
Les objets virtuels comme artefacts abstraits

Guillaume Bucchioni



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/implicationsphilosophiques/903>

ISSN : 2105-0864

Éditeur

Implications philosophiques

Référence électronique

Guillaume Bucchioni, « Les objets virtuels comme artefacts abstraits », *Implications philosophiques* [En ligne], 5 | 2026, mis en ligne le 02 juillet 2026, consulté le 09 juillet 2026. URL : <http://journals.openedition.org/implicationsphilosophiques/903>

Ce document a été généré automatiquement le 9 juillet 2026.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont susceptibles d'être soumis à des autorisations d'usage spécifiques.

Les objets virtuels comme artefacts abstraits

Guillaume Bucchioni

Introduction

- 1 Dans cet article nous allons aborder la question de la nature des objets virtuels. La notion d'objet virtuel dont nous allons traiter ici a un sens précis : les objets virtuels sont les objets que nous trouvons dans les mondes virtuels ou les environnements de réalité virtuelle. Chalmers affirme qu'un tel environnement doit posséder trois caractéristiques : « un environnement de réalité virtuelle est un environnement immersif, interactif, et généré par ordinateur. (Chalmers, 2017, p. 311).
- 2 Un monde virtuel est immersif lorsqu'il génère une expérience perceptuelle depuis une perspective interne. Nous avons alors l'impression d'occuper un lieu, une perspective à l'intérieur de cet environnement de manière analogue à l'impression que nous avons d'occuper un lieu dans l'environnement physique. Cette perspective peut être soit une perspective à la première personne, comme lorsque nous mettons un casque de réalité virtuelle et que nous entrons dans un métavers, soit une perspective à la troisième personne comme lorsque nous jouons à un jeu vidéo et que nous nous déplaçons dans le monde virtuel avec un avatar. Cette expérience perceptuelle est la plupart du temps visuelle mais peut aussi être auditive, olfactive, etc.
- 3 Un monde virtuel est interactif lorsque l'utilisateur peut agir et avoir un impact sur celui-ci. Cet impact peut simplement consister à se déplacer dans l'environnement ou, de manière plus complexe, à utiliser, toucher, prendre des objets de l'environnement.
- 4 Enfin, un monde virtuel est généré par ordinateur lorsqu'il est constitué par des processus computationnels qui vont à leur tour générer des *inputs* qui seront traités par les organes sensoriels de l'utilisateur.
- 5 Parmi ces mondes virtuels, tels que nous les avons définis, nous trouvons les mondes des jeux vidéo traditionnels et des jeux vidéo en réalité virtuelle, ainsi que les métavers et tous les environnements auxquels nous accédons via un casque de réalité virtuelle.

Ces mondes virtuels sont peuplés d'objets virtuels, de propriétés virtuelles et d'événements virtuels. Les objets virtuels peuvent alors être minimalement définis comme les objets qui peuplent ces mondes virtuels. Parmi ces objets nous trouvons des portes virtuelles, des calculatrices virtuelles, des montagnes virtuelles, des chats virtuels, des dragons virtuels, des avatars ou encore des personnages virtuels comme Mario ou Link.

- 6 Deux théories principales s'affrontent aujourd'hui sur la question de la nature des objets virtuels : le digitalisme virtuel et le fictionnalisme virtuel.
- 7 Selon le digitalisme virtuel les mondes virtuels et les objets qu'ils contiennent sont identiques à des objets numériques, à savoir des structures de données (Chalmers, 2017). Une structure de données est un objet computationnel composé de *bits*, qui consiste en une certaine organisation de données (par exemple, une liste, un tableau, un arbre, etc.) et qui est, en dernière instance, physiquement réalisée sous forme d'impulsions électriques dans des circuits intégrés. Le problème principal du digitalisme virtuel est qu'il est incapable de rendre compte de la réalisabilité multiple des objets virtuels. En effet, il semble qu'un même objet virtuel puisse être associé à plusieurs structures de données différentes (McDonnel et Wildman, 2019). C'est ce qui se produit notamment dans les cas de portage, où un programme écrit dans un certain langage informatique est réécrit dans un autre langage adapté à un autre type de matériel. Dans de tels cas, un même objet virtuel - une épée virtuelle dans *Skyrim VR*, par exemple - correspondrait à des structures de données distinctes sur différents systèmes de réalité virtuelle.
- 8 Selon le fictionnalisme virtuel, les mondes virtuels et les objets qu'ils contiennent sont des objets fictifs¹ (voir p. ex. Beisbart, 2019 ; Juul, 2019 ; McDonnel et Wildman, 2019). Les mondes virtuels ont, selon cette théorie, un statut similaire à celui de la Terre du Milieu et les objets virtuels ont un statut semblable à celui de Gandalf ou de l'Anneau Unique : ils n'existent pas dans la réalité mais uniquement dans la fiction. Le problème principal du fictionnalisme virtuel est le fait qu'il semble clairement exister des objets virtuels qui ne sont pas des entités fictives. Une bibliothèque virtuelle est-elle une bibliothèque fictive ? Lorsque je suis dans un métavers et que j'écoute un concert virtuel et discute avec un ami, le concert et la discussion sont-ils fictifs ? La réponse à ces questions semble bien être non : ces entités, bien que virtuelles, ne sont pas pour autant des entités fictives².
- 9 Nous souhaitons explorer, dans cet article, une troisième voie que nous nommerons l'artéfactualisme virtuel³. Selon l'artéfactualisme virtuel, un objet virtuel est un *artefact abstrait* qui dépend d'objets numériques et qui peut posséder des caractéristiques fictionnelles. L'artéfactualisme virtuel se distingue du digitalisme virtuel car il n'identifie pas les objets virtuels aux objets numériques : les objets virtuels sont dépendants mais non identiques aux objets numériques. De plus, l'artéfactualisme se distingue du fictionnalisme virtuel car il n'identifie pas les objets virtuels aux objets fictifs : les objets virtuels peuvent posséder des caractéristiques fictionnelles mais ne sont pas des objets fictifs.
- 10 Il est à noter que la notion d'artéfactualisme a été appliquée à d'autres types d'entités. L'artéfactualisme a par exemple été défendu pour rendre compte du statut ontologique des œuvres musicales (Levinson, 1980), de la nature des personnages fictifs (Thomasson, 1999), des œuvres d'art (Mag Uidhir, 2012), des logiciels (Irmak, 2012), des mèmes (Evrine, 2018), des établissements comme les magasins et les restaurants

(Korman, 2020) ou encore des jeux (Declos, inédit). L'idée que nous proposons ici est donc d'étendre cette théorie aux objets virtuels. La notion fondamentale de cette théorie est celle d'artefact abstrait. Un artefact abstrait n'occupe pas l'espace des entités concrètes mais, *a contrario*, des entités abstraites, est créé et possède un début et une fin d'existence. L'objet virtuel est un artefact abstrait d'un type particulier que nous allons différencier des autres artefacts abstraits.

- 11 Notre analyse se déroulera en quatre temps. Dans la section 1, nous verrons en quel sens un objet virtuel est un *artefact*. Nous montrerons qu'un tel objet est intentionnellement créé et possède une fonction qui détermine en partie sa nature. Nous examinerons les possibles contre-exemples à cette définition et y répondrons. Dans la section 2, nous montrerons que l'objet virtuel est un artefact *abstrait* en montrant qu'il n'est pas un objet physique, contrairement à ce qu'affirment les digitalistes virtuels. Nous verrons que l'objet virtuel se distingue des différentes entités dont il dépend comme l'algorithme, le code, l'exécution du programme ou encore la copie. Dans la section 3 nous examinerons les *fonctions* possibles que peut posséder un objet virtuel. Nous distinguerons deux fonctions principales, une fonction instrumentale et une fonction décorative. Enfin, dans la section 4, nous montrerons que bien que les objets virtuels ne sont pas des entités fictives, contrairement à ce qu'affirment les fictionnalistes virtuels, certains d'entre eux possèdent des caractéristiques fictionnelles. Nous proposerons une façon de définir ces caractéristiques avec la notion de *lore*.

I. L'objet virtuel est un artefact

- 12 Une des caractéristiques essentielles des objets virtuels est qu'ils sont des artefacts. En suivant l'analyse proposée par (Juvshik, 2022), nous allons définir les artefacts à l'aide des deux caractéristiques suivantes : i) ils sont dépendants des intentions, et ii) ils possèdent, à quelques exceptions près, une fonction.

