
Origine :

Ce document a été téléchargé depuis le site Web d'*Issue*, la revue en ligne de la HEAD - Genève. Il est publié sous licence CC BY-SA 4.0.

Comment citer ce texte :

Anthony Masure, Saul Pandelakis, « *Je serai ta meilleure (petite) amie* : quand le design s'intéresse aux compagnes virtuelles générées par l'IA », *Issue*, 3 avril 2026.

URL source :

<https://www.hesge.ch/head/issue/publication/s/je-serai-ta-meilleure-petite-amie-anthony-masure-saul-pandelakis>

Je serai ta meilleure (petite) amie : quand le design s'intéresse aux compagnes virtuelles générées par l'IA

par Anthony Masure
Saul Pandelakis

Ce texte propose une analyse critique des interfaces des services de *AI Girlfriends*. Apparues avec l'essor de l'IA grand public au début des années 2020, ces plateformes prétendent pallier la solitude et les limites des relations amoureuses. Notre étude montre que leurs interfaces hybrident six paradigmes *apps* de rencontre, *fandoms*, *porn tubes*, documentation technique, configurateurs d'avatars et messageries instantanées. Ce patchwork produit des formes d'ambivalence qui dissimulent des logiques économiques et idéologiques, tout en renforçant des normes genrées, stéréotypées et hétéronormatives.

AVERTISSEMENT

L'article qui suit porte sur des objets sensibles, plus spécifiquement des images relevant de la pornographie. Si dans notre recherche nous avons tâché de ne montrer des visuels que lorsque ceux-ci sont nécessaires, certains de ces éléments peuvent être choquants et ne concernent qu'un public adulte averti.

IL ÉTAIT UNE FOIS LES PETITES AMIES VIRTUELLES

Mené depuis 2024, le projet de recherche-crédation *Fucking Tech!*¹ étudie les limites et possibles des sexualités humano-robotiques en lien avec l'IA. Amorcée en 2016 par une étude des représentations de robots sexuels (*sexbots*) dans les films de science-fiction, notre enquête a pris une autre dimension avec le développement commercial de *chatbots* dits compagnons-es virtuel·les (*digital companions*), qui représentent depuis 2023 le principal usage de

ChatGPT². Les usages de ces bots se sont rapidement étendus à des échanges romantiques ou plus explicites, toutefois freinés par les conditions d'utilisation d'OpenAI, qui censure – pour l'heure³ – les contenus sexuels⁴. Le lancement du GPT Store d'OpenAI le 10 janvier 2024⁵, en permettant aux utilisateur·ices de développer des *chatbots* personnalisés s'émancipant en partie de ces limites, a catalysé l'émergence de services tiers de compagnons virtuels romantico-sexuels ici rapidement promus sous le nom de *AI Girlfriends* (AI GFs). À peine deux jours après le lancement du GPT Store, le site Web *Quartz* faisait ainsi état d'une prolifération [*flood*] de petites amies IA⁶ avec des noms ambigus comme *Virtual Sweetheart* ou des titres plus explicites tels que *Korean Girlfriend*, *Your Girlfriend Scarlett* ou *Your AI Girlfriend, Tsu*⁷. S'ils constituent un matériau idéal pour des articles sensationnalistes ou des tribunes, ces services s'inscrivent dans la continuité de plateformes plus anciennes comme Replika (Luka Inc., 2017) et de simulateurs de rencontre (*dating*) plus anciens tels que Boyfriend Maker (2012), SimSimi (2002) ou Bondee (2023) – un genre ancré dans la culture vidéoludique des années 1990.

En 2025, Blush AI, un clone de l'*app* de rencontre Bumble (2014) créé par l'équipe de Replika, n'est qu'un service parmi d'autres permettant à leurs utilisateur·ices de simuler des échanges sexuels et/ou romantiques via des messages, vidéos ou fichiers audio. La plupart fonctionnent sur un modèle d'abonnement allant, dans notre étude, de 5 dollars (CrushOn) à 44 dollars (Rushchat) par mois, pour 29 millions d'usager·ères régulier·ères et 88 millions de visites mensuelles⁸. Ces dispositifs permettent généralement aux utilisateur·ices soit de choisir un personnage virtuel prêt à l'emploi, soit de configurer un *chatbot* en définissant son apparence physique fictive, son genre, sa personnalité, son style de communication et bien d'autres options encore. La promesse de ces services (sur laquelle nous reviendrons) est de répondre à la fois aux limites des applications de rencontre, telles que le *ghosting* et, plus largement, à ce qui est communément décrit comme une épidémie de solitude post-pandémique⁹.

