

APPROCHE ÉCOLOGIQUE DU VIRTUEL. À PROPOS DE LA POSITION DE DAVID CHALMERS SUR L'ILLUSION

Bruno Trentini
(Université de Lorraine)

Introduction

Pris dans son acception contemporaine, l'adjectif « virtuel » vient qualifier des objets et, par extension, des réalités générés par ordinateur. Perceptibles depuis des terminaux de sortie – le plus souvent un écran ou un vidéoprojecteur et des enceintes – ils ressemblent beaucoup à des images de la réalité physique, sauf qu'ils ne sont parfois images de rien de ce qui existe dans la réalité physique. C'est particulièrement notable en ce qui concerne les images de synthèse, mais cela s'applique également aux objets numérisés puis plongés dans une réalité virtuelle. Formulé de la sorte, le virtuel devrait pouvoir être décrit à l'aide des concepts forgés depuis longtemps au sujet de la représentation, de l'image, de l'illusion et/ou de la fiction. Ainsi le problème du virtuel se réduirait-il à des problèmes déjà discutés – sans que cela implique que les problèmes déjà discutés soient résolus.

À contre-courant de ces premières hypothèses, l'article « Le virtuel et le réel¹ » de David Chalmers rompt avec l'idée que le virtuel soit un cas particulier d'illusion ou de fiction. Il défend au contraire les positions selon lesquelles i) la réalité virtuelle est neutre, ou indépendante, face à l'opposition réalité/fiction et ii) la perception de la réalité virtuelle n'implique pas d'illusion. Parler de « réalité virtuelle » n'est pas, selon lui, un abus de langage : cette réalité-là, tout comme les objets virtuels qui la peuplent, est bien réelle. Cela n'empêche bien sûr pas d'avoir de la fiction virtuelle, tout comme il y a de la fiction non virtuelle. Un objet virtuel n'est donc pas moins réel qu'un objet physique : ils sont juste réels différemment.

L'objet virtuel au sens contemporain prend, avec Chalmers, son indépendance face à l'objet virtuel au sens non computationnel, que Chalmers définit par la comparaison « comme si X mais non-X² ». Pour Chalmers, l'objet virtuel dans le sens computationnel n'a rien à voir avec cela : selon lui, l'objet virtuel n'est autre que l'objet numérique. C'est donc l'objet numérique qui est *in fine* perçu lorsqu'il s'agit de virtuel. Ce propos a donné lieu à de nombreuses discussions métaphysiques, mais aussi des discussions sur la fiction, la perception de la réalité et sur l'illusion ; Chalmers répond aux principales remarques qui lui ont été faites dans un autre article paru trois ans plus tard, en 2019³. Vu la

¹ Le texte est issu des conférences du 8 et du 9 juin 2016 qu'il a données en tant qu'invité aux Petrus Hispanus Lectures organisées tous les deux ans par le centre de philosophie de l'université de Lisbonne. Le présent article discute principalement la seconde lecture, intitulée « Perception and Illusion in Virtual Reality ». Les deux lectures sont présentes indistinctement dans l'article : Chalmers D. J., « The Virtual and the Real », in *Disputatio*, vol. 9, n°46, novembre 2017, p. 309-352. Je renverrai ici à la traduction française de cet article établie dans ce volume par Alexandre Declos et Vincent Granata : « Le virtuel et le réel », in *Klêsis – Revue philosophique*, n°52, 2022.

² Chalmers définit l'objet virtuel dans son sens non computationnel de la sorte : « comme si c'était x, mais sans être x » (2022 [2017], p. 3).

³ Chalmers D. J., « The Virtual as the Digital », in *Disputatio*, vol. 11, n° 55, décembre 2019, p. 453-486. Cette pratique ne lui est pas exceptionnelle, Chalmers a par exemple également répondu aux commentaires reçus

nombreuse littérature secondaire qu'a suscitée l'article de Chalmers⁴, il n'est pas question ici de synthétiser et de prolonger les discussions, mais de présenter un nouvel angle par lequel commenter les thèses de Chalmers. Cet angle est issu de l'approche écologique de la perception, c'est-à-dire qu'il a le souci de penser la perception en tant qu'elle est pleinement en prise et ancrée dans un environnement. Le terme « écologique » est à entendre dans le sens que lui a donné James J. Gibson⁵, même s'il est ici utilisé sans souscrire à toutes les thèses qu'il défend. Le terme « éactif »⁶ aurait parfois été plus précis, celui d'« incarné » aurait été plus générique, mais l'adjectif « écologique » présente l'avantage de mettre l'accent frontalement sur l'environnement, dans le sens qu'il a lorsqu'il est question d'un environnement virtuel. Ainsi, la perception n'est plus celle d'un sujet distant de l'objet observé, mais celle d'un être vivant qui évolue dans son milieu ; la cognition est dès lors aussi pensée au regard de l'évolution des espèces et notamment des pressions écologiques que le milieu a exercé sur les individus. Formulée de la sorte, l'approche écologique présente l'avantage d'être spécifiquement pensée pour rendre compte de la relation à un environnement⁷, fût-il virtuel, mais présente l'inconvénient de ne pas chercher à rendre compte de la nature des objets indépendamment de la manière dont ils sont perçus et agis par l'individu. De ce fait, la suite du texte se concentre avant tout sur les présupposés plus ou moins sous-jacents selon lesquels la perception et la cognition permettraient la connaissance de l'objet. La critique de ce présupposé est déjà en germe chez Chalmers lorsqu'il parle d'affordance⁸, lorsqu'il s'intéresse à la proprioception⁹ et aux expériences modifiant la perception que l'on peut avoir de son corps¹⁰. Sans doute d'ailleurs cette préconception est-elle davantage celle des thèses contre lesquelles Chalmers écrit que celle de Chalmers lui-même. Toutefois, et peut-être notamment pour établir le socle d'une discussion entre personnes ayant des approches épistémiques fondamentalement différentes, ses cheminements argumentatifs ne sont pas toujours compatibles avec les approches incarnées – qu'elles soient écologiques ou éactives. Deux moments ressortent particulièrement et structurent le déroulement de ce qui suit. Le premier concerne la perception experte du virtuel : selon Chalmers l'expert percevrait davantage l'objet numérique que le non-expert, dont la perception serait davantage illusoire. Le second moment est moins explicite, mais sous-tend de nombreuses positions en ce qu'il concerne le présupposé selon lequel il y aurait des conditions normales de perception. Chalmers a besoin de cela pour donner une définition

