et la participation favoriseraient les pédagogies actives du fait de la nécessité d'un support accessible à tous. Quelles perspectives proposent ces actes valorisants ?
- **Les jeux vidéo** se pratiquent beaucoup en réseau. Jouer, c'est bien souvent contribuer à la construction de l'univers du jeu, ne serait-ce qu'en le peuplant avec le personnage animé du joueur. Simultanément, le jeu favorise des comportements de partage et de socialité qui peuvent déborder du cadre de l'écran. Le contrat ludique pourrait-il être basé sur le partage, l'échange, les contributions et la participation ?
- **Internet et les réseaux sociaux** sont des vecteurs mobilisant les notions de partage, d'échange, de contribution et de participation. Ce serait leur raison d'être. Pour autant, les pratiques et les usages questionnent ces valeurs mises en avant par le marketing. Les utilisations sont diverses et s'en éloignent parfois. Il serait donc utile d'interroger ce que le cadre donné par les approches échangistes et contributives peut permettre comme adaptations comportementales et sociétales.
- **La consommation culturelle et artistique** suscite l'expérience esthétique et l'attention d'autrui. Pour que l'artiste tisse un lien avec le récepteur de l'œuvre, partager, échanger, contribuer et participer sont mobilisés. Dans les musées et extra-muros des dispositifs multimédiatiques favorisent la participation de tout un chacun. Ces propositions de partage, d'échanges, de contributions augmentent-elles le rôle des regardeurs des tableaux ?
- **Le monde de la création artistique** voit la place de l'auteur remise en question au profit de collectifs. Si la diffusion tend à remettre en question les traditionnels intermédiaires, la production trouve aussi de nouveaux outils de partage avec les *fablabs* et une nouvelle orientation créative avec la *culture maker* qui valorise la collaboration.

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 :

ludovia2017@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_2017 ») 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.
- 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 2017**.
- Notification d'acceptation des propositions : 15 mai 2017.
- Colloque : du mardi 22 au jeudi 24 août 2017.
- Remise des textes complets pour publication (30 000 signes maximum) : 15 octobre 2017.

En savoir plus

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

ludovia2017@free.fr

Présidents du Colloque Scientifique Ludovia 2017 :

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

LUDOVIA

