

1. *Au fond du trou du lapin : de Google à Philip K. Dick*

Nous vivons dans une réalité programmée par ordinateur, et le seul indice que nous en avons est la modification d'une variable, qui entraîne une altération de la réalité. Nous aurions l'impression irrésistible de revivre le présent - du déjà vu - peut-être exactement de la même manière : en entendant ou en disant les mêmes mots.

– **Philip K. Dick**, Convention Sci Fi de Metz 1977²

Ce livre traite d'une idée complexe qui peut sembler relever de la science-fiction : nous vivons dans un multivers simulé. Au cas où cette idée ne vous serait pas familière, elle repose sur deux conclusions qui, bien qu'elles puissent sembler marginales, sont de plus en plus soutenues par de nombreux scientifiques, philosophes et érudits religieux.

La première est que nous vivons dans un **monde numérique simulé**, un jeu vidéo à haute résolution. qui est similaire au monde dépeint dans le film à succès *Matrix*. Ce concept est aujourd'hui largement désigné comme l'hypothèse de la simulation, et a fait l'objet de mon précédent livre du même nom. Il implique que le monde tridimensionnel qui nous entoure (ce que nous appelons l'espace) n'est pas ce que nous pensons.

La seconde est que loin de vivre dans un seul univers, nous vivons dans un réseau complexe et interconnecté de multiples lignes temporelles. Ce concept est aujourd'hui largement désigné sous le nom de « **multivers** ». Non seulement le multivers altère notre compréhension du monde qui nous entoure, mais il altère également celle de notre passé et de notre avenir. En bref, ni l'espace ni le temps ne sont ce que nous pensons qu'ils sont.

Nous allons explorer dans ce livre de nombreux autres concepts qui étayaient ces conclusions, notamment l'indétermination quantique,

l'informatique quantique, la conception de jeux vidéo et l'effet Mandela. Mais avant d'entrer dans les détails, je voulais vous parler un peu de mon parcours d'entrepreneur de jeux vidéo et de créateur d'un programme de réalité virtuelle au MIT, dans le terrier de la théorie de la simulation...

Du ping-pong à *Matrix*

On peut dire que j'ai été obsédé par la science-fiction et les ordinateurs toute ma vie, et il n'est pas surprenant que ce soit l'intersection de ces deux domaines qui m'ait amené à réfléchir à l'hypothèse de la simulation, puis à réfléchir au multivers simulé.

Quelques années avant de publier *L'hypothèse de la simulation* en 2016, je venais de vendre ma dernière société de jeux vidéo et je me demandais ce que je devais faire ensuite de ma vie. J'ai visité une startup qui construisait des jeux en réalité virtuelle (VR). La VR avait capturé l'esprit de la Silicon Valley comme la prochaine grande chose. Facebook avait récemment acheté Oculus pour 2 milliards de dollars et d'autres géants de la technologie comme HTC et Sony se lançaient dans la réalité virtuelle avec leurs propres casques VR.

J'ai visité les bureaux de cette startup dans le comté de Marin, de l'autre côté de la baie de San Francisco, et j'ai essayé leur nouveau jeu de sport VR. Il s'agissait d'une installation à l'échelle d'une pièce, ce qui signifie que la pièce était pratiquement vide, à l'exception d'un ordinateur dans un coin relié à quelques fils qui pendaient du plafond. La plus grande partie de la pièce était une zone carrée délimitée par du ruban adhésif qui servait d'arène où le joueur de VR pouvait se déplacer librement. J'ai mis le casque et j'ai regardé à travers le paysage virtuel ; j'ai vu une table de ping-pong virtuelle et un adversaire virtuel.

