

NAIVE

Un huis-clos par Axelle Cazeneuve

Adapté du mini-GN éponyme pour deux personnes : [Naive](#)

Sommaire

[Concept](#)

[Approche de la sexualité](#)

[La mosaïque](#)

[Ateliers](#)

[Calibrage](#)

[Charabia](#)

[Mécaniques](#)

[Safewords](#)

[Interruption](#)

[Le protocole](#)

[Déroulement du jeu](#)

[Debriefing](#)

[Debriefing par groupe](#)

[Debriefing par paires](#)

[Personnages](#)

[Aides narratives](#)

Concept

Ce huis-clos pour quatre à dix personnes met en scène un programme d'entraînement d'intelligences artificielles avancées, représentées par des androïdes (joueur·se·s). Des étudiant·e·s, ayant accepté de participer au programme, se voient demander - sans s'y être préparé·e·s - par l'androïde qui leur fait face ce qu'est le sexe. Au bout de vingt à trente minutes (selon le nombre de participant·e·s), la session se termine et l'étudiant·e passe à l'androïde suivant. L'androïde débute l'entretien avec la personne suivante en gardant à l'esprit l'apprentissage effectué avec ses précédent·e·s interlocuteur·ice·s.

Dans ce jeu, la naïveté de l'androïde sert à questionner les perceptions que la joueuse-étudiante a de la sexualité : c'est un voyage à travers des représentations du sexe, du désir, et de l'humain.

Approche de la sexualité

Le sexe est la chose la plus simple du monde. C'est naturel, inné, et évident – ou en tout cas, c'est ce qu'on nous en dit. En pratique, pourtant, les humains ne sont pas dotés d'un instinct qui leur indique comment faire, et sont de surcroît privés d'assister à des actes sexuels en grandissant, contrairement à la plupart des espèces animales. En conséquence, la sexualité humaine est tissée de fantasme, de relations de pouvoir, et de tabous. C'est un phénomène social complexe duquel nous formons très tôt des représentations – des préconceptions, images ou opinions de toutes sortes – qui évoluent depuis notre plus jeune enfance jusqu'à un âge avancé, changeant, de façon imperceptible ou radicale, avec chaque expérience de la sexualité. Notre potentiel arrière-plan religieux, les histoires que nous lisons ou regardons, les conversations que nous avons avec des ami·e·s ou de la famille, les politiques d'hygiène et de santé, les contenus pornographiques ou érotiques, les discours dominants, les médias, les assertions scientifiques ou médicales... sont autant d'exemples de ce qui constitue une expérience de *ce qu'est le sexe* et altère la perception qu'en a l'individu.

Nous sommes constamment exposé·e·s à des discours moraux et hygiéniques à propos du sexe : ce qui est sûr, dangereux, malsain ou vertueux. Mais bien que certains discours conservateurs, par exemple, puissent atteindre un degré de précision surprenamment élevé quant à ce qu'il *ne faut pas faire*, il y a bien peu de discours positifs pour nous aider à compenser l'absence de lignes directrices concernant la sexualité. Est-ce qu'un « pénis-dans-vagin », c'est du sexe ? Est-ce que le sexe oral c'est du sexe ? Est-ce que la masturbation, c'est du sexe ? Est-ce que c'est du sexe s'il n'y a personne d'autre ? Qu'est-ce qu'un partenaire sexuel ? Est-ce que le sexe en ligne, c'est du sexe ? Est-ce que le sexe implique forcément la région ano-génitale ? Quel genre de plaisir prend-on pendant le sexe ? Ces questions sont rarement posées, et trouvent encore moins souvent de réponse. Lorsque nous parlons, et dans une large mesure, pensons, nous traitons le sexe comme une

évidence : on *sait* ce que c'est que le sexe, non ? Nos préoccupations sont ailleurs : est-ce qu'on *fait* ça « bien » ? Devrait-on avoir un rapport sexuel ou non ? En a-t-on *vraiment* envie, et comment pouvons-nous – ou devrions-nous ? – l'obtenir ? Est-ce que c'est normal de désirer *certaines* choses ou personnes ?

En donnant aux joueur·se·s-étudiant·e·s la possibilité d'interagir avec une interface neutre, dépourvue de préjugés (les joueur·se·s-androïdes), ce jeu vise à déconstruire le sentiment d'évidence associé avec la sexualité et explorer les implicites et les préjugés des joueur·se·s à travers l'alibi fourni par leur personnage.

L'hypothèse au cœur de ce jeu est que « le sexe » n'existe pas – ou plutôt, que le consensus est impossible. Nous vivons à une époque où le statu quo, et jusqu'aux limites de la définition de l'humanité, sont constamment remis en question : le sexe ne *fait* pas exception. Au lieu d'essayer de poser des limites à ce qu'est, ou *devrait* être, le sexe – toujours à compter, mesurer, étiqueter –, nous devons nous *saisir* de cette opportunité d'augmenter le champ des possibilités, d'explorer et d'étendre nos horizons d'expérience et de compréhension.