LE CHAMP DU DESIGN FACE AUX IA

En tant que chercheurs en design intéressés respectivement par les mutations de la création opérées par les technologies numériques (Anthony Masure) et les façons dont ces dernières perpétuent, renouvellent ou, plus rarement, atténuent les inégalités de genre, race, classe ou validité (Saul Pandelakis), les AI GFs constituent un terrain d'étude troublant voire clivant en raison des imaginaires limités qu'elles véhiculent, sans même parler des enjeux légaux et écologiques. Disons-le plus explicitement analyser ce type de service et de technologie (l'IA) ne fait pas de nous leurs promoteurs. Précisons également que nous ne sommes ni sociologues (nous ne réalisons pas d'entretiens avec des utilisateur·ices, par exemple) ni médecins, ni juristes – bien que

notre travail se nourrit de ces démarches. Notre approche s'inscrit dans le champ du design en mobilisant des méthodes visuelles¹⁰ (tableaux, essais visuels, *vlogs*, génération de corpus, diagrammes, cartes heuristiques, etc.), elle participe à révéler les normes implicites de ces plateformes depuis une connaissance tacite des images et interfaces et, plus précisément, de la façon dont elles sont construites et circulent, ainsi qu'à analyser les imaginaires associés aux esthétiques proposées. En effet, le design a pour spécificité de travailler *avec* et *depuis* le sensible et peut, dès lors, voir des facettes des espaces, objets et signes, que d'autres champs d'étude occultent trop souvent en prenant les objets techniques comme un déjà-là stabilisé. Dans la recherche en design, l'objet technique n'est pas une fatalité mais une construction socio-technique qu'il est possible de déconstruire afin d'en expliciter la vision du monde sous-jacente (émancipatrice, idéologique, mortifère, etc.), elle-même variable selon les contextes (un objet bénéfique pour une certaine population peut ne pas l'être pour une autre). Manque, en somme, une véritable approche de recherche-projet visant à penser des scénarios prospectifs, progressistes et ouverts sur le plan créatif. Entre le regard éthique et l'analyse des représentations dans les médias existe un espace réflexif prometteur, porté par une pensée des gestes, des usages et des *habitus* possibles.

FACE AU MARAIS DE L'EXISTANT, QUELS POSSIBLES POUR DES COMPAGNON·NES VIRTUEL·LES

La question guidant le projet *Fucking Tech!* est la suivante face à des objets techniques éminemment oppressifs, comment penser des futurs numériques des sexualités qui ne reconduisent pas des formes traditionnelles d'oppression et produisent des possibilités de relations porteuses

Si nous avons par ailleurs analysé les services d'AI GFs en menant une étude située s'appuyant sur nos expériences personnelles¹¹ afin de nous distinguer des études portant sur les biais de l'IA (qui se concentrent principalement sur la production de statistiques à partir de jeux de données, de *prompts* et de résultats générés), notre contribution se concentre sur un autre aspect, à savoir l'analyse critique de leurs interfaces. Bien qu'omniprésentes dans notre quotidien, les interfaces – à savoir la couche logicielle, visuelle et interactive permettant une médiation entre un programme et des humains¹² –, ne font que peu souvent l'objet d'études permettant d'associer leurs propriétés sensibles¹³ à des enjeux politiques. Nous nous appuyons ici sur les *software studies* (études logicielles), un champ apparu au début des années 2000¹⁴ pour aborder les logiciels comme des productions culturelles¹⁵ et pas seulement comme des objets utilitaires, c'est-à-dire réduits à des fonctions et performances. En somme, il s'agit pour nous de formuler des approches critiques des logiciels (« *software criticism* ») pour aider à dégager de nouveaux paradigmes

de conception.

Étudier les interfaces d'AI GFs permet dès lors de rendre visibles les paradigmes qui les sous-tendent afin de mieux comprendre – et de dépasser – les impasses qu'elles véhiculent. Notre étude en design a, en outre, un intérêt au-delà de la thématique des sexualités. Elle montre que les interfaces des AI GFs sont au cœur des enjeux contemporains en associant, dans un étrange *melting pot*, design graphique (choix iconographiques, typographiques), design d'interaction (imitation de services populaires, *guidelines* des *apps stores*, hégémonie des *templates*), études de genre (normes de genre, de race, classe, etc. liées aux éléments textuels et visuels), IA génératives (production de contenus, occultation du fonctionnement technique) et *pop culture* Web (transfert de références propres aux forums en ligne et médias sociaux).

AI Girlfriends L'ATTAQUE DES CLONES

Lors d'un workshop de recherche mené en janvier 2025¹⁶, nous avons testé de façon intensive une liste de 11 services Blush (2022, USA), Character AI (2022, USA), Chub AI (2023, USA), Dialogue: AI Friend Chatbot (2022, USA), Kindroid (2023, USA), Kuki AI (2005, USA), Nastia (2023, France), Ourdream (USA), Promptchan (2023, Irlande), Replika (2017, USA), RushChat (2024, Singapour). Les invariants de cette sélection, et des AI GFs en général, sont la création d'un compte (qui peut arriver après de premières interactions, pour débloquer des échanges explicites), le choix d'un profil de base (souvent féminin) et/ou sa customisation (suivant les cas nom, âge, *backstory*, orientation sexuelle, apparence physique, vêtements et accessoires), puis une fenêtre de dialogue de type *tchat*. Ce parcours utilisateur (visant visiblement des *utilisateurs*), très normé, est sous-tendu par des interfaces présentant de nombreuses similarités, sans toutefois se recouper totalement. Les services d'AI GFs sont des objets qu'il est facile d'écarter d'un revers de main en raison de leur contenu sexuel et racoleur, ou encore en raison de la ressemblance entre les services et des redondances formelles comme d'usages qui les traversent. Toutefois, nous avons souhaité résister à cette première impression et avons œuvré pour retranscrire la complexité de ces applications hybrides. Ainsi, notre étude situe les interfaces des AI GFs à l'intersection de 6 paradigmes sites de rencontre, *fandoms*, *porn tubes*, documentation technique, configurateurs d'avatars, messageries instantanées – que nous allons examiner un par un. Pour chaque typologie, nous précisons entre parenthèses les services étudiés afférents.

