



Techno-réalités et créatures affectives

Les jeux de simulation amoureuse

Jeudi 14 juin 2018

9h30 - 19h

Université Paris Nanterre

Bâtiment Max Weber, salle Séminaire 2

Colloque organisé par Philippe COMBESSIE et Agnès GIARD

Colloque international

Techno-réalités et créatures affectives

Les jeux de simulation amoureuse

Jeudi **14 juin** 2018
de 9h30 à 19h00

Université Paris Nanterre
Bâtiment Max Weber, salle séminaire 2

Organisé par :

Philippe Combessie (Université Paris Nanterre, Sophiapol)
Agnès Giard (Université Paris Nanterre, Sophiapol)

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 se multiplient pourtant, notamment au Japon : épouse domotique, boyfriend pour écran tactile, compagne holographique, fiancée pour lunettes de réalité virtuelle, partenaire interactif à télécharger... 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.

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, notably in Japan: domotic spouse, tactile screen’s boyfriend, holographic companion, bride for Virtual Reality glasses, interactive downloadable partner... 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.

Comité scientifique :

Philippe **Combessie** (Sophiapol) • Laurent **Di Filippo** (CREM) • Florence **Galmiche** (CCJ) • Agnès **Giard** (Sophiapol) • Emmanuel **Grimaud** (CNRS, LESC) • Roberte **Hamayon** (EPHE-GSRL) • Aline **Henninger** (CEJ/Inalco) • Fanny **Lignon** (THALIM) • Brigitte **Munier** (Télécom ParisTech) • Denis **Vidal** (URMIS-Paris Diderot).

Avec le soutien de :

La Fondation de France

L'Ecole Doctorale 396 EOS “Economie, Organisation, Société”

Le laboratoire Sophiapol (EA 3932)

L'Université de Paris Nanterre

Renseignements : <https://sophiapol.parisnanterre.fr>

TECHNO-RÉALITES ET CRÉATURES AFFECTIVES

9h30-19h00 | Jeudi 14 juin 2018

Salle séminaire 2 : bâtiment Max Weber, Université Paris Nanterre

9h30 Accueil

9h45-10h00 | **Philippe COMBESSIE**

Socio-anthropologie, Directeur du laboratoire Sophiapol
Introduction

10h00-10h45 | **Keynote Speaker : Patrick GALBRAITH**

Anthropologie et Sciences de l'Information et de la Communication,
Duke University, Etats-Unis et JSPS Research Grant, chercheur invité Université de Tôkyô, Japon.
Hajikon: Bodily Encounters and Dangerous Games

10h45-11h30 | **TAKAHASHI Yuka**

Sciences de l'Information et de la Communication, doctorante, CNAM - ED Abbé Grégoire, France
La pratique de l'amour et de la consommation touristique.
Analyse d'un projet réussi entre "Love Plus+" et la ville d'Atami

11h30-12h15 | **Luca Paolo BRUNO & Hugo GELIS**

Etudes japonaises, doctorants, Université de Leipzig, Allemagne
Moedecine: Affective Healing through Character-based Erotism

12h15-14h00 | Déjeuner

14h00-14h45 | **Olivier SERVAIS**

Anthropologie, Professeur, Université de Louvain, Belgique
Les avatars féminins de MMO joués par des garçons.
Roleplay, sextoys digitaux ou crise de la virilité.

14h45-15h30 | **Michel NACHEZ & Patrick SCHMOLL**

Anthropologie, Université de Strasbourg
Anthropologie, Ingénieur de recherches CNRS, laboratoire DynamE, Université de Strasbourg, France
Le vécu amoureux des avatars

15h30-16h00 | Pause

16h00-16h45 | **Julien BOUVARD et Mathieu TRICLOT**

Etudes japonaises, Maître de conférences, IETT, Université Lyon 3, France /
Philosophie, Maître de conférences, FEMTO-ST, UBFC, France
Consommation affective du personnage en media mix : logiques de la répétition

16h45-17h30 | **Agnès GIARD**

Anthropologie, chercheur rattaché, laboratoire Sophiapol, Université Paris Nanterre, France
L'Air amour comme technique du faire croire : simulation amoureuse et rituel

17h30-18h15 | **Invité spécial : NOZAWA Shunsuke**

Anthropologie linguistique, chercheur invité, Université de Tôkyô, Japon
Pleasure, Effacement and Love 2.5D

18h15-19h00 | Pot d'adieu

Techno-réalités et créatures affectives

Les jeux de simulation amoureuse

10h00-10h45 | **Keynote Speaker : Patrick GALBRAITH**

Anthropologie et Sciences de l'Information et de la Communication, Duke University, Etats-Unis et JSPS research grant, Université de Tôkyô, Japon.

