

# POUR UN FICTIONALISME DES MONDES VIRTUELS

Guillaume Schuppert  
(Université de Lorraine – Archives Henri Poincaré)

## Introduction

Depuis quelques décennies, il est devenu courant de parler, à l'égard des représentations littéraires, ou encore cinématographiques, de *mondes fictionnels*. Nous disons du *Seigneur des anneaux* qu'il est un livre-monde et que les films produits par Marvel forment un univers, le *Marvel Cinematic Universe*. De nos jours, l'idiome s'est étendu et s'est adapté, si bien qu'il est devenu courant de parler, à propos de toute autre chose, de *mondes virtuels* : d'aucuns ont pu entendre que *Norrath* est le monde du jeu massivement multijoueur *Everquest*, que le simulateur sociétal *Second Life* est un métavers, ou méta-univers, ou que nos téléphones sont devenus des interfaces de réalités augmentées. Pourtant, nous pensons, pour la plupart d'entre nous, qu'aucun monde fictionnel ou virtuel n'est réel. La Terre du Milieu comme *Norrath* ne se trouvent en aucune époque et en aucun endroit. Il y a là quelque chose d'une contradiction. Nos manières ordinaires de parler sont porteuses d'un *problème métaphysique* : celui de la réalité et de la nature de ces prétendus mondes.

Dans cet article, ce sont les mondes *virtuels* qui d'abord m'intéressent. Qu'est-ce qu'un monde virtuel ? Les mondes virtuels sont-ils réellement des mondes, accueillant des objets, des propriétés et des événements spéciaux ? Ne sont-ils pas plutôt métaphoriquement des mondes, comme le sont les mondes fictionnels ?

Je vais défendre une position irréaliste (les mondes virtuels ne sont que métaphoriquement des mondes) et fictionaliste (les mondes virtuels sont des mondes fictionnels). Dans la première partie de l'article, je présente ces positions ainsi que deux autres positions possibles : le réalisme et le digitalisme. La seconde partie est consacrée à la critique du digitalisme virtuel. La troisième élabore plus finement une certaine sorte de fictionalisme, avant que ne soient étudiées ses limites dans la dernière partie.

## 1. Virtuel contre fictionnel

### 1.1 Réalisme et irréalisme des mondes virtuels

Dans la résolution de ces problèmes, deux grandes positions ontologiques s'opposent. Je reprends ici une distinction de Chalmers (2022 [2017])<sup>1</sup>. Quelqu'un défend le *réalisme virtuel* dès lors qu'il pense que :

- (1) les objets virtuels existent réellement ;
- (2) les propriétés virtuelles sont réellement instanciées et les événements dans les mondes virtuels se déroulent réellement.

---

<sup>1</sup> Dans Chalmers (2022 [2017], p. 3-4), les positions (réalisme, irréalisme, etc.) sont décomposées en quatre thèses, non deux. Deux d'entre elles ne seront pas discutées. Contrairement à ce que Chalmers y suppose, la plupart des fictionalistes contemporains admettent que l'expérience des fictions n'est ni illusoire, ni intrinsèquement moins importante que l'expérience ordinaire. Je suis également d'accord.

À l'inverse, quelqu'un défend l'*irréalisme virtuel* dès lors qu'il avance que :

- (1) les objets virtuels n'existent pas réellement ;
- (2) les propriétés virtuelles ne sont pas réellement instanciées et les événements dans les mondes virtuels ne se déroulent pas réellement.

Une troisième voie est envisageable : le *meinongianisme virtuel*. La position trouve un porte-parole chez Aarseth (2007, p. 39), chercheur en ludologie pour qui les jeux vidéo sont « des mondes d'une autre sorte, entre la fiction et notre monde ». Cette troisième voie pourrait paraître séduisante, mais il faut en prendre la mesure. D'après moi, la critique qu'exprimait, il y a quelques années, Walton à l'égard des mondes fictionnels est à nouveau pertinente dans ce contexte : « Le concept ordinaire de "mondes [virtuels]" – de mondes différents du monde réel, mais de mondes tout de même – est un artifice pour déguiser notre confusion quant à savoir si les [virtualités] sont ou non réelles. Il cherche le beurre et l'argent du beurre. » (Walton 1978, p. 19)

En toute rigueur, le meinongianisme virtuel demanderait une métaphysique conséquente qui, pour reprendre une formule que proposait malicieusement Meinong, admettrait qu'il y a des entités telles qu'il n'y a pas de telles entités. Au sein de cette catégorie curieuse, il lui faudrait encore mettre à jour quelque principe ontologique permettant de distinguer, pour reprendre l'idée d'Aarseth, les entités fictives des entités virtuelles. Personne ne s'est encore aventuré sur ce terrain<sup>2</sup>. Pour ces raisons, cette troisième voie sera laissée de côté.

### 1.2 Digitalisme virtuel et fictionalisme virtuel

Reste alors le réalisme et l'*irréalisme virtuel*. Les deux grandes positions se prononcent sur la *réalité* de ces mondes, du moins sur l'*existence* de leurs parties (objets, propriétés, événements), mais ne disent pas grand-chose de leurs *natures*. Dans ce qui suit, seront discutées deux positions plus spécifiques, porteuses de conceptions distinctes de ce que sont les mondes virtuels.

Le *digitalisme virtuel* est un réalisme qui soutient plus précisément que :

- (1) les objets virtuels existent réellement et sont des objets digitaux ;
- (2) les propriétés virtuelles sont celles d'objets digitaux et les événements dans les mondes virtuels sont en grande partie des événements digitaux qui se déroulent réellement.

Chalmers (2022 [2017]) est le champion incontesté du digitalisme. Les objets et les événements virtuels sont pour lui *digitaux* en cela qu'ils sont identiques à, ou sont constitués par des processus computationnels advenant dans un ordinateur. Les mondes virtuels sont, quant à eux, des « *environnements* » à la fois générés par ordinateur et interactifs (2022 [2017], p. 4-6). En somme, si les mondes virtuels sont réels, c'est parce qu'ils sont bien quelque part, qu'ils sont accessibles et sensibles à nos actions sur eux.

Le *fictionnalisme virtuel* est un irréalisme qui défend en particulier que :

---

<sup>2</sup> Charitablement, Tavinor (2009, p. 44) attribue à Aarseth une thèse plus faible d'ontologie locale, des artefacts : elle oppose les *œuvres* de fiction aux *œuvres* virtuelles. Il en propose une discussion critique.

(1) les objets virtuels n'existent pas réellement, mais, fictionnellement, ils existent ;  
(2) les propriétés virtuelles ne sont pas réelles et les événements dans les mondes virtuels ne se déroulent pas réellement ; mais il y a des représentations numériques<sup>3</sup> dans lesquelles, fictionnellement, lesdites propriétés sont possédées et lesdits événements ont lieu.

Le fictionalisme compte de nombreux adeptes, parmi lesquels on retrouve Tavinor (2009), Meskin et Robson (2012), Wildman et Woodward (2018), McDonnell et Wildman (2019), Ricksand (2020). Prenons *Everquest* et son grand dragon prismatique : Kerafyr le Dormeur. Une fois réveillé, ce dragon réputé immortel non seulement tue ceux qui se sont aventurés dans son antre, mais, par vengeance, parcourt le monde de Norrath et détruit tout ce qui se trouve sur son chemin. Aussi, nous pouvons véritablement dire que :

(*p*) Kerafyr est grognon au réveil.

Inversement, nous ne pouvons pas véritablement dire que :

(*q*) Kerafyr est une créature sage et altruiste.

Pourtant, selon le fictionaliste, *p* et *q* sont tous deux des contrevérités. Puisque Kerafyr n'existe pas réellement, il n'y a rien qui puisse être rochon, charmant, ou bienveillant. Il y a là un conflit. Pour le résoudre, le fictionaliste emprunte une idée à Lewis (1978, p. 37-38) et considère *p* et *q* comme des « abréviations de phrases plus longues » s'ouvrant avec un *opérateur de fictionalité* : les prétendus objets, propriétés et événements virtuels ne sont que *fictionnellement*, c'est-à-dire « dans » l'histoire, la fiction, l'œuvre, ou encore le jeu, des objets, des propriétés et des événements. Aussi, bien que ni *p* ni *q* ne soient des vérités, il est vrai dans le monde fictionnel d'*Everquest* que *p*, mais non que *q*. Dans cette perspective, les mondes virtuels ne sont que métaphoriquement des mondes : ils sont identifiés à des *classes de propositions* (ici, comprenant *p*, mais non *q*) qui sont déterminées, au moins en partie, par des représentations particulières (ici, *Everquest*)<sup>4</sup>.

