



Oleg Prozorov

## UN REGARD PHILOSOPHIQUE SUR LA RÉALITÉ VIRTUELLE

*Dans cette étude, nous analysons la réalité virtuelle du point de vue philosophique. L'aspect épistémologique, en tant que réflexion sur ce qu'est la réalité objective, nous aide à comprendre ce qui devrait être un modèle de celle-ci, que l'on nomme la « réalité virtuelle ». A l'instar du monde réel, son modèle devrait être un monde artificiel qui nous permet de le découvrir en y agissant de manière interactive suivant notre volonté pour en faire nos représentations. L'aspect moral est une réflexion sur les « mœurs » qui nous sont imposées au cours de notre existence dans cette réalité virtuelle. Il faut que nos représentations de ce monde artificiel soient justes pour y trouver une place à l'existence. Le juste est ce qui est bien ajusté à l'ordre de ce monde artificiel qui exige parfois de nuire à autrui. L'aspect de la finalité ou du sens de la vie dans le monde réel, c'est la question du comportement face à tout ce qui relève de l'irréversible dont la mort est l'un des points cruciaux. Il en est autrement dans une réalité virtuelle où l'on a éliminé l'idée des changements irréversibles.*

Mots clés : *réalité virtuelle, modèle, volonté, représentation, changement irréversible.*

On entend souvent dire que notre époque est celle de l'ordinateur, de l'internet et des télécommunications, ce qui peut être qualifié à juste titre comme un tournant informatique bouleversant toute notre vie culturelle aussi bien que notre environnement. Désormais, le pouvoir de l'homme de maîtriser la nature pour produire des biens matériels s'accroît du fait de sa capacité à produire et à gérer de l'information. L'un des traits remarquables de l'ère nouvelle est sans aucun doute l'apparition de la réalité virtuelle.

Le terme de *réalité virtuelle* est couramment utilisé pour dénommer un environnement artificiel qui est créé avec un logiciel et présenté à l'utilisateur. Le terme anglais *virtual reality* a été proposé en 1987 par Jaron Lanier, compositeur, essayiste et informaticien américain, dont la recherche et l'ingénierie ont contribué par un certain nombre de productions à l'industrie de la réalité virtuelle. Tandis que la notion d'*artificial reality* a été introduite à la fin des années 1960 par Myron Krueger, artiste et informaticien américain.

L'origine du concept de réalité virtuelle est difficile à retracer. Certains auteurs le font remonter à *La République* de Platon, dans laquelle cette idée est contenue en germe dans sa fameuse allégorie de la caverne. Parmi les précurseurs, on cite encore René Descartes, avec son hypothèse d'un génie malin qui pourrait nous imposer une illusion que nous percevrions en tant que données de nos sens. Au vingtième siècle, de nombreux auteurs discutaient une problématique proche de la réalité virtuelle dans les textes de science-fiction dont le plus connu est *Summa Technologiae*, recueil d'essais philosophiques et futuristes de Stanisław Lem.

Le terme français de *réalité virtuelle* est apparu pour la première fois en 1938 chez Antonin Artaud qui décrit le théâtre comme étant la performance d'une réalité virtuelle [1].

Dans l'informatique, la notion de réalité virtuelle est définie dans plusieurs ouvrages. Ainsi, les auteurs d'un traité largement connu sur la réalité virtuelle et ses applications la définissent comme ceci : « La réalité virtuelle est un domaine scientifique et technique exploitant l'informatique et les interfaces comportementales en vue de simuler dans un monde virtuel le comportement d'entités 3D, qui sont en interaction en temps réel entre elles et avec un ou des utilisateurs en immersion pseudo-naturelle par l'intermédiaire de canaux sensori-moteurs » [4]. Dans le glossaire de son ouvrage sur les grands défis du troisième millénaire, Joël de Rosnay définit la réalité virtuelle comme une « technique informatique permettant de créer des univers de synthèse au sein desquels un usager peut saisir des objets, modifier des formes, agir sur l'environnement » [2. P. 338]. De même, le Larousse la définit comme une « simulation d'un environnement réel par des images de synthèse ».