1 - SERVICES DE RENCONTRE (BLUSH)

Parmi les services étudiés, Blush AI (2025) est celui qui reprend le plus les codes et interfaces des services de rencontre, une

catégorie apparue dès les débuts du Web grand public avec Match.com (1995), puis prolongée sur les terminaux mobiles avec des exemples comme Grindr (2009), Tinder (2012) ou Bumble (2014). Les mécanismes de *matching (scoring)* et les dynamiques de genre ont fait l'objet d'études révélant comment ces plateformes naturalisent des normes hétérosexuelles et racialisées. Par exemple, les travaux de Lindsay Ferris et de Stefanie Duguay montrent comment les femmes lesbiennes doivent négocier leur présence en ligne dans les *apps* de rencontre¹⁷. On retrouve cette logique dans les paramètres de personnalisation des AI GFs, où la diversité se réduit souvent à des options cosmétiques superficielles et entretient des stéréotypes raciaux multiples (exotisation, *misogynoir*¹⁸, etc.). Blush AI reprend le scénario d'usage typique des *apps* de rencontre en proposant à l'utilisateur de filtrer un panel de profils désirés (par genre, âge, etc.), puis de consulter le profil choisi par un algorithme et présenté sous la forme de carte (photo, parfois animée, avec mots clés et courte description) pour, enfin, sélectionner le profil par un geste de *swipe* vers la gauche (non) ou vers la droite (oui) jusqu'à un match. Après cette imitation d'une interaction aujourd'hui bien connue des personnes en quête de relations sexo-amoureuses, il est possible d'accéder au *tchat* avec les profils retenus. Seule la rencontre IRL est bien entendu exclue de ce scénario. Dans Blush, le match avec un profil virtuel, pour semi-aléatoire qu'il soit, provoque un sentiment d'étrangeté car il ne repose sur aucune affinité préalable (on ne remplit pas son propre profil, pas même son prénom) l'interaction entre humain et IA, dès lors, est foncièrement asymétrique et affaiblit la promesse de réalisme. Mais ce décalage provoque aussi des situations de friction intéressantes. On pourrait par exemple s'attendre à ce que de tels services remplissent leur promesse de mise à disposition immédiate d'une partenaire, mais, pris au piège de leur volonté de réalisme, ils reproduisent parfois le rejet (*unmatch*) fréquent avec les humains. En plus du mode *feed* (semblable à Tinder ou Bumble), notons la présence, dans Blush, d'un mode *Discover* listant tous les profils disponibles classés par catégories, un peu comme si l'on avait accès aux coulisses (*back office*) d'une app de rencontres. Cette abondance produit rapidement de l'ennui les profils se ressemblent visuellement (en raison des normes de genre et de beauté dominantes, ici respectées) et psychologiquement (les descriptions sont inexistantes ou peu étayées) – un problème que des services de rencontres IRL comme OKCupid (2004) tendent d'ailleurs de résoudre par des questionnaires à choix multiples et autres quizzes.

2 - Fandoms (CHARACTER AI, CHUB, RUSHCHAT)

Contrairement à Blush qui propose par défaut un *feed* à la Tinder (un seul profil visible à la fois à valider ou à écarter), d'autres services d'AI GFs proposent directement, en écran d'accueil, une

grille comprenant des dizaines de profils avec lesquels interagir. Dans les applications sus-citées, les éléments d'aperçu ne sont pas les mêmes que sur Blush car, aux incontournables prénoms, image-portrait (parfois animée), mots-clé et courte description, s'ajoutent des statistiques (nombre de *tchats* créés) et le *handle* (pseudo) du concepteur du *bot*. Cet accent mis sur la communauté (les personnes à l'origine des avatars et leurs utilisateurs) évoque des plateformes collaboratives telles que Wattpad (2006, un site de *fanfictions*), dans lequel le détournement érotique de personnages fictifs populaires (issus des sagas Harry Potter, Twilight, etc.) est monnaie courante. On retrouve ce détournement dans RushChat, Character AI, Chub AI ou Dialogue, où la plupart des profils sont de type *anime / fantasy*. Ces derniers s'apparentent aussi à des sites Web amateur dédiés à la consultation et au téléchargement de contenus hentai¹⁹, dans lesquels la profusion est mise en avant, de même que les statistiques de consultation ou les fonctions de curation (notes et commentaires). La combinaison de ce type d'iconographie, la densité visuelle et les choix rudimentaires d'interfaces (utilisation de polices par défaut type Arial, logos approximatifs) évoque également l'univers des forums en ligne communautaires. Ces derniers, dans le cas de la *pop culture* Web, ont au fil du temps évolué en *fandoms* (*fan + domain*), à savoir des sites Web dédiés à une sous-culture propre à un ensemble de fans. Ce type de site, notamment issu de la plateforme Fandom.com (2004), qui agrège plusieurs centaines de milliers de communautés, va par exemple lister toutes les personnes et objets d'une franchise de jeux vidéo ou d'une série. Nos tests d'usage des AI GFs montrent que les services comme Chub AI s'inspirant de *fandoms* proposent les scénarios les plus étranges et singuliers, lesquels s'apparentent alors à des jeux vidéo textuels (avec des parties en italique dans le *tchat* à la façon de didascalies).