Une raquette est apparue comme par magie devant ma main (qui tenait en réalité la manette), et lorsque je la bougeais, la raquette bougeait aussi. Soudain, une balle est apparue, et j'ai commencé à jouer contre mon adversaire virtuel. Au cours des minutes qui ont suivi, j'ai été complètement absorbé par le jeu de ping-pong virtuel. La réactivité du système et son moteur physique sous-jacent étaient parfaits ; j'avais l'impression que ma raquette frappait une balle, et que celle-ci suivait une trajectoire naturelle pour rebondir sur la table vers mon adversaire. Je me suis tellement perdu dans l'illusion qu'à la fin de la partie, j'ai instinctivement posé la « raquette » sur la « table » et essayé de

m'appuyer sur celle-ci, comme après une vraie partie de ping-pong. Bien sûr, il n'y avait ni raquette, ni table. La manette dans ma main est tombée au sol, et j'ai failli m'écrouler en essayant de m'appuyer sur la table inexistante. C'est alors que j'ai réalisé que la RV avait commencé à atteindre le type d'immersion qui pouvait tromper l'esprit humain.

Des études ont montré que le cerveau réagit aux stimuli perçus dans un environnement virtuel de la même manière qu'aux stimuli réels dans un environnement physique. Par exemple, si vous vous trouvez sur le toit d'un grand immeuble dans la VR et que vous avez le vertige, vous commencez à avoir des réactions physiologiques similaires... Des entreprises ont utilisé ces connaissances pour utiliser la VR comme une thérapie efficace pour surmonter la peur de choses comme les hauteurs ou les araignées, qui peuvent toutes être simulées en toute sécurité dans la réalité virtuelle.

L'expérience de ping-pong virtuel, dont j'avais déjà parlé, est l'une des nombreuses expériences de VR qui m'ont amené à m'interroger sur les simulations immersives. Plus tard cette même année, j'ai enfilé un autre casque de VR et je me suis retrouvé dans une caverne virtuelle, debout sur un rebord virtuel à côté d'une chute très abrupte dans ce qui ressemblait au gouffre sans fond des mines de Moria dans *Le Seigneur des anneaux*. Bien que je sache intellectuellement que je n'étais pas vraiment dans la caverne et que je ne courais aucun danger, mon corps avait peur de déplacer mon pied de deux pas sur le côté par crainte de tomber dans les sombres profondeurs.

Ces expériences m'ont amené à me demander quels éléments devraient être en place pour que nous puissions construire un monde qui soit, à toutes fins pratiques, indiscernable de la réalité physique, et combien de temps il faudrait à notre technologie pour y parvenir.

Dans mon précédent livre, *L'hypothèse de la simulation*, j'ai dressé une feuille de route des étapes de la technologie, en commençant par de simples jeux vidéo et en terminant par des simulations de mondes virtuels totalement immersifs, aussi convaincants que ceux du film *Matrix*. Cela nous amènerait à un point théorique dans le futur que j'aime appeler le **Point de Simulation**.

J'en ai conclu que nous n'étions pas si loin que ça du Point de Simulation. À ma grande surprise, il existait un argument du philosophe d'Oxford Nick Bostrom (présenté dans son article de 2003) selon lequel

si une certaine civilisation technologique atteint un jour le point de simulation, alors il est quasi certain que nous-mêmes vivons dans une simulation. Bien que cet argument semble étrange à première vue, il a reçu de plus en plus de soutien au fil du temps, et je vais y revenir au chapitre 3. Il s'avère que Bostrom n'était pas le premier philosophe à nous dire que le monde qui nous entoure n'est peut-être pas réel, et nous nous plongerons dans certains de ces arguments dans ce chapitre également.

Je me suis dit que les physiciens seraient certainement en mesure de nous convaincre que le monde qui nous entoure est une vraie construction physique. Pourtant, ce qui m'a encore plus surpris, c'est qu'en explorant certains des plus grands mystères du monde de la physique, j'ai découvert qu'ils pouvaient être résolus beaucoup plus facilement si nous vivions dans une réalité simulée et non dans une réalité purement physique. En fait, j'ai découvert que de nombreux physiciens éminents étaient parvenus à la conclusion que le monde physique n'était pas constitué de matière physique mais d'informations, une conclusion qui constitue le fondement de *L'hypothèse de la simulation*.

De plus, en allant au-delà de l'informatique, de la physique et de la philosophie, dans le domaine de la religion, j'ai réalisé que cette idée avait été une idée clé non pas d'une religion en particulier, mais de toutes les religions du monde - y compris les religions orientales comme le bouddhisme et l'hindouisme et les religions occidentales comme le judaïsme, le christianisme et l'islam.

