

# Le sexe fait sa transition numérique

Adriana Mota, Dorian Alewa, Thomas Bercht.

*Étudiant-e-s en ingénierie des médias, 1<sup>ère</sup> année, HEIG-VD*

**Le plaisir sexuel ne se limite plus au monde physique. Il fait désormais intervenir les technologies numériques, ou le digital, et prend une forme mixant les deux mondes. Autrement dit nous sommes confrontés à une sexualité d'un nouveau genre qui se pratique en mode « phygital ».**

**Si le sexe traditionnel se pratique physiquement entre partenaires humains, avec l'arrivée du web, il en était encore ainsi lorsque celui-ci permettait de faciliter les rencontres. Mais très vite, de nombreux internautes se sont mis à pratiquer avec, ou à travers, des partenaires inédits : l'écran, le clavier, la souris.**

**La technologie numérique a permis la diffusion massive de nombreux contenus à caractère sexuel, mais elle a également offert une nouvelle forme d'anonymat, permettant à tout un chacun de revêtir d'autres personnalités, de multiplier les interactions, d'explorer mieux sa propre sexualité et d'expérimenter de nombreux fantasmes.**

**Ces 30 dernières années ont apporté des progrès fulgurants. Même si les traditionnelles et lucratives sexcams ne semblent pas être en voie de disparition, ce sont une quantité de produits et services High Tech qui font leur apparition.**

**Robotique, réalité virtuelle, sex-toys connectés permettent des expériences sexuelles insolites et tout porte à croire que notre jeune population est à l'aube d'une nouvelle ère en matière de sexualité.**

## I. INTRODUCTION

LA terminologie « cybersexe » a grandement évolué avec l'arrivée du web. Ce terme englobe aujourd'hui plusieurs univers bien différents, ralliant des contenus digitaux et érotiques avec possibilité d'interaction, ceci grâce à une technologie toujours plus performante. C'est notamment le cas avec les nombreux casques VR qui existent sur le marché. Par exemple, les Oculus Rift, des lunettes spécialement conçues avec de la réalité virtuelle, sont une grande innovation. L'intégration de la technologie dans le domaine érotique offre donc de nouvelles possibilités d'exploration et ouvre la porte à des produits sophistiqués, conçus afin de répondre à des besoins ou fantasmes ciblés.

## II. RÉVOLUTION DE LA SEXTech

Cette industrie encore très masculine pesant près de 30 milliards de dollars en 2019 attire de plus en plus de femmes entrepreneurs, marquant ainsi un réel changement. Les sociétés œuvrant pour le plaisir féminin offrent une nouvelle vision de la sexualité. Parmi les entreprises novatrices dans le domaine, on peut citer SexTech for Good et Lora DiCarlo. La première s'implique dans la promotion et le développement de la sextech

en France, ceci afin que le domaine soit reconnu en tant que secteur d'activité à part entière. En 2019, Lora DiCarlo s'est vu remettre le prix d'innovation catégorie "robotique et drone" pour le produit nommé "Osé" [Fig. 1], à l'occasion du Consumer Electronic Show de Las Vegas. Cependant, cette distinction fut finalement retirée car le produit a été jugé trop obscène pour mériter un tel prix. Cependant, la peur des tabous diminue progressivement, on ose désormais plus aborder des sujets comme la masturbation féminine, notamment avec l'arrivée du "Womanizer", un stimulateur clitoridien déjà vendu à 4 millions d'exemplaires. Ce produit participe à cette révolution car selon Johannes Plettenberg, CEO de WowTech à l'origine du Womanizer « *L'industrie a longtemps été centrée sur le porno et dominée par les hommes. Les sex-toys ont donc reflété ce que les hommes croyaient être bon pour les femmes* ». Avec l'arrivée de la Covid-19 et le premier confinement, les ventes de Womanizer ont explosé, atteignant une hausse de 137% en France en 2020.

## III. ROBOTS

Les sites web pornographiques sont, quasiment tout le temps, focalisés sur le plaisir masculin. Comme pour ces sites, l'arrivée des partenaires robotiques répondent à plusieurs fantasmes de la gent masculine. Mais qu'en est-il du plaisir féminin ? Souvent relégué au second plan par rapport aux envies masculines, le plaisir de la femme trouve également sa place dans le monde sexuel avec l'arrivée des nouvelles technologies. C'est notamment le cas avec Henry [Fig. 2], un robot proposant des prestations sexuelles, disponible à un prix allant de 11 000\$ à 15 000\$ en fonction des options choisies.

En plus de cela, ces robots peuvent être la bouée de secours d'une personne handicapée, malade, avec un traumatisme sexuel ou solitaire. Cette technologie peut redonner goût au plaisir, re-booste l'égo et encourager celle ou celui qui possède un robot à éventuellement tenter un acte sexuel avec un humain.

Mais ce n'est pas tout. Ces robots sont également une compagnie, une épaule sur qui compter pour celles et ceux ayant vécu un quelconque traumatisme relationnel ou même un divorce. En effet, seulement 20% à 25%<sup>1</sup> des propriétaires de robots ont des actes sexuels avec. Les 75% à 80% restants - autrement dit, la majorité - y voient un réel compagnon de vie et non un objet sexuel.