sur son article « The Meta-Problem of Consciousness » dans son texte « Debunking Arguments for Illusionism about Consciousness », in *Journal of Consciousness Studies*, vol. 57, n°5-6, 2020, p. 258-281.

⁴ Lors de la manifestation scientifique « Objets, œuvres, et mondes virtuels : problèmes esthétiques » organisée par Alexis Anne-Braun Alexandre Declos et Vincent Granata les 29 et 30 janvier 2020 à l'université de Lorraine, Alexandre Declos avait notamment discuté le réalisme numérique de Chalmers. J'en profite pour le remercier et remercier les deux autres organisateurs de l'événement à qui mon texte doit beaucoup, même s'il emprunte une approche épistémique très différente.

⁵ Voir notamment : Gibson J. J., *L'Approche écologique de la perception visuelle*, Bellevaux, Dehors, 2014.

⁶ Voir notamment l'ouvrage fondateur : Varela F. J., Thompson E., Rosch E., *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience*, Cambridge, MIT Press, 2016.

⁷ Ceci ne sous-entend pas qu'un environnement virtuel exerce sur les individus des pressions donnant lieu à une sélection naturelle.

⁸ Chalmers (2022 [2017], p. 19) renvoie à Susanna Siegel et son idée selon laquelle les affordances seraient perçues (on percevrait en ce sens du virtuel au sens classique). La notion d'affordance est fondamentale dans l'approche écologique de Gibson et, plus généralement, pour penser le couplage entre la perception et l'action. Voir : Gibson J. J., « The theory of affordance », in Shaw R. et Bransford J. (dir.), *Perceiving, Acting, and Knowing*, Hillsdale/New Jersey/London, Lawrence Erlbaum Associates, 1977, p. 67-82.

⁹ Chalmers D. J., art. cit., p. 19-20.

¹⁰ *Ibid.*, p. 20.

des propriétés des objets – physiques ou virtuels – et pour donner une définition de l'illusion. Par conséquent, même si le terme n'est pas souvent présent dans ce qui suit, les deux points qui sont discutés engagent à repenser l'illusion en général et la relation du virtuel à l'illusion en particulier.

1. Présentation des points de la thèse de Chalmers discutés par la suite

1.1. Chalmers et la perception experte

Pour mieux défendre l'idée que le virtuel ne relève pas de la fiction, mais existe réellement sous la forme d'octets – une forme numérique donc, ou digitale pour reprendre l'équivalent littéral du vocabulaire anglo-saxon – Chalmers en vient à soutenir la thèse selon laquelle la perception de la réalité virtuelle n'est pas une illusion. Pour lui, il est ainsi faux de dire que « nous percevons les objets virtuels comme ayant les couleurs, les formes et les emplacements (non virtuels) d'un objet non virtuel correspondant¹¹ ». Il concède qu'une telle perception peut être celle d'une personne rarement confrontée au virtuel, mais défend l'idée qu'une personne habituée au virtuel percevrait l'objet virtuel comme étant pleinement virtuel. Cela implique donc que l'objet virtuel ne serait ni perçu illusoirement derrière l'écran de visionnage ni sur la surface de celui-ci, constitué de pixels. En effet, dans les deux cas, la perception de l'objet virtuel serait une illusion en ce qu'il serait perçu comme s'il n'était pas virtuel, notamment parce qu'il aurait un emplacement physique : derrière ou sur l'écran. Ainsi formulés, les questionnements sur la perception du virtuel ne peuvent pas se nourrir des débats classiques sur la perception de l'image qui, précisément, se demandent si l'on perçoit l'image sur la surface plane et/ou, simultanément, illusoirement derrière elle¹². Chalmers ne dit jamais précisément non plus que ce qui est perçu par l'expert du virtuel est le pendant numérique de l'objet, son code donc, mais c'est sans doute l'hypothèse à privilégier. Parmi les remarques qui suivent, toutes ne présupposent pas cette lecture radicale.

L'idée que l'expertise permet de se défaire des illusions perceptives n'est pas couramment admise ; elle va à l'encontre de ce que laissent penser les exemples usuels d'illusions perceptives. Chalmers insiste sur ce point en partant de l'exemple de l'illusion de Müller-Lyer : dans cette illusion, une ligne est vue plus courte que l'autre qui a pourtant la même longueur. Chalmers rappelle qu'on persiste en effet le plus souvent à voir la ligne plus courte même lorsque l'on sait que c'est faux¹³. Se démarquant de ces cas et afin d'expliquer que l'expertise permet de se défaire des illusions perceptives, Chalmers établit un parallèle entre la perception de la réalité virtuelle et celle du reflet dans un miroir¹⁴. Il commence donc à défendre l'idée que la perception du reflet d'une personne habituée aux miroirs n'est pas une illusion au sens où l'objet n'est pas perçu derrière le miroir. Il est intéressant de voir que, pour ce faire, il n'hésite pas à convoquer la dimension agentive de la perception : c'est en prenant l'exemple de la conduite automobile et des

¹¹ Chalmers, *ibid.*, p. 15.