Cela commence par questionner nos croyances... et se poursuit en les partageant. C'est pourquoi *Naïve* encourage les participantes à mettre en ligne les enregistrements de leurs sessions de jeu sur la plateforme libre archive.org. En *faisant* cela, le jeu permet aux autres joueur·se·s et curieux·ses d'écouter une collection de représentations de la sexualité plus ou moins *naïves*, plus ou moins sincères, *mais* toujours singulières et riches.

Les discours publics autour de la sexualité sont dominés par des jugements moraux, légaux, ou médicaux : essayons de *faire* un peu mieux que ça.

La mosaïque

La version à deux joueur·se·s propose aux participant·e·s d'enregistrer leurs sessions. L'[Internet Archive](#) est utilisée pour leur permettre de mettre en ligne les enregistrements, dans le but de créer une bibliothèque virtuelle présentant des visions diverses de la sexualité, sous forme d'une myriade de conceptions subjectives. La Mosaïque vise à contribuer à l'éducation à la sexualité et à une approche positive du sexe en déconstruisant les discours dominants. Plus d'informations [ici](#) ou directement [sur archive.org](http://sur.archive.org) pour écouter les sessions.

STRUCTURE

Ce que nous allons faire

Naive est un huis-clos de quatre heures environ, incluant quelques ateliers et un debriefing. Un personnage-orga se charge de gérer la structure du jeu (chronomètre, lancer la musique de start, etc.).

Les joueur·se·s qui incarnent des étudiant·e·s ont reçu leur personnage à l'avance, avec des indications pour se mettre dans leur tête et leur peau. Un effort de costume est demandé, mais il n'est pas exigeant.

Les joueur·se·s qui incarnent des androïdes doivent se familiariser en amont avec le Protocole (commun avec la version à deux joueur·se·s du GN) qui les aidera à diriger leurs questions. Iels sont uniformément vêtu·e·s d'une couleur claire (pas de noir, de bleu marine, de brun). Iels peuvent, s'iels le souhaitent, porter un masque uni (type masuqe en carton blanc) ou des lunettes de soleil pour renforcer le côté artificiel.

Pour l'organiser, il faut :

- ★ Un nombre de tables et de chaises approprié au nombre de participant·e·s (une table et deux chaises par paire), de préférence dans une salle assez grande pour pouvoir laisser de la place entre elles.
- ★ Par table, une carafe d'eau et des gobelets.
- ★ Une blouse blanche pour l'orga.
- ★ Un appareil avec enceintes pour jouer le son de début de session et le son de fin.

Ateliers

Calibrage

Puisque le jeu invite à avoir des discussions respectueuses et sincères à propos de la sexualité, il est important d'encourager les joueur·se·s à partager leurs points de vue et attentes avant le jeu. L'orga pose ainsi une liste de questions indicatives, auxquelles les joueur·se·s peuvent répondre s'ils le souhaitent (il n'y a aucune obligation). Les autres écoutent respectueusement.

- ★ Pourquoi voulais-tu participer à ce jeu ?
- ★ Comment est-ce que tu te sens à propos du jeu maintenant ? Es-tu nerveux·se, enthousiaste, un peu des deux ?
- ★ À quoi est-ce que tu t'attends ?
- ★ Es-tu à l'aise avec le fait de parler de sexe avec les autres joueur·se·s, en considérant que le jeu n'est qu'un alibi ?
- ★ Y a-t-il des sujets dont il ne faut surtout pas te parler ?
- ★ Y a-t-il quelque chose que l'on puisse faire pour que tu te sentes plus à l'aise durant le jeu ?

Charabia

Pour ce jeu, nous allons partir du principe qu'un androïde, particulièrement alors qu'il est encore dans une phase d'apprentissage, n'essiera pas d'imiter les émotions humaines. De plus, le but de l'androïde est de fournir une interface aussi neutre que possible pour soutenir l'alibi : en effet, puisque ce jeu vise à déconstruire les préconceptions des joueur·ses à propos du sexe, il est important que la personne qui joue l'étudiant·e puisse suspendre son attitude ordinaire envers la sexualité et le « sex talk » et s'immerger dans une rencontre étrange avec un programme d'apprentissage vierge. Dans ce but, le/la joueur·se-androïde doit faire des efforts pour maintenir une expression neutre. De plus, cet atelier pourrait aussi permettre de créer un sentiment (inversé) de « vallée de l'étrange », un phénomène de rejet qui se produit lorsqu'un robot est trop semblable à un humain.

