

Cyberspatialisme et cybernétique

tique

CE DOCUMENT EST CONÇU COMME UNE RESSOURCE D'ÉTUDE ET DE RÉFÉRENCE UNIQUEMENT. IL EST INTERDIT D'IMPRIMER CE DOCUMENT. SI VOUS L'IMPRIMEZ VOUS-MÊME, VOUS SEREZ PUNI EN SUPPRIMANT CETTE PAGE.

CE MATÉRIEL RENONCE AU DROIT D'AUTEUR, MAIS MOI, EN TANT QU'AUTEUR, J'Y SUIS ACTUELLEMENT ATTACHÉ. PAR CONSÉQUENT, CE MATÉRIEL EST RÉCOMPENSÉ SOUS LA FORME D'UNE RÉCOMPENSE. Veuillez donner la récompense en fonction de l'incarnation que vous recevez. Cette récompense représente uniquement votre respect et votre appréciation pour moi et ce matériel. Elle ne représente pas l'équivalent matériel de.

(BIEN QUE J'AIE RENONCÉ AU DROIT D'AUTEUR, JE L'ENVOIE À CHAQUE FOIS SOUS FORME DE FICHIER ZIP POUR EMPÊCHER QUICONQUE DE MODIFIER MALICIEUSEMENT LE CONTENU DE L'ARTICLE. Veuillez vérifier vous-même la valeur MD5, je la publierai sur ma plateforme de médias sociaux, veuillez suivre la plateforme de médias sociaux pour les mises à jour relatives au livre.

推荐使用微信支付



推荐使用支付宝



Par Qian Jindo

Journal des mises à jour

30 décembre 2021 Diffusé 1.0

-La relation entre les concepts de "cyberespace" et de "cyberspace" est clarifiée. Le premier fait référence au cyberespace et le second à toutes les structures du cyberespace.

-Le concept de "cyborgs" n'est plus utilisé au profit de celui de "cyber-individus" afin d'éviter tout malentendu sur le fait que les "cyber-individus" sont des personnes réelles et concrètes.

-Révision de la confusion dans la présentation de la section 3.1 et réécriture de la seconde moitié de la section 3.1

-La section 4.2.4 a été réécrite.

-expression optimisée des axiomes et de leurs corollaires ainsi que des lemmes.

-Correction de nombreuses erreurs grammaticales

-Il a ajouté beaucoup d'incohérences logiques au contenu.

-Révision de nombreuses fautes de frappe

Préambule

Après avoir terminé une œuvre d'art dans le cyberespace, j'ai ressenti l'inclusion de la terre que la vie réelle m'apporte. Dans le cyberespace, bien que je pratique un certain type de cyberpratique, ce n'est toujours pas une véritable pratique. Parce que je ne suis pas détaché du cyberespace. Je réside simplement dans le cyberespace. Une "pratique" qui ne va pas au-delà du cyberespace ne nous donne pas la perspective de le voir de l'extérieur. Même si l'essai d'apporter un peu de terreur au cyberespace. Pour la plupart des individus cyborgiques, la pratique du cyberespace n'apporte qu'une compréhension structurée au sein du cyberespace. Je suis également très impliqué dans ce domaine. C'est la raison fondamentale pour laquelle j'enseigne la philosophie et réfléchis à la philosophie sur Internet depuis si longtemps (ou comme on le dit par dérision - depuis si longtemps dans la communauté cyber-philosophique) et que je n'ai jamais vraiment pu parler clairement de la pratique du cyberespace par rapport à la pratique de la réalité. Je n'ai pas été capable de me transcender du cyberespace, et je n'ai pas été capable d'accéder au soutien de la terre. Il est donc impossible de considérer ce processus de structuration de l'extérieur. En m'offrant dans le cyberespace, j'ai pu le transcender et ainsi, j'ai acquis cette réelle conscience pratique. C'est à la naissance de cette œuvre d'art que j'ai pu réellement commencer à aborder certains des problèmes du cyberespace. C'est ce que je veux révéler sur le cyberespace et la cyborgique.

Le problème du cyberespace est bien moins simple que ne le pensent les gens de mon époque. Le premier problème réside dans sa relation avec le monde réel. Jusqu'à présent, il n'y a pas eu suffisamment de discussions philosophiques sur le cyberespace. La principale raison en est bien sûr que les philosophes sont généralement trop âgés pour avoir été médiatisés par cet espace à l'époque où j'ai écrit ce livre. Les frontières entre le monde réel, le monde économique et le monde en ligne étaient encore divisées. Ou plutôt, les philosophes n'ont pas vraiment été dans le cyberespace du tout. Ils ne peuvent pas non plus ressentir la complexité et la profondeur des problèmes du cyberespace. Plus important encore, on ne peut pas dépasser le cadre métaphysique pour

obtenir une perspective cyberspatiale. C'est ce qu'expriment très régulièrement de nombreuses personnes qui ne sont pas encore entrées dans le cyberespace : elles pensent que le cyberespace est illusoire, ce qui est bien sûr une affirmation très exacte, mais leur logique sous-jacente est la suivante : le cyberespace est illusoire, il n'est donc pas très important, et nous devrions retourner à la vie réelle. Bien sûr, la conclusion de cette déclaration est toujours très vraie. Toutefois, la question essentielle n'est pas le contenu de ces deux phrases. Il s'agit plutôt de la différence d'attitude à l'égard de l'internet illusoire. C'est parce que ceux qui ne sont pas encore entrés dans le cyberespace ne sont pas encore entrés dans la cyberspace qu'ils pensent que ces problèmes virtuels peuvent être laissés complètement intacts. Car ils peuvent très bien couper le cyberespace du monde réel et ainsi le laisser tranquille. Cependant, pour un individu cyberspace moderne identifié par le cyberespace, c'est une chimère. Le cyberindividu ne peut pas faire la distinction entre le réel et le virtuel, et ne peut donc pas "ignorer" le cyberespace de la même manière qu'une personne réelle.