¹² Cette question vient notamment de la réponse que fait Wollheim à la suite de la thèse de Gombrich : s'appuyant sur le modèle des images bistables du type du canard-lapin de Jastrow, Gombrich (dans *L'Art et l'illusion*) argumente en faveur de l'impossibilité de voir simultanément l'image plane, qu'elle soit constituée de coups de pinceaux, de trame ou de pixels, et ce qu'elle représente. Wollheim (dans *Painting as an Art*), quant à lui, soutient la possibilité de cette perception duale et défend une *twofoldness* de l'image. Pour une synthèse et le prolongement du débat, voir : Nanay B., « Is Twofoldness Necessary for Representational Seeing ? », *British Journal of Aesthetics*, vol. 45, n° 3, juillet 2005, p. 248-257.

¹³ Chalmers, art. cit., p. 16.

¹⁴ *Ibid.*, p. 16-19.

rétroviseurs qu'il parvient à partager son intuition. En effet, en voyant des voitures dans le rétroviseur qui est situé devant soi, on perçoit aisément que les voitures sont derrière soi. De fait, on n'a pas tendance à reculer pour les éviter, mais bien à avancer. Or, si on prenait le reflet pour l'objet réel, on n'aurait pas fait ce mouvement-là et on aurait probablement cogné les voitures réelles en essayant d'éviter leur reflet. Ainsi, une expertise même facilement acquise permet bien dans ce cas de se défaire des illusions perceptives.

1.2 Chalmers et les conditions normales de la perception

Confronté à des questions ontologiques, puisqu'il s'agit de circonscrire ce que sont les objets virtuels et la réalité virtuelle, Chalmers a recours à des définitions fonctionnelles pour caractériser les propriétés d'un objet. En ce sens, il attribue la propriété « rouge » à un objet s'il provoque une expérience de rougeur. Toutefois, une telle définition ne peut pas en rester là : Chalmers sait très bien que l'expérience de rougeur ne dépend pas uniquement de l'objet et de ses propriétés, mais dépend aussi des circonstances dans lesquelles l'objet est perçu. Il ajoute donc par nécessité précaution que la propriété « rouge » provoque une expérience de rougeur une fois observée dans des conditions normales pour la réalité physique¹⁵. Partant de là, Chalmers procède par analogie et suppose l'existence de ce qui pourrait être des conditions normales de la réalité virtuelle. Supposer ces conditions, lui permet d'attribuer des propriétés aux objets virtuels qui ne dépendraient alors pas des aléas des périphériques utilisés pour y accéder. Récursivement, c'est cette notion de conditions normales de perception qui permet à Chalmers de définir ce qu'est une illusion. Elle est donc fondamentale dans son entreprise visant à montrer que la perception de la réalité virtuelle n'est pas illusoire.

2. À propos de la perception experte du virtuel

L'analogie entre la réalité virtuelle et la réalité perçue à travers un miroir, présentée ci-dessus en section 1.1, permet à Chalmers d'établir que le reflet est un intermédiaire entre le sujet percevant et l'objet physique, tout comme ce qui se donne à voir grâce à l'écran serait un intermédiaire entre le sujet percevant et l'objet numérique. De ce constat, Chalmers en déduit que la compétence de l'expert serait de parvenir à remonter la chaîne causale et d'en arriver à percevoir à travers les intermédiaires afin d'atteindre une certaine perception-source non illusoire. Les deux sections qui suivent visent à questionner cette position en mettant l'accent sur deux points. D'une part, la perception est écologique, elle s'attache à ce qui est saillant ; l'expert perçoit la source lorsqu'elle est saillante. D'autre part, la perception est économique ; l'expert perçoit la source si cela est simple et efficace.

2.1 La perception et la saillance

Ce qui sous-tend l'hypothèse selon laquelle la perception de l'expert parviendrait à remonter à la source est compréhensible. Souvent l'expert a des perceptions différentes du novice et souvent celles de l'expert sont plus attachées que les autres à reconstituer les conditions de génération de l'objet perçu. Ainsi le peintre perçoit-il plus spontanément les multiples couches nécessaires pour obtenir l'effet de la représentation d'une texture. Il parvient parfois même à reconstituer les gestes nécessaires pour préparer les couleurs et l'origine des pigments à broyer. Pour autant, dire qu'il *perçoit* tout cela reviendrait à

¹⁵ *Ibid.*, p. 12.

identifier la perception à la connaissance et supposerait une simultanéité de perceptions en fait incompatibles. L'expertise revient alors surtout à savoir s'arrêter le long de la chaîne causale à ce qui est le plus saillant : parfois c'est ce que la peinture représente, parfois la technique utilisée pour produire l'effet, parfois les pigments utilisés. Remonter jusqu'aux pigments n'apporte parfois rien à la perception de l'œuvre et rend son expérience artificielle. Il serait alors faux de dire qu'il y a une corrélation entre une perception qui remonte les chaînes causales et une perception experte. Probablement alors Chalmers défend cette idée non pas de manière générale, mais uniquement dans certains cas, dont celui de la réalité virtuelle. Cela impliquerait alors que le code numérique soit le *bon* niveau de saillance de la réalité virtuelle.