Hajikon: Bodily Encounters and Dangerous Games

For critics, adult computer games are representative of widespread sexism in Japan. Nakasatomi Hiroshi, a legal scholar and student of Catherine MacKinnon, argues that adult computer games focusing on interactions with girl characters, which appeal to some young men, normalize sexual violence and put women and children at risk. Groups such as Equality Now have condemned adult computer games, their players and Japan. Behind such condemnation are assumptions about men and media effects, which this presentation will take up. Specifically, the presentation focuses on Hajimete no kekkon (My First Marriage), or Hajikon, a regular all-night rave held by and catering to players of adult computer games. At Hajikon, players are accompanied by their “wives” (*yome*), or favorite characters from adult computer games. During the rave, players dance with one another and their wives in media and material forms, most strikingly body pillows, which are at the center of group interactions that are always playful, usually sexual and sometimes violent. This presentation examines these interactions as “dangerous games,” which bring media and material, men and women, fiction and reality into proximity. This leads to a discussion of what players call an “ethics of affective response to fictional characters” (*moe no rinri*) and their politics of life in contemporary Japan.

Hajikon: Rencontres physiques et jeux dangereux

D'après certains critiques, les jeux vidéo pour adultes seraient révélateurs d'un sexisme répandu au Japon. Nakasatomi Hiroshi, ex-étudiant de Catherine Mac Kinnon devenu juriste, affirme que les jeux basés sur des interactions avec des personnages féminins banalisent la violence sexuelle et mettent femmes et enfants en danger. Des groupes tels que Equality Now ont condamné ces jeux, ceux qui les consomment et même le Japon tout entier. Notre étude examinera les présupposés de telles condamnations et portera plus précisément sur Hajimete no kekkon (Mon premier mariage), ou Hajikon, une soirée régulièrement organisée par et pour des joueurs qui viennent, accompagnés par leur épouse (*yome*), c'est-à-dire leur personnage préféré. Durant cette soirée, ils dansent avec elle sous des formes tangibles ou dématérialisées. Les formes tangibles (des pelochons à taille humaine) favorisent des interactions – toujours ludiques, souvent sexuelles, parfois violentes – qui feront l'objet d'une analyse portant sur ce que les joueurs appellent une « éthique des réponses affectives aux personnages fictifs » (*moe no rinri*) et sur leurs choix de vie dans le Japon contemporain.



10h45-11h30 | TAKAHASHI Yuka

Sciences de l'Information et de la Communication, CNAM - ED Abbé Grégoire, France.

La pratique de l'amour et de la consommation touristique, analyse d'un projet réussi entre "Love Plus+" et la ville d'Atami

"Love plus" est un jeu de simulation amoureuse lancé par Konami Digital Entertainment au Japon, bénéficiant d'une énorme popularité depuis son lancement en 2009. La particularité de ce jeu est qu'une fois passée l'étape de la séduction, les joueurs peuvent s'engager dans une vie de couple à durée illimitée et apprécier toutes sortes d'activités avec leur amoureuse numérique. Suite au lancement d'un nouveau titre "Love plus +" en 2010, un co-partenariat entre Konami et la ville d'Atami a été mis en place pour une durée limitée, en été 2010, proposant comme activité aux joueurs de partir en voyage à Atami. Nous proposons d'analyser ce cas comme un exemple révélateur des relations nouvelles et innovantes qui se nouent entre le monde du jeu vidéo (virtuel) et la réalité : comment les mondes numériques intègrent-ils la consommation dans le monde réel notamment dans le secteur du tourisme ? L'étude s'appuiera sur les données suivantes : l'arrière plan de la campagne et le résultat de la campagne avec les chiffres clés (du côté de Love Plus+ mais aussi de la ville d'Atami).

The Practice of Love and a Tourist Consumption, an Analysis of a Successful Project between "Love plus +" and the City of Atami

"Love plus" – a love simulation video game launched by Konami Digital Entertainment in Japan – got a huge popularity since its launch in 2009. The peculiarity of this game is that after wooing one of the girls, players can date their virtual girlfriends forever and enjoy couple activities in the game. Following the launch of a new title "Love Plus +" in 2010, a co-partnership communication campaign between Konami and the city of Atami took place in summer 2010 because "Love plus +" had a new activity such as a trip to Atami. We propose to analyze this case as one of the interesting examples of the communication campaigns on the new and innovative relations between the (virtual) video game world and the reality: how does the digital world integrate the consumption in the real world, especially in the tourism sector? This study will be based on the following data: the background of the campaign and the results of the campaign with the key figures (results achieved both by Konami and by the city of Atami).