I.1. Les artefacts dépendent des intentions

- 13 La première caractéristique des artefacts est leur dépendance à l'égard des intentions. Comme le souligne Juvshik :

La première, et probablement la caractéristique la plus centrale des artefacts et des types d'artefacts est leur dépendance vis-à-vis des esprits et des états mentaux, en particulier des intentions. Les artefacts sont des objets que nous créons intentionnellement et, à première vue, ce ne sont pas des choses qui existent dans la nature, en l'absence d'esprits ou d'états mentaux. (Juvshik, 2022, p. 42)

- 14 Cette dépendance à l'intention permet de rendre compte de l'intuition forte selon laquelle les artefacts sont des objets créés dans un but précis. En effet, pour qu'un artefact vienne à l'existence il est nécessaire qu'il y ait un créateur et des actes intentionnels. C'est en partie pour cette raison que la dépendance des artefacts à l'intention correspond au point de vue traditionnel et classique. Les artefacts dépendent donc de l'esprit et plus spécifiquement dépendent au moins des intentions de leur créateur⁴. Un objet virtuel, comme une table virtuelle dans un métavers quelconque, est un objet dépendant de l'esprit dans le sens où il dépend nécessairement

des actes intentionnels de celui qui l'a créé. Pour le dire autrement, dans un monde sans esprit, sans actes mentaux et plus spécifiquement sans intentions, il n'y a pas d'artefacts. Les artefacts se distinguent alors des entités naturelles qui, elles, peuvent exister indépendamment de tout acte mental.

- 15 Il existe néanmoins trois cas paradigmatiques pouvant potentiellement remettre en cause la dépendance aux intentions des artefacts et par là-même leur définition intentionnelle : a) les cas des fabrications accidentelles, b) les cas des générations automatiques, c) les cas des sous-produits.

a) Les fabrications accidentelles

- 16 Les fabrications accidentelles sont des artefacts créés accidentellement. Les cas de fabrications accidentelles d'artefacts semblent être des contre-exemples à leur définition intentionnelle puisque si un artefact est créé accidentellement alors il n'est pas le résultat d'une intention mais le fruit du hasard.
- 17 En ce qui concerne les objets virtuels, les fabrications accidentelles sont le plus souvent des *bugs*⁵. Un *bug* est une erreur ou un défaut dans le code, par exemple d'un jeu vidéo, qui entraîne un comportement inattendu ou indésirable. Ces anomalies peuvent varier de simples problèmes visuels à des erreurs plus graves affectant le *gameplay* ou la progression du joueur. Ils sont le résultat de défauts dans la programmation ou d'interactions imprévues entre différents éléments du jeu ou du monde virtuel.
- 18 Un *bug* très connu dans le monde des jeux vidéo est *MissingNo.* *MissingNo.* est un *bug* des jeux *Pokémon Rouge* et *Pokémon Bleu* (1999). Ce *bug* apparaît lorsqu'un joueur utilise une série spécifique de manœuvres qui exploitent une erreur dans le code du jeu. *MissingNo.* apparaît alors comme une forme étrange, censée être un Pokémon utilisable par le joueur et peut corrompre les données du jeu. Ce n'est pas un Pokémon intentionnellement conçu par les développeurs mais plutôt un résultat accidentel.
- 19 Nous trouvons aussi des *bugs* dans les métavers. Dans *Decentraland* par exemple, qui est un métavers de type monde social virtuel, les utilisateurs peuvent acheter des parcelles de terrain et y construire des bâtiments. Il arrive qu'un utilisateur tente de construire un immeuble en plaçant manuellement des éléments architecturaux dans l'éditeur de monde et qu'en raison d'un problème dans le moteur physique du métavers, certains éléments du bâtiment se retrouvent mal alignés et flottent dans les airs. L'immeuble flottant est un *bug*, il n'est pas intentionnellement conçu comme tel mais devient néanmoins un objet virtuel distinct, visible et potentiellement exploité par d'autres utilisateurs.
- 20 Ces *bugs* semblent être des objets virtuels créés non intentionnellement et donc semblent contredire leur définition intentionnelle. Il est cependant possible de considérer que les *bugs* sont des entités *intentionnellement dérivées*. Bien qu'ils ne soient pas le produit d'une intention directe d'un créateur, ils ont besoin, pour exister, d'un contexte qui, lui, est produit intentionnellement. En d'autres termes, ils surviennent dans des environnements virtuels qui, eux, ont été intentionnellement conçus par des développeurs. Les règles, le code et les algorithmes qui régissent ces environnements sont le résultat d'intentions humaines et même si le résultat final, le *bug*, est accidentel, il n'existe que dans le contexte d'un cadre intentionnellement créé.

- 21 Les fabrications accidentelles peuvent donc être comptées comme des entités dont l'existence est nécessairement liée à l'existence d'intentions. Elles correspondent donc à la définition intentionnelle des artefacts.

b) Les générations automatiques

- 22 Le second contre-exemple est celui des générations automatiques. Un objet virtuel est généré automatiquement lorsqu'il est créé par un système informatique sans intervention humaine directe dans le processus de création. Le processus de création est alors entièrement automatisé, souvent guidé par des algorithmes prédéfinis. C'est le cas dans la génération procédurale.
- 23 Nous trouvons un exemple de tels objets virtuels dans *No Man's Sky* (2016). Dans ce jeu vidéo, chaque planète et tout ce qui s'y trouve, que ce soit la faune ou la flore, est généré procéduralement par des algorithmes. Les développeurs ont conçu intentionnellement le système global mais chaque planète individuelle est créée automatiquement sans intervention humaine directe. Cela signifie que les caractéristiques spécifiques d'une planète sont le résultat de processus algorithmiques et non d'une intention humaine particulière.
- 24 La génération procédurale est aussi présente dans certains métavers comme *Somnium Space*. Dans ce métavers, certaines parcelles de terrain incluent des éléments naturels générés automatiquement, comme des arbres, des collines ou des rivières. Ces éléments ne sont pas directement placés par un utilisateur mais apparaissent en fonction d'un algorithme de génération procédurale qui façonne l'environnement pour donner un aspect plus réaliste et immersif. L'utilisateur peut modifier ou supprimer ces éléments, mais au départ, ils sont créés sans intervention humaine directe.
- 25 Les objets virtuels générés procéduralement ne semblent pas être les produits d'une intention et semblent à leur tour contredire la définition intentionnelle des objets virtuels. Néanmoins, dans ce cas aussi, il est possible de faire appel à la notion d'entité *intentionnellement dérivée*. Les objets générés procéduralement sont des entités intentionnellement dérivées car ils dépendent de fondations intentionnelles pour exister. Les algorithmes utilisés pour la génération procédurale sont conçus et programmés par des développeurs humains. Chaque aspect de l'algorithme, de ses règles de base à ses paramètres, est le résultat d'intentions et de décisions humaines. Par conséquent, même si le processus de génération est automatisé, il repose sur une fondation intentionnelle.
- 26 Les générations automatiques peuvent donc aussi être comptées comme des entités dont l'existence est nécessairement liée à l'existence d'intentions. Elles correspondent donc à la définition intentionnelle des artefacts.

c) Les sous-produits

- 27 Un dernier contre-exemple est celui de sous-produits. Un sous-produit correspond à un objet engendré comme un effet collatéral d'une action principale. À la différence des fabrications accidentelles, les sous-produits sont des entités prévisibles même si elles semblent être des entités non-intentionnellement créées. Il semble donc exister des artefacts qui sont le résultat ou le sous-produit non intentionnel d'une action humaine. Si tel est le cas, alors il existe des artefacts qui ne dépendent pas de l'intention.

- 28 Les types d'objets virtuels pouvant correspondre à cette catégorie sont les objets virtuels résultant de la modification ou de la destruction d'autres objets virtuels. Dans *Voxels*, par exemple, un métavers basé sur la blockchain, les utilisateurs peuvent acheter des parcelles et construire des structures en voxels (*volumetric pixels*). Lorsqu'un propriétaire décide de modifier ou de détruire un bâtiment, certaines parties de la structure peuvent rester temporairement sous forme de fragments visibles, des morceaux de murs flottants, des blocs ou des éléments persistants. Ces fragments ne sont pas intentionnellement créés comme des objets indépendants mais ils émergent comme sous-produits des actions de modification ou de suppression d'un bâtiment.
- 29 Les sous-produits ne semblent donc pas être les produits d'une intention et semblent à leur tour contredire la définition intentionnelle des objets virtuels. Cependant, comme dans les deux cas précédents, nous pouvons les considérer comme des entités intentionnellement dérivées, comme les produits d'une intention indirecte. En effet, les sous-produits apparaissent dans un cadre technique qui a lui-même été intentionnellement défini par les développeurs. Les règles de gestion des objets dans *Voxels* déterminent comment les éléments sont créés, déplacés et supprimés. Si un fragment de bâtiment persiste après une démolition, c'est parce que le moteur du jeu gère la suppression d'une certaine manière, ce qui résulte d'un choix de conception.
- 30 Les sous-produits peuvent donc être comptés comme des entités dont l'existence est nécessairement liée à l'existence d'intentions. Elles correspondent donc à la définition intentionnelle des artefacts.
- 31 Les objets virtuels, en tant qu'artefacts, sont donc bien des entités intentionnellement dépendantes, que ce soit directement ou indirectement. Ils possèdent cependant une seconde caractéristique importante.