De nos jours, la société ne cesse de transformer les personnes réelles en cyber individus. Regardez le smartphone qui nous entoure. Il est devenu un dispositif pour cette conversion. Dans les années 90 du XXe siècle, lorsque l'internet a été introduit pour la première fois dans la vie domestique, le cyberespace était loin de rayonner aussi largement qu'aujourd'hui. L'internet n'était en aucun cas aussi profondément ancré dans tous les aspects de la vie qu'il ne l'est aujourd'hui. Et aujourd'hui, nous ne pouvons pas vivre sans l'internet. C'est particulièrement évident dans le pays dans lequel je vis. Nous sommes devenus nécessairement dépendants de l'internet pour nos vies. L'importance d'Internet ne peut être surestimée, surtout dans le sillage de la nouvelle épidémie de grippe. Partout où nous allons, nous devons montrer une identité qui vient de l'Internet. Nos mouvements sont enregistrés dans le cyberespace sans faute. S'il y a une chose que l'épidémie a fait à long terme, ce n'est pas qu'elle a affecté nos voyages. Il s'agit plutôt d'un processus incontestable et obligatoire de cyberification. Cette compulsion est particulièrement évidente dans le pays où je vis, où les gens ne peuvent pas résister au téléphone portable comme cyberconvertisseur, que ce soit pour un vieil homme de 80 ans ou un enfant de 2 ou 3 ans, qui entraîne progressivement les personnes réelles dans le virtuel, les transformant en cyberindividus. Cela a conduit de plus en plus de personnes à entrer dans le cyberespace. D'autre part, nous ne savons rien de cet espace. (Bien sûr,

les gens du moment où j'écris mon livre ne sont pas conscients de cette ignorance. Ils diraient que l'internet est écrit dans un code créé par les humains... ne le comprendrions-nous pas ?). C'est aussi cette ignorance qui est à l'origine de nombreux problèmes sociaux. C'est la confusion entre le réel et l'irréel qui est la plus caractéristique du cyber-individu. À tel point que les problèmes de l'internet peuvent affecter profondément le monde réel. C'est une chose à laquelle beaucoup de gens peuvent s'identifier, mais qu'ils ne prennent pas au sérieux. Mais le cyberspace n'est pas complètement néatif. Parfois, la vie sociale peut utiliser le cyberspace pour réaliser des choses qui ne pouvaient pas être faites auparavant. Par exemple, la veille démocratique sur les plateformes sociales. Il y a ensuite l'incident Gamestop, initié sur Internet, dans lequel des investisseurs en actions de détail se sont regroupés pour attaquer le grand capital. Le premier est ce que l'on peut souvent voir dans le cyberspace, l'impact sur le système politique réel et la moralité sociale. Ce dernier est l'impact sur l'espace économique dans le cyberspace. Nous les aborderons en détail dans les chapitres suivants. Il ne s'agit en aucun cas d'une simple question de liens de communication sociale à travers l'internet, affectant la réalité. Vous verrez dans les chapitres suivants qu'il deviendra de plus en plus complexe au fur et à mesure que je l'aborderai. Pour donner un véritable sens à ces phénomènes, et à bon nombre des événements qui se déroulent dans le monde aujourd'hui, il ne suffit pas de discuter des questions elles-mêmes, mais de les examiner dans une perspective plus large, et donc de résoudre "incidemment" la compréhension d'un événement. C'est comme un paradoxe mathématique qui n'est jamais résolu dans le système original, mais qui doit être résolu au-delà, dans un nouveau système qui est construit. Pour l'analyste d'un événement, s'il ne voit pas clairement cette systématicité structurelle, il sera trop enfoui dans l'événement individuel pour obtenir une réponse plus profonde. En outre, il est probable qu'ils n'accordent pas d'importance aux phénomènes qui couvrent différents domaines. Il en va de même dans le cas du cyberspace. Même dans le cas du livre que je suis en train d'écrire, il y en aura forcément qui le liront et penseront, sans conviction, que les problèmes du cyberspace ne sont pas vraiment si difficiles. Les gens en ont déjà discuté auparavant. Certes, je ne dis rien de nouveau pour l'instant, car je n'ai pas encore commencé ma discussion. Mais surtout, la plupart des gens n'ont pas accès à une manière structurée d'opérer sur le cyberspace en tant que tel. Et cette intuition structurée est précisément la capacité à

transcender un système qui doit être acquise dans l'incarnation. Pour être précis, c'est la capacité d'utiliser une volonté puissante.

Je peux également examiner les résultats réalisés pour refléter le phénomène social selon lequel la plupart des gens négligent la nature profonde du problème du cyberspace et son impact sur la vie réelle. Nous pouvons cliquer sur une plateforme de médias sociaux au hasard. Regardez le nombre de "personnes" qui sont profondément immergées dans le cyberspace. Combien d'évenements politiques réalisés ont été placés dans le cyberspace et couvent et suppurent sans contrôle humain. Si ceux qui tentent de faire des relations publiques à la suite d'un événement sur Internet peuvent être considérés comme sérieux ou, comme on dit, comme connaissant les lois de l'Internet. Alors comment ont-ils pu obtenir un résultat contraire à leurs attentes ? En termes d'administration gouvernementale, combien de politiques ont été interprétées de manière incontrôlée sur Internet et combien ont été mal interprétées. Certains responsables gouvernementaux, en raison de leur négligence du cyberspace, ont tendance à y faire face en les interdisant. À leur insu, ces interdictions ont des implications bien plus vastes et effrayantes. Elle viole une "loi" déjà inévitable du cyberspace, et de telles interdictions peuvent entraîner un profond changement idéologique chez les personnes interdites et chez celles qui en ont connaissance. Cela a un effet profond sur le comportement et la conduite dans le monde réel de l'influence de l'idéologie. C'est particulièrement vrai dans le pays dans lequel je vis actuellement.

Parce que, dans un sens, l'espace économique du pays dans lequel je vis est animé par l'Internet et le dynamisme des entreprises de l'Internet. Le développement de l'industrie de l'express et de la finance sur Internet, stimulé par le développement du commerce électronique, a en fait résolu de nombreux défis économiques et engendré de nombreux problèmes. De même, le développement de l'Internet a permis de résoudre à son tour de nombreux problèmes de développement technologique. Elle a également apporté de nouveaux dilemmes à l'Internet. (Certaines personnes peuvent penser que le développement d'Internet n'a pas entraîné un grand développement, elles peuvent penser que ce sont les politiques qui ont eu un plus grand impact, et ainsi de suite, ce qui sera discuté plus tard.) Ce n'est que le début, et il est prévisible qu'à l'avenir, Internet résoudra plus que les problèmes apparemment insignifiants et sans importance que nous voyons déjà à l'heure actuelle. Au contraire, elle changera notre société d'une manière plus profonde.

Par exemple, si nous parvenons à comprendre les lois structurées du cyberespace, nous pourrons véritablement réaliser un nouveau mécanisme de surveillance démocratique, comme mentionné ci-dessus à propos de la surveillance démocratique des plateformes sociales. Les problèmes de bureaucratie, de formalisme, d'hédonisme, d'extravagance, etc. peuvent alors être résolus dans le cadre du mécanisme de contrôle démocratique. Les problèmes d'éducation des séquilibres et de sélection des talents, par exemple, peuvent en fait être résolus grâce au cyberespace. Bien sûr, nous avons encore un long chemin à parcourir avant de pouvoir concrétiser notre vision. Nous n'avons même pas encore compris la relation entre la réalité et le cyberespace, sans parler de la maîtriser et de la réglementer. Nous venons à peine de faire les premiers pas, pour ainsi dire, et nous sommes encore un peu courts. Je crois que l'avenir du cyberespace dans le pays où je vis fait l'objet d'un débat aussi vif que celui des financiers américains au XXe siècle. Les États-Unis ont bénéficié du développement de la finance. (Vous verrez au chapitre 1 pourquoi j'ai utilisé cette métaphore pour décrire le développement du cyberespace.) Et le développement du pays dans lequel je vis bénéficiera du développement du cyberespace. Ou plus précisément, grâce à une compréhension du cyberespace, grâce à une compréhension profondément empathique de la relation entre le réel et le virtuel : la liberté qui découle du cyberespace sans perdre son caractère terrestre.

