

Colloque international
L'Attachement aux cyber-choses :
logiciels sentimentaux, love-bots
et séducteurs de synthèse
15-16 juin 2017



© Vinclu - Gatebox

Université Paris Nanterre, Bâtiment Max Weber, Amphithéâtre

Organisation : Agnès Giard (Sophiapol) et Julie Abbou (Université Paris 13)

Jeudi 15 juin 2017

SESSION 1. LA FABRIQUE DU SIMULACRE : LES CREATEURS FACE A LEURS CREATURES

Président de séance : **Philippe Combessie (Sophiapol EA 3932)**

10h00-10h30 | **NATHANAËL WADBLED**

Sciences de l'Information et de la Communication. Université de Lorraine, France (CREM).

Aimer un non-humain. Les enjeux anthropologiques de la série *Äkta Människor*

La première saison de la série *Äkta Människor* (*Real human*, 100 % *humain*) met en scène divers liens affectifs et sexuels aux robots. Ils engagent une problématique indissociablement anthropologique et sociale : la définition de l'humain en tant qu'entité relationnelle et incarnée. La série annonce la possibilité de relations entre des humains et des robots doués d'intelligence et de sentiments. Elle s'oppose ainsi à l'idée d'une nécessaire instrumentalisation sexuelle et affective des robots en vertu de leur nature mécanique. Il y a alors une communauté incluant les humains et les robots, malgré leurs différences biologiques qui en font des espèces différentes. L'attachement est alors à la fois l'effet et la condition d'une redéfinition de ce qui est humain afin de reconnaître les robots comme étant des sujets à la fois de droit et de désir.

To love a non-human. Anthropological issues of the TV drama *Äkta Människor*

The first season of the series *Äkta Människor* (human *Real*) features various emotional and sexual ties to robots.

They involve a double anthropological and social problematic: the definition of the human being as a relational and embodied entity. The series announces the possibility of relations between humans and intelligent emotional robots. It so opposes at the idea of a necessary sexual and emotional instrumentalization of robots because of their mechanical nature. There is then a community including humans and robots, in spite of their biological differences as two species. Attachment is then both the effect and the condition of a redefining of what is human in order to recognize robots as subjects of right and desire.



© Lars Lundström

10h30-11h | CLOTILDE CHEVET

Sciences de l'Information et de la Communication. GRIPIC-Celsa, France.

Siri, le robot qui m'aimait ? Etude des ressorts linguistiques d'une « ingénierie de l'enchantement »

Cette communication propose d'étudier l'écriture des interactions homme-machine et des scénarios sentimentaux développés lors de la conception d'assistants personnels numériques. Nous nous demandons comment le dispositif conversationnel encourage les utilisateurs à établir un lien affectif avec la machine. Qu'est-ce qui les pousse à croire l'assistant personnel Siri lorsqu'il leur dit « *Je ne sais pas ce que vous avez entendu mais les assistants virtuels ont aussi des sentiments.* » ? L'objectif de cette communication est de répondre à cette question en présentant les engrenages de cette « ingénierie de l'enchantement », les stratégies linguistiques qui conduisent à s'attacher à un agent logiciel. Nous nous intéresserons également aux différents positionnements des concepteurs face aux attitudes sexistes de leurs usagers. Il s'agira par-là de voir en quoi l'écriture de l'interaction homme-machine détermine non seulement notre relation aux objets mais parfois aussi notre vision du genre féminin.

Siri, the Robot who Loved Me? Study of the Linguistic Mechanisms for a "Technology of Enchantment"

This communication studies the scriptwriting of "human-machine interaction" and the conception of sentimental scenarios in the design of digital personal assistants. How does the conversational device encourage users to make an emotional connection with the machine? What makes them believe the personal assistant Siri when it says "*I don't know what you've heard but virtual assistants also have feelings.*"? We will answer these questions by presenting the gears of this "technology of enchantment", the linguistic strategies that lead to attach the user to a software agent. We will also focus on the different designers' attitudes toward sexist behaviour and misogyny. The main idea we intend to convey is that the writing of "human-machine interaction" not only determines our relation to objects but also, for some cases, our vision of the feminine gender itself.

11h00-11h30 | LUDIVINE ALLIENNE-DISS

Sociologie, Université Picardie Jules Vernes, France (CURAPP).

