

# Séminaire ADS

## sur la préservation de la biodiversité

Coordination Catherine Pascal, Marine Crubilé et Cécile Croce

**19h30-21h, sur Zoom**

pour obtenir le lien, merci de prendre contact avec Marine Crubilé  
[marine.crubile@gmail.com](mailto:marine.crubile@gmail.com)

### **19h30-20h : Catherine Pascal**

### **Le Vivant et l'humain au XXIème siècle : durabilité et progrès questionnés, perspectives en création et médialité**

Comment le vivant et l'humain vus sous un autre prisme grâce à l'art, la science mais surtout une nouvelle mise en récit (éconarration) pourraient-ils renouveler les perspectives et les engagements sociaux ?

A partir d'un corpus pragmatique composé d'immersion de terrains et de suivis pédagogiques pour ADE association et pour l'artiste Aline Ribière, nous proposons un début de théorisation de la médialité à partir de l'éconarration, afin d'assurer un croisement de regards, en SIC et Arts sur la création et la médialité en durabilité .

- Partie 1 : Le Vivant comme art intermédial et comme narration devenue performance, entre visible et sensible : de l'intermédialité à l'immédialité active et esthétique, selon Citton et Flusser.
- Partie 2 : Effets d'immédialité et d'intermédialité ensemble : Un renouvellement des formes, et des rythmes, des genres et de la poétique.
- Partie 3 : Effets d'intermédialité et critique d'une socialité contemporaine : pour une émancipation.

*Catherine PASCAL est MCF HDR Sciences de l'Information et de la Communication, axe ICIN MICA UR 4426 et Chercheure associée D2IA UMRU 24140. Ses Recherche en cours portent sur la médialité, les formes et innovations sociales en éducation et durabilité.*

**20h-20h30 : Iba Diaw**

## **Tourisme Responsable : Convergence des Innovations Numériques, Arts et Communication pour un Impact Durable au Sénégal.**

---

Le tourisme responsable émerge comme une approche essentielle pour promouvoir un développement durable dans le secteur touristique. Cette communication explore la convergence des innovations numériques, des arts et de la communication pour renforcer l'impact durable du tourisme au Sénégal. En examinant les synergies entre ces domaines, inspirées par les travaux de Benckendorff et al. (2019) sur le tourisme numérique et durable, nous mettons en lumière les possibilités de créer des expériences touristiques authentiques, respectueuses de l'environnement et bénéfiques pour les communautés locales. À travers les perspectives de Jamal et Budke (2014) sur le tourisme responsable, nous discutons des applications pratiques des technologies numériques, telles que les plateformes en ligne et les applications mobiles, pour faciliter une gestion responsable des destinations, promouvoir la sensibilisation culturelle et encourager la participation communautaire. De plus, en s'appuyant sur les travaux de Novelli et al. (2018) sur le rôle des arts dans le tourisme durable, nous explorons le potentiel des arts et de la communication dans la valorisation du patrimoine culturel et naturel du Sénégal, ainsi que dans la promotion de pratiques touristiques éthiques et durables. Enfin, en nous appuyant sur les recherches de Gössling et al. (2012) sur les défis du tourisme durable, nous analysons les défis et les opportunités liés à la mise en œuvre de ces initiatives dans le contexte sénégalais, tout en soulignant l'importance d'une collaboration multi-acteurs pour atteindre des objectifs de tourisme responsable et de développement durable.

*Iba Diaw est un doctorant du MICA en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Bordeaux Montaigne, avec une expertise en marketing, communication et gestion. Ses recherches se concentrent sur l'impact des innovations numériques sur le tourisme responsable au Sénégal.*

**20h30-21h : Thomas Brunel**

## **Expérience du monde sous-marin dans les jeux vidéo : immersion et cohérence vidéo-ludique dans les jeux de survie et de stratégie**

---

Si la biodiversité est un sujet qui nous est cher, ce n'est pas pour autant qu'elle est fréquemment abordée dans le monde des jeux vidéo. A l'inverse, il est souvent plus question d'exploitation d'une nature pixelisée par le joueur pour la survie de son personnage que de trouver un équilibre et vivre en harmonie. Peu de jeux font appel à des pensées écologiques ou, sinon, retirent souvent l'humain de l'équation, comme c'est le cas pour *Terra Nil* par exemple.

Le monde marin est quant à lui souvent plutôt source de craintes et de frayeurs, domaine sombre et inconnu dans les profondeurs abyssales duquel se cachent des monstres géants et inconnus qui n'ont de cesse de vouloir nous dévorer. Dans de tels univers, la place est rarement faite à la biologie spéculative et à la création d'un biome cohérent qui fourmillerait de formes de vie toutes aussi importantes les unes que les autres pour conserver un équilibre.

Nous proposerons ici d'explorer quelques univers de jeux vidéo qui cherchent à provoquer une expérience contemplative tout en présentant des mondes immersifs.

*Thomas Brunel est chercheur en Arts associé au laboratoire MICA, axe ADS. Ses recherches se focalisent sur le corps et notre identité, les nouvelles technologies et leur influence sur le corps, ainsi que les représentations fictionnelles dans la culture populaire, particulièrement dans la science-fiction.*