

NAIVE

Ateliers : apprendre à se connaître

Documents de jeu

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

Préparation

Ce jeu est très facile à organiser, puisqu'il ne demande presque aucun matériel. Durant le jeu, les participantes s'assoient face à face. La zone de jeu comprend deux chaises, éventuellement séparées par une table assez étroite (type bureau). Deux verres d'eau devraient être posés sur la table, ainsi que le Protocole que la MJ pourrait avoir besoin de consulter durant le jeu.

Un appareil sur lequel jouer un morceau de musique choisi préalablement par la joueuse-androïde est également requis : la musique servira de sas pour entrer et sortir du jeu. Elle devrait durer entre deux et quatre minutes. Un morceau instrumental est préférable, étant généralement plus efficace. Voici quelques exemples, au goût de l'autrice :

- ★ [nooM - Confessions to the Moon](#)
- ★ [Lilium - Sleeping Inside](#)
- ★ [Erik Satie - Gnossienne n°3](#)
- ★ [Claude Debussy - Rêverie](#)
- ★ [Ramin Djawadi - Memories](#)

Si les participantes envisagent de participer à la Mosaïque, un enregistreur est nécessaire. La Mosaïque est un projet qui vise à rendre disponibles en ligne des enregistrements de sessions de *Naive*, afin de créer une constellation de représentations de la sexualité accessibles à tous et toutes. Voir le document dédié pour des informations détaillées.

Du matériel optionnel inclus : une paire de lunettes de soleil, un masque en papier, ou autre moyen d'aider la joueuse-androïde à paraître aussi dépourvue d'émotions que possible.

Calibrage

Durée estimée : 10mn.

Puisque le jeu invite à avoir des discussions respectueuses et sincères à propos de la sexualité, il est important d'encourager les deux joueuses à partager leurs points de vue et attentes avant le jeu. Les questions suivantes sont faites pour y aider, mais ne sont ni limitantes, ni obligatoires. Merci de faire attention l'une à l'autre, et de vous montrer respectueuses et prévenantes avec votre partenaire de jeu.

- ★ Pourquoi voulais-tu participer/organiser ce jeu ?
- ★ Comment est-ce que tu te sens à propos du jeu maintenant ? Es-tu nerveuse, 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 moi, en considérant que le jeu n'est qu'un alibi ? Y a-t-il quelque chose que je puisse faire pour que tu te sentes plus à l'aise durant le jeu ?

Un androïde ne montre pas d'émotions

La joueuse-étudiante mène cet atelier. Durée estimée : 15-20mn.

Okay, on peut en débattre : cependant, pour ce jeu, nous allons partir du principe qu'un androïde, particulièrement alors qu'il est encore dans une phase d'apprentissage, n'essayera pas d'imiter les émotions humaines. De plus, le but de la joueuse-androïde est de fournir à la joueuse-étudiante une interface aussi neutre que possible pour soutenir l'alibi : en effet, puisque ce jeu vise à déconstruire les préconceptions des joueuses à propos du sexe, il est important que la joueuse-étudiante 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, la joueuse-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 » dans les interactions de la joueuse-étudiante avec la joueuse-androïde.

Grimaces

Pour ce premier exercice, la joueuse-étudiante essaie de faire rire la joueuse-androïde par n'importe quel moyen possible qui n'inclut pas de contact physique (faire des blagues, des grimaces, etc.). Bien que la joueuse-androïde doive faire de son mieux pour demeurer imperturbable, elle finira par échouer : le but de

cet atelier est en effet également de relâcher la pression, pour que les deux joueuses puissent demeurer sérieuses durant le jeu. Si les participantes ne sont pas à l'aise avec cet exercice, elles peuvent passer directement à la seconde partie.

Charabia

Durant le second exercice, la joueuse-étudiante 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* », « *Y a plus de saisons, hein ?* », etc.

En conservant un visage neutre et les mains posées, la joueuse-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.* »

La joueuse-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 la joueuse-étudiante, du moment que la joueuse-androïde 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.