Robots sexués, robots sexuels ? Une approche par le terrain

Objet de réflexions philosophiques, le robot humanoïde est aussi objet technique, notamment pour celles et ceux qui le conçoivent et le programment au quotidien. Mais qui sont les roboticiens qui les conçoivent ? Quels discours portent-elles-ils sur ces robots ? Et comment ces robots sont-ils sexués ou ne sont-ils « pas » sexués ? A partir de notre terrain de thèse sur la robotique humanoïde, nous interrogerons le regard que portent les roboticiens sur leur objet et comment ce regard peut être bien différent de l'image véhiculée par les médias sur la robotique. Nous questionnerons l'attachement et la personnification dont font preuve les roboticiens envers les robots avec qui elles-ils partagent une routine. Se posera également la question du genre et de la sexualisation des robots par les roboticiens (dans leur rapport aux robots, mais aussi dans leur utilisation supposée par de futurs utilisateurs). Pour conclure, nous ouvrirons une discussion sur la difficulté et, par là même, l'occasion de penser en dehors des catégories, un objet qui se veut un simulacre de l'humain.

Gendered Robots, Sexual Robots? A Bottom-up Approach

Philosophical object, humanoid robot is also a technical object for those who conceive and program them all day long. But who are these engineers which work on robots? What do they tell about these robots? And how robots can be gendered or not? With our field work on humanoid robots, we will take a look about how engineers perceive their object, and how it can be different from the images TV and papers gives us. We will see how engineers personify the robots they work with daily, and how they can become attached to them. We will also ask how engineers can gender the robots (during their relationship with them but also when they think of how potential users can use these robots). In conclusion, we want to discuss the difficulties to think a travesty of human outside the boxes, but also how it can help us to see these boxes and construct new ways to think outside.

SESSION 2. INTERAGIR AVEC DES SIMULACRES D'ANIMAUX : POUR NOURRIR QUELS AFFECTS ?

Président de séance : **Denis Vidal (URMIS-Paris Diderot, EHESS)**

14h30-15h00 | **OLIVIER SERVAIS** et **VINCENT BERRY**

Anthropologie. Université de Louvain, Belgique / Sciences de l'éducation. Université Sorbonne, France (EXPERICE)

S'occuper "pour de vrai" d'animaux "pour de faux". Analyse socio-anthropologique des usages et des représentations des *virtual pets* par les jeunes francophones

Ce projet se propose d'analyser les usages et les significations des animaux numériques chez les enfants et les adolescents. A partir d'enquêtes ethnographiques, par entretiens, et statistiques, sur le jeu vidéo, il s'agit de comprendre la façon dont des animaux dits "virtuels", sur console, PC ou smartphones, sont objets d'attention, d'inquiétude, de soin, de dressage, voire de torture, par les jeunes au sein de l'espace familial. Dans un premier temps, nous contextualisons historiquement et sociologiquement les usages familiaux des animaux électroniques ou virtuels. Dans une seconde partie, et de manière cette fois synchronique, nous analyserons, selon les dispositifs ou supports mobilisés, les différentes figures, fonctions et utilisations possibles des animaux dans les jeux vidéos contemporains. Au final, cette étude décrit et analyse la nature des relations aux animaux numériques. De quel ordre sont les affects et représentations des liens entre l'animal digital et son propriétaire ? Domination, coopération, prédation ou compensation, seront autant d'entrées conclusives examinées.



© BESTIM INCUK

15h-15h30 | **MARION COVILLE**

Sciences de l'Information et de la Communication. Université Sorbonne, France (Institut ACTE, UMR 8218)

Les modalités d'échanges et d'attachement entre robot et personnes âgées

Dans le cadre des politiques en faveur du « bien vieillir », l'apport des technologies robotiques fait l'objet d'un nombre croissant de recherches. Centrées sur l'interaction humain-machine et l'évaluation des fonctionnalités des technologies, ces études font rarement entendre directement la voix de celles et ceux qui les utilisent. De plus, celles-ci produisent généralement un environnement rationalisé, adapté à l'enquête et au recueil des données. Les usages interviennent alors dans un espace-temps relativement séparé de la vie quotidienne des individus. Le tissu de relations sociales dans lequel s'intègrent ces technologies et auquel elles participent reste donc à explorer. Cette communication propose d'aborder les dimensions sociale et affective de l'usage de ces technologies, à partir de l'expérience vécue, quotidienne et ordinaire de leurs utilisateurs et utilisatrices, qu'il s'agisse des personnes âgées, de leurs proches ou des professionnel·les de santé qui les accompagnent.