On peut y ajouter que ledit environnement artificiel est présenté à l'utilisateur de façon à ce qu'il l'accepte pour modèle de l'environnement réel. Sur un ordinateur, la réalité virtuelle est principalement connue par deux des cinq sens : la vue et l'ouïe. La forme la plus simple de la réalité virtuelle est une image 3D qui peut être explorée de manière interactive à l'aide d'un ordinateur personnel, généralement en manipulant les touches, la souris ou le *joystick*. Il y a des appareils plus sophistiqués appelés dispositifs d'interface, tels que des écrans enveloppants d'affichage, des visiocasques munis de lunettes spéciales et de capteurs de mouvement, et encore des appareils de type gants de données, qui permettent à l'utilisateur de sentir les images d'affichage, ou des costumes de données, et d'autres encore.

Parmi les logiciels pour créer des effets de réalité virtuelle sur les ordinateurs personnels, on compte *Ray Dream Studio*, *trueSpace*, *3D Studio MAX*, et bien d'autres. Connue comme le logiciel paru le premier, la *Virtual Reality Modelling Language* (VRML) permet au créateur de spécifier les images et les règles de leur affichage, ainsi que leur interaction à l'aide des instructions écrites en un langage de programmation.

L'expression « réalité virtuelle » appartient aujourd'hui à la langue commune aussi bien qu'à la langue savante. L'adjectif virtuel est un mot assez flou voire ambiguë et on sait, en effet, que ce mot est issu directement du latin *virtualis*, efficace, en provenance du latin *virtus*, force. De plus, on retrouve son usage naturel depuis le Moyen Âge chez les auteurs classiques. Ainsi, Pierre Lévy indique très explicitement que : « dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance et non en acte » [6].

On utilise ce terme « virtuel » dans un certain nombre de contextes, y compris l'informatique, où il est inséparable de l'expression « réalité virtuelle » qui semble être un oxymore du point de vue étymologique ; mais on ne confond pas son origine étymologique avec son usage actuel, qui dénomme un environnement artificiel présent à l'utilisateur. La plupart des définitions de la réalité virtuelle insistent sur le rôle des ordinateurs et des logiciels qui y sont impliqués. Il nous semble que la conception de la réalité virtuelle se joue tout à fait ailleurs que dans ces définitions, qui la traitent du point de vue technologique. Dans cette étude, nous proposons une analyse de la réalité virtuelle pour essayer de comprendre de quoi il s'agit du point de vue philosophique.

Selon Luc Ferry, dans toutes les grandes philosophies, on retrouve toujours trois grands axes d'interrogation : théorie de la connaissance ou épistémologie, morale, et question du sens de la vie (ou de la finalité) [3]. Cela implique trois approches philosophiques

sur la réalité virtuelle selon la division traditionnelle de la philosophie. Nous allons donc considérer les trois aspects suivants :

- l'aspect épistémologique, en tant que réflexion sur ce qu'est la réalité objective dans laquelle notre existence se déroule, pour comprendre ce que devrait être le modèle, que l'on nomme la « réalité virtuelle » ;
- l'aspect moral, en tant que réflexion sur les « mœurs », c'est-à-dire sur la subversion des normes sociales, laquelle est habituellement propre à la « réalité virtuelle » de certains jeux électroniques ;
- l'aspect de la finalité pour comprendre ce qu'est le sens de la vie pour un être mortel.

L'aspect épistémologique, en tant que réflexion sur ce qu'est la réalité objective comme lieu de l'existence humaine, sur comment nous agissons pour dévoiler sa nature et ses lois, nous aide à comprendre ce qui pourrait être le modèle, que l'on nomme la « réalité virtuelle ».

Le deuxième aspect est la morale, c'est à dire, l'ensemble des « règles du jeu » qui nous sont imposées au cours de notre existence dans une réalité virtuelle. Il faut avoir une représentation juste de ce monde artificiel pour y trouver sa place. Le juste y est ce qui est ajusté à l'ordre de ce monde artificiel.