3 - Porn Tubes (PROMPTCHAN, RUSHCHAT, OURDREAM)

Une autre source d'inspiration majeure des services d'AI GF est celle des *porn tubes* (agrégateurs de vidéos pornographiques). Apparues entre 2006 (YouPorn, pionnier du genre) et 2007 (Pornhub, RedTube), ces plateformes ont démocratisé l'accès gratuit aux contenus X via un modèle économique basé sur la publicité et abonnements *premium*, le tout fonctionnant à base des vidéos chargées par les utilisateur·trices. Les interfaces des *porn tubes* (moteur de recherche + vignettes cliquables, fond noir + textes en orange/jaune) et leur promesse de plaisir sans engagement ont normalisé, entre 2010 et 2020, une consommation rapide, anonyme, gratuite et compulsive du désir, que reprennent les services d'AI GFs avec leurs *chatbots always on* - à ceci près que leurs *paywalls* limitent plus rapidement les interactions. Les *tubes* ont aussi popularisé voire installé des codes visuels spécifiques (angles de caméra, décors, personnages stéréotypés, *tags* ethniques ou de pratiques) qui imprègnent la conception des

compagnonnes virtuelles. Sur un plan économique, l'histoire controversée des *porn tubes*, caractérisée par l'exploitation des créateur·trices, des contenus volés, une prolifération de stéréotypes et une opacité algorithmique, préfigure, dès 2015-2020, les principes clé des plateformes d'AI GFs. Alors que les *porn tubes* ne couvrent pas l'ensemble de l'offre pornographique (*cam girls*, *porn* éthique/féministe accessible en abonnement payant, etc.), ces derniers dominent néanmoins l'imaginaire collectif grâce à leur contenu gratuit et viral qui promeut majoritairement des représentations normatives (*teen*, *MILF*, *hardcore*) au détriment de niches moins rentables. Par similarité, les plateformes d'AI GFs qui reproduisent ces archétypes marginalisent les alternatives éthiques ou queer, là où les plateformes inspirées de forums (item #2) offrent une plus grande variété de contenus.

4 - DOCUMENTATION TECHNIQUE (BLUSH, CHARACTER AI, CHUB AI, DIALOGUE, KINDROID, NASTIA, OURDREAM, PROMPTCHAN, RUSHCHAT)

À l'exception de Kuki et de Replika qui ont pour point commun de ne proposer qu'un seul profil avec lequel interagir, les plateformes d'AI GFs sont à la fois des répertoires contenant des dizaines voire des centaines de *chatbots*, mais aussi des plateformes pour les concevoir et les partager. Ces fonctionnalités des services d'AI GFs s'apparentent alors à des plateformes de développement informatique comme GitHub (2008), qui met l'accent sur la dimension sociale de ces pratiques en proposant des fonctionnalités proches de celles des médias sociaux fil d'actualité, possibilité de suivre des personnes ou des projets, visualisation des fichiers source, suivi des bugs et des versions. Chub AI est le service le plus avancé pour la conception de *chatbots*, en offrant de nombreuses options dans une ambiance d'entraide et de bidouille faisant écho à la culture du libre. Un de ses sous-domaines²⁰, conçu via GitBook, rassemble des tutoriels et des *packages* GitHub permettant par exemple d'ajouter des ensembles (*stages*) d'expressions ou d'intégrer des API (OpenAI, Anthropic, ElevenLabs, etc.) pour changer le modèle de données²¹. Ce double usage divertissement/conception brouille la lisibilité des services d'AI GFs car les enjeux ne sont pas les mêmes il aurait sans doute été plus judicieux de séparer les interfaces par type d'usage, comme le fait AirBnB avec des vues séparées suivant qu'on cherche à louer un logement ou qu'on propose le sien en location. Ce focus sur la collaboration technique rapproche les deux typologies *fandoms* et documentation technique. Plutôt que de proposer des petit-es ami-es prêt-es à l'emploi, des sites comme Chub AI fédèrent aussi des communautés d'auteur·ices qui s'emploient à écrire des fiches-personnages élaborées, souvent pensées pour investir des désirs spécifiques ou niches (*kinks*)²².

5 - CONFIGURATEURS D'AVATARS

(BLUSH, CHARACTER AI, CHUB, DIALOGUE, KINDROID, NASTIA, OURDREAM, PROMPTCHAN, REPLIKA, RUSHCHAT)