The Social and Emotional Dimensions of Interactions between Robots and Elderly People

This ongoing research focuses on robotic technologies that are subject to an increasing interest from researchers and policy makers in Health and Aging domains. Studies on these technologies investigate human-machine interactions and the functionalities of such technologies, but they rarely let users' voice to be heard. In addition, they tend to produce a specific environment suitable for survey and data collection. Uses then take place in a space and a time separated from users' daily life. The social relations in which these technologies are integrated and in which they are involved remain to be explored. This communication discusses the social and emotional dimensions at stake when people are using these technologies. It relies on the observation of the daily and ordinary experience of their users, whether they are elderly people, their relative or health professionals who accompany them.

SESSION 3. SIMULACRES POST-MORTEM : LES ERSATZ COMME PROMESSE D'ETERNITE?

Présidente de séance : Agnès Giard (Sophiapol EA 3932)



© Ichihara Etsuko

16h30-17h | **DOROTHEA MLADENOVA**

Etudes japonaises. Université de Leipzig, Allemagne.

Who will chat with you when I'm dead? Post-mortem software from an emotional perspective

Since the 1990s, due to changes in family ties and the demographic structure, thinking about one's own death in advance has been slowly becoming a cultural standard. In 2009, even a term was coined for this: *shūkatsu*, literally translating as “activities regarding the end of life”. Ever since, the industry evolving around end-of-life preparation has been offering social and digital technologies that are supposed to facilitate dealing with one's own passing and/or to alleviate the grief of one's bereaved-to-be. In this talk I would like to give an overview of technologies both inside and outside of Japan that aim to facilitate dealing with one's own mortality and the death of loved ones. Focusing on Etsuko Ichihara's “Digital Shaman Project” and Kazutaka Yonekura's digital clone platform “al+”, I will show how post-mortem software based on artificial intelligence oscillates between pledges of immortality for the dead-to-be and grief care for the bereaved.



17h-17h30 | **DISCUSSION**

autour du dessin animé *L'Humanité a décliné*

(人類は衰退しました, *Jinrui wa Suitai Shimashita*),
réalisé par Kishi Seiji (2012) à partir des *light novels*
de Tanaka Roméo (mai 2007-septembre 2016).

Vendredi 16 juin 2017

SESSION 4. SIMULACRES D'HUMAINS ET « PRATIQUE DE L'AMOUR » : QUELLES INTERACTIONS ?

Présidente de séance : **Julie Abbou (Paris 13)**

9h45-10h15 | **LETICIA ANDLAUER**

Sciences de l'Information et de la Communication. Université de Lille, France (GERiCO).

Tomber amoureuse dans une simulation de messagerie : enjeux de la relation dans *Mystic Messenger*

En se penchant sur le cas d'une « *dating-simulation* » sud-coréenne sortie sur smartphone (*Mystic Messenger*, Cheritz, 2016), cette communication a pour but d'interroger les représentations de la relation amoureuse dans les productions culturelles à destination de publics féminins, et ainsi, le rôle de ces représentations pour les jeunes filles et femmes dans leur construction du rapport aux sentiments et sexualités. Couplant analyse du dispositif et enquête ethnographique sur des forums et sites d'échanges, l'approche ethnométhodologique utilisée dans cette enquête permet à la chercheuse de se constituer comme joueuse et saisir les modalités des pratiques de ce point de vue. Les résultats d'une analyse sémio-pragmatique montrent les actions induites par le dispositif pour créer un engagement de la joueuse dans une pratique individuelle, occasionnelle et routinière. Alors que l'enquête ethnographique éclaire davantage sur les pratiques des joueuses autour de l'objet dans une dimension communautaire.