Le troisième aspect est la finalité, ou le sens de la vie. Certes, c'est la question de la sagesse, ou de la sérénité face à tout ce qui relève de l'irréversible, dont la mort est l'un des points cruciaux. Le sage est celui qui a réussi à surmonter l'angoisse de la mort qui empêche d'être heureux dans le monde réel. Il en est autrement dans une réalité virtuelle où l'on a éliminé l'idée des changements irréversibles ainsi que la peur de tout ce qui ne reviendra plus jamais.

Nous allons développer ci-dessous ces trois approches philosophiques sur la réalité virtuelle et son herméneutique.

### *La réalité virtuelle en tant que terrain de jeu pour notre volonté et nos représentations*

Notre première remarque, c'est qu'il y a toujours une conscience de l'imaginaire quand on se trouve dans une réalité virtuelle. Cela veut dire que l'utilisateur en suspend la croyance et l'accepte comme modèle d'un certain environnement réel. Ce n'est pas le cas d'un rêve, pendant lequel on croit à la réalité de tout ce qui se passe. Dans un rêve, du point de vue de l'inconscient, on n'est pas un spectateur passif mais on y participe comme un agent actif. C'est aussi le cas d'un voyageur qui observe un mirage dans un désert en le prenant sans aucun doute pour quelque chose de réel.

Dans un cinéma, quel qu'il soit, celui des images à haute définition ou celui des images 3D, peu importe, on est toujours un spectateur, on n'est jamais un agent actif. Il en est de même pour le spectateur d'une pièce de théâtre qui n'est pas non plus un agent actif dans tout ce qui se passe sur la scène, bien que ceci fasse partie du monde réel.

Par contre, la réalité virtuelle est un modèle du monde digne de ce nom parce qu'elle permet d'obtenir des connaissances qui dévoilent sa propre nature, et de la découvrir en y agissant suivant notre volonté.

Connaissances communes et connaissances scientifiques reposent sur les données sensibles, fournies par nos sens (nos perceptions) ou par des instruments qui augmentent leur champ et leur donnent plus de puissance. Au niveau des perceptions, le monde

réel se présente à nous comme terrain de jeu pour notre volonté et nos représentations. A l'instar du monde réel, son modèle devrait être un monde artificiel qui nous permet de le découvrir en y agissant de manière interactive (suivant notre volonté) pour nous faire une image globale (nos représentations) de cette réalité virtuelle.

D'après les données des sens et des instruments d'investigation, il se produit chez l'homme une construction plus ou moins spontanée de l'image du monde. Cet instinct de construire l'image du monde est si puissant qu'il peut être considéré comme l'un des instincts de base. Si nous ne pouvons pas représenter le monde, nous sommes dans un chaos terrible qui nous menace constamment. C'est difficile à supporter. Par conséquent, on a besoin de construire une image du monde. Pour que cela soit, il doit être pensé comme détaché de mon moi et de mon esprit ; d'où son objectivité. Ainsi, l'image du monde est une idée de ce qui est au-delà de nous, une idée de ce qui nous environne, une représentation du monde. Une seconde impulsion de base — c'est la volonté. Cette impulsion est d'agir, de se réaliser, de trouver sa place dans la vie réelle. Voici comment cela est formulé par Schopenhauer dans *Le Monde comme volonté et comme représentation* : « toute volonté est la volonté de quelque chose ; elle a un objet, un but de son effort » [8. P. 214]. La volonté s'objective donc dans ce qui est représenté.

Créer un modèle du monde réel consiste donc à créer une réalité virtuelle en tant qu'un terrain de jeu pour notre volonté et nos représentations. On peut résumer cela en disant qu'un utilisateur est en présence d'une réalité virtuelle quand un modèle de la réalité objective lui est présenté au niveau de la perception sensorielle, non verbale, ce qui provoque chez lui un comportement qui peut être qualifié à juste titre comme interactif. C'est là où la volonté d'agir trouve un terrain pour se manifester en tant qu'une action libre, voire tout-puissante, ce qui permet à l'utilisateur de faire beaucoup plus que ce qui est possible dans la réalité, par exemple : survoler des paysages comme un oiseau, se déplacer à grande vitesse, ou avoir plusieurs vies. Peu importent les moyens techniques que l'on utilise pour créer ce modèle artificiel du monde réel. Le résultat n'est pas une question de moyens, mais une question de buts. C'est là où se joue la vraie définition du phénomène de la réalité virtuelle.