Après avoir écrit *L'hypothèse de la simulation* et exploré cette idée en profondeur sous tous ces angles, j'étais convaincu d'être descendu dans le terrier du lapin et d'être prêt à en sortir et à reprendre ma carrière dans la Silicon Valley et dans le monde universitaire.

C'est alors que j'ai eu plusieurs conversations inattendues dont les implications m'ont amené à reconsidérer la largeur et la profondeur du terrier du lapin. Les implications, dont je ne pouvais pas me défaire, comprenaient la pensée que si une ligne de temps pouvait être simulée, il n'y avait aucune raison pour que plusieurs lignes de temps ne puissent pas l'être en utilisant le même « système informatique ». Chaque ligne temporelle simulée serait essentiellement une exécution différente de la simulation, avec quelques variables changées. Cela m'a conduit sur une route sinueuse mais pittoresque de curiosité, de Google à l'esprit du

célèbre écrivain de science-fiction Philip K. Dick. et dans le monde quantique, pour finalement aboutir à l'idée centrale de ce livre : nous vivons dans un multivers simulé.

Près du Googleplex

Peu de temps après avoir publié *L'hypothèse de la simulation*, j'ai donné une conférence sur la théorie de la simulation chez Google. ³ Quelques temps plus tard, j'ai rencontré un ancien collègue et ancien élève du MIT, Bruce, avec qui j'avais travaillé des années auparavant à Boston. Il venait de rejoindre Google et visitait le Googleplex dans la Silicon Valley. Non seulement cet étrange ensemble de bâtiments est le siège de l'une des plus grandes entreprises du monde, mais il est situé dans le cœur commercial de la Silicon Valley, tout près de l'endroit où je vivais à l'époque, à Mountain View, en Californie.

Bruce, un solide gaillard aux lunettes épaisses et à l'esprit vif mais pratique, et moi, étions assis à l'extérieur d'un café de la rue Castro. Cette rue, qui se trouve au centre de Mountain View, une petite ville pittoresque au fond de la baie de San Francisco, a une saveur européenne, mais avec l'avantage supplémentaire du soleil californien. Comme nous étions tous deux informaticiens, nous avons pratiquement ignoré le magnifique paysage des montagnes de Santa Clarita à l'ouest et des collines de Fremont à l'est, qui ont donné leur nom à la Silicon Valley, et nous avons immédiatement commencé à rattraper le temps perdu et à échanger des informations.

Bruce avait entendu parler de mon livre, et nous avons naturellement commencé à discuter des implications du monde physique qui nous entoure comme une sorte de réalité informatique simulée. Bien que nous parlions initialement des types de calculs nécessaires pour générer et maintenir une telle simulation ultra-réaliste, Bruce m'a dit qu'il avait lu des articles sur l'effet Mandela et que je devrais m'y intéresser.

J'avais entendu parler de cet effet, qui concernait un sous-ensemble de personnes se souvenant que Nelson Mandela était mort en prison dans les années 1980. Comme la plupart des personnes à l'esprit scientifique, je l'avais rejeté comme une théorie marginale qui pouvait facilement être expliquée comme une mémoire défectueuse, puisque Mandela était en fait mort de nombreuses années plus tard.

Bruce a ensuite mentionné que l'hypothèse de la simulation était en fait la meilleure explication pour que quelque chose comme l'effet Mandela

pouvait se produire. Cela a attiré mon attention, notamment parce qu'il n'était pas le genre de personne à qui j'aurais demandé d'évoquer quelque chose d'aussi ésotérique que l'effet Mandela, et encore moins de considérer que cela pouvait être réel ou comment cela pouvait fonctionner. Les gens qui me parlent de l'effet Mandela discutent généralement de science-fiction ou sont très impliqués dans le monde du paranormal, et l'évoquent en même temps que des sujets souvent rejetés par la science traditionnelle, comme les OVNI, les fantômes ou Bigfoot.