To Fall in Love in a Messaging Simulation: Relationship Issues in *Mystic Messenger*

This communication focuses on a south-Korean dating-simulation (*Mystic Messenger*, Cheritz, 2016), and interrogate representations of love relationship in cultural productions targeted to female audience. The aim is to clarify the role of those representations in young girls and women identity construction, related to romantic feelings and sexualities. Through a game analysis and ethnographic inquiry, this work use ethnomethodologic approach to grab common understanding from a player point of view. Results from the game analysis shows how actions induced by the game device create an engagement in an individual, occasional, but daily practice. While ethnographic inquiry clarifies player's practices within community dimension.

10h15-10h45 | **MUKAE SHUNSUKE**

Games studies. Université Ritsumeikan, Kyôto, Japon.

Otome games et doublage : interférences affectives avec les « acteurs de voix »

Cette recherche repose sur l'idée que les *dating sims* sont non seulement des simulations de relations amoureuses avec des personnages fictifs, mais des interfaces connectant les joueuses et les doubleurs (*seiyû*, acteurs de voix). Elle s'appuie sur une base de données qui recense les *otome games* et les magazines relatifs à ces jeux édités entre 1994 et 2017. L'étude repose sur l'examen de certaines variables : combien de jeux permettent en option de changer le volume de la voix de chaque personnage, indépendamment des autres ? Quel pourcentage de jeux proposent des versions limitées livrés avec des CDs de voix ? Quels magazines publient quelles informations sur les acteurs de doublage ? De cette recherche il ressort que le rôle des acteurs de voix est très important dans le domaine spécifique des *otome games*. Pour le dire plus clairement : ces jeux de simulation amoureuses ne favorisent pas uniquement l'attachement aux cyber-choses, mais offrent aux joueuses l'occasion de se lier à des personnes vivantes.

Otome games and Dubbing: Affective Interferences with "Voice Actors"

This presentation is based on the idea that dating simulator is not only a simulation for a romance with fictional characters, but also an interface which connects players and the real world, particularly voice actors. For this purpose, we use a self-made database registering all the otome games (dating sims intended for female gamers) and related magazines issued between 1994 and 2017. We analyse the data from several perspectives: how many games do have options for separate voice control of each character? What percentage of otome games contain voice drama CDs into their limited versions? How many magazines feature the voice actors? Thus, this presentation clarifies the importance of the role of voice actors in otome games. Most properly, this kind of date sims not only promotes our empathy for cyberspace and its simulacra, but also the chance to let players reach to flesh and blood persons.

10h45-11h15 | ADRIEN MATHY

Linguistique, sémiotique et rhétorique. Université de Liège, Belgique.

Pour une approche linguistique de l'attachement aux cyber-choses : le cas des *ero*ge

Nous souhaitons conceptualiser la nature discursive du lien émotionnel que l'utilisateur humain construit avec le simulacre numérique, dans le cadre spécifique des *ero*ge (les jeux de simulation érotiques japonais) tels qu'ils sont utilisés par les joueurs occidentaux. Nous étudierons trois types de discours : (1) le discours intra-diégétique de l'*ero*ge, qui est le discours des personnages fictifs non jouables et du personnage fictif avatar ; (2) le discours extra-diégétique, qui est le discours que le locuteur porte sur sa propre pratique, dans des espaces de discussion (forums) francophones et anglophones ; et enfin, dans les mêmes espaces, (3) le discours méso-diégétique, qui est le discours méta-ludique où les joueurs débattent, dans une posture discursive floue, des choix qu'ils ont posés, sans nécessairement différencier leur identité réelle de celle de leur avatar. Ainsi, il nous semble possible de modéliser et de décrire ce type d'attachement d'un point de vue linguistique, et d'apporter un éclairage sur les individus et les communautés qui participent de ces simulacres affectifs.

Linguistic Approach of Attachment to Cyber-Things: the Case of *Eroge*

We intend to conceptualise the discursive nature of the emotional connection that the human user constructs with the digital simulacrum, in the specific context of the *ero*ge (the Japanese erotic simulation games) as they are used by occidental players. We shall study three types of discourse: (1) the intra-diegetic discourse of the *ero*ge, which is the discourse of the non-playable fictional characters and the fictitious avatar character; (2) extra-diegetic discourse, which is the speaker's discourse on his own practice, in French and English-speaking forums ; And finally, in the same spaces, (3) the meso-diegetic discourse, which is the metagaming discourse in which the players debate, in a fuzzy discursive situation, the choices they have made, without necessarily differentiating their real identity from that of their avatar. Thus, it seems possible to model and describe this type of attachment from a linguistic point of view, and to shed light on the individuals and communities that participate in these affective simulacra.

