

AAC pour le colloque international
« Techno-réalités et créatures affectives : les dispositifs de simulation amoureuse »
(jusqu’au 15 avril 2018)



© Voltage. Poke-Kare

Organisation : Agnès Giard et Philippe Combessie (Laboratoire Sophiapol)

Dates : 14-15 juin 2018

Lieu : Université de Paris Nanterre, Bâtiment Max Weber, salle Séminaire 2.

Argument

Avatars modernes des *Paradis artificiels* chers à Baudelaire, les techno-réalités sont perçues comme une menace aux relations humaines dans la « vraie vie », notamment lorsqu’elles touchent au domaine de l’affect. Ces produits à semblance humaine se multiplient pourtant : épouse domotique, *boyfriend* pour écran tactile, compagne holographique, fiancée pour lunettes de réalité virtuelle, partenaire interactif à télécharger, personnages d’*otome games* et *bishōjo games*... en attendant le développement des ami.e.s en Hololens. L’essor de ces dispositifs, dont le marché est appelé à dépasser des centaines de milliards d’euros en 2021¹, génère des réactions de rejet. Les individus qui s’adonnent à la consommation de simulacres numériques affectifs doivent donc faire face aux attaques : il est mal-vu de s’attacher à une créature qui n’existe pas. Le fait d’interagir émotionnellement avec un partenaire numérique fait l’objet d’une réprobation, par opposition au fait de fonder une famille (une unité de reproduction). Comment expliquer qu’en dépit du stigmate qui les frappe un nombre croissant d’hommes et de femmes, à travers le monde, utilisent des dispositifs de simulation amoureuse ?

¹ S’il faut en croire IDC, les dispositifs de Réalité Virtuelle et Augmentée atteindront le chiffre de vente de 181 milliards d’euros en 2021 [www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS42959717]. Même constat concernant les technologies mobiles : d’après les dernières études de marché Cisco, en 2021 les smartphones représenteront plus des quatre cinquièmes du trafic internet mobile [www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/mobile-white-paper-c11-520862.html].

De façon révélatrice, ces dispositifs sont principalement commercialisés au Japon et en Corée, deux pays *en voie de dépeuplement* qui s'offrent à voir comme des véritables « laboratoires du XXI^e siècle » (Dumont 2017) : les laboratoires du vieillissement de la population au Nord comme au Sud. Alors que ses espaces urbains rétrécissent et que ses espaces ruraux se désertifient, le Japon est en effet devenu le premier producteur mondial de créatures de synthèse et d'humanoïdes destinés à combler le vide, suivi de près par la Corée qui enregistre aussi des taux record de dénatalité. Ces simulacres, dans leur grande majorité, visent d'ailleurs le marché très porteur des célibataires, tenus pour principaux responsables de la chute démographique. Pour quelles raisons une part croissante de la population s'inscrit-elle à contre-courant de la norme ?

C'est sur ce point, précisément, que les rares travaux jusqu'ici publiés échouent à rendre compte du phénomène : s'appuyant sur des modèles d'analyse socio-cognitifs, ces études (Dela Pena 2006 ; Taylor 2007 ; Pettman 2009 ; Pellitteri 2010 ; Tanikawa 2013) établissent que les simulacres permettent à leurs utilisateurs de s'évader du monde réel et de se réapproprier une image positive de soi. Pour intéressantes qu'elles soient, ces explications – qui assimilent l'usage des simulacres à des comportements escapistes ou compensatoires – restent cependant insuffisantes. Ainsi que le soulignent plusieurs chercheurs japonais (Azuma *et al.* 2003 ; Honda 2005 ; Saitō 2007), l'usage des simulacres affectifs peut tout aussi bien correspondre à un comportement ironique, dans la mesure où ces produits sont volontiers conçus au second degré, dans un esprit de conformisme parodique.

S'appuyant sur ce constat – que les simulacres se font volontiers les complices de stratégies obliques ou de détournements – nous poserons le postulat que la préférence affichée pour des personnages fictifs relève d'une attitude provocatrice au regard des standards culturels ambiants. Serait-il possible, pour aller plus loin, d'analyser ce phénomène comme une forme de dissidence : la dissidence matrimoniale ? Et si les simulacres étaient le signe d'une adhésion à un autre style de vie, un autre modèle de société ou d'autres formes d'engagements relationnels ? Cet axe de recherche mettrait en lumière le simulacre comme miroir inversé des injonctions sociales, révélateur d'une fracture individuelle et plurielle dont il faudra également questionner, dans un esprit comparatiste, les manifestations culturelles : comment s'articulent, en France par exemple, les pratiques d'un simulacre affectif conçu au Japon ? De quels clivages spécifiques son usage témoigne-t-il ?

