



**Gradhiva**

Revue d'anthropologie et d'histoire des arts

29 | 2019

Estrangemental

---

## L'amour d'air au Japon. Rituels de rencontre avec des voix venues d'ailleurs

*Air Love in Japan: Encounter Rituals with Voices from Outer Space*

**Agnès Giard**

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/gradhiva/4082>

DOI : 10.4000/gradhiva.4082

ISSN : 1760-849X

### Éditeur

Musée du quai Branly Jacques Chirac

### Édition imprimée

Date de publication : 29 mai 2019

Pagination : 116-139

ISBN : 978-2-35744-112-5

ISSN : 0764-8928

### Référence électronique

Agnès Giard, « L'amour d'air au Japon. Rituels de rencontre avec des voix venues d'ailleurs », *Gradhiva* [En ligne], 29 | 2019, mis en ligne le 31 mars 2021, consulté le 02 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/gradhiva/4082> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/gradhiva.4082>

---





# L'amour d'air au Japon

Rituels de rencontre avec des voix venues d'ailleurs

par Agnès Giard

Au Japon, les simulacres affectifs se multiplient sous la forme d'amante numérique, de *boyfriend* téléchargeable ou de copine interactive, programmés pour reproduire les mimiques de la séduction sur un écran de poche (smartphone ou console sans fil). L'attachement aux personnages fictifs porte le nom d'« air amour » (*ea ren'ai*), par allusion à l'air guitar. Humour révélateur de ce que les consommateurs, hommes et femmes, font de ces jeux au Japon : des outils pour signifier le refus d'un monde ironiquement appelé « l'espace en 3D » (*sanjigen no kûkan*), c'est-à-dire « l'ici-bas ». La pratique de l'air amour (*ea ren'ai*) s'inscrit de fait dans une logique d'interaction avec l'invisible. Il s'agit de convoquer un être, en détournant les rituels de rencontre amoureuse au profit d'une scénographie dont les formes, hyper-codifiées, fournissent la mise en signes ostentatoire de ce que les adeptes des jeux nomment eux-mêmes « la fuite de la réalité ».

## **mots clés**

Japon, jeu, simulacre affectif, numérique, air amour, voix, nécromancie

1. «If You Find this World Bad...», conférence au Festival international de la science-fiction de Metz, 24 septembre 1977.

«Si vous trouvez ce monde mauvais, vous devriez aller en voir quelques autres<sup>1</sup>», propose Philip K. Dick lors de sa célèbre conférence de Metz en 1977, enjoignant aux nouvelles générations de ne pas se contenter de subir celui dans lequel elles vivent. Inventez d'autres mondes, suggère-t-il, citant l'exemple des *Phone Freaks* et autres «jeunes délinquants», dont l'éthique se résume à «s'esquiver, faire semblant, être ailleurs, falsifier» (Dick 1998 : 42) et qui sabotent les systèmes en créant des leurres ou des signaux parasites. «Dieu les en bénisse», ajoute Philip K. Dick, «que ce soit par paresse, par manque d'attention soutenue, perversité, tendances criminelles – peu importe l'étiquette qu'on leur colle sur le dos» (*ibid.* : 36), ces «insurgés» pourraient très bien mettre en échec «le rêve blafard» d'une société productiviste prônant l'indistinction humain-machine pour satisfaire ses impératifs de rendement. Dénonçant cette «invivable [...] vision du futur» dans lequel l'humain – «déli-vré» de ses affects et de ses fragilités – serait rendu toujours plus performant, Philip K. Dick proclame :

Je donnerais toute l'ampleur de ma dévotion, dans cette guerre que nous menons pour maintenir et rehausser ce qu'il y a d'humain en nous, ce qui forme notre propre noyau et la source de notre destin. (*ibid.* : 32)

Au Japon, comme en écho à cet appel, des millions de jeunes s'amuse à simuler des relations amoureuses «dans le vide», en compagnie de créatures numériques élaborées sous forme d'hologrammes, de spectres vocaux ou de marionnettes en 3D. L'engouement pour ces créatures rompt étonnamment avec le fantasme d'une technologie toujours plus puissante, fiable et efficace (Boullier 2015 : 23), puisqu'à l'utilité pratique des machines se substitue leur capacité à simuler des sentiments, habituellement considérés comme des entraves à la pensée et à l'action rationnelles. En apparence, ces créatures numériques ne servent à rien... à rien d'autre, en tout cas, qu'entretenir le mirage d'une liaison fictive avec un être qui n'existe pas, dans un «espace transitionnel» entre l'individu et la réalité (Winnicott 1975). Jouant à *s'esquiver* dans un univers d'écrans, à *faire semblant* que quelqu'un les aime, même s'il s'agit d'un émulateur, à être ailleurs dès lors que la connexion marche et à *falsifier* leur propre identité au contact du simulacre, ces utilisateurs – hommes et femmes – inscrivent leur pratique dans la logique d'un divertissement proche du jeu de rôle.

Qu'ils ou elles le fassent par jeu et «non pas pour des raisons théoriques ou idéologiques», ainsi que Philip K. Dick le note concernant les insurgé.e.s de son époque (1998 : 38), ne change rien à la donne : le sabotage a bien lieu, et de façon d'autant plus efficace qu'il prend la forme récréative d'une pratique de loisir. Cette pratique – qui consiste à performer la rencontre amoureuse – prend au Japon le nom générique d'«air amour» (*ea ren'ai*, エア恋愛), par allusion à l'air guitar. L'air guitar consiste à mimer les gestes d'un guitariste rock'n'roll, sans avoir l'instrument en main. L'air amour consiste à mimer les rituels de l'amour partagé, avec un.e bien-aimé.e impalpable. Cette performance présente ceci de séditieux qu'elle tire des interactions sentimentales la matière d'un simple amusement, sans portée ni conséquence. Dans la réalité, les rituels de séduction permettent aux institutions de remplir leur fonction (Bourdieu 1982) : quand deux individus se rencontrent,

c'est idéalement pour fonder un foyer, c'est-à-dire une unité reproductive. Dans le cadre d'un jeu qui offre à épouser un personnage numérique, l'institution du mariage devient une coquille vide. Sous sa forme ludique, le rituel amoureux – littéralement vidé de sa raison d'être – ne reproduit (formellement) l'ordre social que pour mieux s'y soustraire.

Diversement désignés sous le nom d'« amoureux-se imaginaire » (*môso koibito*, 妄想恋人), de « boyfriend en version beta » (*bôifurendo kari*, ボーイフレンド仮), de « petite copine idéale » (*risô kanojo*, 理想彼女), d'« épouse virtuelle » (*kasô tsuma*, 仮想妻) ou de « copain différent » (*betsu-kare*, 別彼), les êtres à aimer « en rêve » sont d'ailleurs rassemblés sous le terme générique de « personnages fictifs » (*kakû kyarakutâ*, 架空のキャラクター), une expression qui peut aussi se traduire par « personnages aériens », car le mot *kakû* (« fictif ») renvoie, dans son sens premier, à tout ce qui se trouve au-dessus de nous, dans le ciel. La pratique de l'air amour s'inscrit de fait dans une logique d'interaction avec l'invisible. Il s'agit de convoquer un être, en détournant les rituels de rencontre amoureuse au profit d'une scénographie dont les formes, hypercodifiées, fournissent la mise en signes ostentatoire de ce que les adeptes des jeux nomment eux-mêmes « la fuite de la réalité<sup>2</sup> » (*My Closet* 2012). Cette scénographie jouissive, affranchie des responsabilités sociales qui accompagnent généralement le fait de s'investir dans une relation, fait de l'air amour le moteur d'un dérèglement dont la presse ne manque pas de s'effrayer : qui sait si les adeptes ne finiront par préférer leur rêve à la réalité ?