I.2. Les artefacts ont une fonction

- 32 La seconde caractéristique importante des artefacts est qu'ils possèdent une fonction :

Une deuxième caractéristique centrale de nos pratiques concernant les artefacts est l'accent mis sur la fonction. Bien que les artefacts soient des objets que nous fabriquons intentionnellement, il semble que nous les fabriquons pour une raison ou un but précis, en créant un type particulier d'artefact pour un objectif particulier, par exemple : je veux m'asseoir confortablement sur ma terrasse et lire au soleil, alors je fabrique un fauteuil à bascule en bois. (Juvshik, 2022, p. 42)

- 33 La notion de fonction la plus communément acceptée concernant les artefacts est celle de fonction propre⁶. Baker définit cette fonction propre ainsi :

Considérons maintenant certaines des caractéristiques distinctives des artefacts. Plus particulièrement, les artefacts ont des fonctions propres pour lesquelles ils sont intentionnellement conçus et produits (qu'ils remplissent ou non leurs fonctions propres). Ce qui distingue les types primaires d'artefacts des autres types primaires, c'est qu'un type primaire d'artefact implique une fonction propre, cette fonction propre étant un usage ou un objectif voulu par un producteur. En effet, le terme général pour un artefact – par exemple, polissoir, grattoir, bouée de sauvetage – nomme souvent simplement la fonction propre de l'artefact. Ainsi, un artefact a essentiellement sa fonction propre : la nature d'un artefact réside dans sa

fonction propre – ce pour quoi il a été conçu, la raison pour laquelle il a été produit. (Baker, 2004, p. 6)

- 34 La fonction propre d'un artefact est ce pourquoi il a été conçu, ce qu'il doit normalement réaliser. Cette fonction propre provient de l'intention du créateur de l'artefact. Comme le souligne Baker, le nom des artefacts correspond souvent à la fonction qui le définit (tournevis, polissoir, grattoir, brosse à dents, etc.). Baker, comme de nombreux théoriciens des artefacts, défend une forme d'essentialisme fonctionnel, à savoir la thèse selon laquelle la fonction d'un artefact est une propriété essentielle de celui-ci. Cependant nous n'avons pas besoin ici de soutenir cette thèse. En effet, il se pourrait qu'il y ait des artefacts qui n'aient pas de fonctions propres. Les gribouillages dessinés sur une feuille blanche lors d'un cours ennuyeux d'histoire de la philosophie ou une sculpture de trombones fabriquée de manière informelle lors d'un séminaire sur Heidegger semblent bien être des artefacts mais ne semblent pas avoir de fonction. Il est donc possible que la fonction propre ne soit pas une propriété essentielle des artefacts. Cependant, cela ne doit pas masquer le fait que *pour une très grande majorité* d'artefacts leur fonction propre est une caractéristique importante et déterminante de ce qu'ils sont. La fonction propre d'un tournevis, par exemple, est de visser et dévisser des vis, la fonction propre d'un téléphone est de pouvoir communiquer à distance, la fonction propre d'un bateau est de se mouvoir sur l'eau, etc.
- 35 Les objets virtuels en tant qu'artefacts possèdent aussi des fonctions propres, fonctions qui permettent de caractériser leur nature. Par exemple, il est possible de distinguer deux types de portes virtuelles à l'aide de leurs fonctions propres. Un premier type de porte virtuelle est une porte virtuelle qui remplit la fonction propre de porte instrumentale, à savoir une porte virtuelle qui permet d'ouvrir et de fermer un endroit. Un second type de porte virtuelle correspond à des portes qui ne s'ouvrent pas mais sont uniquement des parties d'un décor. Dans ce cas la fonction propre de cette porte virtuelle est une fonction décorative. La porte virtuelle instrumentale et la porte virtuelle décorative sont deux types d'artefacts différents que l'on peut différencier grâce à leur fonction propre. Nous reviendrons sur ce point en détail dans la section 3.
- 36 Un objet virtuel est donc un artefact dans le sens où il est créé intentionnellement et où il possède, dans la très grande majorité des cas, une fonction propre. Cependant l'artéfactualisme virtuel va plus loin dans la définition des objets virtuels : ils ne sont pas seulement des artefacts, ils sont des artefacts abstraits.

II. L'objet virtuel est un artefact abstrait

- 37 La catégorie ontologique d'artefact abstrait peut être comprise comme une catégorie intermédiaire entre celle d'artefact concret et celle d'entité abstraite⁷. Un artefact abstrait est un artefact dans le sens où il est créé intentionnellement, peut être détruit et possède, dans la plupart des cas, une fonction propre. Le fait qu'ils soient créés et qu'ils puissent être détruits fait que les artefacts abstraits ne sont pas des entités abstraites « classiques ». Cependant, à l'inverse des artefacts concrets, les artefacts abstraits ne sont pas situés dans l'espace des objets concrets. Ils ne sont donc pas des objets concrets.
- 38 Comme nous l'avons signalé en introduction, l'artéfactualisme virtuel se distingue du digitalisme virtuel car il refuse d'identifier les objets virtuels aux objets physiques et

notamment aux objets numériques. Au lieu de cela, l'artéfactualisme virtuel affirme que les objets virtuels dépendent d'objets physiques. Mais de quels objets dépendent-ils ? Pour répondre à cela nous allons nous appuyer sur l'analyse des logiciels⁸ proposée par Nurbay Irmak (Irmak, 2012).

II.1. L'algorithme, le code, l'exécution et la copie

- 39 Irmak distingue le logiciel de quatre autres types d'entités : l'algorithme, le code, les copies et l'exécution. Commençons par définir brièvement ces quatre types d'entités.
- 40 Un algorithme est une série ou séquence d'instructions, par exemple pour un ordinateur, en vue d'accomplir un objectif particulier. Irmak considère que l'algorithme est un objet abstrait. Selon lui nous pouvons considérer un algorithme comme un objet mathématique éternel, une entité mathématique platonicienne qui n'est ni dans l'espace ni dans le temps et qui n'est pas créée.
- 41 Il est néanmoins possible de distinguer l'algorithme comme objet abstrait de l'algorithme en tant que réalisation concrète de cet objet abstrait. Pour ce faire nous pouvons faire appel à la distinction *type/token*⁹. Le type de l'algorithme est un objet abstrait, sans propriétés temporelles, alors que son token est un objet concret, qui possède des propriétés spatiales et temporelles, sa réalisation concrète par un programme informatique par exemple.
- 42 Le code, quant à lui, est un texte qui est écrit dans un langage informatique particulier. Il se nomme aussi code source :

Le texte ou le code d'un logiciel est un texte écrit dans un langage de programmation particulier. Il est également abstrait, mais contrairement à l'algorithme, il dépend du langage. La distinction *type/token* peut également être faite pour le texte d'un logiciel. Un texte en tant que type ou un type de texte est abstrait tandis que ses copies token sont des objets concrets. Considérons un logiciel très simple qui additionne deux valeurs que vous entrez et affiche la somme. Voici un texte possible de ce logiciel écrit dans le langage de programmation C++ :

```
copy a, reg1
dd b, reg1
copy reg1, c (Irmak, 2012, p. 60)
```

- 43 Le code, comme l'algorithme, est aussi un objet abstrait. Cependant, à la différence de l'algorithme, le code dépend du langage particulier dans lequel il est écrit (Python, C, Java, etc.).
- 44 Tout comme nous le faisons pour l'algorithme, nous pouvons appliquer au code la distinction *type/token*. Le code en tant que type est un objet abstrait, un script écrit dans un langage spécifique. Cet objet n'existe ni dans l'espace, ni dans le temps et n'est pas créé. À l'inverse, en tant que token, c'est un objet concret, un ensemble de symboles écrits dans un fichier .py par exemple et qui possède des propriétés spatiales et temporelles.
- 45 La copie, quant à elle, est une entité particulière concrète. Elle est la réalisation concrète du code dans un objet physique : un CD-ROM, une clé USB, un disque dur, un serveur, etc. La copie a donc besoin d'un hardware pour exister.