11h30-12h15 | Luca Paolo BRUNO & Hugo GELIS

Etudes japonaises, Université de Leipzig, Allemagne.

Moedecine: affective healing through character-based eroticism

The Japanese moe subculture is defined by its omnipresence of cute, loveable characters, and the various relation and usages that fans make out of them. Among them are eroticism and healing, and at their intersection lies the question of moedecine: can pornography based on a fictional relationship be used as medicine? The aesthetic behind *moe* generates closeness not only to characters, but also to external themes, and is employed in a wide array of official and fan-made love simulation devices. Ranging from video games to sextoys, these transmedia character-based products reach the climax of *moe*'s intimacy with the genre of pornography, which then holds the potential to become a mediated resistance tactic. Amidst the pressures that Japanese society puts on individuals, we explore the uses that otaku and *fujōshi* subcultures make of *moe* eroticism as a curative practice in their reception and production habits.

Ero moédicament – usage sous-culturel de la pornographie en tant qu'outil de soin

La sous-culture japonaise du moe est définie par l'omniprésence de personnages mignons et attachants ainsi que par les toutes les relations et usages qu'en font les fans. Parmi ces derniers se trouvent l'érotisme et le soin, et à leur intersection se trouve la question du moédicament : est-ce que la pornographie basée sur une relation fictive avec un personnage peut être utilisée comme médicament ? L'esthétique qui sous-tend le *moe* est génératrice de proximité non seulement avec des personnages, mais également avec des thèmes extérieurs, et est employée dans une large variété de dispositifs de simulation amoureuse. Allant du jeu vidéo au sextoys, ces produits transmédia basés sur des personnages atteignent le point culminant de l'intimité du *moe* avec le genre de la pornographie, qui détient alors le potentiel de devenir une tactique de résistance médiatisée. Au cœur des pressions que la société japonaise impose aux individus, nous explorons les usages que les sous-cultures otaku et *fujōshi* font de l'érotisme *moe* en tant que pratique curative dans leurs activités de réception et de production.

14h00-14h45 | Olivier SERVAIS

Anthropologie, Université de Louvain, Belgique.

Les avatars féminins de MMO joués par des garçons. Roleplay, sextoys digitaux ou crise de la virilité francophones

Que l'on soit en monde anglo-saxon ou francophone, les différentes statistiques disponibles sur les pratiques vidéoludiques indiquent toute un même constat, si les joueuses de jeux en ligne massivement multi-joueurs incarnent pour l'essentiel des avatars féminins, il en est tout autrement pour les joueurs. En effet, selon les données, entre 20 et 40% des hommes vivent leur vie en ligne à travers un avatar principal, un *main*, féminin. Les hypothèses les plus diverses ont été évoquées pour expliquer cette différence de genre manifeste. On entend ainsi raisonner les interrogations suivantes dans les enceintes académiques : une propension à aller jusqu'au bout du jeu de rôle plus importante chez les garçons expliquerait peut-être cette différence ? La possibilité d'incarner son propre fantasme, l'avatar devenant une sorte de sextoys substitutif et métaphorique ? Voire la concrétisation d'une crise de l'identité masculine virile ? La problématique semble, on le voit, assez complexe et les interprétations pour le moins contrastées. A partir de l'exploitation des discours de joueurs sur des forums, mais aussi l'ethnographie de gamers incarnant des avatars féminins dans World of Warcraft, nous tenterons de donner quelques pistes de réponses à ces questions.

Female MMO Avatars Played by Boys. Roleplay, digital sextoys or crisis of manhood

Whether you are in an Anglo-Saxon or French-speaking world, the various statistics available on videogame practices all point to the same conclusion: massively multi-player online female players essentially embody female avatars. But it's completely different for the male players. Indeed, according to the data, between 20 and 40 percent of men live their online lives through a main female avatar. The most diverse hypotheses have been evoked to explain this obvious gender difference. According to a various number of academic circles, the reasons are quite: Could a trend to deeply role play for men perhaps explain this difference? Or the possibility of embodying one's own fantasy, the avatar becoming a kind of substitutive and metaphorical sextoys? Even the realization of a crisis of masculine identity? The problem seems, as we can see, quite complex, and interpretations are various. From the analysis of the speeches of players on forums, but also the ethnography of gamers embodying female avatars in World of Warcraft, we will try to give some answers to this debate.