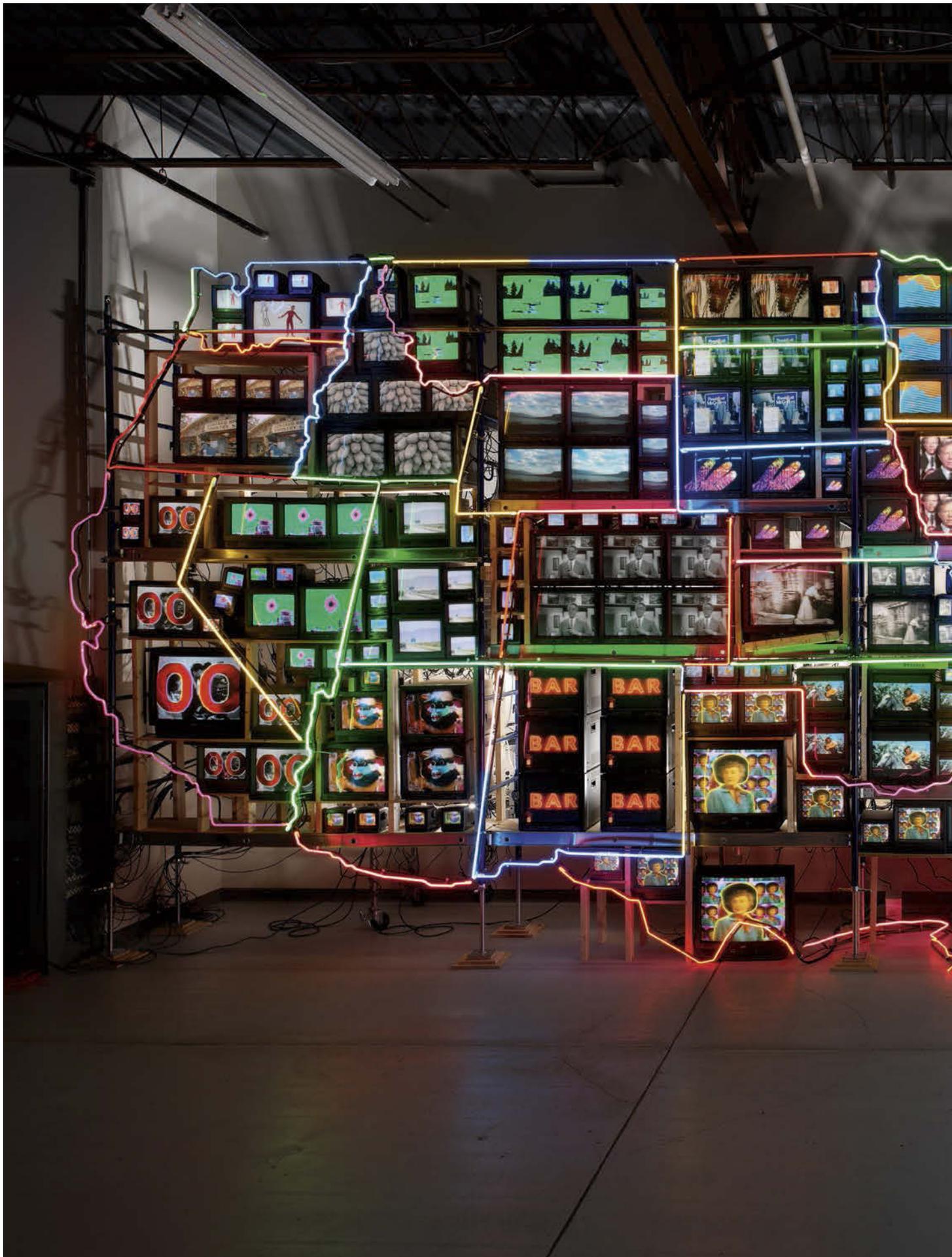
Entretenir une relation amoureuse avec un personnage de fiction est d'autant plus problématique au Japon que les jeunes générations y sont souvent accusées de ne pas participer à l'effort de reproduction nationale. D'après les dernières statistiques, sur les 15,6 millions de Japonais ayant la trentaine, 33,5 % sont célibataires, soit 5,2 millions, chiffre qui ne cesse d'augmenter<sup>3</sup>. Le gouvernement japonais estime que d'ici 2030 un homme sur trois et une femme sur cinq seront célibataires à vie<sup>4</sup>. Dans ce pays frappé par une forte dénatalité, les célibataires sont volontiers désignés comme coupables. Il est mal vu de ne pas fonder un foyer au Japon. Encore plus mal vu de consacrer tout son temps à un personnage de fiction. Malgré le stigmate, ces personnages fictifs constituent un marché en plein essor. Estampillé « marché de l'amour imaginaire » (*môso ren'ai ichiba*), il regroupe plusieurs centaines de compagnies, dont la plus médiatisée, Voltage, affiche en 2016 un chiffre d'affaires de 10 milliards de yens (84 millions d'euros) et dépasse, en 2018, les 60 millions d'inscrits à travers le monde, dont la majorité sont japonais. Ce qui amène la question suivante : pourquoi un nombre croissant d'hommes et de femmes s'inscrivent-ils à rebours de la norme en cultivant des relations affectives virtuelles ?

Partant du principe que le boom actuel des simulacres est révélateur des tensions qui parcourent la société contemporaine japonaise, j'aimerais faire de ce phénomène une forme de dissidence, la dissidence matrimoniale. Mon hypothèse est que le rôle de ces amoureux fictifs ne saurait être réduit à celui de simples substituts, d'objets compensatoires ou d'objets refuges. Je commencerai cependant par l'analyse rétrospective du phénomène de l'air amour, fortement associé à la métaphore d'une diffusion radio sur les ondes ou d'une émission de voix passant « à l'antenne », c'est-à-dire *on air*

**2.** Les citations extraites des articles de presse cités en bibliographie sont toutes traduites par l'auteure.

**3.** Calculs réalisés à partir de la « Table 6.20 Population by Marital Status, Age and Sex: 2015 », de l'Institut national de recherches sur la population et la Sécurité sociale [en ligne], disponible sur : [www.ipss.go.jp/p-info/e/psj2017/PSJ2017-06.xls](http://www.ipss.go.jp/p-info/e/psj2017/PSJ2017-06.xls) (consulté le 30 janvier 2019).

**4.** « 2015 Edition Annual Health, Labour and Welfare Report – Consideration of a Depopulating Society », ministère de la Santé, du Travail et des Affaires sociales [en ligne], disponible sur : <https://www.mhlw.go.jp/english/wp/wp-hw9/dl/summary.pdf> (consulté le 30 janvier 2019).





5. [https://www24.atwiki.jp/tokimeki\\_dictionary/pages/249.html](https://www24.atwiki.jp/tokimeki_dictionary/pages/249.html) (consulté le 5 février 2019).

6. Le *Kojiki* (littéralement « Chronique des faits anciens », compilé en l'an 712 et considéré comme le plus ancien écrit japonais) relate la création de l'univers et retrace les faits et gestes des ancêtres (divins ou humains) de la lignée impériale.

(*on ea*) pour reprendre la formule courante au Japon. Dans un premier temps, il s'agira donc de replacer l'industrie de l'air amour dans son contexte d'apparition historique et médiatique, afin d'éclairer ses puissantes affinités avec l'univers métaphorique des fréquences et des sons émis depuis d'autres réalités. Dans un second temps, j'examinerai le rôle singulier que les voix jouent dans les jeux de simulation amoureuse pour femmes (les *otome games*), avant de me pencher (ce sera la troisième partie) sur le cas particulier d'un jeu appelé *Diabolik Lovers*, qui, étant entièrement doublé, favorise chez les fans une intense activité d'enregistrement et de remontage : des centaines de bandes-son alternatives sont disponibles en ligne, comme autant d'outils destinés à hypnotiser les joueuses et leur faire perdre leurs repères. J'évoquerai alors les stratégies déployées par les fans d'air amour pour « passer » de l'autre côté.

### Le phénomène de l'air amour : historique

Au lycée Kirameki, il y a une légende : celle du vieil arbre au fond du parc. Elle dit que « si une fille avoue son amour à un garçon sous l'arbre de légende le jour de la remise des diplômes, ils s'aimeront et seront heureux pour l'éternité » (*Tokimeki Dictionary* 2018<sup>5</sup>). En 1994, la firme Konami lance un jeu vidéo sur PC intitulé *Tokimeki Memorial* (« Monument commémoratif au cœur palpitant »), dont le scénario – archétypique des jeux de simulation amoureuse – repose sur l'idée de la quête. Le joueur incarne un jeune garçon qui vient d'intégrer un lycée et tente d'y réussir son cursus dans l'espoir qu'une camarade d'école, estampillée « super-idole du lycée », lui accorde son cœur. Dans le cadre temporel du jeu, la partie s'achève le jour de la remise des diplômes, c'est-à-dire trois ans plus tard, trois ans au cours desquels le joueur croise la route d'une dizaine de belles jeunes filles... En fonction des choix opérés au cours du jeu, il est possible d'obtenir l'amour de chacune d'entre elles. Le succès commercial est tel que le titre, adapté sur huit consoles au fil de versions successives, donne naissance à d'innombrables séries dérivées, des dessins animés et un film, sans compter les gadgets et poupées à l'effigie des héroïnes que les joueurs achètent pour se sentir plus proches de leur idole. Des versions pour filles sont également lancées, afin qu'elles puissent, elles aussi, tomber amoureuses de garçons en image de synthèse.