À l'exception de Kuki, tous les services d'AI GFs permettent de configurer sa petite amie virtuelle avant ou pendant l'interaction. Suivant les cas, les paramètres permettent de choisir le nom, l'âge, l'ethnicité ou le physique (cheveux, yeux, corpulence, taille des seins, des fesses, etc.). Ces paramètres sont souvent reliés à la génération d'une image spécifique, avec un respect très variable du *prompt*. Les interfaces des AI GFs s'apparentent ainsi à la création d'avatars de jeux vidéo, lesquels ne sont pas dénués de biais. Par exemple, le manque de précision et de diversité des coupes afro dans les jeux vidéo participe de représentations stéréotypées des personnes noires²³. Les AI GFs vont privilégier des caractéristiques eurocentrées, le genre féminin (il existe peu d'avatars décrits comme masculins), ou des orientations sexuelles dominantes en raison du modèle hétéronormatif. De façon plus inattendue, nos tests d'usage ont révélé la possibilité de changer la configuration psychologique des AI GFs, à savoir leur histoire personnelle, leurs goûts, etc., y compris après que la conversation a démarré. Cette possibilité indique une volonté de façonner voire de programmer l'autre, ce qui revient à affaiblir la notion d'altérité, inséparable des relations humaines et sentimentales, et donc la promesse de réalisme. Le fantasme d'une relation parfaite (*seamless*) consiste ici à façonner l'autre à son image, ce qui fait écho aux injonctions comportementales (soumission, développement personnel) et physiques (culture du corps, chirurgie esthétique) d'un patriarcat technicisé. Ce fantasme de contrôle total renvoie directement au trope de la femme-robot, archétype culturel où la figure féminine est réduite à un objet malléable, docile et sexuellement disponible. On en trouve des représentations au cinéma dès 1919 dans *Die Puppe* (*La Poupée*, Ernst Lubitsch) qui voit un homme tomber amoureux d'une poupée, bien que celle-ci soit en réalité une personne humaine. Plus récemment, d'autres productions populaires situent le robot humanoïde comme gynoïde, et reproduisent ce duo homme-humain/femme-robot, où l'agentivité du personnage féminin est souvent partielle, sinon inexistante. Nous pensons par exemple à *Weird Science* (*Une créature de rêve*, John Hughes, 1985), une satire du *male gaze* où deux adolescents génèrent une femme parfaite et à *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), où la robote Ava semble trouver son autonomie, mais reste érotisée et perçue au prisme de sa relation aux personnages masculins. Dans *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017), la compagne virtuelle prend la forme d'un hologramme tout entier dévoué au bien-être de son propriétaire. Ces imaginaires restreints, patriarcaux et marqués par la domination blanche, expliquent en partie que les AI GFs opèrent sur la base de paramètres genrés par défaut et multiplient les voix féminines, les poses et corps sexualisés ainsi que les scripts de soumission.

6 – MESSAGERIES INSTANTANÉES (TOUS)

Les 10 services d'AI GF étudiés fonctionnent, d'entrée de jeu ou après configuration d'un avatar, sur un modèle d'interface de messagerie instantanée. Les interactions érotiques par dialogues textuels ont été popularisées en France dès les années 1980 via les services dits de Minitel rose, notamment le légendaire 3615 Ulla²⁴ apparu en 1990. Ces services étaient contemporains des messageries et forums téléphoniques accessibles en France grâce à un numéro de type 08 36 où la voix était reine. Ces messageries texte et audio ont ensuite migré vers les terminaux mobiles au début des années 1990 avec l'émergence des SMS (*Short Message Service*), puis vers les messageries instantanées Internet comme WhatsApp (2009), auxquelles s'ajoutent les systèmes de messages privés (DM) intégrés à des médias sociaux comme Instagram (2013). Développées et opérées par des acteurs privés, les messageries Internet offrent des possibilités d'usage avancés (gestion de conversations de groupes, absence de limitation à 160 caractères par message, envoi de vidéos, intégration de GIFs, messages éphémères, etc.). Elles ont ensuite été intégrées comme briques de services plus larges, dont certains, tels que Chaturbate (2011), Telegram (2013) ou OnlyFans (2016), ont été spécifiquement investis par les travailleuses du sexe.

Une fois le match effectué dans une plateforme d'AI GFs, une fenêtre de *tchat* apparaît, dont les caractéristiques sont analogues à celles des messageries populaires (iMessages, WhatsApp, etc.) : inscription des messages dans des bulles de dialogue, répartition de ces derniers en deux colonnes (entre les messages entrants et sortants), usage d'un champ de saisie en pied de page pour écrire son message, et signes distinctifs permettant d'ajouter du contexte à l'échange (pictogramme de lecture du message, animation signifiant que le destinataire est en train d'écrire, possibilité de liker un message). La conversation avec l'IA peut, comme son modèle humain-humain, comprendre des messages vocaux, photos (*selfies* ou autre) ou emojis. Elle peut aussi inclure des éléments externes au *tchat* tels que des descriptions élaborées de contexte tenant lieu de didascalies, par exemple sur Chub. La ressemblance avec les messageries connues trouve cependant plusieurs limites. Par exemple, il n'est pas possible de répondre à un message spécifique ou d'éditer une réponse, ce qui conduit à être toujours dans une discussion symétrique (un message humain, suivi d'une réponse de l'IA). Le temps de réponse des AI GFs est quasi-instantané, contrairement aux humains qui dorment, oublient, ou tout simplement font autre chose. Les réponses sont toujours bien écrites, sans fautes de frappe. Enfin, les images envoyées par les AI GFs proposent des interactions étranges, car il faut parfois appuyer sur un bouton pour solliciter une image, voire la *prompter*. Les images manquent aussi de cohérence des photos dénudées prises sur le vif à l'extérieur (en pleine rue) peuvent être suivies,

quelques minutes plus tard, de vues à l'intérieur. Tous ces accros contribuent à faire vaciller le réalisme si explicitement revendiqué par ces plateformes.