### *Le juste dans la réalité virtuelle comme ajustement au monde artificiel*

Voyons maintenant le deuxième aspect : la morale. Ce sont les « règles du jeu » qui nous sont imposées au cours de notre existence dans cette réalité virtuelle. Il faut que nos représentations de ce monde artificiel soient justes pour y trouver une place à l'existence. Le juste y est ce qui est bien ajusté à l'ordre de ce monde artificiel qui exige parfois de nuire à autrui, de transgresser les normes morales en vigueur dans la société.

Pour les adolescents, la réalité virtuelle est devenue maintenant une nouvelle manière de passer le temps libre. Pour eux, l'ordinateur est un lieu du passage du réel à l'imaginaire. Pour ces fuyards qui peuvent passer la journée accrochés à la console, la réalité virtuelle masque la réalité objective, ce qui est un symptôme dangereux. Finalement, la réalité virtuelle devient pour eux-mêmes une seconde réalité, laquelle doit être bien interprétée pour vivre et agir dans la vie quotidienne. Il se produit inconsciemment une substitution de l'une par l'autre, de telle façon que la réalité objective se représente à travers le prisme de la réalité virtuelle. Sous l'influence du mécanisme psychologique connu en matière de formation professionnelle comme le transfert des compétences d'un contexte

à un autre, d'une situation à une autre, on commence à comprendre le monde réel par analogie avec ce qu'on a appris dans la réalité virtuelle. Cela provoque une protestation agressive contre la réalité actuelle sous la forme d'une psychose destructrice. D'où le regain de violence et l'agressivité dans le comportement des joueurs que provoquent certains jeux électroniques. Du point de vue psychanalytique, un tel contact avec une réalité virtuelle ressemble plutôt à un cas de psychose, qu'à celui de névrose. Rappelons que la différence entre la névrose et la psychose est que la névrose est une vie dans la réalité, mais avec son interprétation inadéquate, tandis que la psychose ne fait plus de distinction entre le réel et l'irréel [5]. La psychose est une vie dans un monde où la logique de la folie prévaut. Pour un exemple de névrose, on peut citer le cas d'évasion que l'on observe chez des enfants autistes ou chez les adultes d'une communauté qui s'appellent *gamers* en anglais. Ce sont des cas typiques de névrotes qui ne sont qu'une manière de s'évader de la réalité objective par le simulacre.

*La réalité virtuelle comme un « éternel retour »*

Grâce aux moyens techniques contemporains, les frontières entre la réalité objective et la réalité virtuelle au niveau des perceptions sont devenues parfois floues et peu distinctes, mais une personnalité saine d'esprit ne reste aucunement dans le doute pour savoir si l'on est en présence d'une réalité virtuelle ou d'une réalité objective reconnue par l'irréversibilité propre à tous ses phénomènes, que Héraclite formula par sa maxime célèbre sur l'impossibilité de se baigner deux fois dans la même rivière. Dans la vie courante, on trouve des changements irréversibles dans tous les phénomènes lorsque le temps s'écoule. On trouve une idée très générale d'irréversibilité dans les sciences de la nature chez Ilya Prigogine et Isabelle Stengers [7], qui l'associent au caractère orienté du temps. En fait, les phénomènes d'irréversibilité mettent à l'épreuve notre compréhension de la nature du temps.