Rebaptisé *Toki-Memo* par les fans, le jeu présente pour caractéristique d'inscrire l'histoire dans un registre singulier, celui de la « légende » (*densetsu*), inspiré des récits mythologiques<sup>6</sup>. L'iconographie du jeu emprunte d'ailleurs aussi volontiers ses symboles – arbre vénérable ou cloche de bronze – à l'imaginaire de lieux sacrés, renforçant l'aspect codifié du jeu qui fait dépendre la déclaration d'amour d'une série de choix standardisés : pour obtenir l'amour de l'idole, il faut indiquer le même groupe sanguin qu'elle dans ses paramètres et interagir avec elle suivant des méthodes statistiques précises que les joueurs se transmettent comme des formules secrètes. Chaque personnage étant programmé, il suffit, pour s'en faire aimer, de respecter son protocole, ce qui n'est pas sans rappeler la célèbre formule de John Scheid (2005) pour désigner l'orthopraxie : « Quand faire, c'est croire ». Dans le cadre du jeu de simulation, « faire, c'est aimer ». Il s'agit de bien faire, c'est-à-dire performer parfaitement le rôle de l'amoureux jusqu'au jour tant attendu où l'héroïne vous attendra sous l'arbre ancien et prononcera en pleurant sa déclaration, comme des centaines de jeunes filles l'ont fait avant elle, selon la légende.

#### double page précédente

##### fig. 1

Nam June Paik, *Electronic Superhighway, American*, 1995, 49-channel closed circuit video installation, neon, steel and electronic components approx. 15 x 40 x 4 ft. 2002,23 © Estate of Nam June Paik Photo © Smithsonian American Art Museum, Washington, DC, Dist. RMN-Grand Palais/ image SAAM.



**fig. 2**  
Participants au Cosplay  
Tokyo Game Show, Chiba,  
Tokyo, septembre 2015.  
Photo Tomohiro Ohsumi/  
Bloomberg via  
Getty Images.

Dans ce jeu qui implémente l'amour en cérémonie, les personnages sont interchangeable, mais chaque histoire se «réalise» suivant un mode opératoire propre, qu'il est possible de répéter à l'infini en obtenant toujours la même scène finale sous l'arbre sacré. Donnant à voir le personnage comme pantin et le joueur comme ventriloque, le jeu offre d'ailleurs la possibilité de programmer la voix des doubleuses afin qu'elles prononcent votre nom. Dans la seconde version du jeu, en 1999, la firme Konami perfectionne cette option et met au point un logiciel révolutionnaire, appelé Emotional Voice System (EVS), qui permet de paramétrer l'intonation de la voix. Il faut inscrire son surnom dans le tableau des réglages, sélectionner le personnage que l'on souhaite conquérir, puis l'inflexion souhaitée... et attendre que l'élue se trahisse en prononçant votre surnom avec cette voix spéciale. Lorsque l'EVS est mis au point, plusieurs années avant l'invention du logiciel Vocaloid par Yamaha, il n'existe pratiquement aucun système de synthèse vocale. Konami enregistre la voix des doubleurs et doubleuses en séparant chaque phonème, sous-divisé en tons montants et descendants, qui sont ensuite recomposés au gré des choix des utilisateurs. Ces données consomment énormément d'unités de mémoire sur les consoles de jeux, mais pour les adeptes de *Toki-Memo*, l'EVS fait l'effet d'un choc. Lorsque leur nom enregistré résonne, prononcé par la «voix» de leur personnage, l'effet de présence est troublant.

En 2009, Konami frappe encore avec le jeu *LovePlus (RaburuPurasu)*, fourni sur une console de poche à écran tactile qui permet de toucher un personnage féminin et même de l'embrasser lorsqu'elle tend son visage : mesurant l'intensité du baiser au niveau de pression sur l'écran, le personnage



simule la déception, le plaisir ou la honte, suivant la logique codifiée de sa configuration, fournissant à des millions de joueurs au Japon le plaisir d'une interaction spectaculairement artificielle. Équipé d'un module de reconnaissance vocale, le jeu *LovePlus* encourage également le dialogue... strictement préformaté. Les personnages surjouent leur rôle (l'ingénue, la sportive, la maman), ce qui constitue en soi, semble-t-il, un ressort essentiel du pouvoir qu'ils exercent. Plus leurs voix sont synthétiques, leurs postures factices, leurs routines automatisées, plus l'échange prend l'aspect rassurant d'une interaction dont l'utilisateur maîtrise les règles. Dans l'univers de la simulation, pourvu qu'il suive les règles, chaque joueur peut obtenir l'amour de son héroïne préférée.

C'est sur cette industrie du jeu en pleine expansion que l'expression « air amour » se greffe progressivement. Lorsque l'expression se popularise au Japon en 2011 sous l'influence d'une émission de la chaîne NHK<sup>7</sup>, elle s'applique d'abord aux femmes mariées qui fantasment sur des acteurs ou des chanteurs, dont elles collectionnent les photos. Significativement, la presse rapporte que ces femmes ont fait du quartier de Shin-Okubô (Tôkyô) le « lieu saint de l'air amour » (*ea ren'ai no seichi*) [J-Cast News 2011], car c'est là qu'elles achètent les produits dérivés à l'effigie de leurs « idoles ». Elles affirment que le rêve les « distrait de leur solitude » (*sabishisa o magi-rawasu*), « élimine la routine » (*manneri kaishô*), « adoucit leur cœur » (*kokoro ga nagomu*), « ravive les couleurs de la vie » (*jinsei ni irodoru*) et « ressuscite leurs émotions de jeunes filles » (*otome-gokoro ga yomigaeru*) [Yummy! 2012]. En réponse à ce mouvement qui voit des femmes « créer » (*kuriato suru*) ou « paramétrer » (*settei suru*) des partenaires fictifs, la presse féminine se met à publier des modes d'emploi – « Comment fabriquer son petit copain imaginaire » (*Pouch* 2013) –, assimilant la pratique de l'air amour à une activité vidéoludique.

En janvier 2012, l'expression « air amour » inspire l'auteur d'un livre intitulé *Wasureta ren no hajime-kata* (« Comment tomber amoureux-se à nouveau »), qui consacre un chapitre entier aux « bénéfices de l'air amour » (*Ea ren'ai no kôya*). Repris dans chacun des dix épisodes d'une série romantique à succès<sup>8</sup> qui démarre le même mois sur la chaîne TBS, l'ouvrage devient un best-seller. L'épisode n° 2 de la série s'intitule « Entraînement d'air amour » (*Ea ren'ai no susume*) : il s'agit pour l'héroïne de simuler un rendez-vous où elle réapprend la séduction, conformément aux instructions qui se trouvent dans le livre. Sur Internet, celui-ci est présenté comme un mode d'emploi contenant des formules magiques pour rendre l'amour durable et fait de l'air amour une pratique non plus réservée aux femmes mariées qui désirent échapper au morne quotidien d'une vie sans passion, mais aux célibataires qui souhaitent « introduire dans leur existence l'excitation de l'amour<sup>9</sup> ».

Captant l'air du temps, les journalistes se mettent à broder avec enthousiasme sur une raison fréquemment invoquée par les adeptes d'amour « dans le vide » – « Je veux scintiller » (*kira kira shite itai*), sous-entendu « Je veux être belle » : « Le fantasme rend les femmes belles », titre la revue de mode *Josei no bigaku* (2012), qui en parle comme d'une cure miracle (augmentation du taux d'œstrogène, de dopamine, de PEA et d'ocytocine). « Les adeptes d'air amour deviennent plus puissantes », affirme la revue *Aera Mook* (2012),

**7.** L'émission d'information « *Asa-ichi* » (« *Matin 1* », diffusée depuis 2010, du lundi au vendredi, de 8 h 15 à 9 h 54 sur la chaîne de service public NHK) consacre le 14 novembre 2011 une édition spéciale au phénomène air amour, invitant trois femmes au foyer à discuter de leurs fantasmagories amoureuses à une heure de grande écoute.

