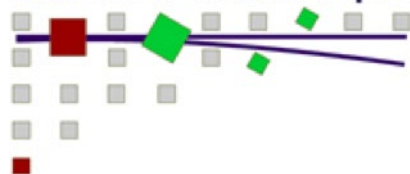


## Colloque Scientifique International Ludovia 2021

Du 23 au 26 août 2021

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 son édition 2021, le Colloque scientifique Ludovia, lieu d'échanges et de réflexions, poursuit son exploration des problématiques posées par le numérique dans les pratiques éducatives et/ou ludiques en 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 la création et de la 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), des institutions (2018), des représentations (2019), des injonctions (2020) nous proposons pour l'année 2021 :

### Numérique et social

Le terme « social », selon les usages, fait référence à plusieurs acceptions dans les disciplines scientifiques et dans le champ commun. Il désigne simultanément les « faits sociaux »<sup>1</sup> et une description des conditions de vie. Dans l'usage courant, il renvoie aux oppositions, aux hiérarchies, aux inégalités, à la quête de l'équité, au vivre ensemble. Ces différents champs de significations seront envisagés lors du colloque *Ludovia 2021*, de manière à aborder les impacts du numérique sur les interactions et les rapports sociaux. Si les travaux foisonnent depuis les années 2000 (Baquias<sup>2</sup>, Wolton<sup>3</sup>, Levy<sup>4</sup>, etc.) dans tel secteur, telle population ou telle catégorie professionnelle, voire à l'échelle globale de la société, ils sont plus rares à rassembler ces éléments dans un même creuset pour en analyser les effets.

<sup>1</sup> Durkheim, E. (1900). *La sociologie et son domaine scientifique*. <http://classiques.uqac.ca/classiques/>.

<sup>2</sup> Baquias, J.-L. (1998). *Administration 1998-2001. Propositions sur les apports d'Internet à la modernisation du fonctionnement de l'État*. Paris. Documentation Française.

<sup>3</sup> Wolton, D. (2003). *Fracture numérique ou facture numérique ?*, in Jauréguiberry F., Proulx S. (Dir), *Internet, nouvel espace citoyen ?* Paris. L'Harmattan.

<sup>4</sup> Levy, P. (1997). *Cyberculture*. Paris. Odile Jacob.

C'est pourquoi les propositions de communication pourront traiter « du social » dans ses multiples acceptions par leurs interrelations avec le numérique, dans les domaines et l'ensemble des ancrages disciplinaires qui font toute la variété des approches du colloque.

Les auteurs pourront décliner leurs travaux en les confrontant aux applications du monde numérique et notamment aux thèmes suivants, sans que cette liste soit exhaustive :

- Dans le domaine éducatif, les enjeux liés au numérique et au social sont multiples. Le numérique favorise-t-il de nouveaux types de sociabilités, que ce soit dans la relation entre les apprenants, entre les apprenants et la savoir ou encore entre les apprenants et les enseignants ou les institutions ? Comment mesurer l'impact de ces nouvelles sociabilités sur l'évolution du monde l'éducation ? Permettent-elles de lutter contre les inégalités sociales comme cela était initialement promis par les MOOC en favorisant un « accès de masse »<sup>5</sup> ? Ou au contraire participent-elles à leur renforcement comme il semblerait que ce soit le cas avec l'enseignement à distance mis en œuvre pendant l'épidémie de Covid-19<sup>6</sup> ?
- Les jeux vidéo ont largement mis en avant la dimension sociale de leur pratique, notamment depuis l'avènement des jeux en ligne avec les MMORPG (jeux de rôle en ligne massivement multijoueur). Entre nouvelles relations créatives et addiction consumériste, les applications ludiques contribuent-elles à enrichir les relations humaines ou à la fabrique d'un nouveau « crétin digital »<sup>7</sup> ?
- L'accès ouvert à d'innombrables ressources numériques avec Internet met à la portée de tous une offre culturelle inédite. Pour autant il est constaté de grandes inégalités d'accès tant pour des raisons économiques ou techniques que culturelles. À la suite de la « fracture sociale », le concept de « fracture numérique »<sup>8</sup> est évoqué pour déplorer le « non-usage ». Mais le concept de fracture numérique pourrait aussi être interprété comme un mythe<sup>9</sup> technophile au service d'une idéologie libérale.
- Dans le domaine des arts et de la culture la démocratisation de la diffusion et de l'accès aux œuvres peut-elle contribuer ainsi à un effacement des distinctions culturelles ?<sup>10</sup>

Ces questionnements sont des pistes non exclusives de réflexion. Toutes les propositions questionnant la dimension sociale des applications du monde numérique seront bienvenues.

---

<sup>5</sup> Karsenti, T. (2013). MOOC : Révolution ou simple effet de mode ? *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 10(2), 6-37.

<sup>6</sup> Russo, K., de Oliveira Soares, R., Magnan, M. O., & Borri-Anadon, C. (2020). Droit à la santé ou droit à l'éducation ? Inégalités en éducation pendant la première vague de la Covid-19 au Québec.

<sup>7</sup> Desmurget, M. (2019). *La fabrique du crétin digital-Les dangers des écrans pour nos enfants*. Le Seuil.

<sup>8</sup> Granjon, F. (2011). Fracture numérique. *Communications*, (1), 67-74.

<sup>9</sup> Guichard, É. (2011). Le mythe de la fracture numérique. *Regards croisés sur l'internet*, 69-100.

<sup>10</sup> Bourdieu, P. (2016). *La distinction : critique sociale du jugement*. Paris. Minuit.

### Modalités de soumission

Les propositions doivent être transmises par courrier électronique jusqu'au **15 avril 2021** à :

[colloque@ludovia.org](mailto:colloque@ludovia.org)

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

La proposition livrée en fichier attaché (titré « nom de l'auteur\_Ludovia\_2020 ») aux formats rtf, doc ou odt, sera composée de 3 parties :

- Un résumé de la communication de 3 000 signes maximum, espaces comprises ;
- 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 comprises.

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 du Magazine Ludovia : [www.ludomag.com](http://www.ludomag.com)
- Les articles seront publiés par voie électronique après le colloque dans l'espace de publication du site Web de « Culture numérique » : <https://www.ludovia.org/colloque.html>
- Une publication scientifique ultérieure s'appuyant sur les arguments de cet appel sera proposée dans une revue scientifique qualifiante.

## Calendrier (dates importantes)

- Date limite de soumission : **15 avril 2021.**
- Notification d'acceptation des propositions : **15 juin 2021.**
- Colloque : **du 23 au 26 août 2021.**
- Remise des textes complets pour publication (30 000 signes maximum) : avant le **20 décembre 2021.**

## 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.fr](mailto:colloque@ludovia.fr)

Présidents du Colloque Scientifique Ludovia 2021 :

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

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

<https://www.ludovia.org/colloque.html>



---

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