J'ai dit que j'allais me renseigner. Bruce m'a prévenu que je devais être prudent, car le terrier de lapin figuratif dans cette affaire était assez profond, et je risquais d'y être entraîné.

Il avait raison. J'ai commencé à explorer des études de cas sur divers forums en ligne concernant l'effet Mandela. Après les avoir digérées, ainsi que les diverses explications des spécialistes des sciences sociales classiques qui les rejetaient comme un cas de mémoire défectueuse de masse, j'ai commencé à en parler avec des collègues scientifiques plus ouverts d'esprit pour voir ce que cela pouvait nous apprendre sur le temps, l'espace et les simulations, en particulier en ce qui concerne l'idée de lignes temporelles multiples en physique quantique. Ils m'ont dit explicitement que si nous devons prendre les découvertes de la mécanique quantique sérieusement, alors cela signifierait que le passé n'est pas ce que nous pensons qu'il est.

Ces discussions m'ont convaincu que si nous étions dans une simulation, alors les lignes temporelles multiples n'étaient pas une idée si folle que ça. En fait, cela donna à certaines des découvertes déroutantes de la physique quantique qui avaient été un élément clé de mon argument dans mon précédent livre selon lequel nous vivons dans une simulation, **plus** de sens, et non moins. Des lignes temporelles multiples dans un univers simulé seraient en fait une meilleure explication de ces mystères que la vision du monde d'une ligne de temps unique et fixe dans un seul univers physique.

Beaucoup des aspects déconcertants de la physique quantique ne sont déroutants que si l'on insiste sur un modèle d'univers complètement déterministe et matérialiste, avec un seul passé et un seul avenir. L'effet de l'observateur, l'effondrement de l'onde de probabilité, même les univers parallèles ont tous beaucoup plus de sens si l'univers est en fait constitué d'informations stockées, traitées, dupliquées et, surtout, rendues sous forme du monde physique autour de nous.

Ce livre explore la possibilité d'un multivers simulé, dans lequel des lignes temporelles autres que la ligne temporelle principale ont pu exister (et continuent d'exister). Nous explorerons cette idée complexe à travers les lentilles de la science-fiction, de la science dure et de la bonne vieille spéculation.

D'après notre expérience quotidienne normale, et d'un point de vue de physique classique, cette idée semble être une impossibilité logique. Mais si vous y pensez du point de vue d'un monde simulé, soudainement l'idée de lignes temporelles multiples s'étendant de multiples passés dans de multiples futurs ne semble plus si étrange.

L'esprit étrange de Philip K. Dick

Si les implications de tout ceci vous semblent plus appropriées dans un roman de science-fiction, en particulier un roman du célèbre écrivain Philip K. Dick, alors vous et moi sommes dans le même bateau. Dick était l'un des auteurs de science-fiction les plus prolifiques et les plus uniques du XX^{ème} siècle. En fait, ma conversation avec Bruce et mes explorations ultérieures sur le sujet m'ont ramené encore et encore à ma conversation avec la femme du défunt écrivain, Tessa B. Dick.

J'avais demandé à l'interviewer parce que les Wachowskis – les créateurs de *Matrix* – affirmaient s'être inspirés de Philip K. Dick, et parce que j'avais entendu parler d'une citation de ce dernier selon laquelle nous vivions dans une réalité programmée par ordinateur. La citation était un extrait célèbre de son discours à Metz, en France, lors d'un congrès de science-fiction en 1977. Comme il fut l'un des premiers de l'ère moderne à parler publiquement de cette idée, j'ai pensé qu'elle pourrait me dire ce qui lui faisait penser que nous vivions dans une réalité virtuelle.

L'ensemble de l'œuvre de Dick a souvent exploré deux grandes questions : ce que signifie être humain (par opposition à non-humain ou, dans le cas de *Blade Runner*, un androïde) et ce qu'est la vie, et dans quelle mesure nos expériences sont réellement réelles. Cette deuxième question, à savoir ce qui est réel et ce qui ne l'est pas, s'est insinuée dans mon esprit lorsque j'ai étudié l'hypothèse de la simulation.

