

Etre largué par des copines virtuelles, une rude réalité

Article réservé aux abonnés

Dans «Game Over», l'artiste digital Marco Cadioli dévoile la face noire des «virtual girlfriends». Tant qu'on joue le jeu, elles vous aiment. Mais en cas de rupture...



«Passer du temps avec toi, c'était aussi drôle que de regarder la peinture sécher», peut lancer une petite amie numérique outragée sur l'appli My Virtual Girlfriend.

par [Agnès Giard](#)

publié le 6 août 2022 à 15h45

«Vous voulez une petite copine ? Il y a une app pour ça.» Lancée en mai 2010 par la compagnie américaine Wet Productions, l'application [My Virtual Girlfriend](#) affirme offrir un choix de 1 000 petites amies numériques, fournies en 3D avec «des personnalités reproduisant de façon réaliste le comportement des vraies femmes». Il est possible de les customiser, en choisissant leur coupe de cheveux, leurs mensurations et leurs qualités : vous la voulez gentille, drôle, sexy, dévergondée ? Sur une échelle de 0 à 10, quel niveau d'humour souhaitez-vous lui attribuer ? Une fois l'amie calibrée, il reste à la séduire, puis augmenter son niveau d'affection, en lui offrant des cadeaux : repas aux chandelles, promenade au clair de lune, bouquet de roses... «Parlez-lui, indiquez le mode d'emploi. Offrez-lui des dessous. Elle les portera pour vous. Touchez-la sur l'écran tactile. Si elle est contente, elle vous fera une surprise agréable.»

Attention, cependant, de ne pas la toucher trop tôt. «Elle est très prude», remarque un joueur dans les commentaires sur App Store. Elle n'apparaîtra jamais nue. Mais la perspective de voir une «virtual girlfriend» en lingerie semble suffisamment alléchante pour que le jeu soit l'une des applications les plus téléchargées (2 millions de fois) et les mieux notées du Play Store (avec plus de 4 étoiles sur 5). «C'est la première à apparaître quand on tape sur Google "virtual girlfriend". C'est aussi l'une des plus anciennes»,

raconte Marco Cadioli. Artiste digital résidant à Milan, professeur dans deux écoles d'art (à Brera et Brescia), Marco Cadioli est le pionnier de la netphotographie, un mot qu'il a inventé en 2003 pour désigner l'art de photographier cette autre forme de réalité qu'est la toile. Pour lui, les petites copines numériques n'ont rien de «virtuel». Elles existent tout autant que les vivantes, puisque des hommes tentent de leur plaire. Ne méritent-elles pas qu'on fasse leur portrait ?

Doigt d'honneur

Marco Cadioli se compare volontiers à Frank Capra, mais 2.0. Il a pris des photos de paysages (maintenant disparus) sur Second Life. Il a été reporter de guerre dans des jeux de combat multijoueurs. Il a même été envoyé spécial pour *Libération*, chargé de couvrir la «[présidentielle virtuelle](#)» en 2007, quand les candidats faisaient campagne par avatars interposés. Sa démarche est celle d'un archiviste : «*Le réseau est un endroit où nous passons beaucoup de notre temps, dit-il. Nous y croisons des êtres qui sont parfois des humains, parfois des programmes, dans des paysages qui changent constamment. Ces choses méritent qu'on en garde la trace.*» En 2016, désireux d'immortaliser sa vie amoureuse avec une *virtual girlfriend*, Cadioli tombe sur cette app aux allures prometteuses : «Vous voulez une petite copine ?»

Il en veut une, mais la petite copine l'agace... rapidement. «*Le type de relation qu'elle voulait m'imposer correspondait aux schémas les plus sexistes, avec un partage de rôle prédéfini. En gros, pour obtenir son amour, je devais lui adresser des compliments sur son apparence physique, lui acheter des cadeaux, et dépenser du vrai argent pour l'inviter au restaurant. Tout ça dans l'espoir de la voir en soutien-gorge ?*» Refusant de «collaborer» avec la logique prescriptive de l'appli, Marco essaye de déjouer la relation : «*J'ai voulu voir ce que cela faisait du côté de l'échec. Lorsque je restais avec ma petite amie sans lui adresser la parole – jusqu'à ce qu'elle bâille d'ennui – et sans lui faire aucun cadeau, elle finissait par me le faire remarquer. Puis elle me larguait. La partie s'achevait sur les mots "Game Over", souvent accompagnés de cette image : une femme de dos, me faisant un doigt d'honneur.*»

«Je ne veux plus jamais voir ton visage»

Ravi par la tournure un peu spectaculaire que prend le jeu quand on refuse d'en suivre les règles, Marco Cadioli enregistre toutes les scènes de rupture puis en fait la matière d'une vidéo d'anthologie qui sera montrée, en avant-première, lors de l'exposition «Data, Dating, Desire» (1). Intitulée *Game Over*, la vidéo compile ses ratages amoureux les plus fracassants. «*Parfois, la virtual girlfriend se contente de dire : "J'en ai assez, va-t'en." Ou bien des petites phrases du style : "Marco, je ne veux plus jamais voir ton visage." Parfois, elle fait des déclarations surprenantes : "Mes fesses viennent de Vénus, ta tête vient d'Uranus." Ou bien : "Passer du temps avec toi, c'était aussi drôle que de regarder la peinture sécher." Ou encore : "Je suis l'eau, tu es la terre. Ensemble, on fait juste de la boue."*» Quand elle est en colère, les réactions de la petite amie sont tellement inattendues qu'on croirait assister à la révolte d'une IA.

«*Elle prononce des phrases absurdes. Comme si le logiciel accomplissait un acte autonome, raconte Marco Cadioli. Bien sûr, ce n'est pas le cas. Tout est pré-écrit dans le jeu. Mais quand on se confronte à ces femmes, au moment même où elles vous quittent, l'effet est perturbant.*» En complément de la vidéo, l'artiste a d'ailleurs imprimé plusieurs photos de ses «ex-copines» (c'est-à-dire des captures d'écran du jeu), agrandies à taille humaine. Les portraits en pied montrent des femmes dressées de toute leur hauteur, qui toisent les humains d'un air méprisant, le doigt tendu, accusateur, et dont les paroles apparaissent dans une bulle au-dessus de leur tête : «*J'aurais dû me douter que ça ne marcherait jamais entre nous.*» Ou bien : «*Sortir avec toi, c'était aussi excitant que rentrer des données dans une feuille de calcul.*»

(1) *Game Over. I Don't Ever Wanna See Your Face Again*, œuvre de Marco Cadioli (vidéo et impressions à taille humaine), 2016. Cette œuvre sera dévoilée dans l'exposition «Data, Dating, Desire», du 23 septembre au 30 novembre 2022, au Mo.Ca (Brescia, Italie), curatée par Valentina Peri.