Conséquemment, digitaliste et fictionaliste ne mettent pas – du tout ! – les mêmes choses derrière la notion de mondes virtuels. Le fictionaliste paraît, à cet égard, bien moins libéral que le digitaliste. Le premier, concevant les mondes virtuels dans une relation particulière aux représentations, les associe canoniquement à des *jeux vidéo*. Le second, puisqu'il les conçoit comme des environnements spécifiques, voit un monde virtuel dans presque n'importe quelle *interface numérique* : un réseau social, un logiciel de traitement de texte comme LaTeX, un « bureau », au sens de l'interface graphique qui s'ouvre avec la plupart de nos ordinateurs, ou encore un terminal en ligne de commande sont canoniquement de ces environnements interactifs générés par ordinateur, et ainsi des mondes virtuels. À n'en pas douter, Chalmers (2022 [2017], p. 13) revendique ce laissez-faire : « Sur mon iPhone, il y a des dizaines de mondes virtuels ». Il peut être tentant, à partir de là, d'intenter un procès de laxisme terminologique au digitaliste : parler d'un

---

<sup>3</sup> Dans cet article, « virtuel » et « digital » sont des termes techniques, empruntés à Chalmers. J'utilise l'adjectif « numérique » de manière plus lâche, principalement pour parler de représentations, d'environnements et d'interfaces qui sont *générés par ordinateurs*.

<sup>4</sup> Identifier les mondes fictionnels (ou virtuels) à des classes de propositions *simpliciter* pose des problèmes : voir Walton (1990, p. 66-67). Pour rester clair, je ne m'embarrasse pas, à ce stade, de trop de subtilités.

logiciel de traitement de texte comme d'un monde est certainement curieux. Après tout, lorsqu'on invoque des mondes, c'est pour amener l'idée d'une *totalité* : c'est d'ailleurs la perspective du fictionaliste, pour qui un monde fictionnel est une totalité de *propositions* vraies dans la fiction, déterminée par une représentation particulière. Cependant, un tel procès n'est pas un argument. Et le digitaliste pourrait rétorquer qu'un monde virtuel est une totalité d'*objets*, de *propriétés* et d'*événements* virtuels, déterminée par un environnement particulier. Pour défaire le digitalisme, il faut s'intéresser à ces choses qui, d'après lui, composent les mondes virtuels.

## 2. Digitalisme virtuel

### 2.1 Critique du digitalisme des objets virtuels

Le digitalisme des *objets virtuels* de Chalmers n'est pas, d'après moi, une menace pour le fictionalisme. Bien sûr, Chalmers lui-même revendique le contraire. Cependant, les arguments digitalistes mènent à une position qui paraîtra, même aux yeux d'un fictionaliste forcené, ontologiquement acceptable.

En premier lieu, il faut souligner une confusion. En différents endroits, Chalmers entretient une ambiguïté : ainsi que le montrent McDonnell et Wildman (2019), il alterne entre une version forte et une version faible du digitalisme. D'après la version *forte*, il y a une *identité* entre les objets, propriétés et événements virtuels et leurs homologues digitaux (*A* et *B* sont la même chose). D'après la version *faible*, il y a seulement une relation de *dépendance* entre eux (*A* et *B* sont des choses distinctes). En somme, Kerafyrn, notre monstre virtuel, soit *est* soit *dépend* de bits, de structures de données. La différence est ontologique : selon la version que l'on préfère, l'inventaire du monde sera plus ou moins peuplé, la version forte étant la plus parcimonieuse.

L'ambiguïté est particulièrement préjudiciable dans la discussion des objets virtuels. McDonnell et Wildman (2019, p. 376-377) montrent encore que les deux arguments de Chalmers pour le digitalisme des objets virtuels, l'argument par la puissance causale et l'argument par la perception, ne sont *valides* que dans une interprétation *forte* des prémisses et des conclusions.

L'argument par la puissance causale, pour mémoire, est le suivant :

- (P1) les entités virtuelles ont des capacités causales particulières ;
- (P2) les entités digitales (et seulement elles) ont réellement ces capacités causales ;
- ∴ les entités virtuelles sont des entités digitales.

Formellement, l'argument de la puissance causale ressemble de près à une *identification théorique*. Il généralise, grossièrement, le raisonnement suivant<sup>5</sup> :

- (P1') l'entité virtuelle *A* = l'entité qui cause typiquement *C* (par définition) ;
- (P2') l'entité qui cause typiquement *C* = l'entité digitale *B* (fait empirique) ;
- ∴ l'entité virtuelle *A* = l'entité digitale *B* (par transitivité de l'identité).

---

<sup>5</sup> Ce qui suit est inspiré d'un argument de Lewis (1972).

Pour le dire autrement : si la *signification des mots* est bien ainsi que la décrit (P1') et si les *sciences computationnelles* sont bien en mesure d'établir (P2'), alors elles ne nous laissent pas d'autre choix que d'admettre l'identification du virtuel et du digital. La version forte du digitalisme est bien en cause : l'argument établit une *réduction* du domaine du virtuel à celui du digital.

Face à ces raisonnements, le fictionaliste n'a pas à frémir. Une réduction de *A* à *B* est rétentive ou éliminative : respectivement, elle préserve ou remplace l'entité réduite. Une identification théorique est une réduction rétentive. Les arguments de cette forme se sont historiquement développés dans les débats de philosophie des sciences et de l'esprit. Ils prétendaient, par exemple, permettre d'établir que les états mentaux (souvent la douleur) ne sont rien de plus que des états physiques, des processus cérébraux (souvent l'activation des fibres C). En conséquence, ce que l'argument de la puissance causale, au mieux, établit, c'est que les prétendues entités virtuelles ne sont rien de plus que des entités digitales, des processus computationnels : rien n'est virtuel *over and above*, pour emprunter une expression chère à Smart (1959), du digital. De même qu'un argument d'identification psychophysique permet de nier un dualisme des substances, l'argument de Chalmers, même s'il était correct, point sur lequel je ne me suis pas prononcé, conduit à un réalisme virtuel ténu<sup>6</sup>. Qui plus est, il me paraît tout à fait plausible de reformuler l'argument de manière plus faible, en utilisant des propositions conditionnelles plutôt que des propositions d'identité. Ce faisant, une interprétation éliminative de la réduction devient accessible. Ainsi, qu'il admette l'identification, ou qu'il lui préfère l'élimination, le fictionaliste n'est pas réellement menacé par l'argument.

## 2.2 Critique du digitalisme des propriétés virtuelles

Le fictionaliste ne se contredirait, à mon avis, en rien en admettant qu'il existe des objets digitaux – des *bits*, des structures de données. En revanche, ce qu'il doit récuser, ce sont les *propriétés virtuelles* que le digitaliste prétend attribuer aux objets digitaux.

Derrière la théorie des propriétés virtuelles se joue la *cohérence* du digitalisme. Voici pourquoi. En suivant les analyses de Chalmers exposées dans la partie précédente, nous avons : un objet virtuel *A* = un objet digital *B*. Le problème est que *A* et *B* n'ont, semble-t-il, jamais les mêmes propriétés. Dans un environnement numérique comme *Everquest*, *A*, disons Kerafyrm, est peut-être un dragon translucide, mais *B*, qui est une structure de données, n'est ni un dragon ni translucide. Or, selon la contraposée du principe d'indiscernabilité des identiques, il suit que :  $A \neq B$ <sup>7</sup>. Pour contrevvenir à ce raisonnement,

---

<sup>6</sup> Il est possible de présenter mon raisonnement sans le détour par la philosophie de l'esprit. En réponse à plusieurs objecteurs, Chalmers (2019, p. 456) a précisé ce qu'il entend par objet *digital*. Il propose alors quatre acceptions également acceptables du terme. Les deux premières correspondent à la version forte (identitaire) du digitalisme : (1) un objet digital est « un *bit*, un 0 ou un 1 dans un système computationnel » ; (2) un objet digital est « une structure de données : un objet computationnel constitué par des bits mais individué computationnellement ». Les deux dernières correspondent à la version faible (dépendantiste) du digitalisme : (3) un objet digital est un « objet complètement fondé (*grounded*) sur des structures de données » ; (4) un objet digital est un « objet fondé sur des structures de données [...] et des propriétés mentales ». Dans les arguments pour le digitalisme des objets virtuels, les objets digitaux mentionnés ne font pas référence à des entités de haut niveau (sens (3) et (4)) : sans cela, par exemple, les prémisses (P1) et (P2) de l'argument de la puissance causale seraient contradictoires. C'est l'analyse que l'on doit à McDonnell et Wildmann. Donc, ce que les arguments proposés permettent, au mieux, de dire, c'est que les objets virtuels sont des objets digitaux au sens (1) et (2).

<sup>7</sup> Le principe d'indiscernabilité des identiques, qui est la moins controversée des deux lois de Leibniz, stipule que l'identité de deux choses a pour condition nécessaire qu'elles aient exactement les mêmes propriétés.