11h15-11h45 | JULIEN BOUVARD et MATHIEU TRICLOT

Etudes japonaises. Université Jean Moulin Lyon III, France / Philosophie. Université de Technologie de Belfort Montbéliard, France

Du clavier aux larmes : comment le jeu *Clannad* produit des affects

Notre intervention est basée sur l'étude d'un jeu vidéo japonais intitulé *Clannad* (Key, 2004) qui appartient à un genre peu commun en Occident, le « visual novel », et à la sous-catégorie des « nakigê » ou « jeu à pleurer ». À travers l'étude des « régimes d'expérience », nous voulons examiner la construction d'une empathie particulière, dans un contexte qui semble peu propice à celle-ci : le joueur se trouve en effet au sein d'un dispositif très rudimentaire dans lequel l'actionnabilité se limite à appuyer sur une seule touche pour faire défiler des lignes de textes, placées en bas d'un écran dont les images diffusées sont fixes et répétitives. *Clannad*, comme d'autres jeux du même genre démontre ainsi que le degré de réalisme d'un produit culturel n'est pas synonyme de facilitation d'une expérience émotive. Après avoir introduit l'histoire et la réception de ce genre de jeux habituellement méprisés, de manière à expliquer les barrières à la compréhension de ceux-ci, nous analyserons les particularités de *Clannad*, en le considérant comme un mélodrame singulier, à l'entrecroisement du *male gaze* et de l'empathie, de la base de données et des larmes.

From Keyboard to Tears: How the Game “Clannad” produces Affects

Our communication is based on a study on a Japanese video game entitled “Clannad” (Key, 2004) which belongs to a unusual genre in the West, the “Visual Novel”, and more precisely to a subcategory, the “nakigê” whose mission is to produce melodramatic affects, quite rare in video games. Through the study of “regimes d'experience”, we want to examine the construction of a particular empathy, in a context that seems not suitable: the player is in fact within a very rudimentary apparatus In which the actionability is limited to pressing a single key to scroll lines of texts placed at the bottom of a screen whose scattered images are fixed and repetitive. *Clannad*, like other games of the same genre, thus demonstrates that the degree of realism of a cultural product can't help facilitating an emotional experience. After introducing the history and the reception of this kind of games usually despised, in order to explain the barriers to the understanding of these, we will analyze the distinctive features of *Clannad*, considering it as a singular melodrama, between “male gaze” and empathy, database and tears.

**SESSION 5 : SIMULACRES ET SOCIALISATION :
DES JEUX DE L'AMOUR POUR S'ENTRAINER A ETRE "NORMAL" ?**
Président de séance : **Emmanuel Grimaud (CNRS, LESC UMR-7186)**

© Konami Digital Entertainment Ltd – Love Plus



14h30-15h00 | SACHA DEMAZY

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

Love Plus : techno-intimité et fonctions sociales de la représentation d'une féminité « *kawaii* »

À partir d'un terrain en cours de défrichage, mais néanmoins circonscrit, cet article propose d'analyser le jeu vidéo phénomène de dating simulation *Love Plus*, en mettant l'accent sur le lien « techno-intime » qui unit son public à son contenu (initiation à une romance lycéenne platonique ; représentation d'une féminité inoffensive dite *kawaii*, etc.). Ce public, qui se revendique à 70% comme otaku et/ou « herbivores », recherche dans cette romance bidimensionnelle « une extension d'eux-mêmes non-humaine » en s'affranchissant, de ce fait, de « la responsabilité sociale de (se re)produire. » Dans cette configuration, cette étude souhaite mettre en tension le caractère « déviant » de ces joueurs dans un « mode d'adaptation » ritualiste, avec d'une part, les effets sur leur « capital de masculinité » de la féminité stéréotypée des personnages fictifs qu'ils affectionnent, et d'autre part, dans un va-et-vient entre le fictif et la réalité, les conséquences réelles du *kawaii* sur la construction sociale de la féminité des lycéennes et étudiantes japonaises.

