



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN
FILOSOFÍA DE LA CIENCIA



Actividad Académica: ¿Son reales los objetos y mundos virtuales?: realismo y antirrealismo virtual tecnológico.				
Clave:	Semestre: 2026-1	Campo de conocimiento: Estudios filosóficos y sociales sobre ciencia y tecnología		
Carácter: Obligatoria () Optativa (x) de Elección ()		Horas por semana		No. Créditos:
Tipo: seminario		Teóricas:	Prácticas:	
		4		64
Modalidad: Presencial			Duración del programa: 1 semestre	

Seriación: Si () No (x) **Obligatoria** (x) **Indicativa** ()

Introducción:

¿Son los objetos y eventos que ocurren en la Realidad virtual genuinamente reales? Si habitáramos una simulación virtual como en *Matrix*, ¿podríamos afirmar que todo a nuestro alrededor es real? Quienes responden de manera afirmativa a estas preguntas son nombrados realistas virtuales, y quienes responden negativamente son llamados antirealistas virtuales. Los primeros sostienen que la realidad virtual, sus objetos y mundos virtuales realmente existen y que las experiencias que obtenemos de ellos son valiosas. En cambio, los segundos afirman que la realidad virtual, sus objetos y mundos virtuales no son reales sino ficciones o ilusiones. En el bando de los realistas se encuentran propuestas como el digitalismo virtual de David Chalmers y el fisicalismo virtual de Pavel Grabarczyk. Mientras que del lado de los antirrealistas se encuentran propuestas como el ficcionalismo de Neil McDonnell y Nathan Wildman, o la teoría de las no-cosas de Byung-Chul Han. También existen alternativas a este dualismo, como por ejemplo el nominalismo virtual y las propuestas pragmatistas centradas en las prácticas e interacción.

Objetivo general:

Identificar y analizar las posturas filosóficas contemporáneas en torno a la ontología y epistemología de la realidad virtual, enfocándose en el debate entre realistas y antirrealistas virtuales, a partir del estudio de teorías como el digitalismo virtual, el fisicalismo virtual, el ficcionalismo y la teoría de las no-cosas. Identificar también las alternativas a la discusión entre realistas y antirrealistas, como son el nominalismo virtual y los planteamientos pragmatistas.

Objetivos específicos:

Objetivo 1: Identificar los fundamentos generales y técnicos de la realidad virtual, incluyendo sus

características tecnológicas, sus implicaciones filosóficas iniciales y el modo en que configuran nuevas formas de experiencia.

Objetivo 2: Conocer y analizar las principales tesis del realismo virtual, con énfasis en sus vertientes digitalista (David Chalmers) y fisicalista (Pavel Grabarczyk), identificando sus compromisos ontológicos reduccionistas y su defensa de la validez y autenticidad de las experiencias en entornos virtuales.

Objetivo 3: Conocer las propuestas antirrealistas sobre la realidad virtual, particularmente el ficcionalismo (Neil McDonnell y Nathan Wildman) y la teoría de las no-cosas (Byung-Chul Han), reconociendo sus críticas a los supuestos epistemológicos y ontológicos del realismo, así como su visión de la virtualidad como ilusión o simulación

Objetivo 4: Identificar las alternativas al dualismo entre realismo y antirrealismo virtual, prestando especial atención al nominalismo virtual y los enfoques pragmatistas que centran su análisis en la interacción práctica, la utilidad funcional de los entornos virtuales y su impacto en la vida cotidiana.

Contenido Temático			
Unidad	Temas	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Aspectos generales de la Realidad virtual <ul style="list-style-type: none"> - Definiciones básicas: realidad virtual, realidad extendida, realidad mixta - Signo y representación virtual - Aspectos técnicos de la Realidad virtual: esquemas e interacción 	16	
2	Realismo virtual <ul style="list-style-type: none"> - Orígenes del realismo virtual - Digitalismo virtual - Fisicalismo virtual - Aspectos generales del realismo virtual 	16	
3	Antirrealismo virtual <ul style="list-style-type: none"> - Orígenes del antirrealismo virtual - Antirrealismo virtual metafísico - Antirrealismo ficcionalista - Aspectos generales del antirrealismo virtual 	16	
4	Alternativas a la dicotomía realismo/antirrealismo virtual <ul style="list-style-type: none"> - Nominalismo virtual - Realidad digital - Enfoques pragmatistas de la virtualidad: interaccionismo virtual 	16	
Total de horas:		64	
Suma total de horas:			64

