

L'intérêt actuel pour la corporéité dans les sciences humaines révèle la volonté d'accorder le corps avec l'expression de sa subjectivité. Pour se faire, le corps est mis en culture, par la chirurgie esthétique, qui ne remodèle plus tant le corps qu'il ne le défait, ou le sport extrême, qui l'éprouve plus qu'il ne le sculpte... Essayons-nous de nous approprier le corps, est-ce une tentative de s'en défaire ? Afin de répondre à cette interrogation, il s'agit d'identifier le fait corporel contemporain le plus à même à restituer cette dichotomie.

Ces méthodes du corps coïncident avec l'essor actuel des sciences médicales (génie génétique, chimiothérapie, chirurgie, greffe, etc.) et des nouveaux concepts numériques (intelligence artificielle, avatars, réalité augmentée etc.). Les possibles combinaisons de ces notions apparaissent comme autant de promesses d'une évolution de notre état corporel. À partir de ces inclinations surgissent deux concepts, celui du cyborg, qui incorpore la technologie, et l'avatar, qui se détache du corps pour s'immerger dans les mondes virtuels. Comment, dès lors, rendre compte du corps contemporain s'il est ainsi « technologisé » ou dissolu ?

Durant l'examen préliminaire de la question, nous avons relevé l'apparition constante d'actes sexuels et sa qualité d'accomplissement de l'expérience virtuelle. Du cinéma (*Le Cobaye, Demonlover*) aux jeux vidéo pornographiques (*Artificial Girl 3*), des réseaux sociaux consacrés aux prothèses interactives, il est difficile de déterminer si ce cyberérotisme affirme un déplacement de la corporéité vers le virtuel, ou l'incorporation du virtuel dans le corps. Il s'agit alors de comprendre ce que le processus informatique contient de potentiel érotique spécifique.

L'enjeu de cette thèse est non seulement de définir le cyberérotisme, mais aussi de produire une évaluation critique de son expérience, ce qui nous amène à considérer les témoignages et points de vue subjectives des acteurs, internautes et joueurs. Il convient dès lors d'admettre que l'observation de notre sujet ne peut échapper à une lecture subjective qui ouvre le champ de nos recherches au-delà de la littérature universitaire théorique. Pour cela, cette thèse est rattachée à un champ épistémologique qui nous permette de rendre compte adéquatement de notre objet, ce serait celui des *Cultural Studies*.

Nous procéderons en débutant par une focalisation évoluant de la théorie générale du cybererotisme pour aboutir à son application : cela nous permettra de préciser graduellement le concept de chair virtuelle.

*L'Approche conceptuelle de la recherche* [I] s'engage sur une approche conceptuelle du cybererotisme, à travers sa représentation cinématographique : elle permet de dégager les propriétés générales les plus accessibles et de formuler le développement de l'objet de recherche. Parmi les films étudiés, nous trouvons *Le Cobaye* (Leonard, 1992), *Demonlover* (Assayas, 2002) ou encore *eXistenZ* (Cronenberg, 1999).

*L'État des lieux de la recherche* [II] présente la question de la culture cybererotique selon les dimensions conceptuelles précédemment obtenues et la confronte à une lecture de l'expérience vidéoludique. Nous nous intéresserons au dispositif vidéoludique, aux jeux vidéo érotiques et pornographiques, ainsi que la culture pornographique proprement dite (notamment l'*alt-porn*).

C'est dans ce sillage que se déploiera la *Recherche* [III] : elle s'appuie sur les acquis de cette recherche conceptuelle pour définir les travaux les plus emblématiques de notre sujet et les situer dans une perspective esthétique.