- 46 Enfin, l'exécution d'un logiciel est un objet concret, c'est un processus physique qui se déroule dans un hardware.
- 47 Selon la théorie d'Irmark, les logiciels sont des artefacts abstraits qui dépendent de ces quatre types d'objets. De la même façon, selon l'artéfactualisme virtuel, les objets virtuels sont des artefacts abstraits qui dépendent, entre autres choses, des quatre types d'objets que nous venons de décrire. Un objet virtuel dépend¹⁰ de plusieurs algorithmes qui sont implémentés dans un programme, un code informatique. Ce code est exécuté sur un ou plusieurs hardwares et il en existe de nombreuses copies. Cependant, bien que dépendant de toutes ces entités, l'objet virtuel n'en est pas moins distinct, tout comme le logiciel en est distinct ou tout comme le personnage de fiction est distinct des récits, des textes, des livres et des copies¹¹.

II.2. L'objet virtuel et les quatre entités dont il dépend

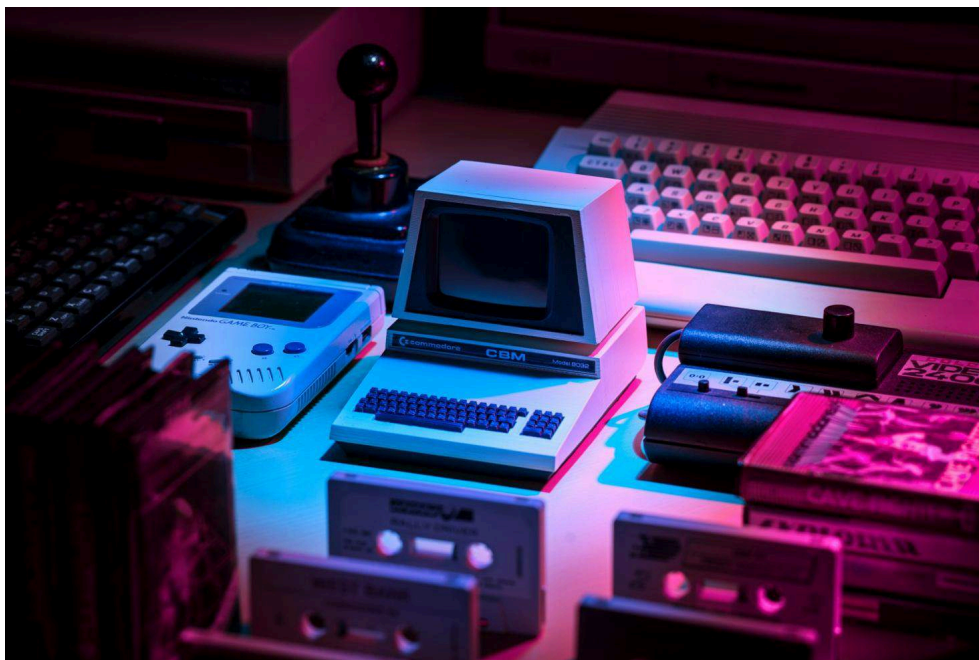
- 48 Tout d'abord nous pouvons distinguer l'objet virtuel de l'exécution et des copies. L'objet virtuel se distingue de ces deux entités car l'objet virtuel et ces deux entités n'ont pas les mêmes *conditions de persistance*.
- 49 Lorsque l'exécution d'un programme se termine, l'exécution cesse d'exister : en éteignant par exemple mon ordinateur, je mets fin à l'exécution du jeu *World of Warcraft*, je fais cesser d'exister cette exécution. Cependant, le monde virtuel et les objets qui peuplent ces mondes ne cessent pas pour autant d'exister à ce moment : le monde de *World of Warcraft* et tous les objets qu'il contient ne cessent pas d'exister lorsque je quitte le jeu. Pour le dire simplement, les mondes virtuels et les objets virtuels continuent d'exister après l'arrêt de l'exécution du jeu¹².
- 50 Il en va de même par rapport aux copies. Si je détruis une copie du jeu *Breath Of The Wild*, en détruisant par exemple ma cartouche Nintendo Switch ou en détruisant ma console dans laquelle est stocké le logiciel, je ne détruis pas le monde virtuel de *Breath Of The Wild* ni les objets virtuels qu'il contient. Les mondes virtuels et les objets virtuels continuent d'exister après la destruction des copies du jeu. De la même manière, considérons que je possède une parcelle dans *Decentraland* sur laquelle je construis une galerie d'art virtuelle exposant plusieurs œuvres sous forme de NFTs. Si je supprime l'application *Decentraland* de mon ordinateur cela ne détruit pas la galerie virtuelle : les terrains et les œuvres virtuelles restent enregistrés sur la blockchain et visibles pour les autres utilisateurs du métavers.
- 51 Un monde virtuel, et les objets qu'il contient, ne sont pas non plus identiques au texte ou au code qui les constitue. Cela vient du fait qu'un même monde virtuel peut être écrit avec des codes différents. Cet argument est connu sous le nom d'*argument de la multiréalisabilité*.

Le texte n'est pas identique au logiciel, car le même logiciel peut avoir des textes différents. Vous pouvez écrire le même logiciel avec différents langages de programmation et obtenir différents textes de logiciel. Un bon exemple serait un logiciel écrit dans un certain langage de programmation compatible avec un système d'exploitation particulier (OS), puis traduit dans d'autres langues afin que d'autres systèmes d'exploitation puissent exécuter ce même logiciel. Pensez à un navigateur web, comme Firefox 3, que nous utilisons tout le temps. Il peut s'exécuter à la fois sur les systèmes

d'exploitation Windows et Mac, mais il a des textes différents pour Windows et Mac. (Irmak, 2012, pp. 60-61)

- 52 Concernant les mondes virtuels, c'est le cas des mondes auxquels nous pouvons accéder par les jeux vidéo multiplateformes. Nous avons l'intuition forte que le monde virtuel et les objets virtuels de *The Witcher III* qui est joué sur PS4 sont les mêmes que ceux de *The Witcher III* qui est joué sur Xbox One bien que les codes dont ce monde dépend soient différents d'un hardware à l'autre. Si tel est le cas, alors des codes différents peuvent réaliser un même monde virtuel ou un même objet virtuel. De ce fait nous ne pouvons identifier l'objet virtuel et son code.
- 53 Venons-en maintenant à la différence entre l'objet virtuel et l'algorithme qui le sous-tend. Cette distinction se manifeste de deux manières.
- 54 D'abord, un même algorithme peut générer deux objets virtuels distincts. Cela s'explique par le fait qu'un monde virtuel, tout comme les objets qu'il contient, ne sont pas uniquement définis par des algorithmes. Ils incorporent également des propriétés esthétiques, narratives, historiques et sociales qui contribuent à leur identité.
- 55 Dans *Somnium Space* et *VRChat*, deux métavers où les utilisateurs peuvent créer et explorer des mondes en réalité virtuelle, un même algorithme de génération de terrain peut produire des environnements très différents. Supposons par exemple qu'un même algorithme procédural de génération de paysages soit utilisé à la fois dans *Somnium Space* et dans *VRChat*. Dans *Somnium Space*, cet algorithme est employé pour créer un environnement réaliste de montagne avec des vallées et des forêts adaptées aux expériences immersives. Dans *VRChat*, par contre, le même algorithme est utilisé pour générer un monde de science-fiction avec des terrains flottants et des couleurs néon. Bien que l'algorithme soit identique dans les deux cas, les objets virtuels (les paysages) qui en résultent sont distincts en raison des propriétés esthétiques et des contextes d'utilisation différents.

Figure 1. Illustration



© Illustration de Lorenzo Herrera sur Unsplash.

- 56 Ensuite, un même monde virtuel peut être constitué par des algorithmes différents. Dans *Second Life*, par exemple, un même objet virtuel peut être généré par différents algorithmes selon l'évolution du jeu. Supposons par exemple qu'un bâtiment emblématique, comme une réplique de la tour Eiffel, soit initialement rendu grâce à un ancien moteur graphique avec un algorithme spécifique de gestion des textures et de la lumière. Après une mise à jour majeure, *Second Life* adopte un nouvel algorithme de rendu, améliorant par exemple les reflets et les détails des surfaces. La tour Eiffel virtuelle semble bien être la même, bien que son rendu dépende désormais d'un algorithme différent. Un même objet virtuel peut donc exister sous différents algorithmes sans perdre son identité, ce qui le distingue de l'algorithme qui le soutient.
- 57 Nous devons donc distinguer les objets virtuels des objets physiques et numériques dont ils dépendent. Cette distinction est acceptée par l'artéfactualisme qui considère les objets virtuels comme des artefacts abstraits qui ne sont pas des objets physiques. Ces distinctions faites, penchons-nous à présent sur les différentes fonctions des objets virtuels.