<sup>1</sup> Pour assister au témoignage de Etienne et de son robot Erena, voir l'émission de « Les Terriens du samedi soir ». (<https://www.youtube.com/watch?v=J4BilHUy4X8>)

#### IV. RÉALITÉ VIRTUELLE

La réalité virtuelle (VR) [Fig. 3] s'est développée dans le domaine du cybersexe. Cette technologie permettant à l'utilisateur d'interagir avec un environnement artificiel et logiciel, inclus également différents sens que possède l'humain, soit, la vue, le toucher et l'ouïe dans une moindre mesure.

Aujourd'hui, la VR offre une multitude d'options pour satisfaire les besoins et plaisirs sexuels. Elle propose au public un large panel de paramètres de personnalisation pour qu'il puisse explorer en profondeur ses envies et ses préférences. A travers les différents contenus que propose la VR, il est possible de personnaliser ce que l'on souhaite visionner afin de construire son fantasme sur mesure. Cependant, la VR ne s'arrête pas là, elle propose également des personnalisations qui vont au-delà du réel, on peut choisir d'autres formes de contenu tel que des personnages de jeu vidéo ou encore des personnages d'animés.

Dans le but de se rapprocher au maximum de la réalité, d'autres fonctionnalités viennent s'ajouter en complément, comme le Fleshlight. Cet objet est un vagin portatif qui se connecte et se synchronise au contenu de la VR. De ce fait, le Fleshlight effectue les mouvements de va et vient en même temps que ceux de la vidéo. Afin d'élargir le contenu que propose la VR, des entreprises comme Camasutra prennent des acteurs X et en font des avatars virtuels pour que les personnes vivent une aventure quasi réaliste avec leurs acteurs préférés. Une immersion épataante.

La réalité virtuelle est au service des inégalités sexuelles. Les jeunes en manque de confiance, dans le désir de trouver leur orientation sexuelle ou encore en souhait d'explorer les plaisirs du sexe, les prouesses technologiques de la VR leurs permet de combler un vide et découvrir le plaisir. A mi-chemin entre pornographie et relation réelle, la VR permet d'expérimenter des moments homo ou hétérosexuelle sans l'engagement que peut potentiellement demander une vraie relation. De plus, c'est un outil parfait pour explorer sa sexualité. Elle peut également apporter de la nouveauté au sein d'une routine d'un couple. La VR vient offrir un plaisir proche du réel, en immersion, pour tous ceux qui ne vive pas leur sexualité au maximum à cause de la pression sociétale ou la peur du jugement.

#### V. LES PHÉROMONES

Il est possible d'imaginer que des relations sexuelles sans partenaire ou avec des robots ne puissent pas être assez réalistes car il manque tous ces aspects de l'odorat, du toucher et autres. Détrompez-vous ! Aujourd'hui les fonctionnalités de la VR se développent et d'autres technologies compatibles commencent à s'ajouter au marché. Notamment le casque sensoriel<sup>2</sup> capable de diffuser jusqu'à 255 odeurs différentes et même faire ressentir à l'utilisateur des sensations tactiles au visage comme du vent ou de l'air chaud. Certes, ces fonctionnalités ne sont pas encore dans les filets des gérants du cybersexe mais c'est une nouveauté qui risque d'arriver prochainement et de réjouir les fanatiques de sexe virtuel.

#### VI. CONCLUSION

En conclusion, aujourd'hui une multitude de possibilités s'offre à toute personne afin que chacun trouve son plaisir, et jusque-là sans aucun risque de procréer. Mais alors, avec ces avancées technologiques, le cybersexe participerait-il également à lutter contre la surpopulation ?

#### VII. RÉFÉRENCES

- [1] Louis Chahuneau, 2019. Le Point [en ligne]. Disponible sur <https://heig.ch/gGv3A> [consulté le 22 mars 2021].
- [2] Louise Flandre, ?. Cosmopolitan [en ligne]. Disponible sur <https://heig.ch/zB035> [consulté le 22 mars 2021].
- [3] TRACKS - ARTE, Sexe et réalité virtuelle[vidéo], <https://www.youtube.com/watch?v=-tUo8CdWms>, [14 juil. 2020]
- [4] Pauline Ferrari, 2020, Chut media [en ligne]. Disponible sur <https://cutt.ly/ixk5cLo> [consulté le 20 mars 2021]
- [5] My S Life, 2020 [en ligne]. Disponible sur <https://cutt.ly/Zxk6BtM> [consulté le 20 mars 2021]
- [6] Sosa Tv Buzz, 2019. Youtube [en ligne]. Disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=fkngYn-Ujw> [consulté le 18 mars 2021]
- [7] Cyril Fiévet, 2019. We Demain [en ligne]. Disponible sur <https://cutt.ly/UxlevES> [consulté le 22 mars 2021]

#### VIII. ILLUSTRATIONS



[Fig. 1] "Osé" by Lora DiCarlo, Clubic 201.



[Fig. 2] Henry, Cosmopolitan 2021.



[Fig. 3] VR, Santé magazine 2020.

<sup>2</sup> Pour découvrir le casque sensoriel, voir l'[article](https://cutt.ly/UxlevES) de We Demain. (<https://cutt.ly/UxlevES>)