



HAL
open science

La vie éternelle

Jean-Noël Lafargue

► **To cite this version:**

| Jean-Noël Lafargue. La vie éternelle. Étapes, 2020, 254, pp.96. halshs-04476521

HAL Id: halshs-04476521

<https://shs.hal.science/halshs-04476521v1>

Submitted on 25 Feb 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

La vie éternelle, un problème de design interactif ?

Mon premier mort en ligne se nomme François Jacques. Il était traducteur de mangas et rédacteur en chef de fanzine dédié à la bande dessinée japonaise, *l'Effet Ripobe*. Je l'ai fréquenté pendant des années sur des forums, sans jamais le rencontrer physiquement. Le nom que je lui donnais, qu'il se donnait, était Ripobe-San. En décembre 2001, il a envoyé une carte de vœux un peu étrange à ses contacts : on y voyait le petit Astro Boy allongé sur une table, apparemment inconscient. L'image, à la fois paisible et macabre, était accompagnée d'un message annonçant un éloignement temporaire du réseau. Je l'ignorais alors mais François s'apprêtait à subir une opération chirurgicale, et l'éloignement du réseau dont il parlait, c'était son opération et sa convalescence. Il n'en est malheureusement jamais revenu.

Un de ses amis a alors créé un site web, ripobe.com, qui existe toujours dix-huit ans plus tard. Ce site accueillait des témoignages et des messages de connaissances ou de proches, ainsi que quelques fichiers sonores permettant d'entendre la voix du défunt. C'est la première "tombe virtuelle" que j'ai vu, ou du moins la première par laquelle je me suis senti concerné. Aujourd'hui, des sociétés de pompes funèbres proposent ce genre de site web comme un service assez standard, entre faire-part et livre d'or, pour une durée déterminée.

Les créateurs du site ripobe.com n'ont sans doute jamais eu le cœur à faire disparaître ce petit mausolée virtuel, tout comme j'ai moi-même conservé l'ultime e-mail de cet ami pourtant jamais rencontré et dont je ne connais les traits que par une photographie minuscule et peu lisible. On ne jette pas une dernière lettre, mais les lettres ont toujours été faites pour être conservées. Les communications électroniques en revanche sont d'une nature plus volatile, nous sommes régulièrement amenés à les trier, les effacer, parce qu'elles sont souvent inscrites dans un flux, et aussi parce qu'elles nous encombrent. On ne conserve donc souvent que ce qui compte. Mais comment traitons-nous des données numériques triviales, habituellement amenées à être effacées ("*Je suis en bas de chez toi, c'est quoi ton code ?*"), lorsqu'elles constituent l'ultime manifestation de vie d'une personne ? Son dernier e-mail, son dernier SMS, son dernier message téléphonique enregistré ?...

Parmi mes demandes d'amitié Facebook se trouve celle d'un homme aujourd'hui décédé. Je n'avais pas remarqué sa demande lorsqu'elle a été formulée — sous un autre nom que celui que je connaissais —, et à présent, je ne sais pas quoi en faire : faut-il supprimer cette demande, sachant que celui qui l'a émise n'est plus de ce monde, faut-il l'accepter, comme une forme d'hommage, alors que je sais que nous n'aurons évidemment plus d'échanges ? Ou bien faut-il ne rien faire du tout ? Quelle attitude mériterait le plus d'être qualifiée de superstitieuse ?

La carte de vœux dont je parle plus haut m'a toujours hanté car Astro Boy n'est pas n'importe quel personnage de manga. Créé en 1952 sous le titre *Tetsuwan Atomu*, par Osamu Tezuka — qui est à la bande dessinée Japonaise ce qu'Hergé est à la bande dessinée franco-belge —, Astro est un petit robot fabriqué par le docteur Tenma, un roboticien génial. Le savant a donné à son robot les traits de son fils Tobie, mort dans un accident de voiture : fou de douleur, il avait voulu permettre à son enfant de survivre à sa propre mort. Constatant qu'un robot ne saurait remplacer un enfant, le docteur Tenma rejette finalement sa création, qu'il vend à un cirque. Astro prend alors son autonomie et vit des aventures extraordinaires — sauvant le monde à plusieurs reprises contre des congénères robots géants qui cherchent à détruire les humains — sans se départir de sa bonne humeur. Cette histoire peut en rappeler une autre, celle de la poupée Francine que René Descartes avait créée à taille réelle et à l'imitation des traits de sa fille, Francine, dont la mort à l'âge de cinq ans avait rendu le philosophe inconsolable. Lors d'un voyage vers la Suède, un marin avait découvert l'objet dans une malle. Épouvanté par sa ressemblance de la poupée avec une véritable petite fille, il l'avait jetée par dessus bord.