14h45-15h30 | Michel NACHEZ & Patrick SCHMOLL

Anthropologie, Université de Strasbourg / Anthropologie, laboratoire DynamE, Université de Strasbourg, France.

Le vécu amoureux des avatars

Notre intervention propose de rendre compte d'une immersion dans l'univers des relations passionnelles sur Second Life. En première approche, les péripéties amoureuses dans un monde virtuel semblent relever d'une approche des relations qui se nouent entre des humains au travers des jeux de masques permis par l'anonymat et l'usage d'avatars. Mais d'emblée, on peut également poser que chacun des protagonistes, avant d'être confronté à un autre humain, négocie avec une entité artificielle, l'avatar de cet autre, sur laquelle il projette émotions et sentiments. Plus avant encore, les témoignages de certains résidents de cet univers évoquent, non pas leur propre vie amoureuse, mais celle de leurs avatars, comme si ces derniers éprouvaient des émotions et sentiments qui ne sont pas (ou pas entièrement) ceux de leurs opérateurs. Il devient dès lors intéressant d'approcher le phénomène dans une perspective inspirée de la théorie de l'acteur-réseau : en partant de la carrière de l'avatar lui-même, en tant que non humain agrégeant autour de lui l'activité d'humains et de non humains. L'intervention visera à explorer ce que cette perspective permet de « traduire » des émotions et sentiments à l'œuvre dans un espace tel que Second Life.

The Love Experience of Avatars

The aim of our presentation is to report an immersion in the world of passionate relationships on Second Life. At first glance, love affairs in a virtual world seem to be concerned with an approach to social relations between humans through mask games enabled by anonymity and the use of avatars. Since, one can also consider that each of the protagonists, before being confronted with another human, negotiates with an artificial entity, the avatar of this other, on which he projects emotions and feelings. One step

beyond, the testimonies of some residents of this universe evoke, not their own love life, but that of their avatars, as if they had emotions and feelings that are not (or not entirely) those of their operators. It is therefore interesting to approach the phenomenon in a perspective inspired by the actor-network theory: starting from the career of the avatar itself, as a non-human aggregating around him the activity of humans and non-humans. The presentation will explore to which extent this perspective allows to "translate" emotions and feelings at work in a space such as Second Life.

16h00-16h45 | Julien BOUVARD & Mathieu TRICLOT

Etudes japonaises, Université Jean Moulin Lyon III, France / Philosophie, FEMTO-ST, Université de Technologie de Belfort Montbéliard (UBFC), France

Consommation affective du personnage en media mix : logiques de la répétition

Cette communication se donne pour objectif l'exploration du media mix de Clannad (Key, 2004), jeu vidéo marquant un tournant dans la production des visual novel, depuis la pornographie vers le mélodrame (« jeu à pleurer », *nakige*). A la suite d'un premier travail consacré à la singularité de la construction de ce nouveau genre, nous nous proposons désormais d'explorer les logiques du media mix (au sens de circulation transmédiatique) de Clannad : mangas, anime, fan book, objets dérivés, tourisme 2,5D, etc. Comme l'ont montré Ōtsuka (2003) et Steinberg (2012), ce qui circule, c'est avant tout le personnage comme site de désir. De ce point de vue, le media mix fonctionne comme une chambre d'écho pour les relations empathiques à la fiction (Schaeffer, 1999 ; Eco, 2010). L'étude de l'écosystème médiatique de Clannad offre un terrain pour analyser les structures temporelles (temps bouclé, éternel retour du même, 17 ans éternels, temporalité scolaire) dans lesquelles se cultive le rapport au personnage, par tout un jeu de petites différences et répétitions. Le media mix de Clannad met ainsi en lumière une forme d'usage empathique de la répétition (Deleuze, 1968) qui organise entre les oeuvres et leur contexte de consommation, un système spéculaire de renvois particulièrement riche.