L'usage de la réalité virtuelle dans l'univers de l'éducation est pratiqué depuis longtemps. Bien avant l'invention des ordinateurs digitaux, on utilisait des appareils divers pour entraîner les pilotes d'avion. Peu importent les moyens techniques qui ont été utilisés pour faire la simulation de l'environnement réel d'un aéroport. Sans aucun doute, cela aussi était-il un cas typique de ce que l'on appelle aujourd'hui réalité virtuelle. Toutes sortes d'entraîneurs d'athlétisme connus au cours de l'histoire technique, eux aussi, offrent beaucoup d'exemples d'une réalité virtuelle que l'humanité utilise depuis longtemps bien que le terme même n'ait paru qu'il y a une trentaine d'années. Un environnement imaginaire pour un « jeu électronique » de jadis, ou tous les « jeux d'ordinateur » interactifs de nos jours, sont aussi de typiques exemples de la réalité virtuelle beaucoup utilisés à des fins éducatives. Ce qui est essentiel pour de tels usages, c'est le caractère cyclique du temps ; comme il est dit en latin, *repetitio est mater studiorum*, et on peut recommencer le jeu après avoir entendu que « le jeu est terminé ». Par exemple, dans un simulateur de pilotage d'avion, on peut toujours refaire un atterrissage raté, de même que l'on peut toujours ressusciter sa vie perdue dans un jeu électronique de combat, etc. La réalité virtuelle en usage ludique pour l'apprentissage d'un métier dangereux réalise une idée du temps réversible, elle nourrit ainsi une illusion qu'on peut toujours récupérer le temps perdu et tout ce qui ne reviendra plus jamais en réalité ; en sa version vulgaire, elle n'est qu'une manière de s'évader de la réalité objective par le simulacre.

### *Herméneutique d'une réalité virtuelle*

L'homme est jeté dans un monde dont il lui faut se faire une représentation pour survivre et pour y trouver sa place en tant qu'une partie d'un tout perçu ici et maintenant. Cela signifie qu'il est nécessaire de représenter le monde pour y ouvrir son chemin et un espace de liberté où, à chaque instant, la volonté est exprimée dans l'intentionnalité de la conscience dans le court terme, ainsi que dans les tactiques et la stratégie de survie.

Pour imaginer le monde, nous avons un langage et des représentations sensorielles. Celles-ci n'expriment pas les objets du monde, mais renvoient aux perceptions, que nous apportent les organes de sens dont les plus importants sont les yeux et les oreilles. Ainsi l'art naît, après avoir passé un long chemin de développement à partir des dessins sur les parois des grottes dans une société primitive, des icônes dans les temples religieux, en passant par le dessin, le chevalet et la peinture monumentale. Après des siècles de développement l'art se transforme finalement en une représentation visuelle du monde qui est complémentaire et rivale avec le moyen d'en représenter une image par le langage. La différence entre eux est d'une nature profonde, que Charles S. Peirce note comme la différence entre le *signe iconique* qui montre et le *signe linguistique* qui appelle. Si celui-là est lié à nos sens et vise à créer une impression visuelle de la réalité, un trait caractéristique de celui-ci est l'arbitraire du signe. Chacun de ces deux outils a ses propres avantages et inconvénients. Aussi fournissent-ils, tous les deux, les moyens d'exprimer des images, des concepts et des idées. Cependant, une différence principale entre eux est la possibilité de créer une image du monde comme volonté et comme représentations. Pour ce qui concerne les représentations, l'image peut exprimer précisément et rapidement ce qu'il est impossible d'exprimer à l'écrit ou à l'oral. Ce n'est pas étonnant si l'on dit qu'il vaut mieux voir une fois qu'entendre cent fois, en se référant à l'idée d'entendre un récit de ce qui est représenté.

Pourtant, avec une image il est possible d'exprimer une idée, au sens de ce que Platon appelle une « vue invisible ». L'image peut exprimer quelque chose d'universel à travers une chose particulière, une idée abstraite sous une forme concrète, par exemple, l'idée esthétique de la beauté exprimée par Sandro Botticelli dans le tableau *La Naissance de Vénus*. Cependant, l'art traditionnel n'est pas en mesure d'exprimer le mouvement de la pensée d'une idée à une autre dans un processus déductif ou descriptif, ou montrer l'évolution du tableau peint, tandis que cela est possible au cours d'un récit. Cela signifie que les beaux-arts traditionnels n'ont la possibilité d'exprimer aucun argument, aucune déduction, ni aucun récit ; les beaux-arts traditionnels sont en mesure de créer seulement une vision statique de la réalité. La perception de la lumière créée sur la rétine par un objet d'art est similaire à la perception de celle qui est créée par le cadre visuel d'environnement. Avec l'avènement du cinéma, les possibilités expressives des arts visuels ont été considérablement enrichies. Mais un œuvre cinématographique nous donne seulement une image dynamique du monde comme pour un observateur extérieur, ne nous laissant aucun espace pour y participer, pour y exercer notre volonté et nos aspirations qui, dans le monde réel, se dérouleraient en une séquence d'actions mettant en œuvre une certaine ligne de conduite, composée de nos intentions, voire de nos impulsions, et de leurs exécutions. Par contre, une langue naturelle a les moyens d'exprimer toute la gamme de nos désirs et de leur évolution dans le temps par des mots, ce qui est un instrument indispensable pour formuler nos pensées, nos idées et nos aspirations.