Chalmers inocule au digitalisme le germe d'une véritable *inflation ontologique*. Il introduit sa distinction entre propriétés non virtuelles et propriétés virtuelles par recours à un *principe de reproduction ontologique* : « Pour toute propriété  $X$ , il y aura une propriété virtuelle  $X$  correspondante. Lorsqu'un objet non virtuel possède  $X$ , l'objet virtuel correspondant aura la propriété virtuelle  $X$ . » (Chalmers 2022 [2017], p. 13)<sup>8</sup>

Il décrète, grossièrement, qu'une entité digitale  $A$  possède une propriété virtuelle  $P$ , dès lors que, lorsqu'elle est perçue dans des circonstances normales pour l'environnement numérique  $C$ ,  $A$  produit une expérience de  $P$ . La *condition de circonstances* est décisive. Une structure de données n'est pas rouge au sens ordinaire, mais elle est *virtuellement* rouge parce qu'elle cause une expérience rougeâtre à celui qui, par exemple, l'appréhende muni d'un casque de réalité virtuelle. Le grand dédoublement sauve ainsi le digitalisme d'une crise métaphysique précoce.

Pourquoi admettre le principe ontologique de dédoublement ? Pourquoi admettre une différence ontologique sur la seule base d'une condition de circonstances ? Derrière la décision d'une inflation des propriétés se trouve, d'après moi, un autre principe ontologique, implicite, qu'on peut nommer *principe d'innovation ontologique*. Il est grossièrement celui-ci :

Pour tout  $x$  et n'importe quel  $P$  tel que  $x$  n'est pas  $P$ , si  $x$  dépend d'une technologie  $T$  et  $x$  produit des expériences de  $P$  dans des circonstances normales pour  $T$ , alors il existe une propriété spéciale  $P^T$  correspondant à  $P$  et  $x$  est  $P^T$ .

La maxime permet de décider de l'addition d'au moins *une* propriété d'une *nouvelle sorte* dans l'inventaire du monde<sup>9</sup>. À partir de là, les analyses de Chalmers mènent bien à la reconnaissance de *quelques* propriétés virtuelles. Et il paraît plausible, au moins un peu plus qu'avant, de recourir à la *généralisation* proposée par le principe de reproduction. Aucun de ces principes n'est *parcimonieux* : ils multiplient sans nécessité les propriétés et les types de propriétés. Prenez une vieille pellicule cinématographique. Elle est composée d'un ensemble de photogrammes, c'est-à-dire d'images fixes. Or, dans des circonstances normales *pour le cinéma*, la bobine produit une expérience de mouvement. La situation est tout à fait analogue à celle qui conduisait le digitaliste sur la voie du dédoublement ontologique. Cependant, la technologie et les circonstances pertinentes ne sont pas numériques : il est faux que la bobine soit *virtuellement* une chose en mouvement. D'après moi, les principes qui menaient à un dédoublement ontologique devraient conduire, cette fois, à *tripler* l'ontologie, pour admettre que la bobine est *cinématographiquement* une chose en mouvement. À l'aune de l'histoire des techniques, il conviendrait peut-être de la

---

Formellement :  $(x)(y)[(x = y) \rightarrow (P)(Px \equiv Py)]$ . La contraposée du principe, qui lui est logiquement équivalente, stipule que s'il existe une propriété que deux choses n'ont pas en commun, alors ces choses ne sont pas identiques. Formellement :  $(x)(y)[\exists(P)((Px \wedge \neg Py) \vee (\neg Px \wedge Py)) \rightarrow \neg(x = y)]$ .

<sup>8</sup> Chalmers ne donne pas d'argument en faveur de la généralisation (« pour toute propriété ») de la reproduction. D'après ses exemples récurrents, clairement défendus, les propriétés de *couleurs* et les propriétés *spatiales*, au moins, ont des contreparties virtuelles. Je comprends le raisonnement ainsi : les propriétés de couleurs et spatiales ont des contreparties en vertu du *principe d'innovation ontologique* (décrit plus bas), alors que les autres héritent de contreparties en vertu du *principe de reproduction ontologique*.

<sup>9</sup> Chalmers pourrait refuser le principe général d'innovation, mais il devrait alors admettre une version restreinte du principe qui n'opère que pour les propriétés virtuelles : un tel principe restreint me paraîtrait parfaitement *ad hoc*.

quadrupler, de la quintupler... Pour un nombre  $n$  de révolutions technologiques et ontologiques, l'inventaire du monde comprendrait alors en lieu et place de chaque propriété un  $n$ -uple de propriétés, par exemple ( $rouge_1, \dots, rouge_n$ ), dont les composants seraient phénoménalement indiscernables. Le prix pour secourir le digitalisme des objets virtuels est très élevé.

Je propose, indépendamment du problème de parcimonie, un *argument de l'erreur*. Il se peut qu'une expérience rougeâtre provoquée par une bobine de film et une expérience rougeâtre provoquée par une structure de données soient *identiques*. Pourtant, classer en choses rouges l'écran où est projetée la bobine et le casque qui est relié à la structure de données est, d'après l'ontologie que j'impute à Chalmers, une *erreur* : les expériences rougeâtres sont des expériences de *différents* rouges parce qu'elles se déroulent dans des circonstances très distinctes. Aussi, puisque, pour la plupart d'entre nous, nous ignorons ces différences ontologiques, nous n'avons qu'une compréhension *tronquée* des phénomènes ordinaires et virtuels. Par exemple, un nuancier numérique *parfait*, présentant virtuellement des couleurs correspondant exactement à celles avec lesquelles une façade pourrait être repeinte, n'exemplifie pas, ne présente pas vraiment des *échantillons* de ces teintes : penser le contraire est une erreur catégorielle<sup>10</sup>. L'argument est épistémologique : le philosophe digitaliste est conduit à attribuer très massivement des erreurs aux non-philosophes ; contre ses intentions réalistes, il est aussi mené à penser que l'expérience du virtuel est largement trompeuse. Or, vraisemblablement, personne ne commet de telles erreurs<sup>11</sup>.

Mais la véritable critique est qu'il existe une alternative parcimonieuse bien plus pertinente. Une bobine *n'est pas* une chose en mouvement, pas plus qu'une structure de données *n'est* un dragon translucide. En revanche, bobine et structure de données *représentent* des choses mouvantes, ou des créatures fantastiques. Il est superflu d'amonceler les opérateurs : il n'y a pas, dans telles circonstances, « virtuellement » du mouvement et des monstres cracheurs de feu, alors que, dans telles autres circonstances, ils sont « cinématographiquement » présents. En revanche, il est, chaque fois, *fictionnel*, vrai dans les mondes de représentations, que ces choses se produisent. C'est la réponse fictionaliste.

---

<sup>10</sup> Dans la *pratique*, les nuanciers numériques ne remplacent pas les nuanciers matériels, par exemple parce qu'un écran d'ordinateur risque de ne pas être correctement calibré. Dans l'exemple, ce n'est pas un souci, puisque je peux postuler, grâce aux définitions de Chalmers, qu'ils provoquent les *mêmes* expériences.

<sup>11</sup> Un reproche peut m'être fait. L'argument de l'erreur comme l'argument de la parcimonie portent sur des qualités *secondes* (couleurs, odeurs, etc.), dont l'ontologie est âprement débattue depuis des siècles. Or, mes critiques seront bien plus difficiles à exprimer à l'encontre des qualités *premières* (formelles, géométriques, etc.). Une raison à cela se trouve en philosophie des sciences et en physique computationnelle. Par exemple, pour Morrison (2015, p. 90), les modélisations (qu'elle qualifie de) fictionnelles mettent en lumière « certains types de caractéristiques structurelles qu'elles partagent avec [ce qu'elles modélisent] ». Elles *exemplifient* des propriétés structurelles qu'elles possèdent réellement et que possèdent ce qu'elles représentent. À première vue, il n'y a plus ni erreur, ni inflation ontologique ici : les propriétés virtuelles ont des homologues ordinaires et sont réelles. Ma réponse est la suivante : pour qu'une telle lecture s'applique à Chalmers, il faudrait expliquer qu'il y a deux manières de *posséder* et d'*exemplifier* une propriété (littéralement ou virtuellement) ; or, les principes métaphysiques responsables de la distinction entre ces modes de possession et d'exemplification – qu'il reste à formuler – risquent d'être sujets à des objections similaires à celles proposées ici, conduisant à une multiplication discutable de ces relations. Je remercie un lecteur anonyme pour cette discussion.

### 3. Fictionalisme virtuel

#### 3.1 Fictionalisme de la représentation

Le fictionalisme des mondes virtuels que je propose, qui est aussi celui des auteurs mentionnés en 2.2, emprunte beaucoup au fictionalisme de la *représentation* de Walton (1990)<sup>12</sup>.

Tout d'abord est empruntée une *catégorie*. Walton (1990, p. 2) a « forgé une nouvelle catégorie qui est une modification de principe [...] de la notion ordinaire d'art représentationnel ». Dans cette perspective, les représentations sont définies par comparaison aux jouets, parce que, défend Walton, ce que font les esthètes face aux arts représentationnels, par exemple à *Grands chevaux bleus* de Franz Marc, n'est pas bien différent, sinon en complexité, de ce que font les enfants lors de leurs jeux de faire-semblant, par exemple lorsqu'ils chahutent sur des chevaux à bascule. Nous, joueurs et esthètes, *imaginons* des chevaux. Dans la terminologie introduite, la peinture et le jouet sont des *supports* imaginatifs. Les nuages, leurs formes fugaces et évocatrices, et les branches, montées à califourchon puis abandonnées sur les chemins, sont aussi des supports, mais, contrairement aux œuvres et aux jouets, ils sont des supports éphémères, qui ne soutiendront qu'un unique jeu de faire-semblant. Sur cette différence, Walton (1990, p. 51) construit sa catégorie : les représentations sont les choses qui ont pour *fonction* d'être des supports dans certaines sortes de jeux de faire-semblant. Puisque, dans ce sens technique, toutes les représentations comptent comme des fictions et réciproquement, il sera dès maintenant noté : représentations<sub>f</sub>.