À l'origine, comme beaucoup de consommateurs de culture pop, je n'avais connu Dick qu'à travers les diverses adaptations de son œuvre à l'écran. En plus de *Blade Runner*, certains de mes films préférés

comprenaient *Total Recall*, *Minority Report*, et la récente série télévisée *L'homme dans le haut-château*, adaptée de son roman primé par le prix Hugo 1960 et qui était toujours en cours lorsque j'ai interviewé Tessa.

L'une des premières choses que Tessa m'a demandé était si j'avais lu le discours de Metz en entier, et pas seulement la fameuse citation, qu'elle a répétée mot pour mot : ⁴

Nous vivons dans une réalité programmée par ordinateur, et le seul indice que nous en avons est lorsqu'une certaine variable est modifiée, et qu'une altération de notre réalité se produit.

J'ai accepté de retrouver l'intégralité du discours s'il était disponible en ligne. Ma conversation avec Tessa et les lectures ultérieures de le discours complet de Philip, qui était intitulé *Si vous pensez que ce monde est mauvais, vous devriez voir certains des autres* ont fini par constituer une parenthèse intéressante lorsque j'ai écrit *L'hypothèse de la simulation*. ⁵ À l'époque, je m'intéressais surtout à la première partie de sa déclaration, à savoir le fait d'être dans une réalité programmée par ordinateur, une façon imagée d'aborder le sujet pour les amateurs de science-fiction. Honnêtement, je n'ai pas prêté beaucoup d'attention à la deuxième partie de la déclaration, ou au reste du discours, où Philip semblait dire des choses encore plus étranges.

Après avoir parlé avec Bruce et effectué mes premières recherches sur l'effet Mandela, je me suis replongé dans le discours de Dick avec enthousiasme et j'ai disséqué mon précédent entretien avec Tessa. Cela m'a amené à réévaluer ce que Dick avait dit dans une perspective plus large et plus riche.

J'ai réalisé que les idées de Dick allaient beaucoup plus loin que je ne l'avais d'abord pensé et qu'elles présentaient une vision très cohérente, bien que quelque peu spéculative, du fonctionnement du temps et de l'univers. La deuxième partie de cette citation désormais célèbre, « ...le seul indice que nous ayons est lorsqu'une variable est modifiée, et qu'une altération se produit dans notre réalité », était peut-être la phrase la plus importante qui a permis de débloquent le reste de sa pensée. Cela ne signifierait pas seulement que nous vivons dans une réalité simulée, mais qu'elle pouvait avoir plusieurs lignes temporelles. J'ai réalisé que c'est ce que le discours de Metz voulait vraiment dire.

L'Homme dans le Haut Château et les lignes temporelles alternatives

Dans un moment de surprise pendant notre entretien, Tessa m'a dit que Phil prétendait se souvenir de lignes temporelles parallèles, avec une histoire différente que celle que nous appelons notre mémoire collective. Selon elle (et Dick lui-même, comme je l'ai vérifié dans l'intégralité du discours), Philip a prétendu que son roman le mieux reçu, *L'homme dans le haut-château*, n'était pas uniquement basé sur son imagination, mais sur des « souvenirs résiduels » réels d'une ligne temporelle alternative.

Bien qu'il ait toujours été considéré comme un joyau dans le monde de la science-fiction, le grand public est désormais plus familier avec le seul roman de Dick récompensé par un prix Hugo, en raison de l'adaptation réalisée par Amazon en 2015. *L'homme dans le haut-château* se déroule dans une ligne temporelle alternative où les puissances de l'Axe, à savoir l'Allemagne nazie et le Japon impérial, ont remporté la Seconde Guerre mondiale et se sont partagé les États-Unis. Dick a affirmé que c'était l'un de ses souvenirs résiduels d'un état militaire brutal.

