

COLLOQUE

# SENTIR LA MATIÈRE NUMÉRIQUE

UN APPORT ESTHÉTIQUE  
DES JEUX VIDÉO

16-17  
NOVEMBRE  
2023

UFR SLHS  
GRAND SALON (E14)  
BESANÇON

Contact: [michael.crevoisier@univ-fcomte.fr](mailto:michael.crevoisier@univ-fcomte.fr)

## JEUDI APRÈS-MIDI

Présidence : Thomas Morisset

- 14h Accueil des participants
- 14h15 **Michaël Crevoisier** (UNIVERSITÉ DE FRANCHE-COMTÉ / LOGIQUES DE L'AGIR)  
De quelle matière sont faites nos expériences vidéoludiques ?
- 15h **Alexandre Declos** (UNIVERSITÉ DE NEUCHÂTEL)  
Fluidité et rigidité agentielle
- 15h45 Pause
- 16h15 **Mathieu Triclot** (UNIVERSITÉ DE TECHNOLOGIE DE BELFORT MONTBÉLIARD / FEMTO-ST)  
L'image numérique et ses prises : l'œil et la main

## VENDREDI MATIN

Présidence : Franck Cormerais

- 9h30 Accueil
- 9h45 **Vincent Puig** (INSTITUT DE RECHERCHE ET D'INNOVATION)  
De la chair souffrante du numérique au geste digital
- 10h30 Pause
- 10h45 **Giacomo Baldisseri** (SORBONNE UNIVERSITÉ)  
La vitesse dans les shoot'em up : accélérer et ralentir la matière numérique
- 11h30 **Fanny Rebillard** (UNIVERSITÉ DE LIÈGE / LIÈGE GAME LAB)  
Plongeon et suspension aérienne : liberté de la chute et verticalité musicale dans *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*

## VENDREDI APRÈS-MIDI

Présidence : Michaël Crevoisier

- 14h30 **Rosane Lebreton** (UNIVERSITÉ DE LILLE, ENSAPL / LACTH · UNIVERSITÉ DE LIÈGE / LIÈGE GAME LAB)  
Danser l'espace du bout des doigts ? Réflexions sur la sensibilité spatiale de l'expérience vidéoludique
- 15h15 **Thomas Morisset** (UNIVERSITÉ CÔTE D'AZUR / CENTRE DE RECHERCHES EN HISTOIRE DES IDÉES)  
La disposition des jeux vidéo à faire sentir la technodiversité
- 16h Discussion générale