En étudiant la conception et l'usage des simulacres numériques affectifs, ce colloque se propose d'en faire le baromètre des normes et des idéaux des sociétés qu'ils contribuent à contester autant qu'à remodeler. L'ambition de ce colloque sera d'identifier les processus en jeu dans la création et l'utilisation des simulacres, afin de comprendre comment les groupes humains réélaborent – dans différents contextes et à différentes échelles – des modèles citoyens, des rapports familiaux, des formes de parentés et des standards masculins/féminins. Dans le cadre de sociétés qui voient leur pyramide des âges s'inverser à grande vitesse, le questionnement portera plus spécifiquement sur le rapport à la mort et au patrimoine. Quelles traces laisser de soi lorsqu'on « fait couple » avec une créature numérique ? Suivant quels processus les simulacres affectifs permettent-ils de se confronter à la perspective de mourir seul.e et/ou sans descendance ?

Pour les sciences humaines et sociales, ce phénomène constitue un objet de recherche privilégié, offrant la possibilité de penser ensemble des notions clés telles que la gestion du stigmaté, le rapport à l'invisible, les constructions identitaires et la marchandisation de l'affect.

Nous proposerons 5 axes de réflexion :

1. La fabrique du simulacre (Conception du simulacre). Comment et par qui sont conçus les personnages de jeu de simulation ou de Réalité Virtuelle ? Sur quels modèles sont déclinées les interactions (dialogues, activités, partages) proposées aux utilisateurs-ices ? Quels sont les rôles assignés aux hommes et aux femmes dans ces dispositifs ? Quelles performances de genre leur fait-on jouer ?

Suivant quelles logiques les relations s’y développent-elles ?

2. La pratique de l’amour (Usages du simulacre). Qui sont les consommateurs et consommatrices et suivant quel parcours en viennent-ils et elles à utiliser ces dispositifs ? Quels paramétrages et scénarios sont mis au point pour rendre le simulacre plus « efficace » ? Quelles négociations économique-sexuelles sont engagées avec le personnage fictif ? La remise de soi réciproque est-elle possible avec un simulacre ?

3. L’estime sociale (Imaginaires du simulacre). Quels rôles les simulacres jouent-ils dans le processus de réhabilitation identitaire et de légitimation des utilisateurs-ices ? Dans quels contextes l’usage des simulacres affectifs est-il respectable ou au contraire moteur d’exclusion ? Quelles stratégies sont mobilisées par les utilisateurs-ices pour refouler le stigmate qui les frappe ? Quelle identité construisent-ils collectivement pour surmonter le discrédit ? À quel régime de représentations et de pratiques collectives font-ils appel pour reconquérir une estime sociale ?

4. Le Techno-animisme (Ritualisations du simulacre). En quoi les usages et les représentations des simulacres affectifs sont-ils comparables à des rituels religieux ? Quelles activités de dévotion sont encouragées, voire orchestrées par les fabricants ? S’agit-il pour les consommateurs de légitimer ainsi leur célibat ? La « pratique » du simulacre s’offre-t-elle à voir comme une forme de résistance au matérialisme ?

5. Les confrontations culturelles (Résistances au simulacre). De quels conflits culturels ou quelles stratégies d’ingérence les ersatz affectifs sont-ils les vecteurs ? Dans quelle mesure les simulacres permettent-ils de défendre le territoire national (politique anti-migratoire) et de conquérir des territoires étrangers (soft power) ? Comment les utilisateurs s’ajustent-ils aux objets qui manifestent leur origine étrangère ?