Dans une tournure auto-référentielle du roman de Dick, un personnage, Hawthorne Abendsen, écrit un livre sur un scénario alternatif dans lequel les Alliés ont gagné la guerre et l'Amérique a été divisée entre les nazis et les Japonais. En fait, alors que Dick nous donne un aperçu d'une ligne temporelle alternative, le livre fictif d'Abendsen, *The Grasshopper Lies Heavy*, donne aux résidents de cette ligne temporelle un aperçu d'une autre ligne temporelle – la nôtre. La série Amazon a transformé ce dispositif littéraire en une série de films mystérieux qui sont des actualités d'autres lignes temporelles, ce qui constitue une expérience encore plus effrayante, tant pour les personnages que pour le public.

Même s'il n'est pas rare que les auteurs de science-fiction commencent à penser que leur œuvre a pris une vie propre, ici, c'était différent.⁶ Tessa et Philip allaient plus loin. Dick, dans son discours de Metz, admet qu'il a été obsédé par une version sombre des événements en Amérique et qu'il se souvient de cette ligne temporelle par fragments :

Est-ce que l'un d'entre nous se souvient vaguement de rêves cauchemardesques concernant spécifiquement un monde d'asservissement et de mal, de prisons et de geôliers et de police omniprésente ? Moi, oui. J'ai écrit ces rêves dans roman après roman, histoire après histoire ;

pour en nommer deux dans lesquels cet enlaidissement antérieur s'est produit le plus clairement, je cite L'homme dans le haut-château et Coulez mes larmes, dit le policier. Je vais être très franc avec vous : j'ai écrit les deux romans en me basant sur des souvenirs résiduels fragmentaires souvenirs de cet horrible monde d'esclaves...

Jusqu'en 1974, Dick a dit qu'il n'avait que ces « souvenirs résiduels fragmentaires ». Au cours de cette année-là, Dick affirme avoir vécu une série d'expériences qui l'ont convaincu qu'il n'écrivait pas seulement des histoires inventées. Pendant cette période, il affirme que tous les souvenirs de l'autre ligne temporelle lui sont revenus.

Selon Dick, c'était similaire à ce que les Grecs appelaient *anamnèse*, le retour de la mémoire d'une vie antérieure, bien qu'une traduction plus littérale serait « perte d'oubli ». L'état d'oubli, selon les Grecs, était induit par la traversée du Léthé, le fleuve de l'oubli, au moment de l'incarnation (c'est-à-dire de la naissance). Dans le discours de Metz, Dick continue à parler des implications de ce processus :

... L'ironie est la suivante : mon propre travail d'imagination supposé, L'homme dans le haut château, n'est pas une fiction – ou plutôt n'est une fiction que maintenant, Dieu merci. Mais il existait un monde alternatif, un présent antérieur, dans lequel cette piste temporelle particulière s'est actualisée puis a été abolie à la suite d'une intervention à une date antérieure... Je conserve des souvenirs de cet autre monde.

Dick a aussi dit qu'écrire des histoires d'un monde alternatif l'aidait à gérer ces sombres souvenirs résiduels. Après son *anamnèse*, Dick a dit qu'il n'avait plus besoin d'écrire sur ces sombres histoires alternées. Finalement, ces souvenirs se sont estompés « comme le ferait un rêve au réveil du rêveur ».

Présent antérieur alternatif et bugs dans la matrice

Que devons-nous faire des idées de Dick sur le « présent antérieur » ? Doit-on les prendre au sérieux ou ne s'agit-il que des divagations d'un esprit très imaginaire ?

Dick a peut-être anticipé les réactions incrédules de beaucoup de participants à Metz (clairement visibles dans les clips vidéo) en incluant un avertissement dans le discours lui-même :

*Vous êtes libre de me croire ou de ne pas me croire, mais croyez-moi sur parole quand je dis que je ne plaisante pas, c'est très sérieux, c'est une question d'importance ... Souvent, les gens prétendent se souvenir de vies passées. Je prétends me souvenir d'une vie **actuelle** différente, très différente. Je ne connais personne qui ait jamais fait cette affirmation auparavant, mais je soupçonne plutôt que mon expérience n'est pas unique ; ce qui est peut-être unique, c'est le fait que je sois prêt à en parler.*

Comment Dick pense-t-il que ces lignes temporelles alternatives sont formées ? Cela nous ramène à la deuxième partie de sa célèbre citation. Selon Dick, il s'agit de changer les variables et de relancer les événements, ce qui nous amène à « revivre » ces mêmes événements.