III. Les fonctions possibles des objets virtuels

- 58 Selon l'artéfactualisme virtuel, un objet virtuel est un artefact, un objet créé intentionnellement, abstrait, qui n'est pas identifiable à son fondement physique et qui possède une fonction propre. La question à laquelle nous devons répondre est donc : quelles sont les fonctions propres des objets virtuels ?
- 59 Nous allons distinguer, dans ce qui suit, deux fonctions principales que peut avoir un objet virtuel¹³ : une fonction instrumentale et une fonction décorative¹⁴.
- 60 La fonction instrumentale d'un objet virtuel est ce qu'il permet de faire. Cette fonction est la façon dont on peut l'utiliser à l'intérieur d'un monde virtuel. Dans la fonction instrumentale il y a l'idée d'interaction avec l'utilisateur. Prenons l'exemple d'une porte virtuelle quelconque à laquelle nous avons accès dans un métavers quelconque. S'il nous est possible de l'ouvrir, de la fermer et même de la démonter et de transformer ses parties, alors cette porte virtuelle possède une fonction instrumentale : elle peut être utilisée de manière analogue à celle d'un outil physique tel qu'un marteau.
- 61 La fonction décorative d'un objet virtuel est, quant à elle, une fonction purement esthétique ou perceptive. Dans la fonction (purement) décorative il y a l'idée d'une impossibilité d'interagir avec cet objet. Sa présence et ses caractéristiques sont des points de décor du monde virtuel et uniquement de décor. Ce type de fonction est celui des objets virtuels décoratifs dans les mondes virtuels : pensons aux montagnes virtuelles inaccessibles ou aux portes virtuelles que l'on ne peut pas ouvrir.
- 62 Espen Aarseth a proposé une distinction analogue, bien que non identique, à la nôtre :

Prenons par exemple un jeu comme *Return to Castle Wolfenstein* (Gray Matter 2001), un jeu de tir en 3D dont le décor typique serait une ville ou un village allemand pendant la Seconde Guerre mondiale. Le personnage du joueur se promène dans les rues et les ruelles, cherchant des indices pour trouver la bonne direction, tout en surveillant les troupes allemandes. Il doit parfois entrer dans des maisons, mais voici ce qui est étrange : seules certaines des

portes du jeu fonctionnent réellement comme des portes. La plupart des portes sont simplement des textures sur les murs qui ressemblent à des portes, mais dont la fonction est purement décorative. D'autres portes se comportent réellement comme des portes ; elles peuvent être ouvertes, fermées, on peut voir à travers, marcher à travers et tirer à travers.

Évidemment, ces deux types de portes sont très différents, et le premier type est clairement fictif ; il se comporte comme une porte inutilisée dans un film ou une porte fermée dans une peinture. Le jeu ne fait pas de déclaration du genre « En Allemagne pendant la guerre, la plupart des portes étaient fausses, simplement peintes. » Donc, si le premier type de porte est fictif, qu'en est-il du second type ? Est-il également fictif ? Si nous concluons cela, alors nous examinons clairement deux types de fiction très différents, avec seulement le premier type semblable aux phénomènes fictifs dans tous les autres médias.

Pour une théorie bien conçue, il est plus logique de conclure qu'il y a à la fois des portes fictives et non fictives dans ces jeux, et que les portes non fictives sont virtuelles, un mode d'existence qui n'est ni fictif ni réel. Ces portes sont simulées, comme un dragon de jeu, mais, de manière importante, contrairement à un labyrinthe de jeu, qui est à la fois virtuel et réel : virtuel dans un sens physique, mais réel dans un sens conceptuel. Les portes et les dragons virtuels, cependant, ne sont ni physiquement ni conceptuellement réels, mais simplement simulés. Alors, comment devrions-nous les appeler ? Virtuels ou simulés, les deux termes conviendront probablement. (Aarseth, 2005, pp. 39-40)

- 63 Dans cet extrait, Aarseth distingue les portes « dont la fonction est purement décorative » et les portes « qui se comportent réellement comme des portes ». Cette distinction correspond à notre distinction entre fonction (purement) décorative et fonction instrumentale. Les portes instrumentales se comportent comme des portes physiques, on peut les ouvrir et les fermer, alors que les portes décoratives ne peuvent pas être utilisées et sont uniquement des objets du décor du monde dans lequel elles existent.
- 64 Aarseth en tire cependant une conséquence qui nous semble étrange. Selon lui, les portes purement décoratives sont des portes fictives alors que les portes instrumentales sont virtuelles et à la fois non fictives et non réelles. Est-ce à dire que les portes décoratives ne sont pas virtuelles mais simplement fictives alors que les portes instrumentales sont virtuelles ? Ou bien veut-il dire que les portes décoratives sont virtuelles et fictives alors que les portes instrumentales sont virtuelles et non fictives ? Pour compliquer le tout, Aarseth introduit également le concept de porte « simulée » qui semble désigner aussi bien les portes décoratives que les portes instrumentales. Ce concept semble être utilisé ici pour différencier les objets virtuels à la fois des objets physiques et des objets « conceptuellement réels ». Aarseth semble alors affirmer ici que les objets virtuels ne sont pas réels.
- 65 Nous pensons que ces concepts de fictionnalité et réalité tels qu'ils sont utilisés par Aarseth obscurcissent le débat. Comme nous l'avons vu, il existe deux types de portes virtuelles, les portes décoratives et les portes instrumentales. Ces deux types de portes sont toutes les deux virtuelles et ce qui permet de les distinguer n'est pas le fait que l'une ou l'autre est fictive, réelle ou simulée, mais simplement qu'elles ne possèdent pas la même fonction propre. Cette différence de fonction propre permet de rendre compte de façon simple et élégante de la différence de type entre ces portes virtuelles¹⁵.

- 66 Bien que nous n'ayons pas utilisé la notion de fictionnalité pour distinguer les deux types de portes, cette notion n'en reste pas moins importante pour les objets virtuels. Nous allons maintenant, dans la dernière section, examiner plus en détail le rapport entre virtualité et fictionnalité.

IV. L'objet virtuel et la fiction

- 67 Selon l'artéfactualisme virtuel, et à la différence du fictionnalisme virtuel, les objets virtuels ne sont pas des objets fictifs. Cependant, il n'en demeure pas moins que *certain*s objets virtuels possèdent ce que nous nommerons des caractéristiques fictionnelles. Avant d'examiner cela nous devons faire un passage par l'ontologie des entités fictives. Nous nous appuyerons sur la théorie proposée par Amie Thomasson car cette théorie utilise la notion de dépendance, notion qui, comme nous l'avons vu dans la section 2, joue un rôle important dans la définition des objets virtuels.

IV.1. Les objets fictifs et la dépendance

- 68 Amie Thomasson a proposé une théorie des entités fictives fondée sur une analyse de leur dépendance¹⁶. Elle distingue deux couples de dépendance : la dépendance historique/constante d'un côté, et la dépendance rigide/générique de l'autre. Voici la façon dont nous pouvons définir ces quatre formes de dépendance :
- 69 x dépend *historiquement* de y ssi x a besoin de y pour commencer d'exister.
- 70 x dépend de façon *constante* de y ssi tant que x existe, y existe.
- 71 x dépend *rigidement* de y ssi x dépend d'une entité particulière.
- 72 x dépend *génériquement* de y ssi x dépend d'un type d'entité.
- 73 Selon Thomasson, les entités fictives dépendent principalement de deux types d'entités : elles dépendent des actes intentionnels de leur auteur et d'une oeuvre littéraire, d'un récit. Cependant, les entités fictives ne dépendent pas de la même façon de ces entités.
- 74 Les entités fictives dépendent *historiquement* et *rigidement* des actes intentionnels de leur auteur. Cette dépendance est historique car les entités fictives ont besoin d'un acte de création particulier de l'auteur pour commencer à exister. Et cette dépendance est rigide car cet acte de création est celui d'un individu particulier.
- 75 Par contre, les entités fictives dépendent de façon *constante* et *générique* d'un récit. Cette dépendance est constante car les entités fictives ont besoin d'un récit pour pouvoir persister dans le temps. Elles existent tant que le récit qui les sous-tend existe. Et cette dépendance est générique car elles ont besoin d'un récit quelconque pour exister et non d'un récit particulier.
- 76 Les entités fictives dépendent donc des actes intentionnels d'un auteur et d'un récit. Elles dépendent d'actes créatifs particuliers pour prendre vie et dépendent des récits pour persister. Cependant, comme le souligne Thomasson, les récits sont aussi des entités dépendantes d'autres entités. Les récits dépendent, tout comme les entités fictives, d'un auteur, mais ils dépendent aussi d'un support physique ou d'une mémoire d'un côté, et d'un public capable de les comprendre de l'autre.
- 77 D'abord les récits, de la même façon que les entités fictives, dépendent *historiquement* et *rigidement* des actes intentionnels d'un auteur. Ils dépendent *historiquement* et

auteur car ils ont besoin d'un acte de création particulier de l'auteur pour commencer à exister. Et ils dépendent rigidement d'un auteur parce que cet acte de création est celui d'un individu particulier.