Love Plus: Techno-Intimacy and Social Functions of a *Kawaii* Model of Femininity

Based on an ongoing but well-defined fieldwork, this paper offers an analysis of the dating sim video game *Love Plus* through the lens of “techno-intimacy” bond between gamers and video game content (initiation to platonic high school romance; so-called *kawaii* representation of harmless femininity, etc.). Those gamers, 70% of whom being self-described otaku and/or herbivores, are seeking in this bidimensional romance “an nonhuman extension of themselves”, and consequently an emancipation from their “socially (re)productive responsibilities”. In that context, this paper aims to create a tension between the “deviant” nature of these gamers, within the definition of a ritual « adaptation mode », with on the one hand, the effects on their beloved fictional characters’ stereotypical femininity on their “masculinity capital”, and on the other hand, in a movement of back and forth between fiction and reality, the real consequences of *kawaii* injunctions on Japanese girls’ social construction of femininity in high school or college.

15h-15h30 | EDMOND ERNEST DIT LABAN

Anthropologie. Université de Concordia, Montreal, Québec et Université de Paris St Denis, France

L'amour partagé pour des personnages masculins fictifs comme régime d'homosocialité dans les communautés féminines d'otaku à Ikebukuro

Depuis le début des années 2000, la production des *dating sims* a pris une ampleur grandissante au Japon. Ce qui était autrefois un marché de niche du jeu pornographique s'est ainsi changé en un courant mainstream dont l'économie du *média mix* est toujours plus florissante : les ersatz de partenaires amoureux de ces jeux sont fréquemment disséqués en marchandises fragmentaires à collectionner (*characters goods*). L'espace urbain occupé avec cette production de gris-gris en tous genres dépasse ainsi le virtuel et s'infiltré dans la consommation quotidienne. C'est pourquoi nous considérons que l'industrie du *dating sim* pour filles (*otome game*) représente une écologie urbaine de la circulation de marchandises variées, des territoires de rencontre entre fans, bref, un *espace social* concrétisé par la sédentarisation de *sanctuaires otaku* en ville. Notre intervention répond aux questions de comment sont créés les personnages masculins des *Otome Games* et de comment leurs consommatrices deviennent des forces de travail transparentes dans l'espace urbain du sanctuaire au fur et à mesure qu'elles assemblent, échangent et recyclent des fragments d'ersatz. Pour ce, nous retraçons l'histoire et les territoires des pratiques homosociales des otaku « filles » qui nourrissent les affects et communautés auto-organisées ayant servi de terreau à l'industrie des *dating sims* pour filles.

Loving Together: *Otome-Games'* Charactersgoods and the Convergence of Pedestrian and Homosocial Forces in the Recycle Shops of "Girl" Otaku Sanctuaries

The production of dating simulations has tremendously arisen since the early 2000s in Japan and led to the birth of various media environments in and across cities. What used to be a semiprofessional realm of pornographic games surrounding a few shops in cities as Akihabara progressively evolved into a more mainstream source of media mixable contents. As such, the emergence of urban media mix and mediatic ambiance marketing strategies rapidly transformed the main characters from famous dating sims into small collectible commodities dispatched across the large networks of otaku sanctuaries. This paper investigates the origins and practices surrounding *otome-games'* (dating sims for girls) "homosocial" communities through recycled otaku media circulation in the sanctuary of Otome-Road, Tōkyō. We will question the complex geographical convergence of pedestrian spatial practices of media recycling with the production of the social spaces of *Shōnen Ai* as a living part of media mix history. Eventually, the fragmentation of male characters' image and voice into media commodities will be addressed as the development of a certain production of space using the pedestrian movement and homosocial desire of consumers as a source of immaterial labor and innovation for media mix.

GSシリーズ10周年記念 & ビーズログクラスタ ♥ コラボ企画始動!

4個すべてを購入した人には特典として、今回の描き下ろし王子のイラストを、それぞれあしらったオリジナルポストカードを4枚セットでプレゼント♥

SDキャラクターをモチーフにぬいぐるみ化!

葉月 圭 佐伯 瑛 桜井 琉夏 桜井 琉一

ときめきメモリアル Girl's Side シリーズ

王子様オリジナルぬいぐるみ発売!!