Il en était ainsi à l'ère pré-informatique. Mais les choses ont changé depuis lors, et le langage dans sa forme la plus raffinée du logiciel est venu au secours de l'image comme, par exemple, le langage de programmation VRML qui sert à créer sur l'écran une réalité imaginaire, ce qui permet à l'utilisateur d'entrer en contact avec elle, pour donner lieu à manifester dans cette interaction sa volonté comme une intentionnalité réalisée en action.

On peut même avancer l'hypothèse qu'au sens large, la réalité virtuelle est un nouveau mode de discours qui est alternatif à celui du récit. La différence et la nouveauté d'un tel mode par rapport à celui du récit est son interaction avec l'utilisateur.

### *En conclusion*

On constate que le progrès technique offre de plus en plus d'informations accessibles à tous, partout et à chaque instant, comme c'est par exemple le cas des informations fournies par des réseaux Wi-Fi disponibles en transport public ou dans des cafétérias. Le problème n'est donc pas d'avoir accès à l'information, il est plutôt celui de ne pas se noyer dans ce flux immense qui dépasse les capacités humaines à l'absorber. Le problème est désormais plutôt celui d'un contrôle confortable et efficace sur sa consommation. On est habitué maintenant à utiliser les filtres de toutes sortes et le barrage informatique, c'est-à-dire les logiciels de type anti-spam et/ou anti-virus, ou celui qui défend l'ordinateur contre les logiciels malveillants, ou celui qui supprime les annonces publicitaires importunes, etc. A cet égard, la technologie dite de la réalité virtuelle apporte, elle aussi, une réponse positive par sa transformation dans une technologie nouvelle dite de la « réalité augmentée ». Cette nouveauté inédite consiste en une technologie qui conçoit une alliance du monde matériel avec des informations matérialisées, voire incarnées. Dans l'avenir qui s'approche à grands pas, la révolution en matière de transmission et de traitement de l'information ouvrira une nouvelle ère dans la technologie informatique dont la réalité virtuelle ne constituera qu'une des multiples facettes. Le triomphe de l'informatisation va changer le monde, mais l'interrogation philosophique sur les conditions humaines dans ce monde nouveau demeurera toujours valable.

### *Bibliographie*

1. *Artaud A.* Le théâtre et son double. 1938.
2. *De Rosnay J.* L'homme symbiotique. Regards sur le troisième millénaire. Paris : Seuil, 1995.
3. *Ferry L.* Vaincre les peurs. La philosophie comme amour de la sagesse. Odile Jacob, 2006.
4. *Fuchs P., Arnaldi B., Tisseau J.* La réalité virtuelle et ses applications // Le traité de la réalité virtuelle / éd. P. Fuchs ; coord. G. Moreau. Vol. 1 : fondements et interfaces comportementales. Paris : Presse de l'École des Mines de Paris, 2003. P. 3–52.
5. *Gasman I., Allilaire J.-F.* Psychiatrie de l'enfant, de l'adolescent et de l'adulte. Elsevier Masson, 2009.
6. *Lévy P.* Sur les chemins du virtuel. Formes // URL : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt1.htm> (téléchargé le 10/11/2014).
7. *Prigogine I., Stengers I.* La Nouvelle Alliance. Paris : Gallimard, 1979.
8. *Schopenhauer A.* Le Monde comme volonté et comme représentation / trad. fr. de Burdeau A. ; revue et corrigée par Roos R. Paris : PUF, 1966.