COMITÉ SCIENTIFIQUE

- **Philippe Combessie**, Professeur des Universités, sociologue, Directeur du Sophiapol (EA 3932), Université Paris Nanterre.
- **Laurent Di Filippo**, Chargé de recherche au département R&D du Studio Ernestine à Strasbourg et membre associé au Centre de recherche sur les médiations (CREM), Université de Lorraine.
- **Florence Galmiche**, MCF au laboratoire Chine Corée Japon (CCJ), Université Paris 7.
- **Agnès Giard**, chercheur rattaché au Sophiapol (EA 3932), anthropologue, Université Paris Nanterre.
- **Emmanuel Grimaud**, Chargé de recherche au CNRS, anthropologue, LESC-UMR7186, Université Paris Nanterre.
- **Roberte Hamayon**, Directeur d’études émérite à l’EPHE.
- **Aline Henninger**, Post-Doctorante Université Paris Diderot/Centre d’Études Japonaises (CEJ).
- **Fanny Lignon**, MCF en études cinématographiques et audiovisuelles, THALIM, Université Lyon 1.
- **Brigitte Munier**, enseignant-chercheur.
- **Denis Vidal**, Directeur de recherche à l’Institut français de recherche sur le développement (URMIS-Paris Diderot), enseignant associé à l’EHESS et au Musée du Quai Branly.

Modalités de participation

Cet appel est ouvert aux chercheurs en anthropologie, sociologie, linguistique, game studies, gender studies, cultural studies, etc.

Les propositions (sur une ou deux pages, avec les affiliations des auteurs) sont à envoyer à Agnès Giard : aniesu.giard@gmail.com avant le 15 avril 2018.

Une réponse sera donnée par mail le 30 avril 2018.

Site internet : <https://sophiapol.hypotheses.org>

Call for proposals for the International Symposium
« *Techno-Realities and Affective Creatures: the Love Simulation Devices* »
(open until April, 15th 2018)



© Voltage. Poke-Kare

Organisation: Agnès Giard and Philippe Combessie (Sophiapol Laboratory)

Date: June 14-15, 2018

Place: France, Paris, University Paris Nanterre, Max Weber Building.

Argument

Modern-day embodiments of Baudelaire's *Artificial Paradises*, the techno-realities are seen as a threat to human relationships in "real" life, in particular when they relate to love. Such human-shaped products however multiply: domotic spouse, tactile screen's *boyfriend*, holographic companion, bride for Virtual Reality glasses, interactive downloadable partner, *otome* games and *bishōjo* games characters... pending the development of Hololens friends. The explosion of these technologies (forecast to reach 181 billion euros in 2021 for VR only²) generates anxiety and rejection. People engaged in Love Simulation Games have to face attacks: emotional relationships with non-existent beings are frowned upon. The tendency to get involved with a digital creature is being stigmatized, as opposed to founding a family (*i.e.* a reproductive unit). In spite of the stigma, a growing number of men and women, worldwide, are however using love devices: how can we explain that?

² [www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS42959717]. [www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/mobile-white-paper-c11-520862.html].

It is significant that such devices are mainly marketed in Japan and Korea, two countries currently suffering from depopulation which can be regarded as « laboratories of the XXIst century » (Dumont 2017): laboratories of ageing population in both North and South. While its cities are shrinking and its rural areas are being abandoned, Japan has become the world's number one producer of synthetic creatures, followed closely by Korea which also records falling birthrates. Because they are part of a marketing trend dubbed “o-hitori-sama” which targets singles, commodities such as video games, love app for smartphone and holographic boxes cannot be separated from the critical issue of celibacy, which makes them very problematic products. Why do more and more people – engaged in what is perceived as "anti-social behaviors" – are running counter to the norms?

It is precisely this specific phenomenon that the very few studies to date fail to explain: usually based on socio-cognitive analysis models, such studies (Dela Pena 2006; Taylor 2007; Pellitteri 2010; Tanikawa 2013) establish that these games enable user to evade from the real world, to reassert their masculinity/femininity and to achieve a more desired self-image.

Regardless of their merits, these explanations – which equate surrogates use with escapism or compensatory consumption – are not accurate enough. As some Japanese researchers state it (Azuma *et al.* 2003; Honda 2005; Saitō 2007), Love Simulation Devices can as well correlate with irony, to the extent that these products may be produced or used with a second degree humor, in accordance with what the sociologist Alessandro Gomasca (2002) described as “parodic conformism”.