La genèse de mon livre est venue de ma pratique du cyberespace et des œuvres d'art que je voulais présenter. Le cyberespace d'aujourd'hui est encore à un stade plutôt chaotique. Les gens sont incapables de faire la distinction entre le réel et le virtuel, ce qui entraîne une déconnexion entre le moi du cyberespace et le moi de la vie réelle. Il s'agit d'une discussion sur la question de la pratique. Cette rupture entre le réel et le virtuel conduit à la possibilité de pouvoir revenir en arrière à l'infini dans le cyberespace. Car cet espace est lui-même un espace virtuel structuré. Il n'y a pas de corporalité. C'est aussi parce que c'est un espace de pensée entièrement structuré, où seul le "je" de la pensée existe, qu'il y a un corollaire naturel - que le "je" peut exister dans un espace arbitraire. Cela conduit à la naissance de deux attitudes.

Une partie de la population en profite pour être les centralisateurs du cyberespace avec une certaine idéologie dans le cyberespace. Ils peuvent utiliser l'opération structurée pour se rassembler dans le cyberespace afin de bien profiter de l'excitation du pouvoir qu'ils ne

peuvent obtenir dans la réalité. En outre, ils sont voués à donner naissance à une confiance en soi aveugle due à la confusion de la réalité virtuelle : une tentative d'utiliser le pouvoir du cyberspace pour lutter contre le pouvoir de la réalité. À cet égard, les personnes du passé n'étaient pas en mesure de le faire. Cependant, si toutes les personnes existaient en tant que cyber-individus maintenant. Cela devient possible. Car lorsque chacun est incapable de faire la distinction entre le réel et le virtuel, son pouvoir dans le monde virtuel est désormais aussi le pouvoir dans le monde réel. En cela, ils vont trop loin dans la liberté du cyberspace. Et la fin de cet excès est la centralisation du pouvoir rassemblé en lui. C'est l'arrogance d'être pris au piège de sa propre idéologie, de l'auto-illusion. Cependant, la critique à leur égard ne peut être justifiée car de plus en plus de personnes dans la société actuelle, notamment dans le pays où je vis, ne peuvent pas faire la distinction entre le virtuel et le réel. Cela signifie que la frontière entre le réel et le virtuel est floue, et que leur "pratique" sur l'internet est considérée comme réelle par ceux qui ne peuvent pas faire la distinction entre les deux.

Cette incapacité à critiquer se manifeste également à un autre niveau : celui de l'espace infini de structuration théorique dont ils peuvent disposer dans le cyberspace. Il peut toujours trouver une place pour le cyber ego et cacher sa propre position. La plus typique est la manipulation d'un discours. Construire son propre royaume au sein d'un système théorique complet. Et en surface, il peut apposer n'importe quelle idéologie que le public veut voir. Par exemple, s'ils veulent faire entrer la droite, ils disent ce que dit la droite, et s'ils veulent faire entrer la gauche, ils disent ce que la gauche aime entendre. Et l'étape la plus cruciale consiste à les relier entre eux dans un ensemble logique complet, appelé dialectique, pour former un système métaphysique qui leur est propre. C'est l'avantage que peut apporter le cyberspace. Parce qu'il n'y a pas de moi physique dans cet espace, personne ne peut vraiment confronter les autres dans cet espace avec une vérité face à face. Dans le cyberspace, les gens regardent toujours les gens avec leur esprit en premier, ce qui les conduit inévitablement à tomber dans la "toile d'araignée" que ces gens ont construite. Ils sont la proie de leur proie. Une fois que quelqu'un a revêtu la position de son ego, il peut s'échapper à volonté et construire un nouvel espace ego dans le cyberspace. Et peu de gens peuvent réellement les pousser aussi loin, car c'est assez difficile à comprendre dans le discours métaphysique qu'il construit. Et encore moins les exposer. Ce type de personne dit souvent beaucoup de

chooses contradictoires à l'œil averti. Mais l'à encore, ses partisans croient toujours à toutes ses constructions théoriques de ces contradictions dans la logique de la métaphysique. Lorsque vous vous opposez à l'un de ses points, il peut toujours le contrer avec l'opinion opposée. Dans le cyberespace, n'importe qui peut être invincible. La clé de la victoire ou de la défaite n'est pas celle qui a le plus de discours et de partisans idéologiques dans le cyberespace. Cependant, les gagnants dans le cyberespace sont en fait les outsiders dans le monde réel. Les vrais gagnants ont depuis longtemps transcendé les limites du cyberespace, se déplaçant librement entre la réalité et l'internet. Du point de vue de la réalité et du cyberespace, les véritablement gagnants du cyberespace sont ceux qui sont capables de réaliser quelque chose dans le cyberespace et de s'en détacher. Mais c'est quelque chose qui demande une réelle pratique. Cependant, le cyber-individu acquiert souvent du pouvoir dans le cyberespace par le biais de sa propre fausse "pratique" au sein de son narcissisme. Cela le rend encore plus arrogant et centralisé. Il devient encore plus invincible. Supposons qu'il existe un individu cybernétique capable de se soucier de n'importe qui dans le cyberespace, de se soucier des travailleurs, de se soucier des classes défavorisées. Mais alors il parle simplement en leur nom dans le cyberespace. Mais il ne parle pour eux que dans le cyberespace, et il n'a pas de préoccupation profonde pour le peuple et les travailleurs dans la réalité. Les cyber individus ne sont pas capables de faire la distinction entre le virtuel et le réel, ce qui les conduit inévitablement à appliquer des mots virtuels et un pouvoir virtuel au réel également. Ils auront une sorte de comportement "pratique", et ils mettront un paquet idéologique. Par exemple, le conseil aux travailleurs et d'autres travaux de ce type. Cependant, le fait qu'ils doivent acquérir du pouvoir dans la réalité est leur préoccupation fondamentale, et cela signifie qu'ils tombent nécessairement dans la compétition pour l'argent et le pouvoir. Ils ne sont pas prêts à se plonger dans la banalité de la vie en paix avec les gens. Ils ne veulent pas non plus être ordinaires. Et dans leurs os, ils croient que les mortels sont des rats. Ils croient que les mortels sont des enfants qui ont besoin d'être éclairés. Cela conduit, en réalité, à une déconnexion croissante entre leur comportement et leur idéologie. D'une part, le discours continue de se dérouler et de tromper les gens, en faisant croire au public qu'ils parlent au nom du peuple et des gens d'en bas. Tout en faisant de l'argent avec ces personnes et en gagnant le pouvoir et la confiance de ceux qui lui font le plus confiance. Pour satisfaire leur désir