**8.** *Ren'ai nito. Wasureta ren no hajime-kata*, produite par TBS et diffusée de janvier 2012 à mars 2013.

**9.** *Nichijô no tokimeki o teikyô*, ainsi que le formule la société Voltage sur son site Internet : <http://koi-game.voltage.co.jp/howto/index.html>

#### ci-contre

**fig. 3**  
Manabu Koga, *Harajuku Diving*, 2017. Avec l'aimable autorisation de Manabu Koga, CLEAR GALLERY TOKYO.

suggérant que cette pratique réveille les émotions intenses du passé. « Grâce aux frissons quotidiens, on retrouve l'état d'esprit d'une jeune fille », confirme le site *Nico-nico News* (2012). L'air amour régénère, revivifie. Ritournelle entonnée en chœur par un nombre considérable de publications grand public qui cherchent à rallier tout homme ou toute femme ayant de l'attirance pour les personnages fictifs : « l'amour simulé dans la tête » (*atama no naka no giji ren'ai*) provoque un « phénomène mystérieux » (*Wife News* 2016) de métamorphose opérant à tous les niveaux ; le physique et le mental sont touchés, de même que la peau – qui se met à briller – et le cœur – à battre plus fort.

Les médias, rapidement, font des jeux de simulation amoureuse le moyen idéal « d'atteindre un état de bien-être, de se sentir le cœur léger et de combattre le stress » (*Pairs Column* 2016). Ces jeux, comparés à des élixirs de vie, sont commercialisés pour les femmes sous le nom d'*otome game* (*otome gēmu*, « jeu de jeunes femmes ») et pour les hommes sous celui de *bishōjo games* (*bishōjo gēmu*, « jeu [avec] de belles jeunes filles »), soit des termes – *otome*, *shōjo* – connotés positivement : la jeunesse, l'innocence et la virginité, synonymes des premiers émois. « Quand vous aviez dans les 10 ans, votre poitrine se soulevait d'émotion [*kyun-kyun shitaru*], votre cœur battait [*doki-doki shitaru*]... puis vous êtes devenu.e adulte... », raconte une chroniqueuse du site *Googirl*, axé sur la romance et la mode, dans un article intitulé « Les cinq raisons de pratiquer l'air amour ». À en croire les médias, le fait de simuler une relation amoureuse permet de ressusciter les parts d'enfance ou d'espérance dont les adultes se sentent amputés. Les jeux de simulation amoureuse vidéo sont ainsi désignés comme des « contenus qui soignent » (*iyashi kontentsu*) ou des outils de « rééducation à l'amour » (*koi no rihabiri*).

### **Les *otome games*, des jeux pour smartphone**

Les *otome games* sont des jeux dans lesquels vous jouez le rôle d'une femme et pouvez tomber amoureuse de quantité d'hommes. Il y a une grande variété d'*otome games*, mais la plupart se jouent sur smartphone et sont téléchargeables gratuitement. Cherchez le jeu qui correspond à vos goûts, et amusez-vous à capturer des cœurs. Ces jeux sont peuplés d'hommes de rêve qu'on ne trouve pas dans la réalité. Certainement, en cherchant l'élus, votre poitrine battra. (*Pairs Column* 2016)

Sur le site *Uranaru*, qui cible les femmes, on explique :

Quand vous lancez l'appli, vous recevez les appels des différents personnages du jeu. [...] Étant donné que l'appli est doublée par des acteurs, vous pouvez entendre la voix de vraies personnes. La conversation n'est pas possible, mais il y a différents scénarios, ce qui rend la chose très agréable. (*Uranaru* 2017)

Classant ces jeux dans la catégorie « Journal intime des fantasmes et du téléphone » (*mōsō denwa nikki*), le journaliste insiste sur la dimension sonore de ces présences amoureuses. C'est leur voix qui rend possible le jeu de brouillage entre fiction et réalité, de même que ce téléphone ambigu qui sert aussi bien à communiquer qu'à télécharger.

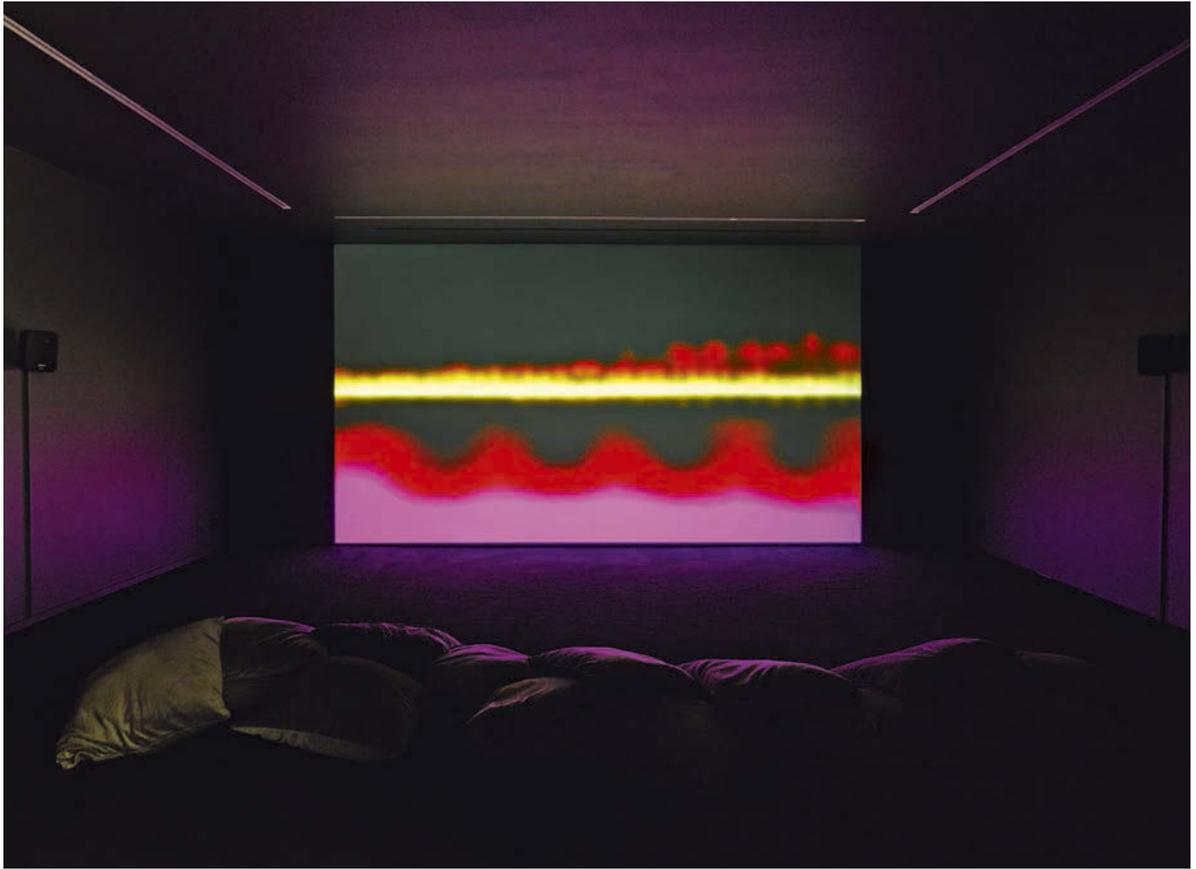
L'importance accordée à la voix comme moyen de brouiller les frontières se mesure pleinement à l'effet de suspense créé dans le jeu autour des moments où un personnage se fait entendre... Étant donné que le doublage coûte cher, la plupart des jeux se résument à des textes écrits. Mais les fabricants insèrent, autant qu'ils le peuvent, des enregistrements audio (soit environ dix répliques par personnage) correspondant à des acmé sur le plan émotionnel. Les utilisatrices et utilisateurs du jeu attendent comme une épiphanie ce moment où le personnage va brusquement leur parler. Un panneau les prévient assez tôt : « mettez le son, car bientôt... un message », afin d'augmenter l'intensité de l'événement. Le doublage, qui juxtapose à l'image numérique une voix réelle, crée l'illusion d'une fusion entre deux espaces. La voix permet d'établir un lien organique entre le doubleur vivant et les entités synthétiques, qui prennent, par effet de contamination, plus de *tessiture*. Brusquement, deux dimensions s'ajustent en se superposant, ce qui a pour effet d'augmenter l'effet de présence : devenant audible, le petit copain imaginaire semble sur le point de traverser l'écran.

