

« LE VIRTUEL ET LE RÉEL » : AVANT-PROPOS DES TRADUCTEURS

Alexandre Declos (Collège de France),
Vincent Granata (Archives Henri-Poincaré)

Les discussions philosophiques sur la technologie de « réalité virtuelle » sont allées bon train ces dernières années. Elles doivent beaucoup, en particulier, à un article de David Chalmers intitulé « *The Virtual and the Real* », publié dans la revue *Disputatio* en 2017¹. Dans cet article très débattu, dont nous proposons ici la traduction en français, Chalmers envisage la réalité virtuelle sous trois axes distincts.

Premièrement, il aborde la question *ontologique* de sa réalité et de sa nature. Contre ces lectures « fictionalistes » dominantes dans la littérature, Chalmers opte pour une forme de réalisme : selon lui, la réalité virtuelle est réelle plutôt que fictionnelle, puisqu'elle se compose d'entités numériques réelles, qui existent et interagissent sur des serveurs et des ordinateurs. Ces entités, dotées de véritables pouvoirs causaux, possèdent selon Chalmers des propriétés virtuelles *sui generis*, et elles sont la base causale de notre perception lorsque nous utilisons la réalité virtuelle.

En second lieu, Chalmers envisage des questions d'ordre *épistémologique*, qui concernent la perception dans le cadre de la réalité virtuelle. Il défend que cette dernière est véridique, plutôt qu'illusoire ou hallucinatoire. Certes, l'utilisateur naïf ou inexpérimenté peut bien être victime de l'illusion qui consiste à prendre les objets virtuels pour des objets matériels, situés dans un espace physique. L'utilisateur averti, toutefois, apprend peu à peu à percevoir les objets virtuels *en tant que* virtuels, et comme étant situés dans un espace proprement virtuel – sa perception est alors véridique.

Enfin, l'article de Chalmers aborde différentes questions *axiologiques*, qui concernent la valeur ou l'importance de la réalité virtuelle. On présuppose souvent que le virtuel nous éloigne du réel, ou qu'il aurait moins de valeur que la réalité « vraie ». C'est ainsi que l'on peut comprendre notamment la célèbre expérience de pensée de la « Machine à Expérience » de Robert Nozick. Contre cette lecture dominante, qui tend à faire de la réalité virtuelle une réalité de seconde zone, Chalmers défend que les expériences faites dans le cadre de la VR ont au moins autant de valeur que les expériences non virtuelles.

C'est donc à plusieurs niveaux que s'articule le réalisme de Chalmers au sujet de la réalité virtuelle. Ces analyses ont suscité une foule de discussions dans la littérature philosophique récente. Un numéro thématique de *Disputatio* a été entièrement consacré à ce sujet en 2019, et inclut une réponse de Chalmers à différentes objections². Chalmers a également décidé de consacrer sa prochaine monographie à la réalité virtuelle³. Une partie des articles que nous avons sélectionnés pour ce numéro de thématique de *Klēsis*

¹ Chalmers, D. J., « The Virtual and the Real » *Disputatio*, vol. 9, n.º46, 2017, p. 309-352.

URL = <https://doi.org/10.1515/disp-2017-0009>

² Voir Santos, R. & Yates, D., « Special Issue : Chalmers on Virtual Reality », in *Disputatio*, vol. 11, n.º55, 2019.

URL = <https://sciendo.com/issue/DISP/11/55>. Pour la réponse de Chalmers aux différentes contributions de ce volume, voir : Chalmers, D. J., « The Virtual as the Digital », in *Disputatio*, vol. 11, n.º55, 2019, p. 453-486. URL = <https://doi.org/10.2478/disp-2019-0022>

³ Chalmers, D. J., *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, New York, W. W. Norton & Allen Lane, 2022.

s'inscrivent dans cette même lignée de la discussion critique des analyses de Chalmers. Rendre accessible en français le texte qui a initié ces discussions nous paraissait donc indispensable.

Nous tenons à remercier les éditeurs de la revue *Disputatio*, Ricardo Santos et Elia Zardini, ainsi que David Chalmers, pour leur aimable autorisation à traduire ce texte.