de transférer leur pouvoir du monde virtuel au monde réel. Cependant, leur plus grande faiblesse se situe précisément au milieu du monde réel. Car dans ce monde, ils n'ont pas de retour possible. Ils ont un corps physique. Ils ont peur que ce corps physique soit endommagé, ou même que ce corps physique soit découvert. Ils ont peur des sentiments et d'avoir des relations avec les gens. C'est la raison pour laquelle les phobies sociales sont concentrées chez les cyber-individus (non pas que toutes les phobies sociales soient causées par le cyberespace, elles sont simplement concentrées chez les cyber-individus). Ils ont peur que l'autre personne comprenne leurs véritablements sentiments dans une relation, ils sont incapables d'affronter leurs véritablements sentiments, ils sont émotionnellement faibles. Ils ont profondément peur que l'autre personne connaisse leurs sentiments et perde leur statut élevé. Car les vrais sentiments doivent provenir de la véritable égalité, de la tolérance et de la tendresse. Ils ne peuvent pas le faire.

À cela, bien sûr, ils ont leurs propres moyens de faire face. Tout d'abord, ils commencerait par réduire toute perception physique et incarnée à un niveau inférieur dans leur discours, afin que la structure puisse être vacuée par médiation, en suspendant l'émotion humaine et le corps physique. Cela permet à l'incarnation de n'entrer que dans une sorte d'ego-vacuum de la pensée. C'est très facile à réaliser dans le cyberespace. Car le cyberespace lui-même ne peut se mouvoir qu'en termes de structures de pensée. Le cyberespace lui-même est la forme structurelle de l'externalisation de la pensée. Deuxièmement, ils essaient de se maintenir dans le "filet" qu'ils ont tissé, ce qui les empêche de révéler leur véritable identité. J'ai même entendu des internautes qui se disent marxistes dire qu'ils ont peur de les rencontrer hors ligne, qu'ils les considèrent comme un danger pour eux parce qu'ils pensent qu'ils seront blessés dans la réalité. Cependant, comment une personne qui se soucie réellement du fond, un marxiste, peut-il avoir peur d'affronter le monde réel ? C'est précisément le meilleur exposé de leur discours. Une critique de l'individu cyborgique est quelque chose que nous ne pouvons pas faire dans le cyberespace. Car c'est là la plus grande particularité du cyberespace - l'espace où la pensée peut être constamment structurée.

Le deuxième type de sujets du cyberespace, en revanche, ne rassemble pas son propre pouvoir, ou plutôt, il ne rassemble pas plus de pouvoir qu'il n'en a, il ne fait que profiter de la "liberté" que lui apporte le cyberespace. Ils pensent que la "liberté" du cyberespace est rare et qu'il

s'agit d'une utopie parfaite qui ne peut être atteinte dans le monde réel. Cependant, en raison du caractère réel et éthique du cyberespace, ils doivent faire un choix : soit cet espace est éternellement dépourvu de toute émotion et uniquement structuré par la pensée, soit ils doivent établir un désir physique afin de jouir de la liberté dans cet espace, et ils doivent donc utiliser l'émotion. Ils sont alors voués à produire des contradictions qu'ils ne peuvent pas porter dans cet espace. Et sont donc soumis à l'éthique du monde réel. Parce que les émotions sont nécessairement hors du cyberespace, elles ne peuvent surgir que dans le visage, dans le toucher, de la chair. Cela les conduit à faire face à ce choix pour l'éternité. Lorsqu'ils profitent de l'excitation gratuite du cyberespace, leur besoin d'émotion conduit inévitablement à la sensualité physique, à ce moment-là le cyberespace est déstabilisé et la véritable éthique grille. Lorsqu'ils n'ont pas d'émotions, ils ne jouissent plus non plus des plaisirs de la chair. Au contraire, le plaisir de penser, c'est-à-dire le pouvoir du discours, ne peut être apprécier que par la pensée. Cela conduit à une "pathologie" entre la pensée et le corps - une alternance constante entre l'émotion et la violence verbale. Tout en adorant un objet cyborgique qui n'existe pas vraiment, ils expriment verbalement leur plaisir corporel. Ainsi, ils se trouvent dans un état de limbes entre la sensation physique et la violence de la pensée et du discours. Lorsque les deux sont combinés, ils prennent une forme bizarre : les "sentiments" de la violence linguistique sont dits, mais en même temps ils portent avec eux la libre transformation de l'ordre symbolique que le cyberespace entraîne inévitablement - la langue noire (discours de coterie). Ils utilisent cette substitution de symboles pour cacher leurs "sentiments", et ils utilisent la substitution de symboles pour cacher leur "violence verbale". Ils pensent être libres, mais ils se cachent constamment de la vraie réalité à laquelle ils n'ont jamais été confrontés. Leur liberté est fondée sur l'autodéfense. C'est le cyberespace qui leur donne cette liberté de s'échapper pour l'éternité. Dans cet espace, toutes les relations éthiques, les relations sociales réelles, la civilisation et l'idéologie peuvent être abandonnées par eux, et ils n'en éprouvent aucune honte. Ils sont si loin dans le cyberespace qu'ils sont allés trop loin. À tel point qu'ils doivent protéger ce cyberespace de la destruction. Pour faire en sorte que les paradoxes du cyberespace ne soient jamais présents. Et donc, à cause de la liberté, ils veulent l'affection, mais ils l'évitent afin de protéger le cyberespace. Ils veulent la violence verbale mais sont incapables de se confronter réellement à leur moi violent afin de protéger le

cyberespace. Ainsi, ils ne peuvent que couvrir le tout avec des symboles alternatifs.

Ils sont tous trop loin dans le cyberespace. Sans parler de ne pas comprendre la relation entre le cyberespace et la réalité. C'est ce que j'ai ressenti dans mes interactions avec eux, et c'est l'une des origines.

Il y a une autre cause, bien sûr, dans le fait que j'ai terminé la grande majorité de l'exposition du Théâtre Absurde. Maintenant, il y a peut-être encore des gens qui ne comprennent pas le livre. Mais au moins, j'ai fait le travail de présentation des malentendus métaphysiques. Ayant accompli le chemin de retour à la source, je peux maintenant mettre mon esprit au repos et traiter le problème de la construction d'illusions (réalité) par l'esprit humain sous le pouvoir de l'inquiétude. Tant qu'il y aura la défaillance de la vision, cette tension pourra être maintenue, et quelqu'un pourra exercer ce pouvoir pour maintenir l'incompréhension du livre. Je tiens à exprimer ma gratitude à ceux qui ont pu comprendre Arachnos. Et j'en suis profondément gratifié.