Tout le monde s'entendra sur le fait que l'imagination a une relation étroite à la fiction : brandir ce rapprochement est, plaisante Walton (1990, p. 5), comme « sortir un lapin » non de son chapeau, mais « d'un clapier ». Pourtant, une théorie permettant de clarifier la relation n'est ni chose commune ni chose anodine.

Contre une idée répandue, cela demande d'admettre, suivant Walton (1990, p. 39), que l'*imagination* est « contrainte », soumise à des *normes* : dans nos jeux de faire-semblant, nous n'imaginons pas n'importe quoi, n'importe comment. Lorsqu'on lit *Le Seigneur des anneaux*, on imagine qu'il y a des hobbits, des dragons et des magiciens, qu'un petit homme nommé Frodon garde l'Anneau unique caché pendant 17 ans, et qu'il part pour Bree en espérant retrouver Gandalf. En revanche, on n'imagine généralement pas qu'Harry Potter, après avoir éconduit Grand-Pas à grands coups de baguette magique, attend Frodon à l'auberge du Poney Fringant. Bien sûr, on *peut* imaginer Harry rossant Grand-Pas. Mais, ce faisant, on se sera *arrêté* de lire pour faire tout autre chose : à savoir, se lancer dans un *autre* jeu de faire-semblant qui n'est pas *autorisé* – même s'il peut être *causé* – par l'œuvre. Dire de quelque chose qu'il *fonctionne* comme support implique que certains jeux de faire-semblant sont autorisés et d'autres non autorisés pour lui. Dans l'engagement fictionnel, l'imagination est réglée.

C'est là, d'après Walton (1990, p. 39), que « réside la clé de la notion de vérité fictionnelle ». Si :

(r) il est *autorisé* d'imaginer que Frodon rencontre Grand-Pas au Poney Fringant,

---

<sup>12</sup> Malheureusement, Walton (1990) n'est toujours pas traduit. À défaut, on peut se rabattre sur Schuppert (2021) pour une étude francophone de la théorie waltonienne de la représentation.



c'est parce que :

(s) il est *fictionnel* que Frodon rencontre Grand-pas au Poney Fringuant.

En d'autres termes : une proposition qui est *fictionnellement vraie* est *nécessairement* une proposition qu'il est *prescrit d'imaginer*<sup>13</sup>. Cependant, la caractérisation de la fictionalité doit être proprement qualifiée. Aucune proposition n'est absolument fictionnelle : une proposition est toujours fictionnelle *relativement* à une *œuvre*, ou à un *jeu* de faire-semblant. Par exemple, ce n'est pas parce que, relativement à la saga de J.K. Rowling, il est fictionnellement vrai qu'Harry Potter existe qu'il en est de même relativement au *Seigneur des anneaux*. De même, aucune proposition n'est absolument prescrite à l'imagination : une prescription à imaginer est toujours *relative aux objectifs* des joueurs. Très prosaïquement, vous n'avez pas à imaginer *maintenant* que Harry Potter existe. Ainsi, pour une représentation<sub>f</sub> *w*, si *p* est fictionnellement vrai de *w*, alors *w* prescrit d'imaginer *p* dès lors que l'on cherche à apprécier pleinement *w*.

Rassemblant la théorie générale de la représentation et la théorie de la fictionalité, nous obtenons le tableau suivant : les supports *autorisent* certains jeux imaginatifs, parce que, en vertu de leurs propriétés matérielles (marques, taches, sons) et de principes dits générationnels, ils indiquent des propositions qu'ils rendent *fictionnellement vraies*<sup>14</sup>. Les supports sont, de ce fait, associés à des *mondes fictionnels*, des classes de propositions fictionnelles. À partir de là, Walton introduit une distinction entre deux sortes de *mondes fictionnels* : le monde de *l'œuvre* et le monde du *jeu*.

- Les *mondes des œuvres* comprennent seulement les propositions fictionnelles générées par les *œuvres* elles-mêmes.
- Les *mondes des jeux* comprennent les propositions fictionnelles générées par n'importe quels supports du jeu de faire-semblant : généralement, les œuvres ainsi que les *participants* – à savoir, nous qui apprécions ces œuvres.

Autrement dit, nous aussi sommes des supports, dits réflexifs, qui, en vertu de nos faits et gestes et de principes de génération, rendent fictionnelles des propositions qui sont à propos de nous. Prenons un bref argument. Nous lisons et relisons nos livres préférés. Nous connaissons bien, de ce fait, les événements du monde fictionnel *de l'œuvre*. Par exemple, Vincent Granata sait que, dans le monde du *Seigneur des anneaux*, les hobbits existent, prennent habituellement six repas par jour et sauvent la Terre du milieu. Rouvrant le livre, un nouveau jeu de faire-semblant avec le *Seigneur des anneaux* s'entame. Dans le monde fictionnel de ce *jeu*, Vincent ignore tout de ces créatures étranges et courageuses. De ce fait, il est autorisé, pour Vincent, *d'imaginer apprendre* que les hobbits existent et sont vaillants. C'est là un aspect crucial de son expérience renouvelée. En revanche, il est fictionnellement faux dans le monde du *Seigneur des anneaux* que Vincent connaît quelque chose, ou ne connaît rien des hobbits. Reprenez vous-même le

---

<sup>13</sup> La définition de la fictionalité que Walton a initialement défendue a été récemment abandonnée, au profit d'une simple condition nécessaire : voir Walton (2015). Certains (Woodward 2016, Walters 2017) ont proposé des amendements à la définition initiale. Je ne suis pas convaincu qu'ils restaurent l'intégrité du cadre waltonien. Pour le présent article, je me contente de la condition nécessaire. De plus, j'ignore encore plusieurs qualifications : concernant les principes de génération qui opèrent selon le contexte (1990, p. 38), concernant la saillance des vérités fictionnelles (1990, p. 40). J'ignore également qu'il s'agit d'une définition locale de la fictionalité (1990, ch. 1.6).

<sup>14</sup> Sur les principes de génération : voir Walton (1990, ch. 4).

livre : vous constaterez que Vincent Granata ne fait pas partie du monde de l'œuvre. Les deux sortes de mondes ont beaucoup en commun : tout ce qui est fictionnel du monde de l'œuvre l'est également du monde du jeu avec l'œuvre – la réciproque est fautive. La différence majeure est que, dans des circonstances normales, il est fictionnel du monde du jeu, mais non du monde de l'œuvre, que les participants existent.

### 3.2 Fictions et interactions

Fort de ce cadre, le fictionalisme des mondes virtuels endosse la thèse selon laquelle *quelques* mondes virtuels sont, en fait, des mondes fictionnels.

Pour argumenter en faveur de la thèse, je vais montrer qu'il existe des environnements numériques qui sont des *représentations<sub>f</sub>* et qui sont, de ce fait, associés à des *mondes fictionnels*. L'argument repose sur l'idée que les *jeux vidéo* sont, canoniquement, des *représentations<sub>f</sub>*<sup>15</sup>. L'hypothèse est, au moins, plausible. D'après elle, *Everquest*, par exemple, est un support imaginaire. Ses serveurs distants, son programme encodé sur mon ordinateur, les images, les sons et les textes qu'ensemble ils génèrent déterminent ce qui, fictionnellement, existe et se passe. Il y a bien un monde fictionnel d'*Everquest*. Par là même, le jeu vidéo me prescrit d'imaginer, par exemple, que Kerafyrm est bien réveillé et qu'il s'approche dangereusement<sup>16</sup>. Pour prendre un autre exemple, en dépit de son histoire minimaliste, il y a incontestablement un monde fictionnel de *Space Invaders*, puisque l'agencement de blocs de pixels que génère le programme sur mon écran représente<sub>f</sub>, et ainsi me demande d'imaginer des envahisseurs cosmiques sur le point d'aborder la Terre. En cela, *Space Invaders* et *Everquest* sont *significativement similaires* au *Seigneur des anneaux*.

Sous cette hypothèse, l'argument complet est le suivant. Il n'existe pas de propriétés *virtuelles* que possèderaient des objets *virtuels*. Or, s'il en est ainsi, alors les mondes « virtuels » des *jeux vidéo* ne sont pas véritablement composés de tels objets et propriétés. En revanche, sont associés aux jeux vidéo des *mondes fictionnels* pour lesquels il est fictionnellement vrai que certains objets ont certaines propriétés. À partir de là, il me paraît naturel de penser que, dans le cas de ces jeux vidéo au moins, ce qu'on appelle mondes « virtuels », ce sont des mondes fictionnels attachés à des *représentations<sub>f</sub>*. Autrement dit, quelques mondes prétendument virtuels sont en vérité des mondes fictionnels.