- 78 Ensuite les récits dépendent de *façon constante et génériquement* d'un support physique ou d'une mémoire. Par support physique il faut entendre l'objet physique qui réalise le récit, que ce soit un texte, un film, une bande dessinée, etc. Le support physique et le récit sont distincts puisqu'un même récit peut être réalisé par différents supports physiques. Par exemple, le récit *Le seigneur des Anneaux* est réalisé à la fois par le livre de J.J.R Tolkien et le film de Peter Jackson. Mais le récit peut aussi dépendre de façon constante et générique d'une mémoire. Si une ou plusieurs personnes se souviennent du récit, alors le récit continue d'exister¹⁷. De plus, les récits dépendent de *façon constante et génériquement* d'un public capable de les comprendre. Pour qu'un récit continue d'exister, il est nécessaire qu'il y ait un public conscient qui soit capable de comprendre, de se représenter ce récit. Comme le souligne Thomasson, « si tous les agents conscients sont détruits, il ne reste rien des œuvres fictives ou des personnages qui y sont représentés, sauf de l'encre sur du papier » (Thomasson, 1999, p. 11). En d'autres termes, sans public capable de comprendre le récit, celui-ci disparaît et il ne reste que son support physique. En l'absence d'un support physique ou d'une mémoire, ou en l'absence d'un public capable de comprendre le récit, le récit cesse donc d'exister.
- 79 Maintenant, qu'en est-il des entités fictives proprement dites ? Du fait de la transitivité de la relation de dépendance, un personnage fictif dépend des entités dont dépend le récit. Une entité fictive dépend donc *historiquement et rigidement* d'un acte créatif de son auteur et dépend de façon *constante et générique* d'un récit. De plus, elle dépend aussi d'un support physique ou d'une mémoire du récit et d'un public capable de comprendre le récit.
- 80 Prenons un exemple pour illustrer ces liens de dépendances. Batman, le personnage, dépend historiquement de l'acte créatif spécifique de Bob Kane et Bill Finger pour commencer à exister. En 1939, c'est grâce à leur création intentionnelle que Batman voit le jour dans le cadre de l'univers des comics. Sans cet acte créatif particulier, Batman n'aurait jamais existé. Cette dépendance est rigide car Batman est lié de manière spécifique à ses créateurs, Kane et Finger. Il ne pourrait pas avoir été créé à l'origine par un autre auteur sans devenir un personnage totalement différent. La création de Batman est donc associée à ces individus précis, plutôt qu'à un type générique d'auteur.
- 81 Batman, pour continuer d'exister, a besoin d'un récit qui le soutient. Tant qu'un récit (qu'il soit réalisé par des bandes dessinées, des films, des séries, des jeux vidéo, ou la mémoire d'un public) existe, Batman persiste en tant qu'entité fictive. Si ces récits venaient à disparaître, le personnage de Batman disparaîtrait avec eux. Cette dépendance envers le récit est générique, car Batman n'est pas nécessairement dépendant des comics originaux de Kane et Finger. Il peut exister dans n'importe quel texte ou médium qui le met en scène, qu'il s'agisse d'un film de Christopher Nolan, d'une série animée, ou même de fan-fictions. Ce qui importe est qu'un récit quelconque représentant Batman subsiste pour que le personnage continue à exister.
- 82 Comme les récits dépendent eux-mêmes d'autres entités, les supports matériels (comics, films, etc.) ou la mémoire des récits et d'un public capable de comprendre ces récits, Batman, à son tour, dépend indirectement de ces entités. Si le support physique (les comics, les films) ou la mémoire de ces récits venaient à disparaître, alors Batman

disparaîtrait aussi. De même si le public capable de comprendre le récit venait à disparaître, dans une apocalypse nucléaire par exemple, Batman disparaîtrait aussi.

- 83 Ainsi, Batman dépend historiquement et rigidelement de ses créateurs, tout en dépendant de façon constante et générique des récits qui le représentent, des supports physiques ou de la mémoire de ces récits et d'un public capable de comprendre ces récits.
- 84 Cette analyse de la fictionnalité fondée sur la dépendance nous semble particulièrement intéressante pour analyser le caractère fictionnel de certains objets virtuels. Il nous semble alors possible d'étendre cette analyse aux objets virtuels. Pour ce faire nous devons d'abord expliquer comment les objets virtuels dépendent de leurs auteurs, des objets numériques qui les sous-tendent et de leurs utilisateurs. Ensuite nous verrons que certains d'entre eux peuvent, à leur manière, dépendre d'un récit.

IV.2. Les objets virtuels et la dépendance

- 85 Un objet virtuel dépend *historiquement* et *rigidelement* des actes intentionnels de son auteur. Cette dépendance est historique car les objets virtuels ont besoin d'un acte de création particulier de l'auteur pour commencer à exister. C'est une des caractéristiques essentielles des artefacts. De plus, cette dépendance est rigide car cet acte de création est celui d'un individu particulier. Par exemple, le monde virtuel de *Minecraft* a été créé par Markus Persson (alias Notch). Cet acte fondateur est unique et irremplaçable dans l'histoire de ce jeu et de ce monde. Bien que *Minecraft* ait évolué au fil des années sous la direction d'autres développeurs, l'objet virtuel qu'il constitue, à savoir le monde virtuel de *Minecraft*, dépend de cet acte de création original. Si un autre individu avait conçu le monde à l'origine, même avec des intentions similaires, ce ne serait pas le même monde mais un monde virtuel différent.
- 86 De plus, un objet virtuel dépend de façon *constante* et *génériquement* d'objets numériques et d'intentions collectives.
- 87 Les objets virtuels dépendent de façon constante d'objets numériques et d'intentions car ils en ont besoin pour pouvoir persister dans le temps. Ils existent tant que les objets numériques (par exemple le code informatique qui implémente des algorithmes) existent et tant qu'il existe des êtres capables de se servir de cet objet. La dépendance constante des objets virtuels aux objets numériques provient de la définition même de l'artéfactualisme virtuel : les objets virtuels et les objets numériques et physiques ne sont pas liés par une relation d'identité mais par une relation de dépendance. Pour qu'un objet virtuel existe et continue d'exister il est nécessaire qu'existe(nt) le ou les objets numériques dont il dépend. De plus, l'objet virtuel dépend d'une intention dans le sens où il existe et continue d'exister tant que quelqu'un peut le percevoir, le toucher, le manipuler, etc... Pour le dire différemment, dans un monde où il n'y a pas d'intentions, il n'existe que des objets numériques et non des objets virtuels. Cette thèse est analogue à celle de Thomasson concernant la dépendance des récits au public capable de les comprendre¹⁸.
- 88 Cette dépendance est générique car c'est une dépendance envers un type d'entité, à savoir des objets numériques quelconques, et d'un public quelconque. Autrement dit, un objet virtuel pourrait exister grâce à un code alternatif ou être utilisé par n'importe quel groupe d'individus, pourvu que ces éléments remplissent certaines conditions.

- 89 Pour synthétiser tout cela, prenons l'exemple d'un sabre laser virtuel d'un utilisateur quelconque dans le métavers de Star Wars : *Galaxy's Edge*. Le sabre laser en question dépend historiquement et rigide de l'acte de création des développeurs qui ont conçu le métavers. Plus spécifiquement, il a été initialement programmé et modélisé par des créateurs particuliers, et son existence en tant qu'objet virtuel remonte à cet acte précis. Ensuite, cette dépendance est rigide dans le sens où si d'autres développeurs avaient conçu indépendamment un sabre laser avec une apparence et des propriétés similaires dans un autre métavers, ce ne serait pas ce sabre laser-là, mais un autre objet virtuel. De plus, le sabre laser dépend de façon constante d'objets numériques, à savoir le code qui le génère et le moteur de jeu qui permet son rendu et son interactivité. Sans ces éléments il cesse d'exister en tant qu'objet virtuel. Enfin, il dépend de façon constante d'intentions collectives : il existe en tant que sabre laser virtuel parce qu'il y a des utilisateurs qui le perçoivent et l'utilisent. S'il n'existait plus aucun individu capable de se servir de cet objet virtuel, il n'existerait plus : seuls resteraient les objets numériques.
- 90 Le point qui nous intéresse particulièrement ici est alors le suivant : lorsque l'objet virtuel dépend *en plus* d'un récit, il acquiert une caractéristique fictionnelle. La marque de la fictionnalité d'un objet virtuel sera alors sa dépendance à un récit ou, pour être plus précis, à ce que l'on nomme un *lore*.