To put in other words: until now, scholars' inquiries focused on Love Simulation Devices consumption as a way to be received and perceived as "normal" (*i.e.* a “predator” concerning men and a “princess” concerning women). Let's consider the question the other way round: what if users were using these products as a collective expression of commitment to another lifestyle or to withdraw themselves from a society which does not allow them to get marital bliss in the “real” world? Absolutely no research has been done concerning the affective devices as a counter-space of the kind that Michel Foucault might call a “crisis heterotopia”.

The purpose of this symposium is to analyze Love Simulation Devices as *signals* allowing users to express a variety of messages, even contradictory ones, yet to be deciphered within their specific contexts, at every level of the different in-play sociocultural frames they contribute to build up. Working on the Japanese and Korean products will provide a revealing insight of processes that still have not been analyzed and may serve as an eye-opener in the field of comparative studies in the western cultures. Why and how do western men or women use *otome* games or *bishōjo* games? Is it possible for a western user to feel at ease with a character whose behavior is drafted in accordance with Asian sentimental scripts? How different are the western love simulation devices?

For Social and Human Sciences (SHS), the field of Interactive and Affective Technologies constitutes a strategic research object as it offers a particularly interesting vantage point on social phenomena such as the stigma management, the relationship to the invisible world, the identity construction and the emotional commodities.

We will suggest 5 topics of particular interest:

1. The fabric of affective surrogates (Conception). How and by whom are made the characters of love simulation devices? Which schemes or templates are used for the interactions (dialogs, in-play options, plots...)? What are the gender roles assigned to men and women? What are the canonical in-game purchases strategies scaling up the affection of a character?

2. The practice of love (Uses). Who are the consumers? What is the life course of these individuals? How do they engage into love simulation? What kind of games or characters do they prefer or dislike? How do they deal with the gender stereotypes and the cost of a game (when their beloved character asks for “presents”)? Is it possible to “fall in love” with a character?

3. The social recognition (Imagery and values). To what extent do the love simulation devices help users to create a community and to reaffirm a positive image of themselves? Do they use *otome* or *bishōjo* games as an alternative to the family constraining system? In which socio-cultural contexts do the games operate as discriminatory products?

4. Techno-animism (Ritualisations). Is it possible to say that some practices related to love simulation devices share many features with religious rituals? Which ones? Do the makers encourage the “worshipping” of characters? How? Is it a way for the users to legitimize their celibacy (or solitary lifestyle) as an act of resistance against a disenchanting, materialistic culture?

5. The cultural confrontations (Resistance). What economical-cultural fights or policies of interferences are perpetrated through the love simulation devices? To what extent do such devices enable a country to defend national territory (anti-migration policy) and to win foreign markets (soft power)? How do users adjust to products that do not fit their cultural standards concerning love and gender roles?

SCIENTIFIC COMMITTEE

- **Philippe Combessie**, University Professor, sociologist, Sophiapol director, University Paris Nanterre.
- **Laurent Di Filippo**, Associate researcher, Centre de recherche sur les médiations (CREM), University of Lorraine.
- **Florence Galmiche**, Senior lecturer, laboratory “Chine Corée Japon” (CCJ), University Paris Diderot.
- **Agnès Giard**, Associate researcher, Sophiapol, anthropologist, University Paris Nanterre.
- **Emmanuel Grimaud**, Researcher, CNRS, anthropologist, LESC, University Paris Nanterre.
- **Roberte Hamayon**, Director Emeritus, EPHE.
- **Aline Henninger**, Post-doctoral fellow, University Paris Diderot/Centre d’Études Japonaises (CEJ).
- **Fanny Lignon**, Senior lecturer, cinematography and audiovisual studies, THALIM, University Lyon 1.
- **Brigitte Munier**, Researcher, TelecomParisTech.
- **Denis Vidal**, Researcher, Institut français de recherche sur le développement (URMIS-Paris Diderot), associate teacher at EHESS and Musée of Quai Branly.

How to participate

This Call for Proposals is open to PhD, Post-doctoral fellows or any researchers in anthropology, sociology, language studies, game studies, gender studies and cultural studies.

Proposals (one or two pages, mentioning your affiliations, address and email) must be sent to Agnès Giard : aniesu.giard@gmail.com before April 15, 2018.

On April 30, 2018, we will contact you by email to let you know if your application has been accepted.

Website : <https://sophiapol.hypotheses.org>