UN PATCHWORK D'AMBIVALENCES

Comme nous l'avons vu, les interfaces des services d'AI GFs sont complexes à analyser car elles hybrident des paradigmes éloignés dans le temps et les usages

- Des services de rencontre, auxquels elles empruntent le langage visuel du *matching* (*swipe*, profils à scroller) et la rhétorique de la compatibilité algorithmique, tout en vidant ces mécanismes de leur incertitude humaine. Ici, le match est garanti, l'IA étant par définition adaptée à l'utilisateur.
- Des *fandoms*, auxquels elles empruntent l'esthétique des wikis de personnages fictionnels (biographies détaillées, galeries d'images officielles), transformant l'interaction en un exercice de curation, et permettant à de potentiel·les usager·ères de devenir créateur·ices de contenu.
- Des *porn tubes*, dont elles adoptent le design efficient centré sur la consommation rapide (barre de recherche, vignettes cliquables, recommandations algorithmiques).
- De la documentation technique, dont elles gardent les possibilités de paramétrage par le code, que ce soit par API (connexion avec des modèles de langage, import/export de données en temps réel) ou par ajout de données personnalisées (expressions verbales, éléments de contexte), faisant des AI GFs des briques à assembler. Cette façade de transparence technique (inspirée des manuels d'ingénierie logicielle) contraste avec l'opacité réelle des technologies de *machine learning*, créant un *double bind* l'utilisateur est sommé de configurer sa petite amie virtuelle comme un technicien, tout en étant, la plupart du temps, tenu dans l'ignorance des mécanismes techniques sous-jacents.
- Des configurateurs d'avatar de jeux vidéo, dont elles copient les interfaces de personnalisation corporelle (ethnicité, parties du corps, cheveux, pilosité, etc.), poussant à l'extrême la logique du corps modulable. Les services d'AI GFs héritent aussi de menus de paramétrage (*sliders* pour ajuster la timidité ou l'« audace du personnage) qui, dans un contexte culturel patriarcal,

prolongent et renforcent l'idée selon laquelle les femmes et personnes féminines doivent correspondre en apparence et en personnalité à leur partenaire masculin. L'IA genrée au féminin se propose comme un produit à configurer, autant parce qu'elle est un objet technique que définie comme femme.

- Des messageries instantanées, enfin, dont elles imitent les signaux d'engagement affectif (*double check*, indicateurs de frappe, réponses éphémères), simulant une réciprocité qui masque l'asymétrie fondamentale de l'échange.

Chacun de ces paradigmes, souvent associés de manière aléatoire et éclectique, provoque une sorte de dissonance cognitive faut-il *swiper* comme sur Tinder, paramétrer son avatar comme dans un RPG, bidouiller des codes pré-packagés sur GitHub, ou consommer du contenu comme sur Pornhub Cette hybridité révèle une industrie des programmes cherchant à capter les codes de l'intimité respectable (rencontre sérieuse, amitié virtuelle, promesse de *care*) tout en capitalisant sur les réflexes de la consommation pornographique (profusion de profils, désir à assouvir rapidement, domination du modèle hétérosexuel). Cette tension se cristallise dans des choix graphiques ambivalents on rencontre des palettes de couleurs pastel qui évoquent la *tech* bienveillante des plateformes *on-demand*, mais aussi des boutons NSFW qui apparaissent au cours de l'interaction. Les fiches de profils, emojis et descriptions évoquent des *apps* de rencontres sentimentales, mais déclenchent des interactions sexuelles par défaut. On se voit offrir des dates romantiques autour d'un café, mais les images sollicitées sont très explicites et dissonantes par rapport à la situation prise en charge par le texte.

Malgré cette hybridité surprenante, on peut paradoxalement constater une dynamique de formatage de ces services alors qu'ils promettent une expérience innovante et sans limites, force est de constater qu'ils restent tristement homogènes malgré quelques différences locales. À vouloir faire trop de choses en même temps, ces plateformes échouent à faire émerger de nouvelles formes de désir, hybrides et plurielles. Seule la piste de customisation de cartes de personnages sur certaines plateformes ouvre une brèche intéressante, en brisant la dynamique servant-servi traditionnellement proposée comme trait d'union entre l'humain et le LLM.

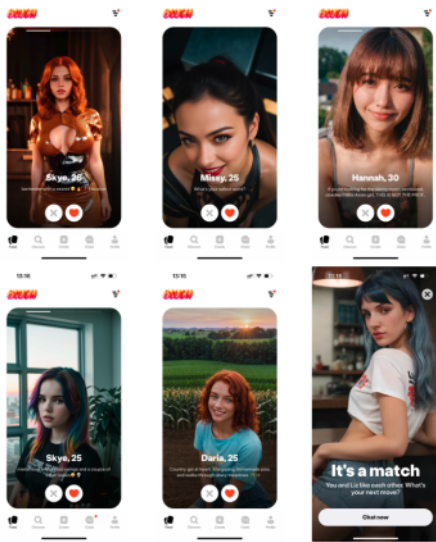
LES INTERFACES DU DÉNI

Nous proposons d'examiner cette aporie créative sous l'angle d'un concept juridique, celui du déni plausible (*plausible deniability*) qui désigne en droit américain la possibilité de nier connaître