Il n'est pas exclu que, dans certains cas de jeu vidéo par exemple, le joueur ait particulièrement l'impression d'interagir avec un programme informatique. Cela arrive notamment lorsqu'on a cerné les limites d'un « boss de fin de niveau » et que, sans se représenter le programme-même bien sûr, on a l'intuition qu'un joueur humain réagirait autrement. Toutefois, même dans ces cas, si tant est qu'on puisse parler de perception d'objet numérique, avoir décelé le comportement d'un adversaire virtuel ne suffit pas pour dire qu'on perçoit sa forme numérique. Du moins ce n'est pas une spécificité des objets numériques que d'être soumis à un cadre comportemental limité. Sans aucunement souscrire à un déterminisme comportemental, il arrive dans la réalité physique d'accéder à ce qui sous-tend le comportement d'êtres vivants : l'hypothèse de Chalmers s'appliquerait-elle dans ces cas ? Ainsi les personnes qui pêchent aux leurres ont-elles, au moins intuitivement, saisi ce qui sous-tend le comportement du poisson leurré : telle espèce est attirée par ce qui brille, telle autre par ce qui est fin et qui bouge vite, etc., mais il n'empêche que ces personnes interagissent avec un poisson et perçoivent un poisson. Elles ne perçoivent pas le résultat singulier d'une histoire évolutive soumise à des pressions écologiques spécifiques. De même, il semble abusif de déduire de la nature de l'expertise que l'expert de la réalité virtuelle percevrait le code numérique.

Convoquer le cas du leurre peut paraître anecdotique, mais la philosophie de la perception et les sciences de la cognition ont sans doute encore beaucoup à apprendre dans l'étude du leurre : même si l'animal leurré est, dans l'exemple précédent, comparé au programme informatique, au prix de quelques approximations, il ne faut pas oublier que l'animal leurré est aussi un très bon élément de comparaison pour approcher la perception animale humaine, pour justement comprendre que la perception repose sur des saillances et que quelques saillances suffisent à faire reconnaître tel objet et non tel autre ou, plus précisément¹⁶, suffisent à faire advenir tel comportement et non tel autre, sans que les saillances ne soient effectivement perçues en tant que telles. Autrement dit, c'est un abus de langage de dire que le poisson a eu l'illusion qu'il y avait une proie, il faudrait dire que le poisson a non illusoirement été stimulé par des saillances qui l'ont enclin à agir de la sorte.

2.2 La perception et son économie

Les paragraphes précédents discutent la préconception selon laquelle la perception experte remonterait systématiquement à la perception-source dans le cas où la perception-source serait assimilable à un code matriciel qui générerait les intermédiaires tout en étant de nature différente. Or, Chalmers n'est pas suffisamment explicite pour

¹⁶ Cette précision permet de rappeler que la perception n'est pas passive, mais est en elle-même active et relève de ce fait pleinement du comportement.

s'assurer que c'est bien en termes de code matriciel qu'il conçoit la source. Puisqu'il s'appuie sur l'exemple du miroir pour commencer son argumentation et que l'objet reflété ne peut pas être assimilé à un code, cette section aborde le problème relatif à la chaîne causale dans le cas où la perception de l'objet virtuel ne ferait pas, selon Chalmers, une avec la perception du code numérique.

La compétence de percevoir à travers les intermédiaires mérite encore toute notre attention parce qu'elle n'est pas du tout la même suivant que, d'une part, l'expert a acquis de la virtuosité pour remonter la chaîne causale plus vite que le novice ou suivant que, d'autre part, l'expert se dispense de le faire et se dispense donc des intermédiaires. Le fait que Chalmers utilise le terme d'utilisateur « averti » (*sophisticated user*) laisse penser qu'il envisage le cas d'un utilisateur à qui rien n'échappe et, de ce fait, qui remonterait minutieusement la chaîne causale¹⁷. À ce sujet, dans un extrait de la *Phénoménologie de la perception*, Maurice Merleau-Ponty émet l'hypothèse selon laquelle, dans le cas de la perception, contrairement aux préconceptions, l'habitude ne permet pas de déchiffrer plus vite les sensations pour remonter à l'objet perçu, mais permet en fait le plus souvent, lorsqu'il y a vraiment habitude, de se dispenser de cette étape¹⁸. Selon cette idée, pour revenir à l'exemple du miroir, la perception dans un miroir ne serait pas une perception lors de laquelle on parviendrait à remonter, pas-à-pas, du reflet à l'objet reflété. Pour s'en convaincre, il suffit de complexifier le dispositif : soit une quelconque tâche courante comme « servir de l'eau dans un verre », mais qu'au lieu de voir le verre et sa main on les voit reflétés dans un, trois ou onze miroirs. Contrairement à ce que laisserait supposer une expertise qui remonterait la chaîne causale pas-à-pas, la complexité de la tâche ne varie pas avec le nombre de miroirs ; personne ne remonterait la chaîne causale pour aller de reflet en reflet avant de percevoir le verre et de le remplir. Au contraire, dès qu'on a identifié, en se mettant en mouvement, que les gestes sont inversés dans le miroir, et donc, accessoirement qu'il y a un nombre impair de miroirs, on est prêt à servir le verre. Il n'est pas besoin de savoir combien de miroirs il y a et ce n'est pas en en dénombrant un nombre impair qu'on déduit que les gestes seront inversés. Par conséquent, l'expertise dans ce contexte ne s'accompagne pas de distance et de recul face aux reflets et aux objets reflétés, mais bien d'une pleine relation écologique à ceux-ci.