Outre l'origine motionnelle du livre, l'autre origine du livre est académique. Telle est mon expérience de l'économie et de la finance. Ce sont les trois dimensions des relations mondiales que je souhaite aborder : l'espace réel (le monde), l'espace économique et le cyberespace. Par commodité, je les appellerai le premier système illusoire (espace), le deuxième système (espace) et le troisième système (espace). Je discuterai de leurs relations mutuelles au chapitre 1.

Catalogue

Préambule.....	1
Chapitre 1 Introduction.....	1
1.1 Réalité, économie et cyberespace.....	1
1.2 La relation entre la réalité, l'économie et le cyberespace	13
1.2.1 Objecta, argent et désir.....	16
1.2.2 Société, marchés et espace cyber-symbolique.....	23
1.2.3 Idées, marchés obligataires, idéologies symboliques	27
1.2.4 Politiques, banques et cyber-sujets.....	35
1.2.5 Systèmes de distribution, marchés boursiers et répartition des symboles	41
1.2.6 Pièce jointe : [Macro Cybernétique] Sur la justice de la cybernétique	51
Chapitre 2 Le corps principal du Cyber	63
2.1 Le corps principal de Cyber.....	63
2.1.1 Les "personnes" ou sujets semi-berbères.....	74
2.1.2 Les cyber-individus	78
2.1.3 Les cyber-sujets auto-médiatisés.....	80
2.1.4 Le Cyber Cercle	84
2.1.5 Les cyberorganismes de la plate-forme	86
2.1.6 Les œuvres d'art non cybernétisées dans le cyberespace et leur antithèse.....	93
2.2 Relations entre les cyber-sujets	106
2.2.1 Des cyborgs bidirectionnels individualisés par des cyborgs	110
2.2.2 Les cyborgs à double sens du sujet autobiographique.....	125
2.2.3 Orientation cybernétique particulière du cybercercle	132
2.2.4 Orientations de la cybernétisation à double sens pour les cyber plates-formes	139
Chapitre 3 Blockchain et cyber finance	151
3.1 Deux formes de cybernétisation	151
3.2 Monnaies virtuelles et blockchain dans le cyberspatialisme	162
3.2.1 Perspectives cyberspatiales sur les blocs et chaînes Bitcoin et Ethernet.....	166
3.2.2 Analyse de la robustesse de la pénétration du système Bitcoin-Ethernet.....	177
3.2.3 Les idéologies Bitcoin Ether à travers l'espace	183

3.2.4 Cybernétique et structure spatiale de la cyberfinance	192
3.3 La blockchain en tant qu'"installation" artistique	201
Chapitre 4 Le plan de remplissage du cyberespace.....	211
4.1 Composants de la chaîne commerciale	214
4.1.1 Blocs de la chaîne commerciale	220
4.1.2 Exploitation minière	221
4.1.3 Systèmes de jetons sur les chaînes de transaction (pertinence après remplissage)	225
4.2 La section de l'arbre spatial	226
4.2.1 Atelier d'assemblage hiérarchique avec arbres spatiaux	227
4.2.2 Finition des ateliers et incitations à l'audit	235
4.2.3 Blocs et structure des arbres spatiaux	240
4.2.4 Audit	251
4.2.5 Clients des comptes généraux et questions de confidentialité	259
4.3 Connecter la réalité et le cyberespace.....	264
4.3.1 Comptes de robinetterie	269
4.3.2 Autres comptes.....	272
4.3.3 Options d'optimisation (projet)	274
Chapitre 5 Le nouvel âge du socialisme comme espoir et nourriture	277
5.1 La matrice.....	277
5.2 Les trois questions rurales dans le nouvel âge du socialisme	304
5.2.1 L'histoire du développement de la construction du village et la mission historique de Cyber Place	310
5.2.2 Questions agricoles dans la nouvelle ère socialiste	318
5.2.3 L'éducation et les questions paysannes dans la nouvelle ère socialiste	323
5.2.4 Les questions rurales dans la nouvelle ère socialiste	338
5.2.5 [Pièce jointe] Quelques points clés sur les trois questions rurales dans la nouvelle ère du socialisme	345
5.3 Le cyberespace comme espoir et nourriture pour une nouvelle ère socialiste.....	369
5.3.1 Le comportement en ligne des personnes après le remplissage des cybercoins.....	375
5.3.2 Le Panthéon	401

Chapitre 1 Introduction

1.1 Réalité, économie et cyberspace

Cyber est la translittération de cyber, du mot grec Kyber, qui signifiait à l'origine timonier. Il signifie que le timonier contrôle la direction dans laquelle le navire navigue, et a donc le sens de maître, contrôleur, ou chef et dirigeant. Le terme "cyber" est utilisé dans le contexte de l'ére de l'invention des technologies virtuelles telles que l'Internet, et dans le contexte de la compréhension native de l'homme, afin d'indiquer le concept de structure virtuelle sur le contrôle de l'homme. Il distingue également la différence entre la domination virtuelle sur les personnes et la domination de la réalité par les dirigeants dans le cadre de la realpolitik. Ce terme est auto-généré dans la perception de l'homme. Elle est le résultat de l'association de la structure de la pensée avec la structure du monde réel. Par conséquent, nous devons traiter, tout d'abord, de la relation entre le cyberspace et la réalité.

Espace réaliste

En un sens, le monde réel est aussi une sorte de "cyberspace". Car la société humaine est le résultat de l'extériorisation de l'esprit humain. Le monde humanisé est la première manifestation du cyberspace. Il est impossible pour les humains de voir un monde déshumanisé en dehors de leur propre perspective. Ou, pour être plus précis, le monde déshumanisé est ineffable et ne peut être discuté ou compris. C'est sur cette base que le monde humanisé devient ce que nous appelons le "monde réel", et que les relations sociales construites par le "monde réel" sont appelées "espace réel". La réalité qui a été médiatisée par l'esprit humain est, aux yeux de la nature déshumanisée, en fait une illusion. Le créateur de cette illusion n'est autre que les êtres humains eux-mêmes. Ou pour aller plus loin, c'est l'esprit humain. A partir de là, je peux appeler des structures organiques telles que la société humaine et la culture la première illusion.

Il existe de nombreux points d'entrée pour l'étude du premier système illusionniste. La sociologie, les études culturelles et l'anthropologie sont

parmi les disciplines qui ont creusé cette relation structurelle afin d'étudier ce système d'illusions. Cependant, ces disciplines ne vont pas assez loin dans la description de la première illusion. C'est un système d'extériorisation de la pensée plus facilement appréciable par les humains - le langage - qui permet de révéler la première illusion.