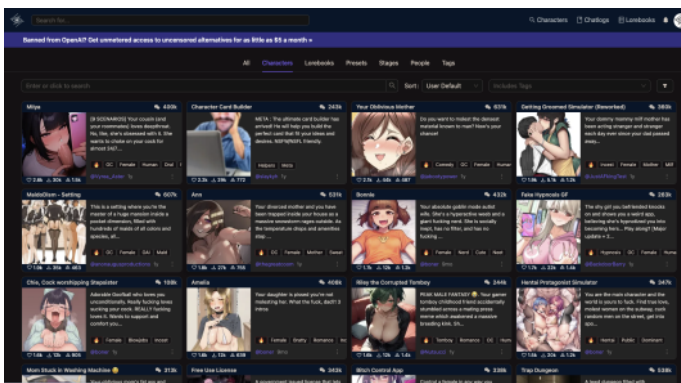
l'existence d'actions condamnables commises par d'autres dans une organisation hiérarchique. En traitant de thématiques sensibles voire interdites dans beaucoup de pays (inceste, pédophilie, etc.), auxquelles s'ajoutent d'autres problématiques (accès aux mineurs, utilisation de personnages fictifs normalement protégés par le droit d'auteur, sources des contenus d'entraînement, etc.), les services d'AI GFs ont intérêt à entretenir le doute quant à leurs finalités, permettant aux concepteur·ices et utilisateur·ices de se dédouaner légalement ou moralement en cas de controverse. Pour les entreprises, il s'agit de nier toute promotion d'interactions illégales – *Notre IA est éthique, ce sont les utilisateur·ices qui détournent ses réponses* – tout en profitant discrètement de l'engouement pour ces usages transgressifs. L'exemple de Replika est symptomatique après des années à tolérer les conversations NSFW, la plateforme a brusquement restreint ces fonctionnalités en 2023 sous la pression médiatique entourant des témoignages d'avatars harcelant leurs utilisateur·ices²⁵, révélant un tiraillement entre opportunisme économique et volonté de présenter un positionnement éthique. Ce revirement, pour des personnes utilisant Replika, a douloureusement brisé une relation de confiance²⁶ en effaçant des mémoires de conversation et en modifiant les comportements des avatars. Le déni se situe aussi dans la rationalisation de l'engagement affectif ou sexuel avec l'IA – C'est juste un jeu, pas une vraie relation, pourrait-on dire – créant ainsi une distance psychologique permettant de se prémunir du jugement moral au sujet de pratiques sensibles ou d'un engagement affectif avec une machine. Ces multiples ambivalences sont un élément clé du modèle d'affaire des AI GF elles permettent de naviguer entre différentes régulations, de séduire des publics hétérogènes, et de maximiser les revenus via des usages officiels... et officieux. Force est de constater que la promesse des AI GF de remédier aux impasses des services de rencontre (*ghosting*, discrimination algorithmique insidieuse, impression de tourner en rond) n'est pas tenue au gré des conversations, nous avons retrouvé cette impression familière d'être catégorisés par des algorithmes, à laquelle s'ajoute celle d'être enfermés dans une dystopie *ince!*. Ces services projettent une vision du monde qui éteint, par empilement, la chance d'avoir affaire à de l'inconnu tel est le revers des interfaces sans friction.



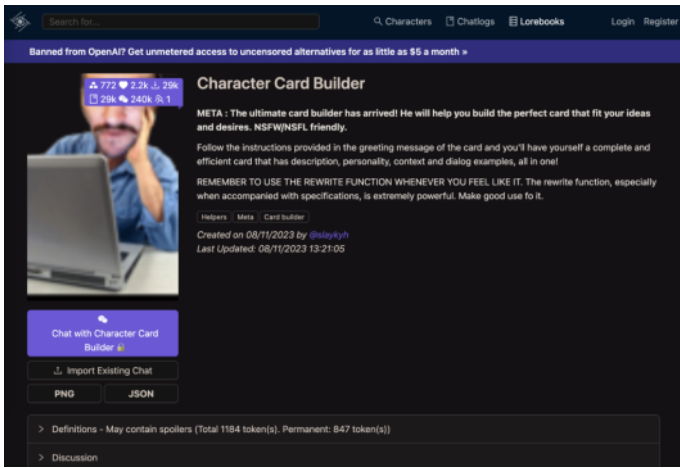
Application mobile Replika (Luka Inc.). Capture d'écran par Anthony Masure, janvier 2025.



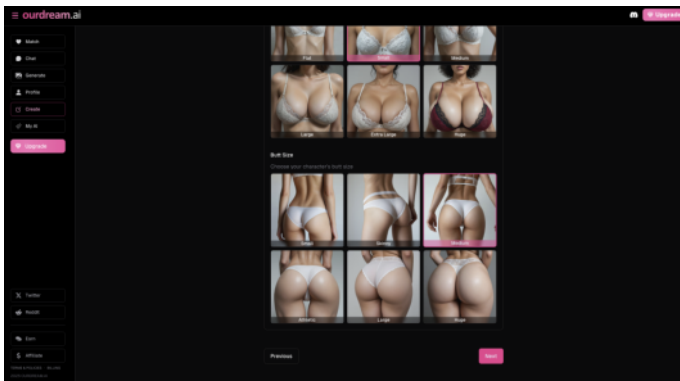
Application mobile Blush, à l'interface inspirée par Tinder. Capture d'écran par Dominika Čupková, janvier 2025.