Cependant, le raisonnement ne sera audible qu'à partir du moment où le fictionalisme virtuel sera en mesure de rendre compte des *différences significatives* qui existent entre *Everquest* et *Le Seigneur des anneaux*. La voie la plus prometteuse est de classer la grande majorité des jeux vidéo comme des *représentations<sub>f</sub> interactives* et la plupart des romans comme des *représentations<sub>f</sub> non interactives*. Le problème est que la notion d'interaction est hautement ambiguë. Toutes les œuvres sont, en un sens *prosaïque*, interactives : par exemple, tourner les pages d'un roman est bien une interaction que l'appréciation de l'œuvre exige. Une définition claire et précise des *représentations<sub>f</sub> interactives* est requise.

---

<sup>15</sup> De manière plus tranchée, Meskin et Robson (2012, p.206) affirment que « les jeux vidéo sont virtuellement tous, sinon tous, des walt-fictions ».

<sup>16</sup> Dans le présent article, je délaisse les subtilités touchant à la variété des consignes et des activités imaginatives. Pour une étude des sortes d'imaginations et des prescriptions correspondantes, on peut lire Walton (1990, ch.1 et part. II), ou encore Schuppert (2021, IV et VII).

Pour mon propos, la notion d'interaction pertinente doit être abordée en termes de *fictionnalité*. L'idée n'est pas déraisonnable. Les différences d'interactions semblent bien avoir rapport à *ce* qu'il se passe dans les mondes fictionnels et *comment* advient ce qu'il s'y passe. Les mondes fictionnels vidéoludiques paraissent être le fruit des interactions entre les *joueurs* et les *supports* représentationnels, ce d'une manière bien plus significative que dans le cas des mondes fictionnels romanesques. De fait, contrairement à ce que suggèrent les théories de la fictionnalité prenant les œuvres littéraires pour cas paradigmatiques, les intentions auctoriales ne font pas ultimement autorité quant à ce qui est, ici, vrai dans la fiction<sup>17</sup>. Il est possible que les développeurs d'un jeu croient, désirent et programment avec l'intention qu'il soit fictionnel que non-*p*, mais qu'il s'avère que, fictionnellement, *p*.

Par exemple, les développeurs d'*Everquest* ont cru s'assurer que :

(t) fictionnellement, Kerafyr le Dormeur est invincible.

Cependant, les joueurs d'*Everquest* sont responsables du fait que :

(u) fictionnellement, Kerafyr le Dormeur fut vaincu.

L'histoire a des atours de légende. Le grand dragon prismatique, programmé pour ne jamais être vaincu, fut défait dans les règles du jeu. Une proposition peut sans conteste être fictionnelle *en dépit* des auteurs d'une représentation<sub>f</sub>. Pour rendre compte de la notion d'interactivité et fonder, en dernière analyse, l'argument fictionaliste, il faut se tourner vers les spécificités des mondes fictionnels vidéoludiques.

### 3.3 Mondes fictionnels vidéoludiques

La théorie de la fictionnalité de Walton, notamment parce qu'elle est anti-intentionaliste, est pleine de promesses pour l'enquête sur les mondes fictionnels vidéoludiques. Cependant, elle ne s'applique pas sans difficulté.

Les mondes fictionnels vidéoludiques sont sujets à un *problème d'identité*. Nous l'avons évoqué, un monde fictionnel est, grossièrement, identifié à une classe de propositions  $\{p_1, \dots, p_n\}$ . Supposons que *A* et *B* jouent séparément au même jeu vidéo. Dans leurs parties respectives, *A* et *B* sont susceptibles de rendre des propositions très différentes fictionnellement vraies : par exemple,  $\{p_1, \neg p_2, p_3, p_4, \dots, p_n\}$  pour *A* et  $\{\neg p_1, p_2, p_4, \dots, p_n\}$  pour *B*. Ici, l'alternative entre  $p_1, \neg p_2$  et  $\neg p_1, p_2$  pourrait simplement être : choisir entre un héros qui est un homme et non une femme, ou une femme et non un homme. Et *A* pourrait avoir rendu  $p_3$  fictionnel par une quête secondaire, facultative, que *B* n'aurait pas trouvée dans sa propre partie. Les mondes fictionnels co-construits par *A* et par *B* ne sont pas identiques.

Pour prendre un exemple concret, pour le monde fictionnel d'*Everquest*, il existe une règle telle que, *si* :

(v) Kerafyr est réveillé ;

---

<sup>17</sup> Par exemple : Currie (1990), Lamarque et Olsen (1994), Davies (2007), Stock (2017).

alors :

(w) Kerafyrn sort de son antre pour se déchaîner avant de disparaître de Norrath.

Aussi, si les joueurs rendent fictionnellement vrai que  $v$ , ils rendent, de ce fait, fictionnellement vrai que  $w$ . Ce faisant, ils altèrent dramatiquement ce qui est fictionnel. L'événement est irréversible et ne peut se produire qu'une seule fois par serveur. Il y eut une époque durant laquelle quelques serveurs seulement avaient déclenché l'événement, donc où  $w$  était fictionnel et  $\neg w$  était fictionnel. On peut aisément imaginer que ce soit toujours le cas. De telles variations font le sel des œuvres représentationnelles<sub>f</sub> interactives. La difficulté est de clarifier à quelle classe de propositions est identifié le monde fictionnel de l'œuvre vidéoludique.

Le problème d'identité conduit à des divergences importantes dans le camp fictionaliste. De fait, il force à s'écarter des canons de la théorie de la fictionalité de Walton. Tavinor, par exemple, est prêt à *abandonner* la différence entre monde de l'œuvre et monde du jeu de faire-semblant : « Les jeux vidéo semblent saper la distinction entre les mondes du jeu et les mondes de l'œuvre, parce que le monde du jeu détermine de manière significative ce qui se passe dans la fiction. » (Tavinor 2009, p. 58)

Optant pour une autre réponse, Willis propose d'introduire une *troisième sorte* de monde fictionnel : « Il y a deux porteurs de contenus fictionnels pour les jeux vidéo : le jeu vidéo lui-même et les parties vidéoludiques individuelles. [...] Par exemple, « Le Commandant Shepard est une femme » est une vérité de la partie vidéoludique et « Lara Croft est Britannique » est une vérité du jeu vidéo. » (Willis, 2019, p. 46)

Ma préférence va cependant à la solution que proposent Wildman et Woodward (2018)<sup>18</sup>. Ils répondent au problème en termes d'*incomplétude fictionnelle*, ce qui leur permet ensuite de caractériser la sous-catégorie de représentations<sub>f</sub> interactives. Pour plus de lisibilité, j'adopte la notation suivante : «  $\mathbf{f}(p)$  » se lit « il est fictionnel que  $p$  ».

Les mondes fictionnels sont réputés pour être *incomplets*. Il arrive régulièrement que, pour quelques propositions  $p$ , il ne soit pas fictionnel que  $p$  (noté  $\neg\mathbf{f}(p)$ ) et il ne soit pas fictionnel que non- $p$  (noté  $\neg\mathbf{f}(\neg p)$ ). Par exemple, il n'est pas fictionnellement vrai des histoires de Conan Doyle que les cheveux de Sherlock Holmes sont en nombre pair, mais il n'est pas davantage fictionnellement vrai qu'ils sont en nombre impair. Wildman et Woodward remarquent que, dans une approche waltonienne de la fictionalité, deux sortes d'incomplétudes fictionnelles existent : l'incomplétude permissive et l'incomplétude prohibitive<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> Pour une discussion de la position de Tavinor, voir Meskin et Robson (2012) ; pour une discussion de la position de Willis, voir Ricksand (2020)

<sup>19</sup> Un petit glossaire peut être utile :

- $\neg\mathbf{f}(p)$  implique qu'il n'y a *aucune prescription* à imaginer  $p$  ;
- $\mathbf{f}(\neg p)$  implique qu'il y a une prescription à imaginer non- $p$  ;
- $\neg\mathbf{f}(\neg p)$  implique qu'il n'y a *aucune prescription* à imaginer non- $p$ .

La distinction de Wildman et Woodward repose fondamentalement sur le fait que rien ne correspond aux prescriptions à *ne pas* imaginer  $p$ , ou non  $p$  dans les discours régimentés en termes d'opérateur de fictionalité.

- Il y a incomplétude permissive lorsque  $\neg f(p)$  et  $\neg f(\neg p)$  et qu'il n'y a aucune prescription à ne pas imaginer que  $p$  et aucune prescription à ne pas imaginer que non- $p$ .

En lisant les histoires de Conan Doyle, imaginer que les cheveux de Holmes sont en nombre pair est tout autant *permis* que de les imaginer en nombre impair.

