

L'attachement aux cyber-choses : logiciels sentimentaux, love-bots et séducteurs de synthèse

APPEL À COMMUNICATIONS

Colloque Sophiapol, Université de Paris X Nanterre

15-16 juin 2017



© Vinclu. Gstebox

Argument

Alors même que l'industrie des assistants virtuels, des robots de divertissement et des jeux de simulation assure le succès croissant d'interfaces programmées pour susciter l'empathie, une Commission en robot-éthique propose au Parlement Européen (le 16 février 2017) une charte « *visant à empêcher les personnes de devenir émotionnellement dépendantes de leurs robots* ». Pour la rapporteuse Mady Delvaux, qui définit de façon très large le robot comme un appareil connecté, ce projet vise à limiter « *les risques d'instrumentalisation par le robot* » et « *permettrait d'éviter que des personnes âgées, malades, handicapées, des enfants, des adolescents perturbés, ..., finissent par confondre l'homme et le robot, générant alors des problèmes inédits.* »

Ce colloque se propose d'étudier les enjeux et les modalités de « l'attachement aux cyber-choses » (pour paraphraser Thierry Bonnot), c'est-à-dire de comprendre comment, en amont – au niveau des concepteurs – et en aval – au niveau des utilisateurs – les humains fabriquent du lien affectif avec des entités issues des Technologies d'Information et de Communication (TIC). Qu'il s'agisse de petit copain pour écran tactile, de personnage « à

aimer » (*dating sim*), d'épouse holographique ou de chatbot sexualisé, ces entités feraient utilement l'objet d'analyses portant sur la façon dont elles sont mises au point, appropriées, détournées, animées, aimées ou mises à distance par leurs utilisateurs. Il conviendra de replacer ces processus d'attraction et/ou de distanciation dans un contexte socio-économique, voire politique, et de s'interroger sur les stratégies qui sous-tendent la mise en circulation de ces objets qui préfigurent les « intelligences artificielles » à venir, ne serait-ce qu'en fantasme.

Une telle analyse serait susceptible d'éclairer les controverses et les débats publics actuels.

Nous proposons 4 axes de réflexion :

1. La fabrique du simulacre (Conception de l'ersatz). Comment et par qui sont programmés les robots de dialogue ou les personnages de jeu de simulation ? Sur quels modèles sont déclinées les interactions (dialogues, activités, partages) proposées au « joueur » ? Quels scripts affectifs et sexuels sont élaborés pour rendre ces simulacres attachants ? Quelles performances de genre leur fait-on jouer ?

2. La pratique de l'amour (Usages de l'ersatz). Qui sont les consommateurs et consommatrices et suivant quel parcours en viennent-ils (ou elles) à utiliser ces objets ? Quels paramétrages et scénarios sont mis au point pour rendre l'objet plus « efficace » ou, au contraire, pour en désactiver le pouvoir ? Quelles négociations économique-sexuelles sont engagées avec le simulacre ? La remise de soi réciproque est-elle possible avec un simulacre ?

3. L'estime sociale (Imaginaires de l'ersatz). Dans quels contextes l'usage des ersatz 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. Les confrontations culturelles (Résistances à l'ersatz). De quels conflits culturels ou quelles stratégies d'ingérence les ersatz affectifs sont-ils les vecteurs ? Comment sont traduites les réponses que Siri donne, par exemple, à la déclaration « Je t'aime » ? Comment les utilisateurs s'ajustent-ils aux objets qui manifestent leur origine étrangère ? Quelles frontières fait-on bouger lorsqu'on interagit avec un ersatz d'importation ?

Ce colloque, organisé par le Sophiapol (EA 3932) permettra de poursuivre sur le terrain des TIC une réflexion amorcée notamment par Latour, Bonnot, Grimaud ou Bouillier concernant ce que nous enseignent les objets sur nous-même lorsque nous les désirons. Il serait également intéressant d'examiner la raison pour laquelle certains objets sont soupçonnés de mettre les utilisateurs en danger dès lors qu'ils jouent sur la corde sensible des sentiments. On se méfiera plus, en Occident, d'une voix de synthèse à la chaude tessiture que d'un bracelet connecté ou d'une carte bancaire, deux objets qui pourtant, eux aussi, sont producteurs d'informations « qui vont aller sur les réseaux, et qui vont raconter ce que nous faisons » (Bouillier). Il ne s'agit pas de disqualifier ces craintes, bien sûr, mais de les prendre en compte comme un élément supplémentaire du problème que posent les

ersatz émotionnels. Le problème étant de comprendre comment s'articulent – à travers eux – le désir et le rejet de l'autre autant que le désir et le rejet de la norme.

Organisation

Le colloque se tiendra sur deux journées à l'Université Paris X Nanterre, les 15 et 16 juin 2017. Il sera organisé par sessions de communication de 60 à 30 minutes chacune. Un temps de discussion sera laissé libre après chaque session.

Modalités de participation

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

Les propositions sont à envoyer à Agnès Giard : aniesu.giard@gmail.com avant le 15 Mars 2017.

Les auteurs dont les communications seront acceptées seront avertis par mail le 15 avril.

Responsables du colloque et de la programmation

- Julie Abbou (Université Paris 13)
- Agnès Giard (Université Paris 10 Nanterre)

Prise en charge

Aucun financement des participant-e-s n'est prévu pour le moment.

Pour plus d'informations, écrire à aniesu.giard@gmail.com.

Lien : <https://sophiapol.hypotheses.org/20545>