Bibliografía y actividades:

Bibliografía básica

- Chalmers, D. (2017). “The Virtual and the Real”, en *Disputatio*, Vol, 46. Pp. 309-352
- Chalmers, D. (2022). *Adventures in Technophilosophy* (pp.xi-xxiv) & *Real Virtual Reality* (pp. 185-254). En *Reality +*. W.W. Norton and Company. New York.
- Durante, M. (2020). “Technology and the Ontology of the Virtual” (pp. 318-340). En *The Oxford Handbook of Philosophy of Technology*. Shannon Vallor (Ed.). Oxford University Press. Oxford.
- Fuchs, P. (2017). Concepts of Virtual Reality (pp.9-22). En *Virtual Reality Headsets. A Theoretical and Pragmatic Approach*. CRC Press. New York.
- Heim, M. (1998). Virtual Realism (pp.33-50). En *Virtual Realism*. Oxford University Press. Oxford.
- Laas, O. (2015). “Contemporary Philosophical Theories of Virtuality: A Critical Examination and a Nominalist Alternative” en *Techné: Research in Philosophy and Technology* (Fall 2015): 314–357.
- McDonnell, N. y Wildman, N. (2019) “Virtual Reality: Digital or Fictional?” En *BIBLID* [0873-626X (2019):371–397.
- Rivas, Ma.U. (2008). “Signo y representación: cuando lo virtual es real” en *Ontology Studies*, 8. Universidade de Santiago de Compostela.
- Horváth, Berki, Sudár et al. (2024). Internet of Digital Reality (pp.33-48). En *Cognitive Aspects of Virtual Reality*. Springer.
- Han, B. (2021). De la cosa a la no-cosa (pp.13-24). En *No-cosas. Quiebres del mundo de hoy*. Barcelona. Herder.
- Grabarczyk, P. (2024). “What is Real in Virtual Reality?”. En *Realism: Epistemological Foundations and Metaphysical Consequences*. Vol. 72, No. 1, pp. 79-98
- Hoffmann, P. (2024): Where from ... Where to ... or: What (pp. 7-24). En *Next Generation Internet. The Merging of Reality and Virtuality in the Metaverse*. Springer. 1-25 pp.

Bibliografía complementaria

- Bilchi, N. (2023). "Towards an ontology of virtual environments: A critical account" en *Aisthesis*,16 (1). Firenze University Press.
- Chang, H. (2022) *Realism for Realistic People. A New Pragmatist Philosophy of Science*, Cambridge University Press: Cambridge.
- Goodman, N. (1978) *Ways of Worldmaking*. Hackett Publishing Company: Cambridge.
- Elgin, C. (1996) “Construction and Cognition” en *THEORIA. An International Journal for Theory, History and Foundations of Science*, 24 (2). pp. 135-146.
- Diodato, R. (2012) *The Aesthetics of the Virtual*, Sunny Press. New York. (Capítulo 6 y 7).

Heim, M. (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford University Press. Oxford.

Lucena-Cid, E. (2022). “La constitución ontológica de la realidad virtual” en *Doxa. Cuadernos de Filosofía del Derecho* (47), 135-162. Madrid.

Mooradian, M. (2006) “Virtual Reality, Ontology and Value” en *Metaphilosophy*, Volume 37, Issue 5. 673-690

Medios didácticas:	Métodos de evaluación:
Exposición profesor(a) (x)	Exámenes o trabajos parciales ()
Exposición alumnos (x)	Examen o trabajo final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase ()	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula ()	Exposición de alumnos (x)
Lecturas obligatorias (x)	Participación en clase (x)
Trabajo de investigación (x)	Asistencia (x)
Prácticas de campo ()	Prácticas ()
Otros: _____ ()	Otros: _____ ()

Evaluación y forma de trabajo

Participaciones: 40%

Trabajo final: 60%

Imparte: Dr. Jorge Alejandro Espinosa López

Mail: jalejandroespinosa@filos.unam.mx

Día y hora del curso o seminario (dos propuestas): miércoles de 10:00 a 12:00 hrs o de 16:00 a 18:00 hrs