IV.3. La virtualité et la notion de *lore*

- 91 Le *lore* est à l'objet virtuel ce que le récit est à l'entité fictive. Mais qu'entendons-nous par *lore* ? Un *lore* est l'ensemble des informations, histoires et éléments culturels qui forment la toile de fond d'un univers fictif, souvent utilisé dans la création de mondes virtuels, jeux vidéo, romans ou films. Il s'agit d'un ensemble structuré de connaissances, mythes, croyances, légendes et règles qui définissent l'univers dans lequel évoluent des personnages ou des événements. Le *lore* inclut des détails sur l'histoire passée, la géographie, les civilisations, la magie, les races, les coutumes et tout ce qui confère de la profondeur et de la cohérence à cet univers¹⁹.
- 92 Il est possible de différencier le *lore* du récit proprement dit. Le *lore* est l'ensemble des informations contextuelles, une sorte de cadre général ou un arrière-plan qui donne de la cohérence à un monde. Il n'est pas nécessairement narré directement. Il est souvent implicite, découvert par les joueurs ou les lecteurs au fil du temps, à travers des éléments du décor, des dialogues, des objets, ou des textes *in-universe* comme les livres, les documents, ou les légendes dans le monde. Le récit quant-à-lui est une narration spécifique, une histoire linéaire ou non, qui a un début, un déroulement et une fin. Le récit implique des événements vécus par des personnages dans le cadre de l'univers qui est lui-même défini par le *lore*. Autrement dit, le *lore* est le contexte dans lequel un récit peut se dérouler.
- 93 Selon la thèse que nous défendons, lorsqu'un objet virtuel dépend d'un *lore*, il acquiert alors une caractéristique fictionnelle. Cette dépendance à un *lore* permet à cet objet de ne pas seulement être un mécanisme de jeu, un objet quelconque ou un avatar mais de porter une histoire, une symbolique et un rôle dans le monde qu'ils habitent.
- 94 La *Master Sword*, par exemple, est l'épée légendaire du jeu vidéo *The Legend of Zelda*, utilisée par le personnage principal, Link, pour affronter le mal et plus particulièrement Ganon. La *Master Sword* est un objet virtuel. Cependant, en dépendant

d'un lore, elle possède aussi une histoire profonde liée aux divinités et à la protection du royaume d'Hyrule. Par exemple, elle réagit à la puissance du mal et peut être utilisée uniquement par un héros au cœur pur, ce qui fait d'elle plus qu'un simple outil dans les jeux Zelda. Son rôle dans la lutte entre le bien et le mal fait partie intégrante de l'univers Zelda. En dépendant d'un lore, cet objet acquiert alors une caractéristique fictionnelle précise.

- 95 Ce qui vaut pour les objets vaut aussi pour les personnages virtuels, comme par exemple GLaDOS. GLaDOS est l'intelligence artificielle antagoniste dans le jeu *Portal*. Cette IA a été développée par Aperture Science pour gérer leurs expériences scientifiques mais a rapidement pris le contrôle des installations après avoir tué l'équipe de scientifiques qui l'avaient créée. GLaDOS est bien plus qu'un objet virtuel. Son histoire personnelle, ayant des fragments de conscience humaine, ses motivations et sa relation avec l'univers d'Aperture Science sont des éléments profondément ancrés dans le lore du jeu. En dépendant de ce lore, cet objet acquiert une caractéristique fictionnelle.
- 96 En dépendant d'un *lore*, un objet virtuel acquiert donc une nouvelle caractéristique, une forme de fictionnalité. Le *lore* donne à ces objets une profondeur narrative et symbolique. Ils ne sont plus de simples accessoires ou de simples outils de *gameplay* mais deviennent des pièces maîtresses d'un univers cohérent, ayant une histoire, un rôle à jouer et un lien indissociable avec le monde qui les entoure. Cette dépendance de l'objet virtuel au *lore* est, tout comme la dépendance de l'entité fictive au récit, une dépendance constante et générique. Certains objets virtuels dépendent de façon constante et générique du *lore* et d'un public capable de comprendre ce *lore*. Ils en dépendent de façon constante car ils ont besoin du *lore* pour que leur caractéristique fictionnelle puisse persister dans le temps. Et ils dépendent génériquement de ces entités car cette dépendance est une dépendance envers un type d'entité, un *lore* quelconque et un public compétent quelconque.
- 97 Cette dépendance au *lore* nous permet donc de comprendre comment, selon l'artéfactualisme virtuel, un objet virtuel peut acquérir une caractéristique fictionnelle sans être pour autant un objet fictif.

Conclusion

- 98 L'artéfactualisme virtuel, tel que nous l'avons présenté, permet de situer les objets virtuels dans l'ontologie générale en les distinguant à la fois des objets concrets et des objets abstraits. Nous avons montré que les objets virtuels sont des artefacts, créés intentionnellement et dotés de fonctions propres. Cette analyse nous a conduit à différencier deux types d'objets virtuels selon leur fonction : instrumentale et décorative. Nous avons ensuite souligné leur statut d'artefacts abstraits, caractérisé par une double dépendance aux objets numériques et aux actes intentionnels. Enfin, nous avons mis en évidence une dimension supplémentaire : bien que les objets virtuels ne sont pas réductibles aux entités fictives, leur dépendance à un *lore* peut leur conférer une dimension fictionnelle.
- 99 L'artéfactualisme virtuel se présente, selon nous, comme une alternative cohérente et prometteuse aux approches dominantes que sont le digitalisme virtuel et le fictionnalisme virtuel. Bien que cette perspective n'ait pas encore fait l'objet d'une

exploration approfondie, nous espérons que notre analyse contribuera à ouvrir cette voie de recherche et à susciter de nouvelles réflexions sur la nature ontologique des entités virtuelles.

Une première version de ce papier a été présentée au séminaire de métaphysique du Collège de France en novembre 2024. Je souhaite remercier les participants pour leurs nombreuses remarques et notamment Jonas Amar, Filipe Drapeau Contim, Vincent Grandjean, Jean-Baptiste Guillon et Jean-Maurice Monnoyer. Je remercie particulièrement Alexandre Declos pour les nombreux commentaires toujours avisés qui m'ont permis de grandement améliorer cet article. Enfin je tiens à remercier les deux relecteurs anonymes pour leurs excellentes remarques.

BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH, Espen, 2005. Doors and Perception : Fiction vs. Simulation in Games. *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality : History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*. N° 9, p. 35-44. DOI: 10.7202/1005528ar.
- BAKER, Lynne R., 2004. The Ontology of Artifacts. *Philosophical Explorations*. vol. 7, n° 2, p. 99-111. DOI: 10.1080/13869790410001694462.
- BEISBART, Christoph, 2019. Virtual Realism: Really Realism or only Virtually so? A Comment on D. J. Chalmers's Petrus Hispanus Lectures. *Disputatio. International Journal of Philosophy*. vol. 11, n° 55, p. 297-331. DOI: 10.2478/disp-2019-0008.
- BUCCHIONI, Guillaume; DECLOS, Alexandre, 2024. The Constitution of Virtual Objects. *Dialogue : Canadian Philosophical Review/Revue canadienne de philosophie*. vol. 64, n° 2, p. 263-283. DOI: 10.1017/S0012217324000155.
- CHALMERS, David J., 2017. The Virtual and the Real. *Disputatio. International Journal of Philosophy*. vol. 9, n° 46, p. 309-352. DOI: 10.1515/disp-2017-0009.
- CHALMERS, David J., 2019. The Virtual as the Digital. *Disputatio. International Journal of Philosophy*. vol. 11, n° 55, p. 453-486. DOI: 10.2478/disp-2019-0022.
- CHALMERS, David J., 2022. *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. London: Allen Lane.
- DECLOS, Alexandre, 20XX. « The Nature of Games. » Manuscrit inédit.
- EVNINE, Simon J., 2018. The Anonymity of a Murmur: Internet Memes. *The British Journal of Aesthetics*. vol. 58, n° 3, p. 303-318. DOI: 10.1093/aesthj/ayy021.
- IRMARK, Nils, 2012. Software Is an Abstract Artefact. *Grazer Philosophische Studien*. vol. 86, n° 1, p. 55-72. DOI: 10.1163/9789401209182_005.
- JUUL, Jesper, 2019. Virtual Reality: Fictional All the Way Down (and That's OK). *Disputatio. International Journal of Philosophy*. vol. 11, n° 55, p. 333-343. DOI: 10.2478/disp-2019-0010.
- JUVSHIK, Tim, 2022. *A Metaphysics of Artifacts: Essence and Mind-Dependence*. Thèse de doctorat. Amherst: University of Massachusetts.