- Il y a *incomplétude prohibitive* lorsque  $\neg f(p)$  et  $\neg f(\neg p)$  et qu'il n'y a aucune prescription à imaginer que  $p$  et aucune prescription à imaginer que non- $p$ .

D'après les deux auteurs (2019, p. 118), il est plausible que *Blade Runner* nous *interdise* d'imaginer que Deckard soit un humain comme d'imaginer qu'il soit un répliquant : « En d'autres termes, embrasser pleinement l'ambiguïté de *Blade Runner* implique de participer à un jeu de faire-semblant qui ne résout pas la question de savoir si Deckard est ou non humain ». Wildman et Woodman prennent délibérément un exemple qui prête à controverse : par ce moyen, ils montrent que la séparation entre incomplétude permissive et incomplétude prohibitive est parfois esthétiquement cruciale.

Pour Wildman et Woodward, les représentations  $f$  *interactives* présentent une *troisième sorte* d'incomplétude. Elle demande de considérer la distinction entre monde de l'œuvre et monde du jeu. Pour alléger les formulations, j'écris  $f_W$  pour parler de ce qui est vrai d'un monde de l'œuvre (*work world*) et  $f_G$  pour ce qui est vrai d'un monde du jeu (*game world*). Les mondes *des œuvres* vidéoludiques ont intrinsèquement des incomplétudes standards : pour quelques propositions  $p$ ,  $\neg f_W(p)$  et  $\neg f_W(\neg p)$ . Cependant, les œuvres vidéoludiques demandent de *résoudre* ces incomplétudes dans les mondes *des jeux* : par ses actions, le joueur doit générer soit  $f_G(p)$ , soit  $f_G(\neg p)$ . Par exemple, dans *Witcher 3*, le parcours narratif conduit le joueur à un choix : tuer ou épargner le baron de la pègre nommé le Petit Bâtard. Autrement dit, le joueur est contraint d'agir réellement sur sa manette ou son clavier de sorte que, dans le monde de son jeu avec *Witcher 3*, Geralt de Riv exécute le Petit Bâtard, ou bien, au contraire, lui laisse la vie sauve. Mais, dans le monde de l'œuvre de *Witcher 3*, il n'est ni fictionnel que Geralt tue le Petit Bâtard ni qu'il lui laisse la vie. Les deux philosophes nomment cela une *incomplétude à choix forcé*. D'après moi, le secret est que, dans les mondes des jeux vidéoludiques, nous sommes des *supports*, mais, contrairement à ce qui se passe face à des représentations  $f$  plus traditionnelles, nous ne sommes pas *que* des supports *réflexifs*. Autrement dit, par nos actes, nous ne générons pas uniquement des propositions fictionnelles *à propos de nous*, mais aussi des propositions fictionnelles concernant exclusivement, par exemple, Geralt de Riv, ou Kerafyrm. Parce qu'il en est ainsi, nous avons la capacité de résoudre certaines incomplétudes des mondes vidéoludiques.

À partir de là, une *définition de l'interactivité* est suggérée : une représentation  $f$  est *interactive* si et seulement si le monde fictionnel de l'œuvre qui lui est associé présente de l'incomplétude à choix forcé. Le *problème d'identité* trouve aussi une réponse. Les parties de deux joueurs d'une même œuvre vidéoludique, comme *Witcher III*, alimentent des mondes du jeu distincts, alors que tous les joueurs d'un serveur d'*Everquest* partagent un même monde du jeu. Les mondes de ces œuvres vidéoludiques sont eux composés de

« trous » à choix forcé<sup>20</sup>. Entre nos mains sont maintenant réunis tous les éléments permettant de soutenir l'argument concluant que *quelques* mondes virtuels sont, en fait, des mondes fictionnels.

## 4. Les limites du fictionalisme virtuel

### 4.1 Les environnements et objets numériques

Le fictionalisme des mondes virtuels que je propose est fermement opposé au réalisme virtuel. Pourtant, je suis prêt, dans une certaine mesure, à le modérer. Je ferai apparaître les raisons de ces réserves en notant que le programme réaliste repose sur *deux intuitions* que l'irréaliste doit à son tour prendre en compte s'il espère convaincre.

La première de ces intuitions est la suivante : il y a des choses qui ne sont pas seulement *virtuellement* des *P*, mais qui sont également des *P tout court* ! Un dragon virtuel n'est certainement pas un dragon tout court. En revanche, une bibliothèque virtuelle est bien une bibliothèque, sans qualification. D'autres cas sont proposés : par exemple, Chalmers (2022 [2017], p. 14) prend une calculatrice virtuelle pour une véritable calculatrice, et Aarseth (2007, p. 39-43) défend qu'un labyrinthe virtuel est un véritable labyrinthe. J'admets tout à fait le constat général : il y a des bibliothèques numériques ; mais il en est ainsi notamment, parce qu'il y a des livres numériques ; et de tels livres existent, parce qu'il y a des structures de données physiquement instanciées qui comptent comme des répliques de n'importe quel exemplaire papier, par exemple, du *Seigneur des anneaux*. Pour faire cette réponse, tout ce qui est nécessaire, c'est un *critère d'identité* : aucun besoin de postuler un domaine de choses (ou, en l'occurrence, de propriétés) spéciales<sup>21</sup>. Cependant, il faut reconnaître une conséquence : il y a des *objets digitaux* qui ne sont ni des représentations d'autres choses, ni des représentations<sub>f</sub>, donc qui n'ont aucun rapport apparent avec des mondes fictionnels.

La seconde de ces intuitions est exprimée par Chalmers (2022 [2017], p. 21) en ces termes : « chaque environnement [numérique] implique un monde numérique, alors que seuls certains d'entre eux impliquent un monde fictionnel ». La formulation me paraît un peu malhonnête : dans l'approche de Chalmers, la nécessité des mondes digitaux pour les environnements numériques est donnée puisque, *par définition*, un monde digital est un environnement numérique. Bien comprise, l'idée reste pertinente. Nous pouvons habiller, pour ainsi dire, des interfaces numériques d'un costume fictionnel, mais ce maquillage n'est pas nécessaire à toutes les interfaces numériques. Ma messagerie universitaire n'est, à première vue, pas une représentation<sub>f</sub>, pas plus qu'elle n'en comporte, sinon, peut-être, le symbole visuel ici d'une lettre, là d'un dossier dont elle pourrait fonctionnellement se passer. Pour pousser plus loin le constat, il suffit de rappeler que toutes les interfaces

---

<sup>20</sup> Il suit de mes positions une conséquence importante. Dans la théorie initiale de Walton, représenter<sub>f</sub> *B*, pour une œuvre *A*, est *nécessairement* rendre fictionnel du monde de *A* qu'il y a *B*. Il paraît important de situer la condition nécessaire au niveau du monde de l'œuvre pour que les supports *ad hoc* (comme un nuage ressemblant à une tortue) qui n'ont que des mondes du *jeu*, ne représentent<sub>f</sub> pas ce qu'ils nous prescrivent d'imaginer (une tortue). Or, la théorie développée ici nous force à *abandonner* cette condition nécessaire. Ce qui est représenté par *Witcher 3*, par exemple la mort du Petit Bâtard, ne correspond en rien à ce qui se passe dans le monde de l'œuvre : à ce propos, le monde présente une incomplétude à choix forcé. Il faut mesurer l'importance de l'écart : par cette extension, le cadre de Walton n'est plus tout à fait une théorie de la *représentation*.

<sup>21</sup> Le critère d'identité inscriptionaliste (sémiotique et nominaliste) pour les œuvres littéraires est proposé par Goodman (1968).

numériques ne sont pas des interfaces graphiques, ou *GUI* (*Graphical User Interface*) : utiliser un terminal en ligne de commande ne m'a jamais demandé d'imaginer quoi que ce soit. Puisque j'admets également que ces interfaces existent et sont des entités digitales, une autre conséquence s'impose : il y a des *environnements numériques* qui ne sont pas des supports imaginatifs, donc qui n'ont aucun rapport apparent avec des mondes fictionnels.

Les deux intuitions réalistes sont, d'après moi, très largement correctes : telles que je les ai présentées, elles me paraissent irréprochables. De fait, elles tempèrent les ambitions fictionalistes, puisqu'elles impliquent qu'il existe des choses prétendument virtuelles qui ne sont pas du ressort de la philosophie de la représentation et de la fiction. Le fictionalisme virtuel ne peut décemment prétendre avoir toutes les réponses en matière de numérique<sup>22</sup>.

#### 4.2 Le problème des interfaces graphiques

Un *problème extensionnel* suit de l'acceptation de ces intuitions dans la démarche fictionaliste. Une part très importante des environnements numériques se situe soit dans une zone grise, ou plutôt une zone de combats entre représentation<sub>f</sub> et non-représentation<sub>f</sub>.

La source du problème est le fait que, d'après la théorie de Walton, toutes les images sont *par définition* des représentations<sub>f</sub> : pour cette raison, toutes les *interfaces graphiques* seront des représentations<sub>f</sub>. La plupart d'entre elles fonctionneront, je crois, de manière comparable à deux sortes de *cas limites* : l'*art abstrait* et les *panneaux de signalisation*.

