

Pour une approche praxématique de l'attachement aux cyber-choses : le cas des *eroge*

Afin d'appréhender les enjeux liés à l'attachement aux cyber-choses, il nous paraît indispensable de conceptualiser le lien émotionnel que construit l'acteur avec l'entité technologique et robotique, *lato sensu*, en considérant sa dimension linguistique. Conceptualiser ce lien nécessite d'appréhender la dimension performative du simulacre dont l'acte linguistique est consubstantiel. Le robot se distancie de l'objet (et s'approche de l'humain) par sa capacité à dire – ou à simuler le dire – et *de facto* à simuler le « dire je » qui est au fondement de l'égo et de l'intersubjectivité (Benveniste, 1966). Parallèlement, il s'agit de conceptualiser l'acteur en tant qu'il agit au sein d'une praxis particulière, mais aussi en tant qu'il est locuteur et joueur. En tant que locuteur, son identité se construit par et dans le discours dont l'intersubjectivité est la condition *sine qua non*. Par ailleurs, la relation identitaire qui se construit entre l'acteur et le robot doit être modélisée en trois étapes, en considérant la dimension presque phénoménologique de la construction de soi (et de l'autre) par le dialogue (Auchlin 2016).

La première étape consiste à définir le lien socialement et sémiotiquement, en considérant dans une société donnée, la valeur du lien affectif et le construit social autour des complexes notionnels relatifs aux sentiments (Lévi-Strauss 1949 ; Lorenz 1965 ; Merleau-Ponty 1945 ; etc.), ainsi que la socio-sémiotique du relationnel (Auchlin 2016 ; Becker-Lenz 2016 ; Legris-Desportes, 2011). Il sera ainsi possible d'une part d'appréhender le rôle du langage dans la construction de ce lien et donc, d'autre part, de considérer le rôle du robot et du langage simulé dans cette dynamique. La seconde étape consiste alors à définir ledit lien linguistiquement en appréhendant les incidences langagières inhérentes à la pratique du dialogue et du discours amoureux (Abraham, 2009 ; Barthes, 1977 ; Chuquet, *et al.* 2013). Enfin, dans une troisième étape, il faut intégrer la dimension praxéologique, indispensable à l'approche praxématique, en considérant l'action de l'individu dans sa triple identité – acteur (socio-psychologique et sémiotique), locuteur (linguistique) et joueur (pragmatique) –, relativement aux dispositifs ludiques (Deterding *et al.*, 2011 ; Genvos, 2011 ; Henriot, 1989) qui construisent asymétriquement le simulacre. Cette asymétrie est caractéristique des personnages de jeu de simulation, dont les dialogues sont linguistiquement idiosyncrasiques : aux locuteurs individués répond une entité transcendante, d'abord parce que son discours n'est pas ancré dans la praxis du locuteur, mais dans celle de ses créateurs, ensuite parce que l'entité est identique pour tous les acteurs-locuteurs-joueurs.

Pour mener à bien cette analyse, nous désirons étudier un précurseur des ersatz amoureux : le *visual novel* à thématique érotico-amoureuse, ou *eroge* pour *erotic game*. Il

s'agira premièrement de décrire cet objet dans son contexte socio-historique d'origine, à savoir le Japon dans les années 1980, afin de considérer ensuite son importation dans la société occidentale. Il faudra décrire l'objet dans toute son hybridité, en considérant d'abord le *visual novel* (Klug et Lebowitz, 2011 ; Cavallaro, 2010) et en décrivant ensuite *l'ero*, qui en est un sous-genre. Nous pouvons sommairement définir le *visual novel* et *l'ero* en considérant son intermédialité et en distinguant la dimension ergodique de la dimension discursive. D'un point de vue ergodique, le jeu est caractérisé par deux couches : (1) le cadre dans lequel défile les images, sur le modèle des pages d'un roman qui se tournent et (2) la boîte de dialogue (Brent, 2008) laquelle défile le discours des personnages avec qui le joueur interagit à travers son avatar intra-diégétique. Les images qui se succèdent présentent systématiquement le décor de l'action et l'interlocuteur dont les indices mimogestuels extrêmement codifiés répondent aux éléments de dialogues du joueur, qui ne peut interagir qu'à travers des choix prédéfinis.

En exploitant l'interface et l'ergodicité des *visual novel*, qui sont au croisement des fictions interactives, du roman photo et des dispositifs vidéoludiques, *l'ero* investit le joueur dans une vie amoureuse et sexuelle multiple. Sa praxis s'actualise (linguistiquement) à travers des choix scénaristiques et dialogiques : le joueur sélectionne les réponses qu'il donne aux sollicitations des personnages, et entérine ainsi une série d'actions (notamment sexuelles) qui participent du destin des personnages. En effet, à chaque personnage correspondent plusieurs déroulements scénaristiques qui fonctionnent selon un schéma type : fin idéale, fin médiocre, fin pathétique. Au demeurant, le joueur intériorise l'importance de ses choix sur la téléologie érotique, dont il a connaissance eu égard à sa compréhension des stéréotypes véhiculés. Ainsi, chacun des personnages correspond à un type amoureux et sexuel, dont le fantasme est culturellement motivé. Les actes sexuels participent du stéréotype et du scénario, dont la progression dépend : l'érotique est simultanément fin et moyen.