- KORMAN, Daniel, 2020. The Metaphysics of Establishments. *Australasian Journal of Philosophy*. vol. 98, n° 3, p. 434-448. DOI: 10.1080/00048402.2019.1622140.
- LEVINSON, Jerrold, 1980. What a Musical Work Is. *Journal of Philosophy*. vol. 77, n° 1, p. 5-28. DOI: 10.2307/2025596.
- MAG UIDHIR, Christy (éd.), 2012. *Art and Abstract Objects*. Oxford: Oxford University Press.
- McDONNELL, Neil; WILDMAN, Nathan, 2019. Virtual Reality: Digital or Fictional? *Disputatio. International Journal of Philosophy*. vol. 11, n° 55, p. 371-397. DOI: 10.2478/disp-2019-0004.
- PRESTON, Beth, 2018. Artifact [en ligne]. Dans : ZALTA, Edward N. ; NODELMAN, Uri (dir.). *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Édition hiver 2022. Disponible à l'adresse : <https://plato.stanford.edu/archives/win2022/entries/artifact/> [consulté le 8 décembre 2025].
- THOMASSON, Amie L., 1999. *Fiction and Metaphysics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- THOMASSON, Amie L., 2007. Artifacts and Human Concepts. Dans: MARGOLIS, Eric; LAURENCE, Stephen (dir.). *Creations of the Mind: Theories of Artifacts and Their Representation*. Oxford: Oxford University Press, p. 52-73. DOI: 10.1093/oso/9780199250981.003.0004.
- THOMASSON, Amie L., 2009. Artefacts in Metaphysics. Dans: MEIJERS, Anthonie (dir.). *Philosophy of Technology and Engineering Sciences*. Amsterdam : Elsevier, p. 191-212. DOI : 10.1016/B978-0-444-51667-1.50012-4.

NOTES

1. Dans la suite de notre analyse nous considérerons les termes « fictif » et « fictionnel » comme synonymes. Pour des raisons stylistiques nous réserverons le terme « fictif » aux objets et le terme « fictionnel » aux caractéristiques ou aux propriétés.
2. Pour une critique du fictionnalisme virtuel, voir Chalmers, 2017.
3. Nous empruntons le terme d'artéfactualisme à (Declos, inédit).
4. Nous analyserons plus précisément les différentes formes de dépendances des artefacts, notamment des entités fictives et des entités virtuelles, dans la section 4.
5. Nous utilisons le terme *bug* dans un sens large qui comprend aussi la notion de *glitch*.
6. Cette approche de la fonction est celle utilisée par la théorie intentionnaliste selon laquelle la fonction d'un artefact est déterminée par les intentions du créateur et de ses utilisateurs. Il existe cependant d'autres théories comme la théorie étiologique selon laquelle un artefact possède une fonction parce que les objets de ce type ont été sélectionnés et reproduits pour remplir un certain rôle ou encore la théorie des capacités causales selon laquelle la fonction d'un artefact dépend de ce qu'il est capable de faire dans un système donné. Nous choisissons ici d'utiliser la théorie la plus communément admise. Pour une description des différentes théories, voir (Preston, 2022).
7. Pour une analyse plus développée de la notion d'artefact abstrait, voir (Thomasson, 1999 ; Thomasson, 2007 ; Thomasson, 2009).
8. Rappelons que d'après notre définition des objets virtuels, les logiciels comme macOS ou Linux ne sont pas des objets virtuels car ils ne sont pas immersifs.
9. La distinction *type/token* oppose le *type*, qui est une entité abstraite ou générale, au *token*, qui est une occurrence particulière et concrète de ce type. Ainsi, plusieurs *tokens* peuvent instancier un seul et même *type*, ce qui permet de distinguer l'entité abstraite de ses réalisations particulières.
10. Nous ne nous prononçons pas ici sur la nature précise de la relation de dépendance des objets virtuels aux objets physiques. Cette relation de dépendance peut être une relation de fondation,

une relation de survenance, ou encore une relation d'émergence. Dans (Bucchioni et Declos, 2024), nous avons proposé de traiter cette relation de dépendance comme une relation de constitution. Pour l'analyse que nous proposons ici nous avons seulement besoin de considérer la dépendance dans un sens général.

11. Nous reviendrons sur ce point dans la section 4.

12. Ceci est dû au fait que le monde de *World of Warcraft* est dépendant de l'exécution du jeu de façon *générique*. Nous préciserons ce point dans la section 4.

13. Ces deux fonctions ne sont sûrement pas les seules fonctions que peuvent avoir les objets virtuels. Cependant elles nous paraissent être les plus communes et les plus générales.

14. Ces deux types de fonctions ne sont pas exclusives l'une de l'autre. Un objet virtuel peut avoir une fonction instrumentale *et* décorative. On peut alors distinguer les fonctions *purement* instrumentales des fonctions *purement* décoratives dans les cas où les objets virtuels possèdent uniquement l'une des deux fonctions.

15. Une des conséquences de cette théorie est que tous les objets décoratifs possèdent la même fonction propre, une fonction décorative, et par conséquent sont tous un même type d'objet. Une porte virtuelle décorative et une montagne virtuelle décorative sont un même type d'objet.

16. Pour une description complète de cette théorie, voir (Thomasson, 1999).

17. On peut imaginer le cas radical d'une apocalypse où l'entière des support physiques sur lesquels est réalisé *Le Seigneur des Anneaux* est détruite et où il n'existe plus qu'un seul individu. Si cet individu se souvient du récit du *Seigneur des Anneaux*, alors ce récit existe toujours.

18. Pour une analyse plus précise de la forme de dépendance à l'esprit des objets virtuels, voir (Bucchioni et Declos, 2024).

19. La notion de *lore* n'a pas reçue d'attention particulière en philosophie. Notre analyse de cette notion et de sa différence d'avec le récit est basée sur une vision non technique, vision qui semble faire consensus dans l'univers des *games studies*.

RÉSUMÉS

Dans cet article nous abordons la question de la nature des objets virtuels. Deux théories principales s'affrontent aujourd'hui sur cette question : le digitalisme virtuel et le fictionnalisme virtuel. Selon le digitalisme virtuel les mondes virtuels et les objets qu'ils contiennent sont identiques à des objets numériques, à savoir des structures de données. Selon le fictionnalisme virtuel, les mondes virtuels et les objets qu'ils contiennent sont des objets fictifs. Les mondes virtuels ont, selon cette théorie, un statut similaire à celui de la Terre du Milieu de Tolkien, et les objets virtuels ont un statut semblable à celui de Gandalf ou de l'Anneau Unique : ils n'existent pas dans la réalité mais uniquement dans la fiction. Nous souhaitons explorer une troisième voie que nous appelons l'artéfactualisme virtuel. Selon cette théorie, un objet virtuel est un artefact abstrait qui dépend d'objets numériques, des intentions des utilisateurs, et qui, lorsqu'il dépend d'un *lore*, peut posséder des caractéristiques fictionnelles. L'artéfactualisme virtuel se distingue alors du digitalisme virtuel car il n'identifie pas les objets virtuels aux objets numériques : les objets virtuels sont dépendants mais non identiques aux objets numériques. L'artéfactualisme virtuel se distingue aussi du fictionnalisme virtuel car il n'identifie pas les objets virtuels aux objets fictifs : les objets virtuels peuvent posséder des caractéristiques fictionnelles mais ne sont pas des objets fictifs.

In this paper, we will address the question of the nature of virtual objects. Two main theories currently compete on this issue: virtual digitalism and virtual fictionalism. According to virtual digitalism, virtual worlds and the objects they contain are identical to digital objects, namely data structures. According to virtual fictionalism, virtual worlds and the objects they contain are fictional objects. In this view, virtual worlds have a status similar to that of Tolkien's Middle-earth, and virtual objects have a status akin to that of Gandalf or the One Ring: they do not exist in reality but only in fiction. We aim to explore a third approach, which we will call virtual artifactualism. According to this theory, a virtual object is an abstract artifact that depends on digital objects, user intentions, and, when it is tied to a lore, may possess fictional characteristics. Virtual artifactualism thus differs from virtual digitalism because it does not identify virtual objects with digital objects: virtual objects depend on but are not identical to digital objects. It also differs from virtual fictionalism because it does not identify virtual objects with fictional objects: virtual objects may possess fictional characteristics but are not themselves fictional objects.

INDEX

Mots-clés : objet virtuel, artefact abstrait, artéfactualisme virtuel, dépendance ontologique, lore

Keywords : virtual object, abstract artifact, virtual artefactualism, ontological dependence, lore

AUTEUR

GUILLAUME BUCCHIONI

 <https://idref.fr/171432886>

Docteur en philosophie, enseignant à Aix-Marseille Université (AMU). Mes domaines de recherches sont la métaphysique analytique contemporaine, la logique, la métaéthique et la philosophie de l'esprit.