La science-fiction, registre fictionnel rationaliste et matérialiste s'il en est, s'est penchée sur la question de l'après-mort dès ce qui est souvent présenté comme étant le premier roman du genre : le

Frankenstein (1818) de Mary Shelley, qui raconte l'histoire d'un être vivant créé à partir de cadavres, d'une vie réactivée par les miracles de la science. Plusieurs récits ultérieurs se sont posé la question de l'éternité : que devient l'expérience humaine si une vie n'a pas de fin ? Est-ce que l'éternité est une malédiction ?

Bien avant que la Cybernétique (1947) et l'Intelligence artificielle (1956) soient devenues des secteurs de recherche, la science-fiction a imaginé que des machines puissent servir de substrat à une forme de conscience, qu'un ordinateur puisse non seulement effectuer des calculs, mais penser de manière autonome. Les neurosciences et plusieurs courants de la psychologie ont tendance à considérer ce que nous appelons l'esprit comme le résultat, certes complexe, de processus exclusivement physiques.

De là à imaginer qu'une machine "pensante" puisse accueillir une copie de la conscience d'une personne qui a vécu, il n'y avait qu'un pas.

C'était d'ailleurs partiellement la promesse des "systèmes experts", des programmes informatiques destinés à recueillir une expérience professionnelle afin de pouvoir servir de documentation ultérieurement. Si, par exemple, il ne restait plus qu'un spécialiste de tel modèle de locomotive ancienne et que ce spécialiste n'était pas loin de prendre sa retraite, on se servait du logiciel pour interroger le professionnel afin de transformer son expertise en une base de connaissances et de règles amenées ensuite à opérer des prises de décision.

Très à la mode au cours des années 1980, les systèmes experts ont été le premier domaine lucratif issu de la recherche en Intelligence artificielle, qui jusqu'alors ne se trouvait aucune application intéressant le secteur industriel privé. Ces techniques ont prouvé leur utilité dans de nombreux domaines mais s'avèrent difficilement gérables au delà d'un certain niveau de complexité. La montée en puissance des systèmes informatiques et les progrès du "deep learning" (où la machine n'a plus besoin d'expert pour nourrir intentionnellement sa base de connaissance, elle déduit des règles à partir de l'observation) pourront tout à fait amener des systèmes informatiques à une imitation superficielle convaincante de la personnalité (sujets, vocabulaire, tics de langage,...) d'un individu.

On peut se poser cette question philosophique : si une machine s'exprime comme nous, réfléchit comme nous, décide comme nous, peut perpétuer notre volonté au delà de notre mort, agir sur le monde, n'est-elle pas pour nous une manière de survivre ?

Ce n'est peut-être pas un hasard si c'est à l'époque où les systèmes experts ont été le plus à la mode que David Cronenberg, dans *Vidéodrome* (1983), a imaginé le docteur Brian O'Blivion, un théoricien des médias inspiré de Marshall McLuhan, qui vit reclus et n'accepte de répondre à des interviews que depuis un studio de télévision. On apprend finalement qu'O'Blivion (du latin Oblivio — oubli) est décédé, il a enregistré des centaines d'heures de ses réflexions sur cassette vidéo et ce sont ces cassettes qui sont employées pour le faire participer, par la magie du montage, à des interviews. L'idée que l'enregistrement mécanique permette une forme de vie après la vie n'est pas neuve, et a été évoquée dès la naissance de la photographie et du phonographe. On se rappellera aussi d'un article paru dans *La Poste*, en 1895, dont l'auteur, qui venait d'assister à la toute première démonstration publique du Cinématographe écrivait : « Lorsque ces appareils seront livrés au public, lorsque tous pourront photographier les êtres qui leur sont chers, non plus dans leur forme immobile, mais dans leur mouvement, dans leur action, dans leurs gestes familiers, avec la parole au bout des lèvres, la mort cessera d'être absolue. ».

En fiction, un des tout premiers exemples de "mind uploading" est l'*Ève Future* (1886), par Villiers-de-l'Isle-Adam. Il relève du surnaturel : c'est l'esprit d'Ani Sowana, une entité mystique qui "hante" magiquement le robot gynoïde qu'a créé Thomas Edison, le héros du livre.

Mais un siècle plus tard, on peut recenser de nombreuses fictions qui ont proposé des versions un peu plus rationnelles du "téléchargement d'esprit" (Mind uploading). Parmi les plus emblématiques et les plus riches, je propose notamment aux romans de l'écrivain écossais Iain M. Banks, et, encore plus récemment de plusieurs épisodes de la série *Black Mirror*.

Iain M Banks a mis au point un univers de Space-Operas où une civilisation libertaire nommée "la Culture" est composée de personnes qui peuvent être des humains, des membres d'espèces

galactiques non-humanoïdes, mais aussi des intelligences artificielles. Les membres de la Culture, qui en sont de libres adhérents, ont maîtrisé la matière et l'énergie. Ceux qui appartiennent à des espèces biologiques peuvent vivre plusieurs siècles et même, peuvent être recréés à partir de sauvegardes s'ils meurent accidentellement. En théorie, ils ne sont soumis à aucun pouvoir et n'exercent de pouvoir sur aucune autre civilisation dans la galaxie, ils ne colonisent pas et ne déclenchent pas de guerres. Il leur arrive néanmoins de subir des attaques et de devoir se défendre, de mener des affaires diplomatiques bienveillantes ou encore, parfois, d'interférer discrètement avec les affaires d'autres civilisations lorsque cela semble pertinent.