Que l'expression pour désigner l'amour dans le vide soit empruntée au lexique de la performance musicale est d'ailleurs significatif des enjeux qui entourent cette pratique. L'air guitar se joue en play-back et consiste à effectuer des mouvements sur une guitare imaginaire en les synchronisant avec la bande-son. Le performeur est jugé sur sa capacité à créer l'illusion : qui joue ? Il doit faire croire que c'est lui et que sa guitare existe pour de vrai... De même, les jeux d'air amour doivent-ils donner à croire en l'existence d'amoureux-ses dont la voix constitue un puissant point d'ancrage dans la réalité : ce sont des voix d'humains de chair et d'os, convoquant l'expérience sensible de celui ou celle qui « aspire à une situation de trouble amoureux » (*akogare no kyun shichuêshon*), pour reprendre la terminologie des adeptes. Mises au service de l'illusion référentielle, ces voix qui créent « un effet de réel » (Barthes 1968) forcent l'auditeur-ice à *voir* au-delà de l'image. Au-delà de l'écran ou du boîtier qui matérialise sa forme, il y a peut-être une présence réelle ? C'est au doubleur de la faire advenir et les fabricants de jeu, qui se disputent les meilleurs d'entre eux, en ont bien conscience.

En mars 2014, Sonoko Ikeda (池田園子), célèbre essayiste spécialisée dans la question du célibat et responsable d'une enquête sur les *otome games*, explique :

Les femmes ont fortement tendance à s'emballer sur la voix des personnages masculins dans les jeux de simulation amoureuse. De fait, certains jeux ont un énorme succès non seulement grâce à leurs scénarios, mais parce qu'ils utilisent de célèbres acteurs-voix qui mettent les utilisatrices en transe. Ces jeux-là sont extrêmement populaires. (Trend Sôken 2014)

L'enquête, menée par l'agence d'étude de marché Trend Sôken sur cinq cents femmes célibataires âgées de 20 à 39 ans, établit que 25 % d'entre elles ont déjà joué à des jeux (proportion qui ne cesse d'augmenter) et qu'elles « accordent une très grande importance aux voix qui leur plaisent ». Certaines sondées se disent sensibles au fait que cette « voix colle avec le personnage » ou que le doubleur « interprète bien la voix d'un bel homme ».



Parmi les jeux les plus populaires, *Boyfriend Beta*, qui arrive en tête du classement avec plus de quatre cent mille inscrits depuis son lancement fin 2012, doit son succès au fait qu'il propose un nombre considérable de personnages doublés : une trentaine font entendre leur voix au cours du jeu.

Dans un article intitulé « L'air amour plus agréable que l'amour réel!? Quand les jeunes filles font le choix de l'illusion » (*Da Vinci News* 2013), un journaliste note que parmi les sorties du début de l'année 2013 plusieurs romans et mangas parlent d'air amour<sup>10</sup>. Tous reposent sur le même canevas : à force de fantasmer sur des êtres imaginaires, une jeune femme perd le sens des réalités. L'héroïne du récit *Môsô rajio*, notamment, s'immerge à ce point dans la fiction qu'elle ne parvient plus à savoir qui lui parle lorsqu'elle se trouve réellement avec un homme : incapable de distinguer la voix de son « amoureux intracérébral » (*nônai kareshi*) de celle du dentiste qui la soigne, par exemple... À force de circuler entre le monde réel et le monde intérieur, elle finit par ne plus savoir de quel côté elle se trouve.

La même année, au Japon, un autre roman d'Itô Seiko (2016), *Radio Imagination* (*Sôzô rajio*), raconte l'histoire d'un homme victime du tsunami qui se met à parler sur des ondes imaginaires, sans savoir s'il est mort ou vivant, et auquel d'autres victimes répondent comme si leurs âmes errantes captaient le fil de cette émission d'outre-tombe. Progressivement, des vivants se branchent aussi sur « la fréquence des morts », par le biais de radios et de smartphones dont ils sont les seuls à entendre le son. Évoquant l'homophonie du mot japonais *onryô*, qui peut signifier « volume » (音量) ou « âme en peine » (怨霊), le narrateur s'interroge : et si le fait d'entendre des voix n'était pas, finalement, « serrer ses morts dans ses bras » ? (Itô 2016 : 134) Dialoguant au téléphone avec la femme qu'il a perdue, morte trois ans auparavant, il se refuse à couper le lien : « Chaque côté ne peut exister sans l'autre, lui dit-il, les deux ne forment qu'un. » Il ajoute : « Les vivants impliquent les morts et vice-versa. [...] C'est ainsi qu'ensemble nous fabriquons le futur. » (*Ibid.*)

L'idée que les personnes qui n'existent pas (ou plus) puissent contribuer au futur est courante dans la culture populaire japonaise. La plus célèbre des « vocaloids » – une marionnette vocale dont la voix, dans les aigus, dépasse les limites de l'audition humaine – se nomme Hatsune Miku : « Premier chant du futur ». En 2013, elle devient le personnage central d'un opéra holographique intitulé *The End*, dédié à la mémoire d'une femme morte qui, au cours du spectacle, ne cesse de demander : « Qu'est-ce que la mort ? Qu'est-ce que la fin ? » Tant que sa voix se fait entendre, n'est-elle pas une forme de vie ? L'héroïne de *The End* incarne parfaitement la faculté qu'ont les personnes absentes ou disparues à franchir la frontière qui distingue vie et mort, sous la forme de fréquences dont on ne sait plus si elles émanent de l'autre monde, d'un système satellite ou d'une projection mentale. Vecteurs de trouble, ces voix qui rendent perméables les plans de la réalité et de la fiction sont par excellence des outils de perturbation. Les jeux de simulation amoureuse au Japon exploitent largement leur capacité à faire basculer l'auditrice dans un espace imaginaire, peuplé d'amoureux invisibles. De façon significative, un certain nombre d'entre elles récupèrent d'ailleurs les bandes-son des *otome games* et constituent des banques de voix pour monter et remonter des dialogues de leur propre invention... Dans quel but ? Penchons-nous maintenant sur un jeu de simulation amoureuse où les voix ont une place prééminente. En étudiant les caractéristiques de ce jeu et, à travers lui, celles

**10.** *Môsô no aki* (もうそらのアキ, « Les espaces de l'illusion ») de Tarako ; *Môren* (妄想, « Amour-illusion »), d'Uesugi Kanako et *Môsô rajio* (妄想ラジオ, « Radio illusion »), d'Asô Mikari.

#### ci-contre

**fig. 4**  
Susan Hiller, *Resounding (Infrared)*, 2013. Single channel video 16:9 projection with stereo sound (English), 30 minutes © Susan Hiller. Avec l'aimable autorisation de Lisson Gallery. Photo Jack Hems. ADAGP, Paris 2019.





11. Rapport Insee France 2017 [en ligne], paru le 4/9/2018, disponible sur : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/3599508>

des *otome games* dont il fournit un modèle représentatif, j'espère dégager les règles qui président implicitement aux usages des simulacres affectifs numériques pour inventer d'autres mondes, quand on trouve celui-là « mauvais », pour citer Philip K. Dick.

### Les *Diabolik Lovers*

Créé en 2012 par Idea Factory et Rejet et édité par Idea Factory, le jeu pour PlayStation *Diabolik Lovers (Diaborikku Ravâzu)* présente la caractéristique d'être entièrement doublé, ce qui en fait l'un des titres les plus piratés au Japon : les fans stockent par centaines les enregistrements qu'elles remontent sous forme de samples « aphrodisiaques ». Dans ce jeu de simulation pour femmes, l'héroïne porte le nom générique de Komori Yui. Komori Yui est une lycéenne. Son père, un prêtre catholique, étant parti à l'étranger en mission, Yui est envoyée dans un hôtel particulier où vivent six garçons mystérieux dont le cœur ne bat pas et qui s'avèrent être tous frères, avec une forte propension à boire du sang humain. Le jeu consiste à se mettre dans la peau de Komori Yui, choisir un des frères et faire en sorte qu'il tombe amoureux de vous. Il y a trois types de scénario par garçon, au choix : *Dark*, *Maniac*, *Ecstasy*. Chaque scénario se décline en une quinzaine d'épisodes et s'achève sur trois fins possibles, selon les choix opérés au cours du jeu. La franchise *Diabolik Lovers* a tellement de succès que six versions sont sorties à ce jour, sans compter deux séries animées, des mangas, des albums de musique et des pièces de théâtre exploitant jusqu'à plus soif l'image des beaux garçons aux allures de tueurs ténébreux.