© Konami Digital Entertainment Ltd. _ Tokimeki Memorial Girl's Side

SESSION 6. SIMULACRES ET TRANSMEDIA : SEDUIRE, MAIS SUIVANT QUELLE LOGIQUE ?

Président de séance : **Julie Abbou (Paris 13)**

16h30-17h | **NICOLA PIETRO BONALDI**

Anthropologie. Université de Milan-Bicocca, Italie et Université de Ritsumeikan, Kyôto, Japon

Du choix et du collectionner : les *visual novels* japonais et l'attachement transmédiatique

Les « *visual novels* » sont des jeux vidéos très populaires au Japon mais très peu traduits et commercialisés dans les pays occidentaux. Au cœur du jeu sont la narration et les dialogues, qui comportent le choix d'un objet du désir amoureux parmi un groupe de jolies filles, le protagoniste étant d'habitude un jeune homme. Or, les *visual novels* font partie d'un *continuum* médiatique qui comprend *anime*, *manga*, *light novels*, jouets à collectionner etc. Afin de traiter les possibles formes d'attachement des joueurs à ces formes médiatiques, voire aux personnages qu'y trouvent place, il faut d'abord considérer l'ensemble des pratiques de consommation et de collection qui sont souvent reconnues en tant qu'expressions de la « culture *otaku* ». Encore plus, on peut soutenir que le mécanisme de choix parmi un nombre de potentiels objets du désir fait des *visual novels* un cas d'étude privilégié pour comprendre le « *media mix* » japonais.

Picking and Collecting: Japanese Visual Novels and Transmediatic Affection.

Despite being barely translated and exported overseas, “visual novels” are a kind of video games very popular in Japan. Game mechanics is focused on narration and dialogues, leading the player to pick their object of love or desire among a group of pretty girls, the main character typically being a young male. Now, visual novels are part of a media *continuum* encompassing *anime*, *manga*, light novels, collectible toys, etc. In order to address the forms of attachment the players might feel toward such media, if not toward the characters themselves, we are to take into account the whole set of practices of consumption and collection which are often recognised as expressions of the “*otaku* culture”. Moreover, we might claim that the very mechanism of picking among a number of potential objects of desire makes visual novels a favourable standpoint in order to study the Japanese “media mix” as a whole.

17h-17h30 | **AGNÈS GIARD**

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

Le couplage *doll-idol* à l'ère du monde en « 2,5 Dimensions »

Les personnages issus des jeux vidéo inspirent une fantasmagorie très riche au Japon, notamment dans le domaine des *love doll* – les poupées de plastique ou de silicone – que leurs propriétaires « paramètrent » ou « initialisent », comme s'il s'agissait d'une créature d'octets. Au travers de trois cas – trois transpositions de l'univers du jeu (appelé *ni-jigen* par les *otaku*, c'est-à-dire en 2D) dans notre monde réel (appelé *san-jigen*, c'est-à-dire en 3D) – j'aimerais questionner ce qui pousse des utilisateurs à déguiser leur poupée en idole digitale. En quoi ce déguisement rend-il les poupées plus attachantes ? Suivant quelle logique ces transferts d'identité sont-ils effectués ? En étudiant les caractéristiques des simulacres sélectionnés par les utilisateurs de poupée, j'espère mettre au jour les mécanismes qui président aux jeux de simulation amoureuse en m'appuyant sur la théorie de la « transformation en personnage [*kyara-ka*] » de l'anthropologue Nozawa Shunsuke.

The *Doll-Idol* Coupling in the Age of the “2.5 dimensions” world.

In Japan, characters drawn from video games inspire a very rich phantasmagoria, most notably in the domain of love dolls : the users of these plastic or silicon duplicates “configure” or “initialize” them, as if they were computer-graphic creatures. By examining three cases – three transpositions of the game world (called *ni-jigen* in *otaku* slang, that is 2D), into our real world (called *san-jigen*, that is 3D) – I would like to question what pushes the users to disguise their dolls as digital idols. How does such a disguise improve the attractiveness of dolls ? What is the logic of these identity shifts ? By studying the characteristics of the characters that have been chosen by the doll users, I intend to highlight the mechanisms governing the Love Simulation Games (LSG), drawing on the “becoming-character [*kyara-ka*]” theory of the anthropologist Nozawa Shunsuke.