Les dispositifs en question, ainsi que la praxis singulière de l'individu, sont à l'origine d'un attachement affectif aux êtres virtuels du jeu. Il est par ailleurs utile de considérer le télescopage culturel, c'est-à-dire l'actualisation des stéréotypes initialement japonais dans la culture occidentale, en étudiant le profil type des joueurs – à rapprocher des notions d'*otaku* et d'*hikikomori* (Hiroki 2008) –, ainsi que la manière dont ils se communautarisent sur internet. En outre, notre recherche s'inscrit dans un projet plus large. Nous cherchons à conjointement praxéologie et analyse du discours afin d'étudier les représentations de soi dans les discours diégétiquement confus : par exemple, les discours affectifs produits par les locuteurs qui pratiquent le *role-playing game* sur forum (*Online text-based role-playing game*), dont nous pouvons rapprocher ceux produits par les joueurs d'*ero*. L'acte linguistique doit être considéré dans le contexte de son action (qui demande une compréhension de la situation

d'énonciation, du médium) et corolairement toute action doit être considérée eu égard à l'énonciation qui l'accompagne (synchroniquement, antérieurement ou postérieurement).

Pour modéliser ce lien affectif, nous devons donc composer un corpus qui s'appuie sur trois types de discours : (1) le discours intra-diégétique, 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 et enfin (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 les divers niveaux de ce *il* (intra ou extra-diégétique ?). Outre les aspects théoriques préalablement exposés, notre étude repose donc sur deux socles empiriques : le corpus (composé de trois types de discours, recueillis sur des forums francophones et anglophones) et le questionnaire d'enquête (soumis aux locuteurs desdits forums). À ces conditions, il nous semble possible de modéliser et de décrire ce type d'attachement d'un point de vue praxématique, et d'apporter un éclairage sur les individus et les communautés qui participent de ces simulacres affectifs.

Bibliographie

- AUCLIN A., « L'expérience du discours : comment et pourquoi y accrocher son attention » in STROUMZA K., MESSMER H. (dir.), *Langage et savoir-faire : des pratiques professionnelles du travail social et de la santé passées à la loupe*, Genève, IES/HETS, coll. « Le geste social », 2016.
- BECKER-LENZ R., « Les textes comme accès à la réalité : l'herméneutique objective dans la recherche et la pratique du travail social », in STROUMZA K., MESSMER H. (dir.), *Langage et savoir-faire : des pratiques professionnelles du travail social et de la santé passées à la loupe*, Genève, IES/HETS, coll. « Le geste social », 2016.
- BENEDICTE A., *Les « Fragments d'un discours amoureux » de Roland Barthes*, Séminaire sur le structuralisme français, Dresde, 2009.
- BENVENISTE, E., *Problèmes de linguistique générale*, 1, Paris, Gallimard, 1966.
- BRENT E., « Defining Dialogue Systems » in *Gamasutra, The art and business of making game*, 2008, en ligne : http://www.gamasutra.com/view/feature/3719/defining_dialogue_systems.php (30 mars 2017).
- CAVALLARO D., *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*, Jefferson, McFarland & Company, 2010.
- CHUQUET H., NITA R., VALETOPOULOS F. (dir.), *Des sentiments au point de vue: études de linguistique contrastive*, Paris, PUF, 2013.
- DETERDING S., DIXON D., KHALED R. et NACKE L., « From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification" », in Actes de la conférence présentée au festival *MindTrek '11: Envisioning Future Media Environments*, Tampere, 2011.
- GENVO S., « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », in *Revue des sciences sociales*, n°45, 2011, pp. 68-77, en ligne : http://www.ludologique.com/publis/Ludicisation_Genvo_S.pdf (30 mars 2017).
- HENRIOT J., *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989.
- HIROKI A., *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littérature, 2008.
- LEBOWITZ, J., KLUG C., « Japanese Visual Novel Games » in *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and storie*, Burlington, Focal Press, 2011.
- LEGRIS-DESSPORTES C., « Approche socio-sémiotique de la relation client » in *Communication et organisation*, 39, 2011, pp. 125-136.
- LEVI-STRAUSS C., *Les Structures élémentaires de la parenté*, Berlin, De Gruyter Mouton, 2002
- LORENZ K., « Le tout et la partie dans la société animale et humaine », in *Trois essais sur le comportement animal et humain*, Seuil, 1970, pp.122-123.
- MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945.

Adrien Mathy

ULg

amathy@ulg.ac.be

Adrien Mathy obtient en 2015 un Master en Langues et Littératures françaises et romanes à l'Université de Liège, et en 2016 le titre d'agrégé de l'enseignement secondaire supérieur. Il approfondit actuellement sa formation en poursuivant un Master complémentaire en Linguistique, axé sur la modélisation des discours. Il est par ailleurs doublement affilié au département de Langues et littératures romanes de l'Université de Liège, en tant qu'assistant au service de Linguistique du français et en tant qu'aspirant doctorant au service de Sémiotique et de Rhétorique. Son domaine de spécialisation est la modélisation linguistique : il travaille d'une part sur les modèles logico-formels des phénomènes sémiotiques et d'autre part sur la conjonction de la praxéologie et de l'analyse du discours dans les modèles herméneutiques de l'énonciation, notamment appliqués aux énonciations marginales ou idiosyncrasiques (analyse du discours scientifique, du discours sur le numérique, du discours *graffiti*, du discours *rp*, etc.).