

# NAIVE

Concept : ce qu'on veut faire

Un GN pour deux joueuses par Axelle Cazeneuve

---

## Documents de jeu

- ★ [Concept : ce qu'on veut faire](#)
  - ★ [Ateliers : apprendre à se connaître](#)
  - ★ [Protocole : se faire un chemin](#)
  - ★ [Mosaique : partager nos points de vue](#)
- 

## Concept

Une étudiante se porte volontaire dans un programme destiné à entraîner l'intelligence artificielle d'un androïde. Durant la première session, l'androïde interroge l'étudiante sur ce qu'est le sexe. 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.

Bien que ce soit principalement un dialogue, il est possible qu'un rapport sexuel ait lieu entre les personnages. Le cas échéant, la technique *Ars amandi* est préconisée.

## 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 à la joueuse-étudiante la possibilité d'interagir avec une interface neutre, dépourvue de préjugés (la joueuse-androïde), ce jeu vise à déconstruire le sentiment d'évidence associé avec la sexualité et explorer les implicites et les préjugés de la joueuse-étudiante à travers l'alibi fourni par le 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 *Naive* 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 joueuses et curieuses 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.

## Style de jeu et structure

*Naive* est un jeu de rôle court de type *freeform* pour deux joueuses. Il dure environ deux heures, incluant quelques ateliers et un debriefing. Il ne requiert pas de costumes ou d'accessoires particuliers, sinon un appareil sur lequel jouer un morceau de musique qui agit comme sas d'entrée et de sortie du jeu. De façon optionnelle, un dictaphone peut être utilisé pour enregistrer la partie si les participantes sont d'accord pour partager leur expérience sur la plateforme dédiée.

### Ateliers

Le personnage est construit durant un *hot seat*, guidé par la joueuse-androïde : cet atelier **a**ide à établir une identité succincte pour le personnage, **ma**is se concentre essentiellement sur l'état d'esprit dans lequel le personnage se trouve au début du jeu. L'atelier suivant, mené par la joueuse-étudiante, est destiné à **a**ider la joueuse-androïde à agir et parler de la façon la plus neutre possible : cela permettra aussi d'**a**ider à établir un sentiment de « vallée de l'étrange », un sentiment de malaise qui advient quand on se trouve face à un robot qui se rapproche trop de l'humain, pour la joueuse-étudiante dans ses interactions avec l'androïde. Le design encourage également les deux participantes à partager leurs impressions et attentes avant le jeu, en conformité à l'intention globale de faciliter la tenue de discussions ouvertes et respectueuses autour de la sexualité.

### Mécaniques

Il existe deux safewords : l'un pour arrêter le jeu (*Cut*), l'autre pour annuler la dernière question de l'androïde (*Annuler*). Ce dernier permet de donner à la joueuse-étudiante un moyen diégétique de se tirer d'une situation inconfortable. *L'ars amandi*, une méthode créée à l'origine par Eliot Wieslander, est la métatechnique suggérée en cas de besoin de simuler une interaction sexuelle ou sensuelle.

### Le protocole de l'**AI**

Un nuage de mots, développé au cours de bêta-tests et augmenté au fil des sessions partagées, est fourni afin d'**a**ider la joueuse-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 **naï**ve, 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 **hum**ains : **a**insi, son assimilation de **traits** **hum**ains 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.

## La Mosaique

L'[Internet Archive](#) est utilisée pour permettre aux joueuses de mettre en ligne les enregistrements de leurs sessions. Le but est de créer une bibliothèque virtuelle présentant des visions diverses de la sexualité, sous forme d'une myriade de conceptions subjectives. La Mosaique vise à contribuer à l'éducation à la sexualité et à une approche positive du sexe en déconstruisant les discours dominants.