Affective Consumption of Characters in Media Mix: the Logic of Repetition

This communication aims to explore the media mix of Clannad's (Key, 2004), a video game that constituted a turning point in visual novel production, from pornography to melodrama ("crying game", *nakige*). After a first research devoted to the originality of the construction of this new genre, we now suggest to explore the logic of the media mix (in the sense of transmedia circulation) of Clannad: mangas, anime, fan book, goods, 2,5D tourism, etc. As Ōtsuka (2003) and Steinberg (2012) has pointed out, the character as ubiquitous site of desire, is what can circulate across the media. From this point of view, the media mix works as an echo chamber for empathic relationships to fiction (Schaeffer, 1999 ; Eco, 2010). The study of the media ecosystem of Clannad provides a field to analyze the temporal structures (time loop, eternal return of the same, eternal 17 years, school temporality) in which emotions toward characters emerges, by a whole set of small differences and repetitions. Clannad's media mix thus highlights a form of empathic use of the repetition (Deleuze, 1968) which organizes across different media and their context of consumption, a specular system of cross-references.

© Key – Visual Art's – Key Games



16h45-17h30 | **Agnès GIARD**

Anthropologie, Sophiapol (EA3932), Université Paris Nanterre, France.

L'Air amour comme technique du faire croire : simulation amoureuse et rituel

Depuis le début des années 2010, au Japon, l'attachement aux personnages fictifs porte le nom d'Air amour (*ea ren'ai*), par allusion au Air guitar. L'Air guitar consiste à faire « comme si » on jouait de la guitare, en manipulant un instrument invisible. L'Air amour consiste à faire comme si un être impalpable vous aimait, en mimant dans le vide les rituels de rencontre amoureux. M'appuyant sur la dimension sonore de la pratique de l'Air amour, j'aimerais analyser les jeux de simulation comme techniques du faire croire. Cette intervention replacera l'industrie de l'Air amour dans son contexte d'apparition historique, afin d'éclairer les liens d'affinité puissante qu'elle entretient avec l'univers métaphorique des « fréquences » et des « sons » émis depuis d'autres réalités. Je me pencherai sur le cas particulier d'un jeu de simulation amoureuse qui – étant entièrement doublé – favorise chez les fans une intense activité d'enregistrement et de remontage : des centaines de bandes-son « alternatives » sont disponibles en ligne comme autant d'outils destinés à « hypnotiser » les joueuses et les faire passer de l'autre côté.

Air Love as Technic of Make Believe: Love Simulation and Ritual

Since the early 2010's, in Japan, the attachment to fictitious characters is called Air Love (*ea ren'ai*), a reference to Air guitar. Air guitar is a form of dance, in which the performer pretends to play an imaginary electric guitar. Air love is a form of ritualistic performance, in which the player pretends to interact with an intangible lover. Based on the sound dimension of the practice of Air love, my analysis will focus on the simulation love games' links with the technics of make believe. This study, first, will put the Air love industry into its context of emergence, in order to emphasize the affinity for the world of sound and frequencies transmitted from other realities. In the second part, I will analyze the case of an *otome game* whose special characteristic is that it has been entirely dubbed, which fosters an intense activity of recording, cutting, re-editing and sharing: hundreds of "alternative" soundtracks are available online as tools to hypnotize the players and make them pass on to the *other side*.

17h30-18h15 | **Invité Spécial : NOZAWA Shunsuke**

Anthropologie linguistique, Interfaculty Initiative in Information Studies, Université de Tôkyô, Japon.

Pleasure, Effacement and Love 2.5D

The effaced, monochrome, or otherwise unremarkable figure of a person that takes the place of the player-protagonist of typical love simulation games – the face/ eyes hidden by long bangs, as the convention goes – is such a contrast to the colorful presence of characters that inhabit the game world. How does such hiddenness, a silhouette that only reveals its contours, motivate the game of love? What kind of love, and what kind of game? Instead of reducing a void, gap, or lack to the compensatory idiom of desire, I take cue from this effaced figure of the game player to explore more generally the work of effacement – a gap-creating technè – in relation to techno-realities, and consider its contribution to the pleasure of love 2.5D.

Plaisir, effacement et Amour en 2.5D

Les figures effacées, monochromes et, le plus souvent, ternes des personnages qui représentent le joueur-protagoniste dans les jeux de simulation amoureuse – avec son visage et ses yeux cachés par une longue frange, suivant des conventions graphiques standardisées – contraste si fortement avec la présence colorée des autres personnages qui peuplent le jeu. Comment est-il possible qu'une telle "dissimulation" – une silhouette qui dévoile seulement ses contours – puisse être le moteur d'un jeu d'amour ? Au lieu de réduire ce vide ou cette absence à un idiome compensatoire du désir, je prendrai appui sur cette figure fantomatique pour explorer le travail d'effacement – une technè génératrice de manque – en lien avec les techno réalités. En quoi ce travail d'effacement contribue-t-il au plaisir de l'amour en 2,5D ?