Ces deux exercices peuvent être comiques, dans une certaine mesure : en effet, il est naturel de réagir avec humour à des situations inhabituelles ou gênantes. Durant le jeu, la joueuse-étudiante peut avoir envie de rire : après tout, son personnage aussi, confronté à un androïde au visage impossiblement humain, et pourtant résolument étrange. 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 : cependant, une session de jeu ne peut jamais être que ce que les participantes veulent en faire, et je n'ai aucun moyen, ni désir, d'imposer quoi que ce soit.

Une étudiante a toujours des choses en tête

La joueuse-androïde mène cet atelier. Durée estimée : 10mn.

Afin d'esquisser le personnage de l'étudiante, la joueuse-androïde pose à la joueuse-étudiante des questions destinées à l'aider à définir son personnage (une technique qu'on appelle communément « hot seat »). Ce personnage est, par essence, un alibi –plus encore, peut-être, que dans d'autres GN. En tant que tel, il n'a pas besoin d'un background élaboré : l'androïde ne posera de toute façon pas

de questions *personnelles* – bien que la discussion puisse évidemment atteindre un certain degré d'intimité. Cependant, afin d'encourager l'immersion et de consolider l'alibi, la joueuse-étudiante devra se concentrer sur les sentiments de son personnage avant le début de l'entretien (elle ne sait pas alors quel en sera le contenu). Le personnage peut être plus ou moins proche de la joueuse, bien qu'elle doive garder à l'esprit que répondre aux questions posées durant l'entretien pourraient ne pas être facile (ou intéressant) si le personnage est trop éloigné des croyances et convictions de la joueuse.

La joueuse-androïde pose environ une dizaine de questions (plus au besoin), dont aucune ne devrait interroger spécifiquement la sexualité (même si elles peuvent concerner l'orientation sexuelle du personnage ou leur statut relationnel). Par exemple :

- ★ Quel est son nom et son genre ? Quel âge a-t-elle ? Qu'étudie-t-elle en ce moment ?
- ★ Dans quelle ville étudie-t-elle ? A-t-elle des croyances spécifiques ?
- ★ Quel est son orientation sexuelle ? A-t-elle des partenaires ?
- ★ Comment se sent-elle à l'idée de cette rencontre avec une intelligence artificielle ? Est-elle nerveuse, excitée ? Pourquoi a-t-elle décidé de participer ? Comment s'imagine-t-elle l'entretien ?
- ★ Etc.

Mécaniques

Safewords

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

Annuler permet à la joueuse-étudiante (en tant que joueuse ou en tant que personnage) d'annuler la dernière question posée par l'androïde si elle ne se sent pas à l'aise pour y répondre. La joueuse-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 être aussi 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'espace 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 une participante utilise *couper/cut*, l'autre passe immédiatement hors jeu et lui demande comment elle se sent et si elle a besoin de quelque chose.

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'étudiante parle. Celle-ci peut alors s'efforcer de finir son explication et **laisser** la parole à l'androïde. Inversement, il est possible que l'étudiante veuille **faire** un aparté pour elle-même, auquel cas l'androïde n'est pas invité à intervenir (à part si la joueuse identifie une opportunité de jeu).

Ars amandi

Naive n'est principalement qu'une conversation autour de la sexualité, **mais** elle peut parfois mener au **fait** que les personnages **essaient** d'avoir une relation sexuelle (quelle que soit la façon dont ça a été défini durant le jeu), si l'androïde demande s'il **pourrait**, lui-même, avoir un rapport sexuel. Cette question n'est pas au cœur du jeu : cependant, questionner le sexe et la sexualité signifie aussi, dans une **certaine** mesure, s'interroger sur les limites de l'être **humain**, ou de *qui ou quoi* peut constituer un·e **partenaire** sexuel·le. Pour cela, se demander si l'androïde **pourrait** prendre part à une activité qui **pourrait** être considérée par les **humains** comme du sexe **pourrait** être une ultime pensée intéressante, si toutefois cela **paraît** cadrer avec la conversation. Dans le cas où l'étudiante et l'androïde décideraient d'avoir une relation sexuelle, il est **nécessaire** d'utiliser une mécanique de simulation, puisqu'aucun rapport sexuel non simulé ne doit avoir lieu au cours du jeu.