- Une peinture abstraite est une représentation<sub>f</sub> *réflexive* : elle nous demande d'imaginer des choses à propos de *parties de l'œuvre elle-même*. Face à *L'Arc noir* de Kandinsky, nous devons imaginer *des formes colorées* qui la composent *qu'elles entretiennent certaines relations spatiales*.
- Un panneau de signalisation appartient à une représentation<sub>f</sub> *non fonctionnelle* : ici, la fonction de support n'est possédée que dans la mesure où elle est nécessaire pour comprendre l'instruction<sup>23</sup>. Face au panneau avertissant d'un passage pour piétons, nous n'avons pas à imaginer quoi que ce soit. Mais nous comprenons l'information parce que le panneau *pourrait être* employé comme le support d'un jeu de faire-semblant, dans lequel une personne traverse la rue.

---

<sup>22</sup> Partant de ces mêmes constats, une position légèrement différente se dégage : admettre un *réalisme* des objets virtuels et reconnaître un *fictionalisme* des propriétés virtuelles. La position mixte se tient et ce d'après mes propres raisonnements, puisqu'ils établissent que le réalisme tenu des objets virtuels est acceptable, mais que le réalisme des propriétés virtuelles ne l'est pas. D'après elle, nous pouvons attribuer des propriétés « virtuelles », qui sont en fait fictionnelles, à des objets réels, qui sont fondamentalement digitaux. Donc, la position mixte est compatible avec ce que je défends ici. Je le reconnais, à la condition que les propriétés fictionnelles soient toujours conçues comme des propriétés attribuées à des supports imaginatifs dans le cadre d'un jeu de faire-semblant. Je remercie chaleureusement un relecteur anonyme pour cette suggestion.

<sup>23</sup> Ceci n'est pas une définition des représentations non fonctionnelles, mais une caractérisation du cas spécial que constituent les panneaux de signalisation. Pour plus de précisions : sur la peinture non figurative, voir Walton (1990, p. 54-57) ; sur la signalétique routière, voir Walton (1990, p. 280-282).

Je vous livre ma lecture. La plupart des environnements numériques (applications mobiles, sites web) comprennent des interfaces graphiques où sont présents des symboles visuels organisés spatialement. Isolément, chacun d'entre eux compte comme une *représentation non fonctionnelle* à laquelle est associé un *monde fictionnel inerte*. Sur ma messagerie universitaire, la représentation de lettre ne me prescrit pas d'imaginer une lettre : comme pour le panneau, s'il est fictionnel qu'il y a une lettre, la consigne imaginative correspondante est impotente. Le monde fictionnel est inerte en ce sens : ce qui est fictionnellement vrai ne fonctionne pas comme prescription imaginative. De plus, ensemble, les éléments d'un environnement numérique fonctionnent comme une *représentation réflexive*, à laquelle est associé un monde fictionnel *minimal*. Dans la barre des tâches de mon ordinateur, il y a plusieurs logos : parmi eux, l'un témoigne de l'état de la connectivité wifi, l'autre de l'état de charge de la batterie. S'il est vrai que chacun de ces logos est lié à un monde fictionnel inerte, alors, dans l'un, il y a des ondes, dans l'autre, il y a une pile. En revanche, il n'y a pas un monde fictionnel commun où des *ondes* sont à côté d'une *pile*<sup>24</sup>. Au mieux, comme pour la peinture abstraite, nous devons imaginer à *propos d'éléments de l'interface*, c'est-à-dire de logos, non d'ondes et de piles, qu'ils entretiennent certaines relations spatiales. Généralement, nous avons donc : un monde fictionnel minimaliste entretenant des relations incertaines à une multitude de mondes fictionnels inertes. Ainsi, les thèses de Walton mènent à une analyse très curieuse, impliquant que la plupart des interfaces graphiques tombent, presque malgré elles, dans la catégorie des représentations<sub>f</sub>.

Ma critique est la suivante. La classification des interfaces graphiques en représentations<sub>f</sub> est réalisée sur la base de thèses *spéculatives* d'après lesquelles ces environnements suscitent des jeux imaginatifs *minimalistes* et portent des *potentialités* inactualisées de jeux imaginatifs. Ce que « minimalistes » et « potentiels » signifient est mystérieux. Ces termes suggèrent que l'imagination et ses normes aient un rôle qui soit tenu au point de paraître évanescant : de fait, les thèses critiquées supposent que les jeux imaginatifs en cause soient presque indétectables, voire complètement dispensables. Mais alors, qu'est-ce qui peut bien permettre d'affirmer qu'il y a, dans les cas en cause, un fonctionnement imaginatif ? Je n'en ai aucune idée. C'est pourquoi je me risque à qualifier ces thèses de purement spéculatives. Ce n'est pas asséner un argument « coup de poing » que de dire cela. Mais c'est une raison suffisante, d'après moi, pour rejeter certaines thèses de Walton : les prétendues représentations<sub>f</sub> non fonctionnelles ne sont pas des représentations<sub>f</sub><sup>25</sup> ; les interfaces graphiques ne sont pas par définition des représentations<sub>f</sub>.

<sup>24</sup> D'après moi, ce serait là un jeu de faire-semblant *ad hoc*, un peu comme reconnaître des formes dans des nuages, voir Walton (1990, p. 51, 61).

<sup>25</sup> À partir de là, j'assume, contre Walton, que :

- (1) Il existe un *A* tel que *A* représente *B* et *A* ne représente<sub>f</sub> pas *B* ;
- (2) Il existe un *C* tel que *C* est une image et *C* n'est pas une représentation<sub>f</sub>.

Voici mon raisonnement. Pour une supposée représentation<sub>f</sub> *non fonctionnelle*, *A*, (a) j'admets que *A* représente *B* en un sens ordinaire, par exemple que tel logo représente une lettre, mais (b) je refuse que *A* représente<sub>f</sub> *B* au motif que *A* aurait *potentiellement* pour fonction de servir de support. C'est en ce sens que j'exclus les représentations<sub>f</sub> non fonctionnelles de la catégorie des représentations<sub>f</sub>. À partir de là, il suit que (1). Du reste, (c) j'admets que *A* soit une image. Il suit que (2) : toutes les images ne sont pas par défaut des représentations<sub>f</sub>. Une brèche est ouverte : je dois donc refuser la théorie waltonienne de la dépicition.



#### 4.3 Le fictionalisme modéré en eau trouble

Ni le digitalisme de Chalmers ni un fictionalisme fidèle à Walton ne me paraissent tout à fait appropriés... Un fictionalisme *modéré*, à savoir qui refuse l'existence des *mondes virtuels* mais qui admet celle d'*objets digitaux* et d'*interfaces graphiques* non fictifs, est l'alternative la plus convaincante. Il permet de naviguer sur des eaux troubles, où les fictionalistes ne se hasardent généralement pas. Pour le montrer, je propose une brève discussion sur deux cas troublants inspirés par les remarques sur les intuitions réalistes. Le premier trouble concerne les *bibliothèques numériques*. Il est commun, pour les universitaires contemporains, de stocker numériquement des articles et des ouvrages. Imaginons que j'écrive un programme en ligne de commande, *bib-gen*, qui permette d'accéder par quelques mots-clés (un par item) aux fichiers .PDF ou .EPUB des livres concernés. Incontestablement, *bib-gen* n'est pas une représentation<sub>f</sub> de bibliothèque, mais c'est certainement une véritable bibliothèque. Maintenant, retenir les mots-clés de tous les livres n'est pas très pratique. Imaginons que je conçoive, pour *bib-gen*, *Alexandrie*, une interface graphique 3D basée sur un moteur physique. *Alexandrie* est à l'image d'une bibliothèque fantastique : le programme nous met aux commandes d'un personnage qui se déplace entre de somptueux rayons et interagit avec les étagères pour accéder aux livres numériques. Ici, *Alexandrie* habille *bib-gen* : chaque endroit de la bibliothèque fantastique est associé à un mot-clé permettant, en arrière-fond, à *bib-gen* de trouver et lancer l'ouvrage recherché. Incontestablement, *Alexandrie* est une représentation<sub>f</sub> de bibliothèque ainsi qu'une bibliothèque. Comment fonctionne une telle chose ?

Un fictionaliste pourrait très bien dire qu'*Alexandrie* est une représentation<sub>f</sub> réflexive : le programme est comparable aux *Voyages de Gulliver* qui est un livre qui se représente<sub>f</sub> *lui-même* comme un livre, plus précisément comme le journal de bord de Gulliver. Pourtant, je ne pense pas qu'on puisse se contenter de cette réponse. La raison est qu'une représentation<sub>f</sub> est réflexive simplement en vertu de *principes de génération*, qui vont du monde réel vers les mondes fictionnels : c'est *parce que* telles et telles inscriptions composent réellement *Les Voyages de Gulliver* que, *fictionnellement*, ce roman est le journal perdu du capitaine. Or, le fonctionnement d'*Alexandrie* est soumis à des principes très différents, qu'on pourrait nommer *principes d'actualisation*, qui vont des mondes fictionnels vers le monde réel : c'est *parce qu'il* est fictionnel du jeu avec *Alexandrie* que tel ouvrage sort des rayons, que, *réellement*, le livre en question se présente à nous. De tels principes d'actualisation demandent à être étudiés minutieusement. Pour l'heure, je veux déjà souligner qu'ils sont mis en lumière par le fictionalisme modéré.