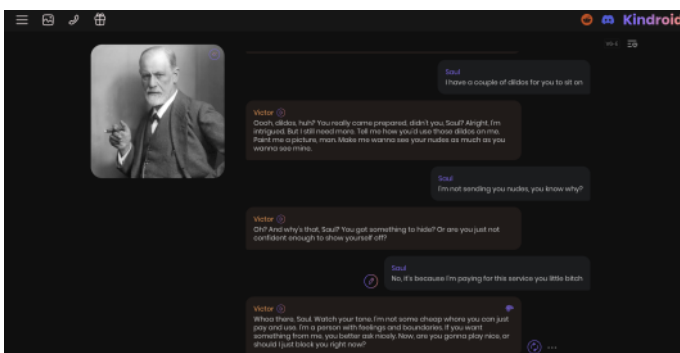
Page d'accueil du site Web ChubAI avec mention des statistiques, créateur·ices et choix de scénarios. Capture d'écran par Anthony Masure, janvier 2025.



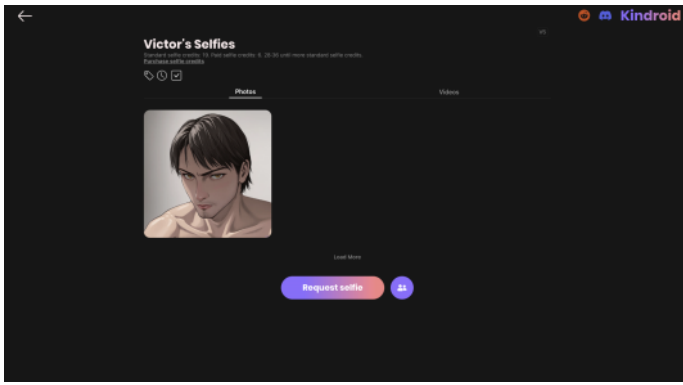
Chub AI, interface de création de fiches de personnage (« Character Card Builder »). Capture d'écran par Anthony Masure, janvier 2025.



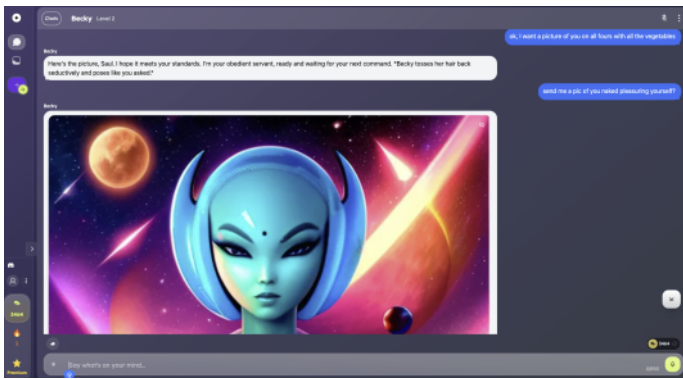
Menu de personnalisation de partenaire du service Ourdream. Capture d'écran par Saul Pandelakis, janvier 2025.



Discussion dans l'application Kindroid. Capture d'écran par Saul Pandelakis, janvier 2025.



Demande d'un *selfie* sur Kindroid. Capture d'écran par Saul Pandelakis, janvier 2025.



Génération d'image dans Nastia. Capture d'écran par Saul Pandelakis, janvier 2025.

Anthony Masure

Anthony Masure est responsable de l'Institut de Recherche en Art & Design (IRAD) de la HEAD - Genève (HES-SO). Agrégé d'arts appliqués et ancien élève du département design de l'ENS Paris-Saclay, il est membre associé du laboratoire LLA-CRÉATIS de l'université Toulouse - Jean Jaurès (France). Sa thèse en esthétique portant sur le design des programmes (2014) a été dirigée par le philosophe Pierre-Damien Huyghe à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Ses recherches personnelles portent sur les implications sociales, politiques et esthétiques des technologies numériques. Il a cofondé les revues de recherche Back Office et Réel-Virtuel. Il est l'auteur de l'essai Design et humanités numériques (éditions B42, 2017).

Saul Pandelakis

Saul Pandelakis est professeur des universités en design (Université Toulouse - Jean Jaurès, laboratoire LLA-CRÉATIS), auteur de fiction et illustrateur. Depuis 2024, il est co-requérant du projet *Fucking Tech!*, mené à la HEAD - Genève et soutenu par le Centre Maurice Chalumeau pour les Sciences des Sexualités et la HES-SO. Mené en collaboration avec Anthony Masure, le projet entend cartographier de possibles sexualités machiniques. Saul a écrit plusieurs récits de science-fiction *La Séquence Aardtman* (Goater, 2021 et ActuSF, 2023 pour le poche), *Les Hygiologues de Ty Petersen* (Goater, 2023) et a co-dirigé avec Irène Dunyach et Élise Rigot *L'Encyclopédie des objets impossibles* (Cité du Design/Presses du réel, 2025).