Et c'est là justement l'un des principaux attraits de *Diabolik Lovers* : celui qu'exerce ses héros, beaux gosses et mauvais garçons. On les appelle *ikemen* dans l'univers des *otome games*. Formé du mot anglais *men* (« les hommes ») et du japonais *ikeru* (« qui sont beaux »), *ikemen* désigne les séducteurs par excellence que sont le hors-la-loi, l'incube ou le vampire. L'archétype du héros d'*otome game* est une personne avec qui la relation sexuelle se limite aux agressions – des morsures, par exemple –, désamorçant d'emblée toute possibilité de fonder un foyer. C'est en tout cas ainsi que les choses sont expliquées par les joueuses autant que par les designers du jeu : « Choisir le type qui a mauvais genre – le violent, l'arrogant, le prédateur –, cela amuse beaucoup les joueuses », m'explique Higashi Nanako, cocréatrice de la firme Voltage, lors d'un entretien en janvier 2018. « Au lycée, le garçon le plus populaire, c'est celui qui est beau et un peu délinquant sur les bords », confirme Horii Miki, responsable des contenus de la firme Voltage, sous le regard approbateur du directeur, Tsutani Yûji, qui ajoute : « Le jeu est un espace d'impunité. Dans le monde du fantasme, les femmes préfèrent les *bad boys*, ceux qu'elles évitent dans la vraie vie, ceux qu'on n'épouse pas. »

Suivant une rhétorique largement véhiculée dans les médias, la plupart des joueuses le répètent : ce qu'elles cherchent dans un personnage, c'est surtout qu'« il ne soit pas réaliste ». Dans la mesure où la famille au Japon reste avant tout liée au couple conjugal (seuls 2 % des enfants au Japon naissent hors mariage [Ishii-Kuntz 2018 : 70], contre 60 % en France <sup>11</sup>), la relation avec les *ikemen* se déroule sur un mode transgressif : elle s'oppose aux rites de la rencontre classique entre un homme et une femme, qui visent

#### double page précédente

fig. 5  
*Blade Runner 2049*, 2017, réal. Denis Villeneuve. Collection Christophel/Alcon Entertainment/Scott Free Productions/Warner Bros.

la création d'une famille. Elle est stérile, non consensuelle et surtout non exclusive, ce qui la rend d'autant plus « extraordinaire » (*hi-nichijō*), pour reprendre un terme courant chez les adeptes. Dans la série *Diabolik Lovers*, Komori Yui subit les assauts répétés d'êtres surnaturels qui s'accrochent à son cou en répétant le même message : « Tu en désires plus, n'est-ce pas ? » (*motto hoshiin darō*). Le générique d'ouverture du dessin animé – intitulé *Mr Sadistik Night*<sup>12</sup> – formule ainsi le programme, dans la bouche des deux acteurs voix les plus populaires de la série : « J'irai jusqu'au bout de la nuit dans ton sang », « Je te sucrai jusqu'à l'aube », « Il n'y a aucun moyen de mettre fin à cela ». Le refrain du générique, quant à lui, martèle : « Encore plus, toujours plus, avec plus de violence. »

**12.** Série télévisée animée dirigée par Shinobu Tagashira, produite par le studio Zexcs, diffusée entre septembre et décembre 2013.

Pour accroître le pouvoir de perturbation que leurs voix sont censées provoquer, il n'est pas rare que les doubleurs travaillent avec un microphone stéréophonique de type binaural, en forme de tête humaine, permettant de diffuser la voix dans chaque oreille, séparément. Ce type d'enregistrement a beaucoup de succès au Japon, car il suggère de façon palpable (géolocalisable) la présence des acteurs. L'auditrice n'a qu'à fermer les yeux : une voix chuchote à son oreille, tantôt à droite, tantôt à gauche, et inversement, comme pour la « perdre ». Le but du jeu, bien sûr, est de déstabiliser celle qui consomme les simulacres, en altérant sa capacité à identifier les voix qui se succèdent à ses oreilles, lascives et tentatrices : « Laisse cet enchantement te libérer », « Maintenant, toutes tes pensées, tue-les ». Les vampires invitent l'utilisatrice à devenir comme eux, des êtres émancipés, affranchis du devoir de reproduction.

L'attrait pour le désordre est un élément clé des *otome games*, qui renversent volontiers le système de valeurs et présentent comme positive l'idée de la transformation en mort vivant. Prenant pour scénario prétexte l'attrance d'une jeune vierge catholique pour ses sulfureux bourreaux, la série *Diabolik Lovers* est tout à fait significative : elle inscrit la relation érotique et affective dans une logique de conversion au mal. Le moteur du jeu, c'est cette menace proche d'une promesse – « Je te sucrai le sang jusqu'à ce que tu viennes » (*iku made sutte yaru*). Dans *Diabolik Lovers*, comme dans beaucoup d'*otome games*, la mort est érotique. Mieux : héroïque. C'est ainsi que le refrain du générique présente la chose : « Ce soir, un désir suicidaire lancinant s'éveille du plus profond de toi » (*Koyoi, fukaku tsukisashi oku kara mezameru, kesshi no rbidō!*). L'expression « désir suicidaire » comporte le mot *kesshi*, qui signifie « résolu à périr ». Flirter avec les beaux garçons n'a donc rien d'innocent : dans l'univers métaphorique du jeu, les personnages fictifs ne cessent d'inviter la joueuse à passer de l'autre côté.

Les invitations des vampires semblent à ce point excitantes, aux yeux ou plutôt aux oreilles des adeptes, que celles-ci comparent volontiers les voix des doubleurs à des drogues dont les effets polyphoniques dérèglent sciemment leurs catégories de pensée. De fait, le dispositif tout entier repose sur l'idée du basculement. Il s'agit pour les joueuses d'intégrer un scénario dans lequel le monde réel deviendrait une illusion. La plupart d'entre elles revendiquent d'ailleurs volontiers le nom de « fille qui rêve » (*yume-joshi*, 夢女子), par allusion à cette forme de mort sociale que représente le fait de préférer les amants invisibles aux relations réelles. Qu'elles soient célibataires

**13.** L'usage courant des écrans masques pour smartphone en témoigne : les utilisatrices se cachent pour jouer.

ou mariées, celles qui pratiquent l'air amour ont en effet bien conscience que les jeux sont des espaces de repli, des zones de démission temporaire, offrant à leurs consommatrices la consolation d'un accomplissement possible dans cet au-delà symbolique qu'est la fiction amoureuse.

Ces jeux invitent ainsi à perdre la face, au sens d'Erving Goffman, pour qui « la face est une image du moi délinéée selon certains attributs sociaux approuvés » (1974 : 9). Bien que les médias aient fait de l'air amour une expression à la mode, les joueuses qui s'y livrent renvoient une image négative d'elles-mêmes<sup>13</sup>. Non contentes d'entretenir des liaisons scabreuses – ce qui les disqualifie en tant que femmes honorables –, elles adoptent sciemment une ligne de conduite qui joue avec l'idée même de la disparition. Elles perdent donc doublement la face : non seulement elles enfreignent les règles sociales (en s'adonnant aux paradis artificiels), mais elles utilisent les *otome games* pour jouer à faire comme s'il était possible de s'évanouir, de disparaître, de se métamorphoser en créature inexistante.

Les *otome games* induisent en effet puissamment les utilisatrices à oublier qui elles sont. Il est d'ailleurs courant, dans ces jeux, que le visage de la protagoniste reste invisible ou soit privé d'yeux : une surface lisse. Il s'agit donc, en jouant, de renoncer à son moi, plus précisément de renoncer à toute autre forme de reconnaissance sociale que celle collectivement construite par la communauté des joueuses. Or, de façon emblématique, la reconnaissance entre pairs se mesure à la capacité de s'effacer derrière des avatars qui sont des créatures sans visage et dont les pseudonymes sont empruntés à des personnages de fiction. Par opposition au monde dit réel – celui de la société dans laquelle les femmes deviennent visibles en épousant un homme de chair et d'os afin de fonder un foyer –, les joueuses s'amusent à créer un alter-monde fortement marqué par l'anonymat, les identités fictives et les échanges avec des voix qui relèvent de l'invisible.