L'*ars amandi* est une métatechnique développée par le designer suédois Eliot Wieslander pour simuler du sexe en jeu. Elle implique une interaction physique entre deux personnages, limitée aux **mains** et aux bras (dans **certains** cas, le cou, le haut du dos et la zone au-dessus de la poitrine sont également incluses), **ainsi** que de légers bruits de sexe. Des informations **détaillées** peuvent être trouvées (en **anglais**) [ici](#), si vous **souhaitez** en savoir plus.

Il est **nécessaire** que les deux participantes se familiarisent avec cette technique, au cas où elle vienne à servir : cependant, puisque ça n'est en aucun cas une mécanique centrale, s'y **entraîner** est optionnel. En **fait**, le **faire** **pourrait** affecter le déroulement du jeu : **faites** une longue pause avant et après l'atelier si vous décidez de l'essayer. La technique, simplifiée pour le jeu, est la suivante :

- ★ Souvenez-vous que vous pouvez utiliser le safeword *couper/cut*.
- ★ Asseyez-vous confortablement face à face.
- ★ Regardez votre **partenaire** dans les yeux. **Maintenez** le contact visuel tout au long de l'interaction.

- ★ Placez vos **ma**ins, paumes ouvertes, devant vous. Les **ma**ins sont une zone très sensible : les toucher peut déjà créer un profond sentiment d'intimité.
- ★ Tout en gardant le contact visuel, commencez à toucher les **ma**ins et bras de votre parten**ai**re, avec l'intention de donner une impression de sexualité. Le contact peut être doux, timide, nerveux, rude, excité, etc.
- ★ **F**aitez attention aux sentiments de votre parten**ai**re.
- ★ Quand vous avez terminé, ou simplement quand vous ne voulez plus continuer, retirez simplement vos **ma**ins. Cela peut être un bon moment pour la joueuse-androïde pour lancer la musique de fin.
- ★ Souvenez-vous que vous pouvez utiliser le safeword *couper/cut*.

Il est bon de noter toutefois que l'androïde 1) n'a **jam**ais **f**ait de sexe 2) n'est pas **hum**ain, et n'a pas de **conna**issance préalable de ce que c'est. Il semble donc **rai**sonnable de penser qu'il ne réagir**ai**t pas aussi ouvertement qu'un **hum**ain, et agir**ai**t purement dans une optique d'apprentissage. Comment jouer cela est **lai**ssé à l'appréciation de la joueuse.

Le jeu

Durée estimée : une heure.

Début

Après les ateliers, faites une petite pause (aller aux toilettes, boire de l'eau...). Quand les deux participantes sont prêtes, prenez place face à face, de préférence sur des chaises autour d'une petite table ou d'un bureau. Placez le protocole sur la table devant la joueuse-androïde pour l'aider et l'inspirer. Si vous songez à participer à la Mosaïque (bien qu'il soit toujours possible de changer d'avis après le jeu), lancez l'enregistrement. Ensuite, la joueuse-androïde lance le sas musical. Quand la musique se termine, le jeu commence avec la présentation de l'androïde : « *Bonjour, je suis Kiu. Que pouvez-vous me dire à propos de la sexualité ?* »

Fin

Le jeu se termine quand la joueuse-androïde pense que c'est le bon moment. Elle lance le sas musical, afin de permettre aux deux participantes de sortir du personnage. Quand la musique est terminée, elles peuvent faire une pause, puis procéder au debriefing.

Debriefing

La joueuse-androïde mène le debriefing. Durée estimée : 15mn.

Le debriefing formel consiste à répondre à quelques questions, en commençant par la joueuse-étudiante. Ne réagissez pas à ce que l'autre dit : laissez-lui la place de dire ce qu'elle veut. Quand les deux se sont exprimées, une conversation plus libre peut avoir lieu. Il n'est pas obligatoire de répondre aux questions, mais il est impératif d'écouter ce que sa partenaire a à dire.

- ★ Comment te sens-tu ?
- ★ As-tu besoin de quelque chose ?
- ★ Que retires-tu de cette expérience ?