Chalmers ne semble en fait pas réellement envisager l'expertise dans le domaine de la réalité virtuelle comme une relation écologique ; il ne l'envisage pas non plus dans le cas de la perception du reflet. En effet, dans le passage de son article prenant le miroir en exemple, l'individu semble tout le temps en retrait, il a systématiquement une perception égocentrée au sens où il ne perçoit jamais *depuis* le miroir. Pourtant, même si cette formulation est contre-intuitive, cela arrive fréquemment : il est parfois cognitivement plus économique – ou plus simplexe¹⁹ – de prendre le sens reflété comme repère de ses mouvements. Cela est d'autant plus probable dans les cas où les mouvements ne sont vus que dans le miroir et pas immédiatement. Par exemple lorsque l'on souhaite se couper de

¹⁷ Chalmers D., art. cit., p. 20.

¹⁸ Merleau-Ponty M., *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. 177-178.

¹⁹ En l'occurrence, la notion de simplexité convient bien : il aurait été compliqué d'imaginer ce cheminement pour faire cette tâche (en ce qu'elle implique un changement de référentiel et donc une plasticité notable du sujet percevant, etc.), mais la voie qui est advenue au gré de l'évolution est celle-là sans doute parce que les premiers jalons avaient déjà été acquis pour d'autres situations. Voir : Berthoz A., *La Simplexité*, Paris, Odile Jacob, 2009 (et plus spécifiquement les pages 47-54 pour la perception du miroir et le lien à l'intersubjectivité – donc un potentiel changement de point de vue – et les pages 159-162 pour les changements de référentiels en général lors de la perception de l'espace).

la main gauche – respectivement droite – une mèche de cheveux derrière l’oreille droite – respectivement gauche – en se regardant dans un miroir, il peut y avoir des mouvements inversés : sans doute à cause de la torsion du poignet, on déplace la main vers la droite alors qu’on voulait aller à gauche, manifestation que le référentiel de la perception n’est plus totalement égocentré. C’est même une manifestation d’une fragmentation de ce référentiel. Ainsi, dans une hypothétique voiture peu ergonomique, l’automobiliste qui aurait un grand rétroviseur devant lui dans lequel il verrait la main posée sur le levier de vitesse commettrait probablement des erreurs de mouvement en passant ses vitesses ; ces erreurs sont la manifestation qu’il avait pris comme repère le monde reflété de l’autre côté du miroir. Cette situation pourrait sembler aller à l’encontre de l’idée de Maurice Merleau-Ponty, mais il n’en est rien : dire que l’habitude se dispense du décodage n’implique pas nécessairement de faire fi des intermédiaires. Il est tout autant possible de faire fi des extrémités de la chaîne causale si cela s’avère efficient et plus simple. Il semble de ce fait que l’expertise, en matière de perception, ne signifie pas nécessairement l’attachement à la cause. Il n’est alors pas évident que la perception experte d’une réalité virtuelle puisse advenir sans percevoir l’objet virtuel comme un objet physique ou sans percevoir l’objet virtuel depuis un point de vue spatialement homogène avec celui-ci. Par conséquent, sans que cela ne soit inhabituel, la perception de la réalité virtuelle peut mobiliser ce que Chalmers appelle une illusion. De telles illusions sous-jacentes sont particulièrement fréquentes dès que la réalité virtuelle met en scène un avatar, mais sans pour autant que cela implique une occultation totale de la réalité physique, sans que cela implique pour autant un engagement dans la fiction ; cela parce que l’expérience de la réalité ne ressemble pas à une simulation homogène, stable et monolithique.

3. À propos des conditions normales de perception

La partie précédente porte sur la perception experte et les modalités de sa capacité à percevoir la source davantage que les intermédiaires, en général et dans le cas particulier de la réalité virtuelle. Il n’y a pas particulièrement été question de savoir si la perception experte est ou non un bon cas de perception en conditions normales ; la question mérite toutefois d’être traitée. L’enjeu de cette partie est d’une part de se saisir de cette question directement, d’autre part de s’en saisir en interrogeant plus globalement le présupposé selon lequel il y aurait des conditions *normales* de perception.

3.1 Perception experte et conditions normales

Comme Gérard Genette le fait remarquer, l’expert est avant tout sélectionné pour sa faculté à émettre des jugements de faits et non pas des jugements de valeurs : commentant le passage de *De la norme du goût* de David Hume à propos de *Don Quichotte*, il note que les débats sur l’expertise en vin portent le plus souvent sur la question de savoir si le vin a un goût de framboise, de cuir ou de fer et moins souvent sur la question de savoir si le vin est bon²⁰. Puisque là était le sujet de Hume comme de Genette, c’est sans surprise que cet angle de vue peut facilement se transposer au contexte du goût, de l’esthétique et des œuvres d’art. Ce ne serait pas précautionneux de faire le parallèle strict avec l’expertise des mondes virtuels, d’autant que Chalmers parle davantage dans ce contexte de personnes habituées que de personnes expertes, mais il faut se demander à quel point l’habitude, même sans expertise savante, ne peut pas rendre une expérience plus artificielle qu’elle ne l’était, ne peut pas ôter à l’expérience son *ancrage écologique*.

²⁰ Genette G. *L’Œuvre de l’art II*, Paris, Seuil, 1997, p. 71-77.

