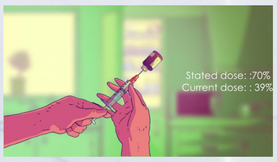
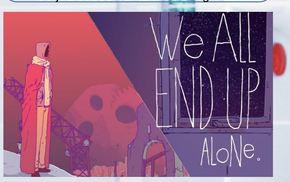
Mourir demain ?

Pratiques virtuelles et accompagnement des personnes en fin de vie réelle.

Introduction : L'avènement d'Internet a profondément bouleversé le rapport que l'homme entretient avec la santé mais aussi avec les limites spatio-temporelles de son environnement réel. Les personnes en **fin de vie réelle** sont pour certaines désireuses de mettre à profit ses **nouvelles technologies** pour dépasser l'ultime limite que constituait encore la mort physique. L'émergence de ces nouvelles technologies dans un contexte sociétal où le **transhumanisme** prend une part grandissante a substitué le désir de communiquer avec l'au-delà la mort par un **désir de communiquer depuis l'au-delà** par le biais de l'intelligence artificielle.



1 **We all end up alone** est un **serious game**, un jeu vidéo « sérieux » crée par la société Nice penguins qui permet à des patients ou des proches une expérience de jeu basée sur la maladie grave.



Contexte : Il est désormais possible au patient en fin de vie de :

° préparer sa mort grâce à des **serious games** [1],

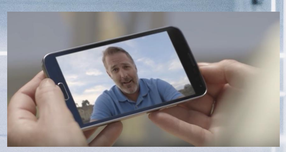
° de transférer toute son **existence numérique** [2] à un tiers,

° de lui **envoyer des messages après sa mort** [3]

° et plus troublant de **communiquer avec lui** [4] par le biais de robots mémoriels.

Discussion : D'après F.Tordo, le **cerveau humain connecté** à ces nouvelles technologies (smartphone, jeux vidéos, prothèses artificielles,) produit des **mutations au niveau du Moi**, qui connait une véritable extension de ses limites. C'est l'apparition du **Moi-Cyborg**, nouvelle surface psychique qui permet au sujet de se représenter l'objet technologique comme une partie de lui-même.

2 Désormais de nombreux sites internet comme **Legacy locker** vous permettent de verrouiller et **transférer les droits d'accès à tous vos contenus numériques** à un tiers après votre mort.



3 Des sociétés comme **Safebeyond** vous proposent de planifier sur plusieurs années l'envoi de messages vidéos à vos proches après votre mort. Les tournées posthumes de chanteurs morts sous forme d'hologrammes comme **Callas, The hologram tour** ont elles aussi un grand succès

4 **Etsuko Ichihara** a inventé ce **robot mémoriel** après la mort de sa grand-mère. D'une durée de vie de 49 jours, il communique et imite la personnalité, les paroles et les gestes du défunt.

Conclusion : Les nouveaux dispositifs technologiques nous promettent une **immortalité numérique** mais nous obligent dès maintenant à questionner les **risques au niveau de la psychopathologie** (du deuil notamment), en cela qu'ils peuvent témoigner voire induire une difficulté à accepter la perte de l'objet mais aussi dans leur **remise en cause de la place des morts** ; séparation fondamentale dans notre société des morts et des vivants. Les personnes engagées dans une réflexion sur la question du mourir doivent considérer ses enjeux sociétaux entourant **l'existence virtuelle des personnes en soins palliatifs avant et après leur existence réelle**. Ces enjeux ne sont pas centraux, tant la question des moyens octroyés aux soins palliatifs est toujours problématique mais ils semblent désormais participer de cette réflexion sur l'avenir de notre société de réalité augmentée.

Bibliographie :

Baudry Patrick, La place des morts, Paris, Armand Colin, 1999
Touchette Jacynthe, Le patrimoine numérique, le Web et la mort, Montréal, 2012
Tordo Frédéric, Le Moi-cyborg, Paris, Dunod, 2019

13 - 15 juin 2019
PARIS
Palais des Congrès

Poster présenté par
Cyrille LE JAMTEL, docteur en psychologie

Pôle de santé libéral Grimaldi, Torigny-les-Villes (50)