Il convient ici de faire une distinction : d'une part, la société et la culture, qui sont des êtres humains en soi et ne sont pas étudiées comme des objets de pensée, existent en tant qu'illusions premières. En revanche, lorsque la société et la culture font l'objet d'une étude quelconque, elles sont analysées du monde ouvert de la vie telle qu'elle est. Elle est donc à nouveau métadiatisée par la pensée. Cette métadiation est le résultat d'une pensée fixe sur elle-même. Après un long processus de réflexion et d'étude de la société et de la culture, une manière plus "détendue et efficace" d'étudier la culture humaine a finalement été découverte. C'est la linguistique. C'est aussi l'origine du linguistic turn dans la réflexion philosophique. Une vie sociale et culturelle sans être un objet est la première illusion, car elle est proche de l'ouverture d'éshumanisme et de la nature. Elle est donc aussi difficile à apprécier par la théorie et la pensée que la nature. Cette saisie ne devient possible qu'après la structure de la pensée après le centrisme visuel, par la pensée dans le développement de la philosophie. Et lorsque cette perspective, qui est prise comme un objet, voit le jour, on se rend compte que les humains eux-mêmes ont déjà une projection de cette structure complexe, le système du langage et la structure du langage. En conséquence, les philosophes se sont tournés vers l'étude du langage, remplaçant ainsi l'étude de la pensée, mais aussi l'étude de la culture et de la société. En d'autres termes, afin d'acquérir une compréhension profonde, les gens ont dû créer, en plus de la première illusion, un autre système d'illusions à leur portée, à savoir l'étude de leurs théories. Ces compréhensions théoriques, linguistiques, ne sont que des actes constructifs supplémentaires que les gens accomplissent afin de conformer leur pensée à l'apprehension du monde. La discussion de ce sujet est l'essence même de la philosophie, et nous pouvons dire, à contrecœur, que l'établissement de perspectives qui peuvent devenir des objets, comme le langage, les théories, etc. est encore un autre "cyberespace", et je l'appellerais donc, à contrecour, une fantasmagorie linguistique ou un (cyber)espace linguistique. Et parce que le langage indique souvent la structure de la pensée, et que cette structure de la pensée est la structure d'un système théorique, ce système

me fantasmatique peut également être appelé un (cyber) espace théorique. Ensemble, ils forment le système d'illusion du langage et de la théorie.

En ce qui concerne l'illusion du langage, aux premiers temps de toute civilisation, elle était très proche de la première illusion, même dans la mesure où il y avait en elle une réalité naturelle déshumanisée. Mais c'est dans le raffinement et l'établissement du système que la civilisation se développe, de sorte que ce système d'illusions se déplace de plus en plus de cette partie impersonnelle qui ne peut être saisie. Le développement de la civilisation, tel que nous le voyons, est précisément le processus qui consiste à compliquer et à compléter le système des illusions. La société et la culture sont également agencées dans la structuration de la pensée. Cela devient une sorte de processus dirigé, de développement. C'est l'illusion de la pensée qui conduit l'humanité à construire des civilisations et à les développer. C'est-à-dire que la civilisation et l'histoire du développement ne sont pas la forme que la civilisation et l'histoire impliquent nécessairement. Mais cela doit faire partie de ce qu'est la civilisation. La civilisation doit être développée et dirigée, être limitée, être construite, donner naissance à d'autres systèmes d'illusion pour se compléter. Ce qui conduit à la civilisation en tant que sujet organique est précisément le processus inevitable de structuration de la pensée humaine. Dans ce processus, la recherche, l'exploration, sont considérées comme significatives afin de la construire. Depuis des générations, les philosophes, sociologues, politiciens, scientifiques et économistes de l'humanité ont déployé de tels efforts pour le développement et la poursuite de la civilisation. Et dans cet effort, l'illusion de la civilisation s'est compliquée davantage, elle est née de relations sociales plus profondes, plus complexes. Ces relations médiatisent toutes les réalités de la société humaine, des relations sociales encore une fois. Ils deviennent un système parfait au-dessus des relations sociales - l'espace économique.

Espace économique

L'espace (cyber) économique est un espace d'externalisation de la pensée construit sur la saisie humaine de la société. On peut encore l'appeler "cyberespace". L'espace économique est né bien plus tard

que l'espace réel et le système linguistique. Ce n'est que lorsque l'espace réel et l'esprit humain ont atteint un certain niveau de structure que l'espace économique a progressivement développé sa nature systémique. L'histoire de l'économie est l'histoire de la construction d'un ensemble d'illusions multiples. Nous ne devons pas abandonner l'examen de ce modèle de construction illusoire, car l'ensemble de l'histoire économique est intrinsèquement structuré de la manière suivante : le langage est intrinsèquement structuré topologiquement. Cependant, l'histoire économique a un lien avec la langue qui la transcende. C'est-à-dire qu'il s'agit avant tout d'une structuration des relations sociales issues du travail humain. C'est différent de la langue. Le langage existait à la naissance de la civilisation humaine (ou plutôt c'est le langage qui l'a rendue civilisée). Il a un lien plus original avec la nature. La construction illusoire de l'espace économique est cependant le premier produit spatial topologique créé de toutes pièces par l'être humain sur la base de l'externalisation de la pensée elle-même, si pertinente pour la vie sociale et si éloignée de ses origines. L'espace économique est le premier ensemble de "cyberespaces" construit au-dessus du "cyberspace" et si proche de notre monde réel. C'est en raison de cette nature paradoxale que, d'une part, l'espace économique révèle la relation entre la vie réelle et la nature ; d'autre part, l'espace économique révèle la une relation qui peut être plus clairement reliée à la topologie de la nature. C'est-à-dire que le langage il est tellement pris dans la structure de la pensée que nous ne pouvons pas en déduire une distinction de la réalité et de la nature, et il est facile de tomber dans le piège du langage - la structuration laborée de la métaphysique. Il est donc difficile pour l'étude de la philosophie du langage d'accéder à son véritable fonctionnement topologique en termes de lois générales. L'espace économique, en revanche, nous permet de voir plus clairement comment cette structure est générée précisément en raison de sa construction à partir de rien. C'est ici que ce caractère paradoxal de l'espace économique est pointé par Marx. D'une part, l'espace économique révèle la nature "matérielle" de la structuration de la médiation historique passée. (D'autre part, elle permet d'anticiper, au sein de cette constitution structurée, les processus futurs de structuration humaine plus profonde du monde réel. Des processus encore plus complexes de construction de l'illusion peuvent être anticipés à partir du processus de structuration de l'économie. Voilà ce qu'est vraiment le cyberspatialisme. Marx commence par souligner la nécessité structurelle