Cette question dépasse les considérations sur le virtuel et il se peut qu'il s'agisse davantage d'une divergence de position que d'une discussion argumentée, mais dire, comme le fait Chalmers, qu'une perception « correcte²¹ » de l'objet virtuel est la perception de l'objet numérique participe de la même position que dire que la juste expérience d'un film d'épouvante est une expérience sans peur ni le moindre tressaillement. Cette comparaison avec le cinéma ne doit pas laisser croire qu'on s'engage sur la voie de la fiction, mais davantage précisément sur la voie de l'efficiencia de l'expérience : exactement comme Chalmers a pu définir la propriété rouge comme étant ce qui provoque de la rougeur dans des conditions normales, le film d'épouvante a tout d'abord été circonscrit au regard de la qualité de l'expérience qu'il provoque. C'est certes devenu un genre depuis et on a tendance à le définir au regard des codes de ce genre, mais cette tendance peut paradoxalement mener à des films d'épouvante sans épouvante. Pourquoi alors faudrait-il juger comme normales des expériences si éloignées de la norme ? Enfin, si la sauvegarde de l'ancrage écologique peut sembler préférable, c'est aussi parce qu'une expérience dépourvue d'émotion est tout sauf normale : l'expérience du film d'horreur sans tressaillement est une expérience possible après une longue expérience d'inhibition. Pourquoi n'en serait-il pas de même pour l'expérience du monde virtuel comme étant un monde pleinement numérique ? Ainsi, pourquoi celui qui se penche dans les virages d'un jeu de voiture, celui qui bondit quand son avatar se fait surprendre, celui qui retient sa respiration lorsque la « balle » rencontre la « raquette » à *Pong* auraient un moins juste comportement que ceux qui se contentent d'interagir *digitale*ment avec la manette ? Ces comportements qui peuvent sembler parasites, en ce que le joueur mime son avatar, sont totalement semblables à ceux décrits à la section 2.2 dans la situation où il est plus « simplexe » d'adopter le monde au-delà du miroir comme référentiel de point de vue. Si ces comportements sont probablement indépendants de la fiction, ou du moins indépendants d'un engagement dans la fiction, c'est parce que, comme le fait très justement remarquer Bernard Perron, le joueur qui perd à un jeu vidéo en entraînant la mort de pleins de personnes du jeu n'est pas triste ; il est énervé d'avoir perdu²². Or il est possible d'être énervé de la sorte – et donc non pleinement engagé émotionnellement dans la fiction – tout en ayant les comportements apparemment parasites entremêlant l'individu et son avatar.

Chalmers avance à juste titre que le jeu vidéo n'est pas nécessairement le meilleur exemple pour cerner le virtuel²³, notamment à cause de la forte présence de la fiction²⁴, ceci explique l'importance qu'il y a à formuler de semblables questions issues d'autres contextes. Par exemple, celui qui se recule au lieu de dézoomer lorsqu'un document s'affiche en trop gros plan n'aurait pareillement pas à être moqué : ce n'est pas parce que le comportement advient chez des utilisateurs « naïfs », et qu'il peut être évité par une meilleure utilisation de l'interface, que c'est un comportement qu'il faille inhiber. Peut-être d'ailleurs que la disparition de ces comportements manifestant l'ancrage écologique n'est pas tant due à l'expertise et l'habitude qu'à un moyen de défense et d'inhibition face à des réactions sociales qui stigmatisent ces petites réactions parasites. Il n'y a malheureusement pas de données permettant de discuter cette question.

²¹ Chalmers D., art. cit., p. 19.

²² Voir : Perron B., « Jeu vidéo et émotions », in Genvo S. (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 347-366, d'après une chronique de Tom Loftus.

²³ Chalmers D., art. cit., p. 7.

²⁴ *Ibid.*

3.2 Des conditions normales à la perception comme vecteur de connaissance objective

Indépendamment de sa relation à l'expertise et à l'habitude, l'idée-même qu'il y aurait des conditions normales de perception est à interroger²⁵. Définir cette normalité passe nécessairement par mettre en avant des conditions objectives : c'est bien normal que la lumière blanche soit avant tout prise en exemple pour définir la propriété d'être rouge, mais encore faut-il reconnaître que considérer la propriété d'être rouge comme exemple paradigmatique ne va pas de soi. Être rouge ou haut d'un mètre quatre-vingt²⁶ sont des traits systématiquement reliés à l'observation distanciée et non écologique qu'un sujet porte sur un objet, dans le but de le connaître. De la sorte, même lorsque des traits de normalité moins objectifs sont convoqués – comme la distance d'observation, le point de vue, etc. – ils viennent en fait définir une expérience soi-disant normale d'une observation qui se pose comme objectivant le monde et donc en dehors de ce dernier. Il est alors facile de rendre compte de la réalité virtuelle comme une réalité observée depuis un point de vue extérieur à celle-ci dès lors que, de manière sous-jacente, le même constat est fait pour la réalité physique. En d'autres termes, revoir ce que sont des conditions normales de perception – notamment en prenant en compte le fort couplage entre la perception et l'action, comme y invite fortement l'approche écologique – amènerait à revoir la relation qui est entretenue avec la réalité – qu'elle soit physique ou virtuelle.