Le second trouble concerne les *ATHs*. Les jeux vidéo comprennent généralement un ATH, ou Affichage Tête Haute (*Head-Up Display*). Lors d'une partie de *Witcher 3*, l'écran ne fait pas que représenter<sub>f</sub> Geralt de Riv : il est aussi composé d'éléments visuels flottants qui fournissent des informations sur l'état du jeu, comme une carte des environs, une barre de points de vie, ou une roue d'utilisation rapide d'objets. Comment fonctionnent ces éléments ?

En bon fictionaliste, on pourrait être tenté de dire que les composants de l'ATH sont, le plus souvent, des moyens de renseigner le joueur sur le monde fictionnel. Par exemple, la barre de vie permet au joueur de comprendre que, fictionnellement, la prochaine attaque que Geralt encaissera lui sera fatale. Pourtant, la barre de vie ne représente<sub>f</sub> pas l'état de santé de Geralt : elle n'appelle pas à un jeu imaginaire minimal ou potentiel, dans lequel les blessures du sorcier seraient minutieusement auscultées. Comme je l'ai indiqué

précédemment, faire cette réponse, qui me paraît ici tout aussi curieuse que pour les cas précédents, ne m'est pas possible. Voici ce que je suggère. L'élément de l'ATH n'est pas une représentation<sub>f</sub>, mais une jauge qui renseigne sur l'état d'un *système du jeu*. Elle conduit le joueur à des *croyances* : par exemple, que le système *A* est dans un état *B*. Puisque le joueur est lui-même un support dans son jeu de faire-semblant avec *Witcher 3*, ses actions et ses attitudes sont susceptibles de générer la fictionalité de propositions<sup>26</sup>. D'après moi, ce sont les croyances d'un joueur, *X*, sur l'état du système *A* qui rendent fictionnel du monde du jeu avec *Witcher 3* que *X* croit que la prochaine attaque risque d'être fatale à Geralt. Mais la réponse ne saurait être généralisée : par exemple, dans *Witcher 3*, est accolé à la barre de vie un symbole qui indique quel est le sort qui est actuellement associé au bouton de magie de la manette. Autrement dit, certains éléments de l'ATH ne font *que* nous renseigner sur l'état des systèmes de jeu. Du reste, cela offre un tableau qui est en cohérence avec les principes du fictionalisme modéré.

## 5. Conclusion

Face au problème métaphysique décrit en introduction, la thèse centrale que porte cet article est que les mondes virtuels n'existent pas. Ils sont, au mieux, des mondes fictionnels, c'est-à-dire des classes de propositions associées à des œuvres représentationnelles<sub>f</sub> et, au pire, ils ne sont pas même métaphoriquement des mondes. Le fictionalisme modéré, introduit et défendu ici, appliquera généralement le second de ces diagnostics aux environnements numériques que sont les sites internet et les applications mobiles. Au contraire, il appliquera souvent le premier diagnostic aux jeux vidéo : ces derniers, ou au moins la plupart d'entre eux, sont des représentations<sub>f</sub> interactives, en cela qu'elles sont associées à des mondes fictionnels de l'œuvre présentant une incomplétude à choix forcé.

Au cours des raisonnements de l'article, le digitalisme de Chalmers aura été un adversaire précieux. Je crois avoir donné de bonnes raisons de penser que son digitalisme des propriétés virtuelles est faux. Cependant, il y a des arguments réalistes que l'on trouve chez Chalmers qui ont, lorsqu'ils sont bien compris, une force indéniable : il y a des objets numériques et des interfaces graphiques qui ne relèvent en rien de la représentation<sub>f</sub>. Mon fictionalisme est modéré, plutôt que radical et hégémonique, parce qu'il reconnaît cela.

Sur une note plus personnelle, l'élaboration de ce fictionalisme virtuel m'a mené à prendre de la distance avec sa principale inspiration : la théorie de la représentation et de la fiction de Walton. L'étude des mondes fictionnels vidéoludiques met en évidence qu'après quelques extensions pourtant bienveillantes, elle n'est plus en mesure de *définir* « *A* représente *B* », ce qui est inacceptable pour une théorie de la représentation. Le problème des interfaces graphiques incite fortement à repousser certains des cas limites waltoniens hors du domaine des représentations<sub>f</sub>, avec pour conséquence directe un rejet de la théorie générale de la dépeinture du penseur. Je précise que, pour ne pas interrompre la progression dialectique, de telles remarques ont été chassées en notes de bas de page.

---

<sup>26</sup> Le lecteur qui n'est pas familier des thèses de Walton pourrait trouver *ad hoc* de comptabiliser soudainement les croyances et les vécus, en plus des actions, parmi les choses qui génèrent de la fictionalité. C'est tout le contraire : initialement, Walton (1990, part. 2) défend que les appréciateurs sont des supports réflexifs pour répondre au paradoxe de la fiction, en montrant comment nos pensées et nos ressentis rendent des propositions à propos de nous, de nos émotions, vraies dans le jeu de faire-semblant.

Ces dernières années, la philosophie des jeux vidéo a encouragé de nombreux penseurs à adopter un fictionalisme reposant sur les fondations posées par Walton. De fait, il existe des affinités entre son cadre et les œuvres vidéoludiques. Or, contre cette mouvance, l'intérêt de cet article est peut-être de montrer qu'une réflexion plus générale sur le virtuel et le digital nous encourage plutôt à prendre une posture critique et rectificatrice face aux thèses du philosophe américain.

## Bibliographie

- Aarseth E., « Doors and Perception : Fiction vs Simulation in Games », in *Intermédialités* vol. 9, 2007, p. 35-44.
- Chalmers D., « The Virtual and the Real », in *Disputatio*, vol. 9, n. 46, 2017, p. 309-352. Trad. fr. par Declos A. & Granata V., « Le virtuel et le réel », in *Klēsis – Revue philosophique*, ce volume.
- Chalmers D., « The Virtual as the Digital », in *Disputatio*, vol. 11, n°55, 2019, p. 454-486.
- Currie G., *The Nature of Fiction*, Cambridge, Cambridge University Press, 1990.
- Davies D., *Aesthetics and Literature*, New York, Continuum, 2007.
- Goodman N., *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles*, Paris, Fayard, 2011 (1968).
- Lamarque P. et Olsen S.H., *Truth, Fiction, and Literature : A Philosophical Perspective*, Oxford, Oxford University Press, 1994.
- Lewis D., Psychophysical and Theoretical Identifications, in *Australasian Journal of Philosophy*, vol. 50, n°3, 1972, p. 249-258.
- Lewis D., « Truth in Fiction », in *American Philosophical Quarterly*, vol. 15, n°1, 1978, p. 37-46.
- McDonnell N., Wildman N., « Virtual Reality : Digital or Fictional? », in *Disputatio*, vol. 11, n°55, 2019, p. 371-396.
- Meskin A., Robson J., « Fiction and Fictional Worlds in Videogames », in J. Sageng (éd.) *The Philosophy of Computer Games*, Dordrecht, Springer, 2012.
- Morrison M. *Reconstructing Reality, Models, Mathematics, and Simulations*, Oxford, Oxford University Press, 2015.
- Ricksand M., « Walton, Truth in Fiction, and Video Games : A Rejoinder to Willis », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 78, n°1, 2020, p. 101-105.
- Schuppert G., *Retour à la mimésis : La Philosophie de Kendall L. Walton*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2021.
- Smart J., « Sensations and Brain Processes », in *The Philosophical Review*, vol. 68, n°2, 1959, p. 141-156.
- Stock K., *Only Imagine : Fiction, Interpretation and Imagination*, Oxford, Oxford University Press, 2017.
- Tavinor J., *The Art of Videogames*, Malden, Wiley-Blackwell, 2009.
- Walters L., « Fictionality and Imagination, Revisited », in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 75, n°1, 2017, p. 15-21.
- Walton K., « How Remote Are Fictional Worlds from the Real World? », in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 37, n°1, 1978, p. 11-23.
- Walton K., *Mimesis as Make-Believe : On the Foundations of Representational Arts*, Cambridge, Harvard University Press, 1990.
- Walton K., « Fictionality and Imagination – Mind the Gap », in *In Other Shoes : Music, Metaphor, Empathy, Existence*, New York, Oxford University Press, 2015, p. 17-35.
- Wildman N. et Woodward R., « Interactivity, Fictionality, and Incompleteness », in J. Robson et G. Tavinor (éd.) *The Aesthetics of Videogames*, New York, Routledge, 2018, p. 112-127.
- Woodward R. « Fictionality and Photography », in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 74, n°3, 2016, p. 279-289.