Ainsi, dans *Surface Detail* (2010, traduit en 2011 sous le titre *Les Enfers Virtuels*), des membres de la Culture sont confrontés à une forme particulièrement sordide de "mind uploading" : se conformant à leurs croyances religieuses, les membres de plusieurs autres civilisations ont mis au point un moyen technique pour accueillir sur des serveurs une copie de l'esprit de personnes à punir, afin de tourmenter celle-ci d'une manière qui rappelle au lecteur les descriptions des enfers dans le Christianisme ou l'Islam : se venger d'une personne en la faisant souffrir, ou bien faire souffrir une copie exacte de la conscience de cette personne est finalement un peu pareil et c'est d'ailleurs aussi ce que se disent des membres de la Culture, révoltés par cette cruauté qui, tout en prétendant le contraire, s'arrangent pour que les serveurs soient détruits et que celui qui les possède soit démasqué.

Iain M. Banks (1954-2013) est un écrivain très populaire en Grande-Bretagne et on peut supposer que son compatriote Charlie Brooker, le créateur de la série *Black Mirror*, l'a attentivement lu. *Black Mirror*, créé en 2011 sur Channel Four et à présent produit par Netflix, ne relève pas du Space Opera. C'est une série qui s'appuie sur l'évolution de technologies présentes (téléphonie mobile, réseaux sociaux, jeu vidéo,...) et imagine ce qu'elles deviendraient si elles étaient un peu améliorées et encore plus intégrées à notre vie de tous les jours qu'elles ne le sont aujourd'hui. *Black Mirror* s'est imposé comme une brillante fabrique de spéculations dans le domaine du design interactif. L'univers présenté dans *Black Mirror* n'est pas cohérent d'un épisode à l'autre, mais certaines technologies y reviennent de manière redondante, telles que la réalité augmentée, la réalité virtuelle sans casque — indiscernable de la réalité tout court —, et enfin, le téléchargement des esprits, présent dans un épisode sur trois. On peut rapidement sur le sujet : *Be right back* (2014, saison 2 ép. 1), *White Christmas* (Christmas special, 2014), *San Junipero* (2016, saison 3 ép. 4), *USS Callister* (2017, Saison 4, ép. 1), *Hang the D.J.* (2017, Saison 4, ép. 4), *Black Museum* (2017, saison 4, ép. 6) et *Rachel, Jack and Ashley too* (2019, saison 5, ép. 3).

Dans l'épisode *Be Right Back*, les traces numériques (réseaux sociaux, téléphonie,...) accumulées de son vivant par un homme servent à faire revivre sa personnalité après son décès.

Cette idée, loin d'être farfelue, commence à faire son chemin puisque quelques start-ups affirment pouvoir lui donner une réalité. La spécialiste en intelligence artificielle Eugenia Kuyda, a ainsi créé un robot conversationnel, à partir des données laissées par son ami Roman Mazurenko, mort accidentellement à trente-trois ans. L'ingénieure a depuis co-fondé à San Francisco une société, *Replika*, dont le but est de créer des "griefbots" (automates de deuil) qui transforment nos chers disparus (et nous-mêmes lorsque nous aurons disparu) en applications pour smartphone qui permettent aux vivants de continuer à s'adresser à leurs morts (pratique qui a toujours existé, lire : *Au bonheur des morts*, 2015, par Vinciane Despret), mais aussi aux morts de leur répondre. C'est un simulacre, bien entendu, mais il permet de maintenir un semblant de conversation.

Le synthèse d'images permet d'aller encore plus loin : cette année, pour une émission télévisée, la sud-coréenne Jang Ji-sung a expérimenté des retrouvailles en réalité virtuelle avec une copie terriblement convaincante de sa fille Nayeon, décédée trois ans plus tôt. Sa mère, émue de voir l'enfant virtuel lui rendre son sourire, a parlé de cette expérience comme d'un moment heureux, un rêve réalisé.

L'archéologie nous apprend que les membres de l'espèce *homo sapiens* ou leurs cousins Néanderthaliens ont montré des signes d'intérêt pour la mort il y a des dizaines de milliers d'années, commençant à édifier des sépultures, à appliquer des rituels, sans doute accompagnés de croyances.

Ce n'est peut-être pas un hasard si ces mêmes ancêtres hominidés, à la même période, ont commencé à faire vivre ce qui reste pour l'instant la plus efficace machine à survivre à sa propre mort : la création artistique. En effet, par des images, par des histoires, par des mélodies, on peut, au delà de sa vie, continuer à provoquer chez les vivants des émotions esthétiques, des réflexions, des sentiments. Et donc continuer à agir sur le monde.