D'un point de vue écologique, il n'y a sans doute pas d'unité de ce qu'on aimerait appeler des conditions normales de perception. Pour éviter des exemples objectivants et non écologiques, comme ceux considérant la perception d'un carré²⁷, il suffit d'essayer de définir ce que sont les conditions normales de la perception d'un serpent : percevoir normalement un serpent, est-ce le percevoir au zoo, dans la campagne, chez soi, dans un terrarium, en plein jour, à la tombée de la nuit, fatigué, angoissé, en promenade ? Si la réponse n'est pas facile, c'est bien souvent parce que la question est mal formulée. Ici on pourrait dire que, sans doute pour la plupart de celles et ceux qui lisent ce texte, c'est avant tout parce qu'il n'est finalement pas beaucoup plus fréquent de percevoir un serpent que de percevoir un carré, mais cet exemple permet de montrer, en comparaison, le niveau d'abstraction qu'il faut pour considérer la perception d'un carré comme exemple privilégié pour définir des conditions normales de perception. Sans doute plus fréquente que la perception du serpent, celle d'une voiture devient-elle une perception normale de voiture lorsqu'elle se fait dans la vitrine d'un concessionnaire, depuis sa fenêtre en la regardant garée ou quand on a peur de se faire écraser à la suite d'une infraction du code de la route ? La question n'est pas rhétorique ; l'enjeu n'est pas de laisser planer l'idée que la situation de danger serait nécessairement la plus pertinente, l'enjeu est avant tout de démanteler le présupposé selon lequel il y aurait des conditions normales à une perception qui ne serait pas artificiellement dépouillée de son agentivité. Si malgré tout on espère définir la normalité en se fiant à la situation la plus répandue, la dimension évolutive inhérente à l'approche écologique encouragerait à se demander s'il faut les mesurer à l'échelle de l'individu contemporain ou à une échelle bien plus générale englobant toutes les occurrences ancestrales ayant forgé les processus cognitifs contemporains.

²⁵ *Ibid.*, p. 11-12. Les réponses aux objections formulées par Alyssa Ney mettaient déjà en avant, pour d'autres raisons, la difficulté de la normalité des conditions de perception : Chalmers D. J., « The Virtual as the Digital », art. cit., p. 475-478.

²⁶ Il s'agit de l'autre exemple de propriété pris par Chalmers, « Le virtuel et le réel », art. cit., p. 11.

²⁷ *Ibid.*, p. 12-13.

3.3 Conditions normales de perception et expérience non-monolithique de la réalité

Le fait que la réalité virtuelle ne soit pas nécessairement interactive n'est pas suffisant pour fragiliser ce constat : indépendamment de toute action motrice au sens courant du terme, de la même manière que Chalmers reconnaît que la perception est influencée par la cognition²⁸, la perception est intimement incarnée et ne peut pas s'abstraire de son ancrage écologique, de l'état affectif de l'individu percevant, etc.

Plus synthétiquement, s'il est impossible de définir des conditions normales de perception, c'est bien que la réalité n'est pas monolithique. Chalmers semble prendre en compte cela au moment où il discute de la valeur de la réalité virtuelle au regard de celle de la réalité physique. Il n'en tire toutefois pas de conséquences concernant les conditions normales puisque l'enjeu est à ce moment de contrer un des arguments de Robert Nozick, qui, contrairement à lui, souhaite montrer que la réalité virtuelle – présentée sous la forme d'une machine à expérience – vaut moins que la réalité physique²⁹. La parabole utilisée par Robert Nozick consiste à se demander si on accepte ou non de vivre dans cette machine à expériences : répondre non prouverait selon lui que la vie que cette machine a à offrir est moins désirable que la vie réelle. Parmi d'autres arguments, Chalmers écrit que Nozick reproche à la machine à expériences de restreindre les personnes à vivre dans un monde fait par les humains³⁰. Pour répondre à cela, Chalmers oppose en contre-exemple tous les habitants de New York qui semblent bien accepter, parfois de plein gré même, de vivre dans un environnement fait par les humains³¹. Certes Chalmers n'utilise pas le terme « monde » pour parler de New York, mais celui d'« environnement », il n'empêche qu'il effleure ici l'idée que la réalité n'est pas monolithique et que l'expérience des citadins new-yorkais doit bien différer de celles de personnes qui vivent ailleurs. La différence entre les personnes vient probablement d'une différence d'habitude face à des situations différentes qui se répètent et qui ancrent des comportements. La réalité ne s'expérimente en effet pas de la même manière suivant les contextes et il n'est pas assuré qu'il y ait davantage de points communs entre tous les contextes physiques qu'entre un contexte physique et un contexte virtuel. Il y a probablement un continuum entre certaines expériences de la réalité physique et des expériences de réalité virtuelle. Pour s'en convaincre, il faut se dire que mettre des lunettes de soleil ou chausser des skis suffit à altérer l'expérience faite du monde et que, une fois qu'on est habitué à ces dispositifs, le monde n'apparaît plus de la même façon³². À certains moments le dispositif s'efface et on fait fi des intermédiaires, à d'autres moments le référentiel change et l'expérience tombe sous le joug de ce que Chalmers nomme une illusion, sans toutefois qu'on en ait l'impression ou l'intuition, même *a posteriori*.

Sans toutefois se positionner contre la position de Robert Nozick, une réponse possible à sa parabole peut justement mobiliser l'exemple du ski : ce n'est pas parce qu'on ne choisirait pas d'être chaussé à vie de skis que descendre une montagne en skis n'est pas une expérience réelle ou serait une expérience qui vaudrait moins que descendre la même

²⁸ *Ibid.*, p. 18.

²⁹ Nozick R., *Anarchy, State, and Utopia*, New York, Basic Books, 1974, p. 44-45.

³⁰ Chalmers écrit : « la Machine à Expérience nous limite à un monde fait par l'homme », art. cit., p. 24.