Cette idée que les choses ont changé s'est avérée être une partie de son inspiration pour son histoire *Rajustement* dans laquelle le protagoniste rencontre par hasard une équipe de personnes chargées d'ajuster la réalité. Dans l'adaptation cinématographique de 2012, *L'agence (The Adjustment Bureau)* avec Matt Damon et Emily Blunt, ces personnes sont représentées un peu comme des anges (bien que cela ne soit pas indiqué dans la version originale de l'histoire de Dick).

Tessa m'a dit que Phil a écrit l'histoire à cause d'un incident où il est allé dans la salle de bain et s'est souvenu clairement que la pièce avait une lumière qui pouvait être allumée ou éteinte en tirant une chaîne. Mais la chaîne n'était plus là ; elle avait été remplacée par un interrupteur. Il s'est demandé si quelqu'un ou quelque chose changeait la réalité et si son souvenir de la chaîne lumineuse provenait d'une version différente du présent alternatif – un petit détail qui était l'un des nombreux petits changements résultant d'un ajustement dans un passé antérieur qui s'est répercuté dans le présent actuel.⁷

Les quelques lignes qui suivent la célèbre citation sont également très révélatrices, car elles mettent en évidence le rôle central de ces petits changements dans sa pensée :

Nous aurions l'impression irrésistible de revivre le présent – l'impression de déjà vu – peut-être exactement de la même manière : en entendant et en disant les mêmes mots. Je soutiens que ces impressions sont valables et significatives, et je dirai même ceci : une telle impression est un indice qu'à un moment donné dans le passé, une variable a

été changée – programmée pour ainsi dire – et qu'à cause de cela, un monde alternatif a été créé.

L'idée de revivre une scène ou une expérience particulière mais avec des variables modifiées est essentielle à la vision du monde qu'il décrit dans ce discours. Cette idée que les sentiments de déjà vu étaient des indices de la nature changeante de la réalité m'était étrangement familière.

En fait, toute sa discussion avait une étrange impression de déjà vu pour moi personnellement. J'avais écrit un livre entier, *Chasse au trésor : suivez vos indices intérieurs pour trouver le vrai succès*, sur des choses qui me semblaient étranges – des sensations de déjà-vu, de synchronicité ou des sentiments bizarres – et j'avais utilisé la même terminologie, en les appelant des « indices », peut-être vers d'autres moi possibles dans des lignes de temps parallèles ou des versions futures de nous-mêmes. J'ai même suggéré que ces indices étaient en fait des « bugs de la matrice », une expression tirée du film à succès de 1999, maintenant couramment utilisée pour désigner de petites expériences anormales qui ne peuvent être expliquées.

Des délais et des programmeurs qui changent ?

Le discours de Dick, s'il est pris au pied de la lettre, pose de nombreuses questions. Si les choses changent, qui ou quoi les change ? Pourquoi les change-t-on ? Et qu'est-il arrivé à ces anciennes versions du présent ? Comment ces réalités alternatives interagissent-elles avec notre ligne temporelle actuelle, si tant est qu'elles le fassent ? En bref, ce sont les sujets du présent ouvrage.

Dans ce qui semble pouvoir provenir de l'un de ses romans, Tessa est allée plus loin et m'a dit que Dick prétendait être en communication avec des êtres qui lui disaient qu'ils avaient changé la ligne du temps. Ils pouvaient regarder la réalité programmée par ordinateur, puis la rembobiner, changer certaines variables et la faire avancer à nouveau. Cela ressemble étrangement à ce que nous faisons lorsque nous construisons et regardons des simulations informatiques, bien que le terme simulation ne soit pas encore entré dans le vocabulaire populaire à cette époque où jeux vidéo en étaient à leurs débuts.

En fait, ces êtres étaient comme l' « équipe d'ajustement » fictive de Dick : des êtres surnaturels, de notre point de vue, qui pouvaient nous faire revivre le présent en fonction de différentes variables et