du facteur historique dans l'économie politique. Elle met également en évidence le fait que l'espace économique sert de médiateur aux relations sociales des personnes. Ainsi, Marx abandonne l'étude de la première fantasmagorie (c'est-à-dire la construction d'une théorie linguistique) et indique directement que le nœud du problème réside dans la question du rapport entre l'économie politique et l'homme, même si la réponse ne réside que dans l'étude de la seconde fantasmagorie. Ici, le Capital parle de la structure topologique de l'ensemble du système de la seconde illusion. Il s'agit du tout premier cyberspatialisme. Les premiers textes de Marx, en revanche, abordent la question de la relation entre la première et la seconde illusion. Le plus représentatif se trouve dans les Manuscrits économiques de 1844. Nous devons donc poursuivre le travail de Marx. L'étude du système de la deuxième illusion est utilisée pour comprendre les mécanismes internes de ce qui est vrai dans le cyberspace. C'est précisément l'objet du cyberspatialisme. Ce contenu n'est pas objectif. C'est l'apprehension de la structure topologique au milieu de la vie réelle. C'est dans ce sens que l'on peut prévoir que l'avenir de la cybernétique donnera naissance à une cyber-topologie basée sur la topologie mathématique. C'est une autre direction de recherche dans le cyberspace qui est guidée par la théorie mathématique. Les mathématiques sont utilisées pour obtenir une compréhension complète et structurée du cyberspace. La cybernétique en général, quant à elle, est l'étude du cyberspace dans les sciences humaines et sociales telles qu'elles sont constituées par les disciplines de l'économie, des relations Internet, de la gestion de l'Internet, de l'informatique, etc. C'est une étude qui comprend la saisie du cyberspace dans son ensemble dans la contingence de tout le système fantôme (y compris le monde réel). Plus encore, son objet d'étude réside dans la synthèse et la prédiction des lois de changement et de développement d'un cyberspace plus profond à l'avenir, même si nous espérons une utopie future. C'est dans l'espérance d'une expérience corporelle que l'on acquiert la praticité corporelle pour traiter la relation entre le cyberspace, la réalité, la terre, la motion et l'art, etc. Le cyberspatialisme est une telle discipline. La cybernétique, au sens large, est la discipline qui fouille les possibilités au sein d'une structure fantôme arbitraire, un événement qui peut perturber la structure topologique, afin d'acquérir une compréhension de l'ensemble du cyberspace et des relations entre eux. Il s'agit donc de fouiller l'histoire du cyberspace. Il

est là en tant que connaissance et architecture. Dans le domaine de la philosophie, ce travail a déjà été en partie réalisée par Foucault. Il nous faut maintenant procéder à une fouille architecturale plus profonde du cyberespace de l'espace économique. Et plus encore, nous devrions tirer davantage parti de l'espace économique. C'est ainsi que le cyberespace pourrait se développer. Et la discussion sur le comportement des personnes qui maîtrisent les lois du cyberespace. Dans l'espace économique, la poursuite du développement du cyberespace se fait par le biais de la finance. La finance est la discipline systémique qui crée un autre ensemble de cyber illusions dans l'espace économique qui contrôlent le processus. Par l'ajustement de la monnaie, l'espace économique s'empare de l'au-delà de l'espace réel. C'est précisément pour cette raison que nous pouvons diviser la deuxième illusion en espace économique et espace financier. (Nous discuterons de la distinction entre eux au chapitre 3, section 1). Or, le titre même de la finance est de contrôler la stabilité et le développement de l'espace économique. Cela permet à la finance, à son tour, d'apprendre le monde réel parasité par la pensée à travers le fonctionnement de ce cyberespace. C'est cette saisie qui permet à l'opération de la finance d'ajuster toute la structure sociale, les relations sociales. Ainsi, la manipulation de l'espace par le souverain est terminée. Pour le dirigeant de la réalité, il est capable de saisir le monde réel à condition de saisir l'espace économique. Ils le font précisément parce que la vie réelle est tout simplement trop difficile à apprendre. Il y a trop d'évenements qui échappent à tout contrôle pour être saisis. Et le dirigeant ne veut pas que cela se produise. Cependant, le développement de l'espace économique lui a ouvert les yeux sur la possibilité de manipuler la réalité. C'est parce que de plus en plus de personnes entrent dans la vie économique que la société est de plus en plus identifiée par l'économie. Le dirigeant peut apprendre le monde réel dans sa structure la plus large en manipulant simplement les indicateurs économiques. Il est donc nécessaire, d'une part, de rendre la structure économique plus profonde et plus complexe et, d'autre part, d'impliquer davantage les personnes dans la vie économique. Il peut ainsi être mieux appris par le dirigeant. C'est beaucoup plus facile que de contrôler directement la vie réelle. La naissance de la finance a rendu ce contrôle encore plus possible. En roulant simplement l'argent par le biais des banques et en roulant la production et le travail, il est possible de saisir la nature structurelle de toute la civilisation. C'est précisément l'objet de

la finance. La partie marche de la finance est la structure même du corps complexe de l'espace structuré. Et c'est le contrôle de la finance que les banques sont censées faire. Et la banque centrale exerce ce contrôle au-dessus des banques, au lieu de l'État. Tant que cet espace économique est saisi, la réalité ne s'effondrera pas non plus structurellement. Cette financiologie du contrôle est une financiologie qui rend l'illusion plus profonde. Il ne s'agit pas d'une finance qui va au-delà du cyberspace et revient aux sentiments et à la terre. Ou plutôt, la finance ne peut pas revenir aux sentiments et à la terre parce qu'elle est trop extérieure dans sa pensée. Il s'agit d'une cybernétique plus profonde sur le système des illusions. C'est le cyberspace de la seconde illusion. Je pourrais même dire que c'est dans la finance de la réglementation que le cyberspace est vraiment né. Le cyberspace n'est pas né au moment où l'internet a été inventé. Il est né au moment où la finance est née. (C'est à partir de là que l'on verra naître la monnaie virtuelle et la cyber finance, voir chapitre 3).

Comment une finance qui revient à la terre est-elle possible ? Ou est-il possible d'avoir un ajustement de l'espace économique qui soit orienté vers un retour à la vie réelle ? Est-il possible d'avoir un certain ajustement constructif en permettant aux gens d'émerger du cyberspace sans être complètement détachés et sans aller à l'encontre du développement fondamental de l'humanité, de la civilisation ? Comment est-il possible de réguler l'économie de manière à ce que les gens ne s'adonnent pas trop au consumérisme illusoire et au culte de l'argent, sans que le manque de biens réalisés et la régression de la société et de la civilisation ne soient la conséquence de cette régulation ? C'est précisément la question à laquelle ce livre tente de répondre. C'est aussi le but de l'ensemble de la cybernétique à étudier. La finance, qui reste dans le seul domaine de l'économie, ne peut rendre possible ce type de régulation. Il faut aller plus loin, vers l'illusion réelle, vers le cyberspace, pour compléter l'examen des possibilités de régulation de l'ensemble du cyberspace. Ce cyberspace constitué entre la finance et l'Internet et la cyberfinance, c'est peut-être ce qu'est vraiment la finance sur Internet. L'Internet et la finance ne sont pas mis ensemble de force. Dans leur pensée, ils sont intrinsèquement une troisième couche de systèmes illusoires. Et c'est ainsi qu'ils sont inévitablement combinés. C'est dans cette compréhension que naît le véritable cyberspatialisme.