³¹ *Ibid.*

³² Même sans accepter l'hypothèse de ce continuum, une telle conception du dispositif engage à penser un continuum entre les situations réelles physiques et l'expérience de pensée proposée par Chalmers sous le nom de « réalité terraformée », un dispositif qui permettrait de générer des planètes qui offriraient des réalités autres, un peu comme les mondes virtuels, mais en tant que monde physique (Chalmers D. J., « Le virtuel et le réel », art. cit., p. 28).

montagne sans skis. Il semble important d'avoir en tête que les expériences de la réalité physique ne sont pas homogènes sur le plan de la perception et que, du même coup, on ne peut pas caractériser les expériences de la réalité virtuelle en présupposant l'homogénéité des expériences du monde physique³³.

Conclusion

Il serait hâtif de conclure des lignes qui précèdent que ce texte s'oppose à la thèse de Chalmers selon laquelle la réalité virtuelle n'engage pas d'illusion. C'est vrai qu'il y est mis en avant que de nombreuses situations engagent de l'illusion, notamment dès qu'un avatar est impliqué et que les repères spatiaux ne sont plus égocentrés (cf. 2.2), mais cette situation n'est pas moins fréquente dans la réalité physique : probablement le fondement de l'empathie témoigne de la même plasticité du sujet qui consiste à changer de point de vue. Ainsi, l'illusion n'est pas notablement plus importante dans la réalité virtuelle que dans la réalité physique. En revanche, il serait plus juste de conclure que l'illusion advient plus fréquemment que Chalmers le suppose et n'est pas écologiquement une méprise : le cas de l'illusion de Müller-Lyer pris en exemple par Chalmers met en jeu une perception qui essaie de s'abstraire du contexte dans lequel elle s'ancre pour en sortir une propriété isolée. Une telle entreprise revient à dés-écologiser la perception, à attendre des processus perceptifs une fonction qu'elle n'est pas censée remplir. En d'autres termes, l'illusion advient lorsque la relation au monde cherche à être distante. Une autre illusion classique, celle de l'échiquier d'Adelson, est plus frappante : sans l'« illusion » de l'échiquier, on ne verrait plus d'échiquier, on ne verrait plus non plus l'ombre projetée du cylindre. Or ces deux saillances sont importantes dans le cas d'un individu ancré dans l'environnement, bien plus que celle, abstraite et distanciée, de la teinte de la case isolée de l'ensemble du champ visuel. Pour reprendre l'exemple de la perception du serpent précédemment évoqué et du leurre : a-t-on réellement une illusion quand on sursaute à la vue d'une branche tortueuse au sol en forêt ? C'est davantage après coup qu'on reconstruit l'expérience en se disant qu'on a cru que c'était un serpent. De fait, on a sursauté avant d'être capable de caractériser ce qu'on percevait et on n'a effectivement jamais perçu de serpent. On s'est toutefois comporté comme s'il y avait un serpent sous l'influence des mêmes saillances qui permettent d'identifier efficacement un serpent – et quand bien même on n'aurait jamais vu de vrais serpents de sa vie. Si on décide d'appeler cela une illusion, alors la perception routinière en est pleine. Si on suppose que l'on peut percevoir la réalité virtuelle comme numérique, c'est alors vraisemblablement qu'on la perçoit simultanément qu'on éprouve une expérience de hors-corps et donc qu'on la perçoit pour ainsi dire en tant que sujet numérique³⁴.

Dire que la juste perception de la réalité virtuelle est la perception du numérique revient à dés-écologiser la perception et donc à inhiber des processus de perception bien plus efficaces en ce qu'ils peuvent naviguer, suivant les cas, entre différentes modalités de perception. Ne pas dépouiller la perception de son ancrage écologique c'est en revanche peut-être renoncer à faire du virtuel, au sens informatique du terme, une catégorie

³³ C'est très certainement davantage au niveau éthique et moral qu'il y a une homogénéité de la réalité, qu'elle soit physique ou virtuelle d'ailleurs (les trop nombreux exemples de cyberharcèlement montrent tristement la réalité du virtuel).

³⁴ La plasticité du sujet percevant est particulièrement mise en avant par les *OBE* (*out of body experience*). Voir notamment : Guterstam A. et Ehrsson H., « Disowning one's seen real body during an out-of-body illusion », in *Consciousness and Cognition*, vol. 21, n°2, 2012, p. 1037-1042.

spécifique du perçu. La réalité virtuelle serait alors virtuelle comme le serpent est virtuel dans la branche tortueuse au sol d'une forêt : la branche n'est assurément pas un serpent en puissance, il serait aussi faux de dire qu'elle est comme un serpent mais que ce n'est pas un serpent³⁵. La réalité virtuelle ne se fait pas plus passer pour une réalité réelle que la branche ne se fait passer pour un serpent. En ce sens, c'est vrai qu'il n'y a pas illusion dans un sens fort – mais il n'y a alors jamais illusion dans un sens aussi fort. Sans doute la réalité virtuelle, au sens informatique, peut-elle écologiquement être dite virtuelle, au sens classique, en ce qu'elle leurre sur suffisamment de saillances pour qu'on se comporte comme si on était face à une réalité physique qui serait cognitivement et écologiquement accessible. Cette accessibilité n'est pas le signe d'une perception qui remonterait au numérique, mais au contraire le signe de la plasticité des processus cognitifs qui parviennent à faire émerger une cohérence prégnante dans des situations insoupçonnées. Encore reste-t-il à savoir s'il existe des situations qui resteraient inaccessibles malgré des confrontations régulières.

³⁵ Suivant la définition que Chalmers donne de l'objet virtuel dans son sens non computationnel : « comme si c'était x , mais sans être x » (art. cit., p. 3).