Les joueur·se·s se mettent par paire androïde/étudiant·e pour cet exercice.

Durant le second exercice, le/la joueur·se-étudiant·e fait des déclarations factuelles à propos de choses et d'autres, comme si elles étaient évidentes (c'est-à-dire qu'un être humain ne viendrait généralement pas questionner les axiomes). « *J'ai mangé des poires au petit déjeuner* », « *J'ai vu un enfant qui avait une drôle de tête dans le bus* », « *Ya plus de saisons, hein ?* », etc.

En conservant un visage neutre et les mains posées, l'androïde tâche alors de répondre à ces questions en utilisant un langage procédural (de façon peut-être exagérée au début, afin que cela vienne plus naturellement au cours du jeu). « *Les*

fruits sont-ils nécessaires à la routine d'alimentation matinale ? » « Que définissez-vous comme « une drôle de tête » ? », « La température et les niveaux de précipitation observés indiquent que nous nous trouvons en automne, ce qui correspond également aux délimitations prescrites par le calendrier grégorien. »

Le/la joueur-se-androïde peut prendre quelques instants pour répondre. Non seulement cela peut-il lui être utile pour se familiariser avec la logique, mais cela peut aussi soutenir le sentiment d'étrangeté pour le/la joueur-se-étudiante, du moment qu'il reste impassible. Des lunettes de soleil ou un masque en papier, par exemple, peuvent être utilisés pour dissimuler les yeux ou le visage si cela paraît nécessaire.

Cet exercice peut être comiques, dans une certaine mesure : en effet, il est naturel de réagir avec humour à des situations inhabituelles ou gênantes. Durant le jeu, l'étudiant-e peut avoir envie de rire : après tout, le personnage, confronté à un androïde au visage impossiblement humain et pourtant résolument étrange, peut également avoir envie de rire. En tant qu'autrice, je souhaiterais que les participantes tâchent d'explorer des conceptions relatives à la sexualité avec sérieux, et ainsi, que la joueuse-androïde n'encourage pas de comportement comique durant le jeu. Cependant, rire en ateliers est un bon moyen de relâcher la pression avant de commencer.

Mécaniques

Safewords

Ce jeu utilise deux safewords : « annuler » et « couper/cut ».

Annuler permet à l'étudiant-e (en tant que joueur-se ou en tant que personnage) d'annuler la dernière question posée par l'androïde s'il ne se sent pas à l'aise pour y répondre. L'androïde ignore alors sa question précédente et change de sujet. *Annuler* peut être utilisé de façon diégétique (en jeu) ou extradiégétique (hors jeu), puisqu'il semble logique que l'androïde soit programmé avec certaines sécurités (comme la commande de désactivation des hôtes dans *Westworld*). Ainsi, ce safeword peut aussi être utilisé en tant que personnage. La joueuse-androïde n'a pas à savoir si l'inconfort est ressenti par le personnage ou la joueuse.

— *Il apparaît qu'un rapport sexuel soit nécessaire à la reproduction de l'espèce humaine. Considérant ce fait, est-il acceptable d'avoir un rapport sexuel sans intention de perpétuer l'espèce ?*

— *Annuler.*

— *Quels sont les organes dédiés au plaisir sexuel ?*

Couper ou *cut* peuvent être utilisés par les deux joueuses pour interrompre le jeu. Ils indiquent un niveau d'inconfort qui ne peut pas être résolu simplement en évitant un sujet, et manifestent un besoin de soutien hors jeu. Si un-e participant-e

utilise *couper/cut*, l'autre passe immédiatement hors jeu et lui demande comment iel se sent et s'iel a besoin de quelque chose. L'orga pourra interrompre les autres binômes si cela paraît nécessaire.

Interruption

Puisqu'il est facile de se lancer dans un monologue interminable, mais moins facile de s'y retrouver lorsqu'on ne peut intervenir qu'à la fin, l'androïde peut lever la main pour signifier qu'il a déjà une question pendant que l'étudiant·e parle. Celui-ci peut alors s'efforcer de finir son explication et laisser la parole à l'androïde. Inversement, il est possible que l'étudiant·e veuille faire une aparté pour iel-même, auquel cas l'androïde n'est pas invité à intervenir (à part si la personne qui l'incarne identifie une opportunité de jeu).

Le protocole

Un nuage de mots, développé au cours de bêta-tests et augmenté au fil des sessions partagées, est fourni afin d'aider la personne qui joue l'androïde à poser des questions. Le protocole n'est en aucun cas destiné à être suivi à la lettre : il permet simplement de donner des pistes ou des idées pour soutenir la joueuse-androïde. Il vise à susciter des associations d'idées et encourager une approche naïve, essayant de contrecarrer les propres préjugés de la joueuse-androïde.