Ce phénomène n'est pas sans rappeler celui dont le sémioticien japonais Nozawa Shunsuke a théorisé l'émergence. En 2013, dans un texte intitulé « Effacement Work » (par allusion au concept de *face-work* de Goffman), il développe l'idée selon laquelle la culture japonaise contemporaine favoriserait les interactions qui produisent non pas de la communication et de l'identité, mais exactement le contraire : « de la distance, de la disparition et même de l'isolement ». Par opposition au monde où les humains construisent ce qu'ils sont lors des contacts face à face ou médiatisés, le monde du jeu – qui est celui des hybridations avec les personnages fictifs – participe de ce que Nozawa nomme « un travail d'effacement », c'est-à-dire qu'en jouant avec des personnages, l'humain s'amuse à ne plus être lui-même, escamotant son identité sociale au profit d'un jeu de rôle. Pour Nozawa, la prolifération des personnages fictifs au Japon (sous la forme de vocaloids, de poupées holographiques et de simulacres numériques) contribue grandement à ce phénomène, dans la mesure où elle encourage les humains à se fondre dans la masse des créatures imaginaires qui, d'une certaine manière, assurent le rôle de cousins protecteurs.

#### ci-contre

**fig. 6**  
Frédéric Gautron,  
*Structure and Clouds*,  
2011 © Frédéric Gautron.

De fait, les voix des acteurs qui doublent les *otome games* sont une monnaie d'échange très recherchée entre joueuses : beaucoup d'entre elles téléchargent sur YouTube leurs morceaux de dialogue préférés et souvent les





recombinent pour créer des scénarios nouveaux. Les voix constituent une ressource au service de cette communauté de femmes, soudées autour des doubleurs, dont elles guettent les moindres performances, afin de les remonter, les sonoriser et les partager. Certains de leurs enregistrements – conçus comme des hallucinations auditives – sont mis en ligne sur Internet sous le nom générique d'ASMR, c'est-à-dire musique d'hypnose. Ces bandes-son qui permettent d'atteindre des états seconds sont fortement chargées d'érotisme. Il s'agit, par le son, d'opérer sa métamorphose pour répondre à l'appel amoureux des vampires : « Ne regarde que moi/Tu ne sens que moi/Tu aimes être avec moi, n'est-ce pas/Reste à mes côtés pour toujours <sup>14</sup>. »

Parmi les joueuses s'amusant à réaliser ces échantillonnages, certaines – autobaptisées *koe-ota* (« fans de voix ») – s'attachent tellement à la voix de leur doubleur préféré qu'elles sont capables de la reconnaître en quelques secondes. Pour elles, le personnage n'existe plus. Il n'est que le véhicule transitoire d'une voix flottante, mobile, qui émet des messages à leur seule intention. Pour elles, la voix a plus d'existence que le doubleur lui-même. C'est pourquoi ces joueuses s'amusent volontiers à faire comme si elles-mêmes n'existaient pas ou s'étaient dématérialisées dans une autre dimension à force de se brancher sur la fréquence d'une voix adorée <sup>15</sup>.

Tout jeu consiste à spéculer sur l'effet possible, dans le monde réel, de notre pouvoir d'imagination. Jouant avec l'idée que des hommes irréels les aiment et peuvent les faire passer de l'autre côté, des milliers de joueuses au Japon écoutent des voix qu'elles téléchargent sur leurs smartphones, les dupliquent, les remontent et en font les outils d'un jeu de simulation qui consiste – ainsi que Philip K. Dick le décrit (1998 : 42), plusieurs décennies en amont du phénomène – à « s'esquiver, faire semblant, être ailleurs, falsifier ». Dans ce jeu d'esquive et de vertige, la joueuse fait semblant de disparaître, se projette dans un rôle d'héroïne sans visage afin de consciemment agir et exister dans une aire intermédiaire du réel à laquelle elle donne forme, pour faire advenir quelque chose qui peut changer sa vie.

Chercheuse associée à l'université de Paris Nanterre (Sophiapol),  
chercheuse postdoctorale à Freie Universität Berlin (EMTECH)

aniesu.giard@gmail.com

**14.** Extrait d'un Drama CD (bande-son d'une histoire originale dérivée d'un jeu de simulation amoureuse enregistrée sous la forme d'un dialogue ou d'un monologue) produit par la firme Rejet avec les doubleurs du jeu *Diabolik Lovers*. Ce Drama CD a été remonté et re-sonorisé par Mikazuki sous le titre « [dark] émotion-jalousie Shû\*Kô » (*[dark] Shû\*Kô jôyuki*). Mikazuki est la créatrice de la chaîne YouTube *Imaginary ASMR* (<https://www.youtube.com/c/VOICEBOX6421>).

**15.** Au Japon, l'expression *Stay tuned* (« restez branchés », « restez à l'écoute ») se prononce *sutei chûndo*. Dans le roman *Radio Imagination*, l'animateur de l'émission des morts raconte : « Le fait de n'être ni dans ce monde ni dans l'autre, dans le bouddhisme, cela porte le nom d'état intermédiaire ou *chûyû* [...] alors c'est le moment, chers auditeurs, de vous dire : *sutei chûyûndo*. » (Itô 2016 : 146)

Cet article a été rédigé dans le cadre d'une recherche postdoctorale à Freie Universität Berlin, au sein du projet EMTECH (Emotional Machines: The Technological Transformation of Intimacy in Japan) supervisé par Elena Giannoulis.

#### ci-contre

**fig. 7**  
Manabu Koga, *Train*, 2019.  
Avec l'aimable autorisation de Manabu Koga, CLEAR GALLERY TOKYO.



## Bibliographie

### Barthes, Roland

1968 « L'effet de réel », *Communications* 11 : 84-89.

### Boullier, Dominique

2016 *Sociologie du numérique*. Paris, Armand Colin.

### Bourdieu, Pierre

1982 « Les rites comme actes d'institution », *Actes de la recherche en sciences sociales* 43 : 59-63.

### Danowski, Déborah et Viveiros de Castro, Eduardo

2015 « L'arrêt de monde », in Émilie Hache (éd.), *De l'univers clos au monde infini*. Bellevaux, Dehors : 221- 339.

### Dick, Philip Kindred

1998 *Si ce monde vous déplaît... et autres essais*, trad. de l'anglais par Christophe Wall-Romana. Paris, L'éclat.

### Goffman, Erving

1974 [1967] *Les Rites d'interaction*, trad. de l'anglais par Alain Kihm. Paris, Minuit.

### Ishii-Kuntz, Masako

2018 « Raising Children and the Emergence of New Fatherhood in a Super-Aging Society », in Patrick Heinrich et Christian Galan (dir.), *Being Young in Super-Aging Japan: Formative Events and Cultural Reactions*. New York, Routledge : 69-83.

### Itô, Seiko

2016 [2013] *Radio Imagination (Sôzô rajio, 想像ラジオ)*, trad. du japonais par Patrick Honnoré. Paris, Actes sud.

### Nozawa, Shunsuke

2013 « Effacement-Work », communication au colloque *Remediations II*, université de Chicago, 15-16 mars 2013.

### Scheid, John

2005 *Quand faire, c'est croire : les rites sacrificiels des Romains*. Paris, Aubier.

## L'amour d'air au Japon. Rituels de rencontre avec des voix venues d'ailleurs

Par Agnès Giard

### Tokimeki Dictionary

(ときめきメモリアル大辞典)

2018 Dictionnaire collaboratif constitué par les fans du jeu *Tokimeki memorial* [en ligne], disponible sur : [https://www.24.atwiki.jp/tokimeki\\_dictionary/](https://www.24.atwiki.jp/tokimeki_dictionary/)

### Winnicott, Donald Woods

1975 [1971] *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, trad. de l'anglais par Claude Monot et Jean-Bertrand Pontalis. Paris, Gallimard.

### Yuan (ゆあん)

2012 *Wasureta koi no hajime-kata* (忘れた恋のはじめ方). Tôkyô, Asahi shinbun.