Le but de l'androïde est d'apprendre ce qu'est la sexualité pour les êtres humains : ainsi, son assimilation de traits humains pourrait le mener à se demander s'il peut, lui-même, prendre part à des activités sexuelles. Cette interrogation permet d'élargir la perspective du jeu, en s'intéressant aux limites perçues de la notion d'humanité.

Le protocole est commun à la version à deux joueur·se·s et se trouve [ici](#).

Déroulement du jeu

Les androïdes sont assis, chacun devant une table différente, alignés mais trop proches les uns des autres, avachis (le visage vers le bas). Le personnage-orga, vêtu d'une blouse blanche, invite les participant·e·s à s'avancer et procède à leur briefing. C'est à ce moment-là que les participant·e·s apprennent le thème de cette session d'entraînement : le sexe.

Les participant·e·s sont ensuite réparti·e·s devant chaque androïde. Une petite musique indique le début de la session et réveille les androïdes, qui se redressent et disent : "*Bonjour. Je suis enchanté de vous rencontrer. Pouvez-vous m'apprendre ce qu'est le sexe ?*".

Lorsque la musique retentit à nouveau, les androïdes sont désactivés. Le personnage-orga indique aux participant·e·s de prendre une courte pause et de prendre place face à l'androïde suivant.

Ce processus se répètera deux à trois fois durant le jeu. À l'issue de celui-ci, le personnage-orga remerciera les participant·e·s et les accompagnera en salle de debriefing. Iels seront ensuite rejoint·e·s par les joueur·se·s-androïdes, pour procéder à un debriefing hors-jeu.

Debriefing

L'orga procédera d'abord à un debriefing guidé. Un·e par un·e, les participant·e·s pourront, s'iels le souhaitent, répondre aux questions suivantes. Il est impératif que chacun·e soit respectueux·se et attentif·ve aux réponses des autres.

- ★ Comment te sens-tu ?
- ★ As-tu besoin de quelque chose ?
- ★ Veux-tu exprimer quelque chose à propos de ton personnage, de son expérience ?
- ★ Que retires-tu de ce jeu ?

Debriefing par groupe

Ensuite, les participant·e·s seront invité·e·s, s'iels le souhaitent, à se regrouper par groupes de personnage (étudiant·e·s d'un côté, androïdes de l'autre) pour procéder à un debriefing libre.

Debriefing par paires

L'orga réservera une vingtaine de minutes pour que les participant·e·s puissent procéder à des debriefing privés, par paires, s'iels en ressentent le besoin (par exemple, suite à une interaction désagréable, en jeu, avec une personne en particulier). Au besoin, l'orga pourra servir de médiateur·ice.

PERSONNAGES

Être ou paraître

Les personnages sont minimalistes, et requièrent de l'implication de la part des joueur·se·s, qui sont responsables de faire des recherches par rapport aux différents traits de leurs personnages et de leur donner corps. Les joueur·se·s sont libres de s'écarter du personnage, de les interpréter, les réécrire, etc. : ce ne sont que des alibis, destinés à fournir une base sur laquelle élaborer les représentations de la sexualité.

Il est possible que les questions de l'androïde vous mettent, vous et votre personnage, en difficultés : dans cette optique, il est dans votre intérêt de vous mettre dans la peau de votre personnage... ou d'en choisir un qui ne soit pas trop loin de vous. ;)

Personnages

- ★ Samir, 21 ans, mec trans gay, athée
- ★ Margot, 18 ans, meuf cis hétéro, catholique pratiquante
- ★ Lilian, 27 ans, mec cis bi, protestant
- ★ Ming, 19 ans, asexuel·le non-binaire, wiccan
- ★ Anna, 35 ans, meuf trans lesbienne, agnostique
- ★ Samuel, 22 ans, mec cis en questionnement, musulman
- ★ Ash, 24 ans, gender-fluid et pan, en rejet par rapport à une éducation évangéliste
- ★ Ibrahima, 31 ans, personne agendre présentant homme, graysexuel panromantique, bouddhiste

Aides narratives

Pour donner corps à votre personnage, posez-vous des questions sur sa vie, ses goûts, ses hobbies... En voici des exemples (à titre indicatif) :

- ★ Qu'étudie-t-iel ? Quelle est sa ville d'origine ?
- ★ Quelles relations entretient-iel avec sa famille ? Quels en sont les membres ?
- ★ De quand date sa première expérience sexuelle ? Dans quel contexte ?
- ★ Est-iel en relation en ce moment ? Avec qui, selon quelles modalités, etc. ?
- ★ A-t-iel des hobbies ? Quel est son livre préféré ? Son morceau de musique ?
- ★ A-t-iel déjà eu à faire un coming-out, de genre, sexualité, ou autre ?
- ★ Quel est son rapport à la croyance/spiritualité ?