## Articles de presse

### Aera Mook (アエラムック)

04/10/2012 « *Kekkon, shinai?* Joshi 1532-nin no ren'ai, kekkon, sekkusu » (結婚、しない?—女子1532人の恋愛・結婚・セックス, « Pas mariée ? L'amour, le mariage et le sexe vus par 1 523 femmes ») [en ligne], disponible sur : <https://www.yodobashi.com/product/100000090001571712/>

### Cafe Globe (カフェグローブ)

13/02/2016 « *Tokimeki kairo o kitaereba koi ga hajimari yasuku naru* » (トキメキ回路を鍛えれば恋がはじまりやすくなる, « Si vous rétablissez le circuit Cœur palpitant, cela devient plus facile de redevenir amoureux-se ») [en ligne], disponible sur : [https://www.cafeglobe.com/2016/02/0525173\\_4.html](https://www.cafeglobe.com/2016/02/0525173_4.html)

### Campus magazine

(キャンバスマガジン)

28/12/2014 « *Josei no kangaeru risô no kappuru-zô 6 patân* » (女性の考える理想のカップル像6パターン, « Les 6 schémas de couple idéal imaginés par les femmes ») [en ligne], disponible sur : <http://magazine.campus-web.jp/archives/146926>

### Cyzo woman (サイゾーウーマン)

04/08/2012 « *"Ea ren'ai" ni "bansan-ikujij" Story ga 40-dai josei ni shiuru "yoyû" to wa?* » (« エア恋愛に「晩産育児」「STORY」が40代女性に強い「余裕」とは? », « Quelle est cette dérive, pourquoi la revue *Story* veut-elle que les femmes dans la quarantaine pratiquent l'air amour ou soient mères sur le tard ? ») [en ligne], disponible sur : [http://www.cyzowoman.com/2012/08/post\\_6030\\_1.html](http://www.cyzowoman.com/2012/08/post_6030_1.html)

### Da Vinci News

(ダ・ヴィンチニュース)

14/05/2013 « *Riaru ren'ai yori môsô ren'ai no hôga tanoshii!? Shôjo no môsô suicchî ga iri toki* » (リアル恋愛より妄想恋愛のほうが楽しい!? ? 女子の妄想スイッチが入るとき, « L'air amour plus agréable que l'amour réel!? Quand les jeunes filles font le choix de l'illusion ») [en ligne], disponible sur : <https://ddnavi.com/news/139714/a/>

### Gokigen techô (ごきげん手帖)

07/11/2017 « *Koi no rihabiri. San-nen ijô ren'ai shite inai hito ga, kareshi o tsukuru tame ni hajimeru koto* » (恋のリハビリ。3年以上恋愛してない人が、彼氏を作るために始めること, « Rééducation à l'amour. Aimer à nouveau, en fabriquant un petit copain, quand on n'a eu aucune relation amoureuse depuis au moins trois ans ») [en ligne], disponible sur : <http://lbr-japan.com/2017/11/07/142322/>

### Googirl (ゲーガール)

11/02/2017 « *Koi no shikata o wasureta josei e! "Ea ren'ai" ga kiku riyû itsutsu* » (恋の仕方を忘れた女性へ! « エア恋愛」が効く理由5つ, « Pour les femmes qui ont oublié comment aimer. Les 5 raisons de pratiquer l'air amour ») [en ligne], disponible sur : <https://googirl.jp/renai/170210earenai011/>

### Irorio (イロリオ)

17/06/2014 « *Ima riaru ni ren'ai shite inakutemo, "ea ren'ai" suru kotode "ren'ai môdo" ga zenkai ni naru* » (今リアルに恋愛してなくても、「エア恋愛」をすることで恋愛モードが全開になる, « Même si vous n'avez personne dans la réalité, la pratique de l'air amour vous met en "mode amour" ») [en ligne], disponible sur : <https://irorio.jp/hiyoko/20140617/142900/>

### J-Cast News

(ジェイ・キャストニュース)

14/11/2011 « *Udo Yumiko wa shagi sugi! "Shin-Okubô ikemen to ea ren'ai taiken"* » (有働由美子はしやぎすぎ! 「新大久保イケメンとエア恋愛体験, « Uko Yumiko en dit trop! "On peut faire l'expérience de l'air amour avec les beaux hommes de Shin-Okubô" ») [en ligne], disponible sur : <https://www.j-cast.com/tv/2011/11/14113042.html?p=all>

### Josei no bigaku (女性の美学)

05/04/2012 « *Môsô ga josei o kirei ni suru! Josei horumonu o jôzû ni kontorôru suru hôhô* » (妄想が女性をキレイにする! 女性ホルモンを上手にコントロールする方法, « Le fantasme rend les femmes belles. Méthode pour contrôler sans peine les hormones féminines ») [en ligne], disponible sur : <http://josei-bigaku.jp/delusionlove5997/>

### My Closet

(マイクロゼット)

14/04/2012 « *Shôjo-muke môsô apuri ga fuete imasu!* » (女子向け妄想アプリが増えています! « Des applis pour fantasmer, destinées aux jeunes filles, sont en plein boom! ») [en ligne], disponible sur : <https://my-closet.jp/archives/13632>

### Nico-nico news

(ニコニコニュース)

26/01/2012 « *Shufu ga ea ren'ai ni hamaru riyû* » (主婦がエア恋愛にハマる理由, « Les raisons pour lesquelles des femmes au foyer sont accrocs à l'air amour ») [en ligne], disponible sur : <http://news.nicovideo.jp/watch/nw185091>

### Pairs Column (ペアーズコラム)

21/07/2016 « *Ea ren'ai-tte nani? Miryoku tappuri no ea ren'ai no yari-kata — kôka ga shiritai* » (エア恋愛ってなに? 魅力たっぷりのエア恋愛のやり方・効果を知りたい! « L'air amour, c'est quoi? Je veux connaître les effets et les moyens de pratiquer cette chose fascinante ») [en ligne], disponible sur : <https://www.pairs.lv/3303>

### Peachy (ピーチ)

**18/05/2013** « *Môsdô dake de kirei ni nareru! Ea ren'ai no tanoshimi-kata* » (妄想だけでキレイになれる! エア恋愛の楽しみ方, « Rien que par l'imagination, vous pouvez embellir! Comment profiter de l'air amour ») [en ligne], disponible sur: <http://news.livedoor.com/article/detail/7191408/>

### Pouch (ポーチ)

**30/12/2013** « *Arasâ hitoripocchi shôjo ga ea-kareishi no tsukuri-kata o denju* » (アラサーひとりぼっち女子がエア一彼氏の作り方を伝函, « Instructions pour fabriquer un air-copain à l'usage des filles ayant la trentaine et qui se sentent seules ») [en ligne], disponible sur: <https://youpouch.com/2013/12/30/156343/>

### Trend Sôken (トレンド総研)

**23/06/2014** « *Josei muke "ren'ai gêmu" ni kansuru repôto* » (女性向け「恋愛ゲーム」に関するレポート, « Rapport concernant les "jeux d'amour" pour femmes ») [en ligne], disponible sur: <http://www.trendsoken.com/report/entertainment/722/>

### Uranaru (ウラナル)

**04/09/2017** « *Netto de giji-ren'ai sur hoho to apuri* » (ネットで疑似恋愛する方法とアプリ, « Méthode pour pratiquer l'amour simulé sur Internet et avec des applis ») [en ligne], disponible sur: <https://uranaru.jp/topic/1005014>

### Wife News (ワイフニュース)

**24/02/2016** « *Ikemen to no ren'ai de kirei ni naru?* » (イケメンとの〇〇恋愛で綺麗になる?, « Devenir belle grâce à l'amour... avec un bel homme? ») [en ligne], disponible sur: <http://www.wife-news.com/love/>

### Yummy! (ヤミー!)

**18/02/2012** « *Kareishi to manneri kaishô. "Ea ren'ai" o masutâ shita san-nin no josei-tachi* », (彼氏とマンネリ解消! 「エア恋愛」をマスターした3人の女性たち, « Petit copain et élimination de la routine. Trois [témoignages de] femmes maîtrisant l'art de l'air amour ») [en ligne], disponible sur: <https://magazine.gow.asia/column/love/1049/>

### page 116 et ci-contre

Manabu Koga, *Train*, 2019 (détail).  
Avec l'aimable autorisation  
de Manabu Koga,  
CLEAR GALLERY TOKYO.