Espace cybernétique (cyber)

La discussion ci-dessus nous permet de faire la distinction entre les études sur le cyberspace au sens large et les études sur le cyberspace au sens étroit. La science du cyberspace au sens large désigne l'étude des lois du cyberspace dans son ensemble par tous les moyens. Dans le domaine des sciences, nous l'appelons la science des systèmes. Le cyberspace étroit, quant à lui, est l'étude du cyberspace (dans ce cas également au sens large du cyberspace) uniquement par des méthodes humanistes dans le contexte de l'expérience humaine du cyberspace. Nous faisons ensuite la distinction entre le cyberspace au sens large et le cyberspace au sens étroit. Le vaste cyberspace est constitué de tous les systèmes d'illusions, auxquels il ne faut pas attribuer un nombre de un, deux ou trois, mais qui sont eux-mêmes des structures d'externalisation de la pensée. La numérotation est simplement destinée à faciliter la description (et constitue en fait une sorte de cyberification). Le cyberspace, au sens étroit, ne fait référence qu'au troisième système fantôme, le cyberspace. Dans ce livre, je ne ferai pas une distinction plus claire entre le sens large et le sens étroit. Jugez par vous-même si je fais référence au "cyberspace" dans un sens large ou étroit, selon le contexte. J'utiliserai parfois le terme "espace internet" ou "cyber (cyber) espace" pour souligner le sens plus étroit du cyberspace. Je peux aussi utiliser les termes "espace financier", "espace économique", "espace réel", "espace linguistique", "espace théorique" pour les distinguer. "espace théorique" pour distinguer la signification de chaque cyberspace.

Cyber signifie contrôler. Mais c'est l'esprit humain lui-même qui contrôle réellement les gens. Le but des études sur le cyberspace n'est jamais de construire un ensemble plus profond d'illusions dans le cyberspace qui contrôle le cyberspace. L'objectif des études sur le cyberspace est plutôt de préparer les humains à la relation réelle entre le réel et le virtuel. L'objectif des études sur le cyberspace, dans un sens étroit, est d'obtenir le contrôle du cyberspace sur la base de l'étude du cyberspace, afin de mieux permettre aux gens de quitter cette illusion et de retourner à la vie normale. Nous devons faire une distinction spécifique entre les études sur le cyberspace et la cybernétique. Le premier est l'étude des relations structurelles du cyberspace. D'une manière générale, la cybernétique est l'étude du cyberspace à l'aide de

thèories issues de disciplines existantes en mathématiques, topologie, science des systèmes et sciences humaines. Dans un sens plus étroit, c'est la recherche d'évenements dans l'histoire, et la présentation de la recherche et de la perception dans les sciences humaines pour parvenir à une analyse de la structure. Ce dernier est un résumé pratique de la compréhension de l'espace, des événements et des moyens de gérer le cyberspace. La cybernétique est une sorte de science fractale (voir Témoins de l'absurde), car elle doit maintenir une bonne tension entre les deux côtés : d'une part, c'est un moyen de faire sortir les gens du faux espace de l'internet virtuel, par exemple, et de les ramener sur le chemin de la vie émotionnelle et artistique. D'autre part, il s'agit d'une voie qui traite des implications de ce retour pour la vie réelle, la structure de la civilisation et la sauvegarde de la vie humaine fondamentale et de la civilisation. La cybernétique n'est pas la même chose que le cyberspace, c'est une discipline pratique et non théorique.

C'est que le développement de la troisième illusion ces dernières années a ouvert une nouvelle illusion du cyberspace, soit à partir de la sphère financière, soit par l'extériorisation de l'esprit humain. Cela nous a permis d'acquérir deux aspects du changement : d'une part, le cyberspace a rendu plus complexe la vie économique, par ailleurs réelle. Les gens sont plus profondément contrôlés par les téléphones portables, l'internet et la nature virtuelle de l'idéologie ; d'autre part, il laisse une marge de manœuvre pour éviter les conflits idéologiques, les conflits dans la sphère économique, les inequalities dans la distribution des ressources et même les guerres. À cet égard, nous devons faire bon usage de ce côté positif du cyberspace. Et aborder son côté trop illusoire. La finance est un acquis de l'économie et ce n'est que dans l'expansion du cyberspace qu'il peut avoir de la place pour son propre dépassemment. Ce n'est qu'alors que l'inévitabile caractère constructif de la régulation des lois économiques peut se transformer en une possible régulation désinformatrice. C'est précisément ce que peut faire la spécificité du cyberspace. Cette spécificité est déterminée par le fait que le réseau est à la fois une illusion cybernétique de la pensée externalisée et un site de projection du désir corporel. Ici, le corps est confondu avec l'esprit. C'est cette fausse "confusion" qui permet d'exploiter cette confusion et rend possible une régulation désinformatrice. En effet, dans sa forme la plus fondamentale, l'homme a également cette confusion entre l'esprit et le corps. Ce que nous devons

faire maintenant, c'est utiliser le cyberspace pour compléter l'ouverture de cette opportunité, utiliser cette "confusion", qui est encore fausse, pour ramener les gens à la connaissance de leurs propres origines. C'est ce que la cybernétique tente de faire.

Le cyberspace n'est pas un concept fixe, et ce livre va simplement passer par ces trois dimensions (premier, deuxième et troisième système fantômes) pour aborder l'ensemble du domaine de la cyber-structuration. Et il existe de nombreux autres moyens de le faire. Les disciplines traditionnelles telles que la communication, l'informatique, etc., peuvent être utilisées comme une occasion d'entrer dans le débat sur le cyberspace. Ils sont tous motivés par la forte volonté de l'esprit. Comme le cyberspace ne peut être analysé comme un objet réel parce qu'il est en constante évolution, ce livre n'utilise que les trois couches d'illusion comme point d'entrée pour le décrire. La description du système fantasmatique de la théorie du langage, en revanche, est le contenu de la philosophie, et je l'ai déjà fait dans Témoins de l'absurde.

Cybernétisation directe et théorisation

Tant pour le cyberspace financier que pour le cyberspace, il s'agit de deux cyberespaces qui se sont développés en s'appuyant sur l'espace réel. Cependant, il y a deux couches ici : 1. le développement du cyberspace d'un point de vue historique ; et 2. le développement du cyberspace à partir de l'espace lui-même. Pour le premier, il y a nécessairement un processus linéaire, avec d'abord le cyberspace réel, puis un certain niveau de développement social où les gens donnent naissance à des évolutions économiques, ce qui conduit à la formation d'un espace économique, qui se développe ensuite en cyberspace financier. Et ce n'est que lorsque l'économie a atteint un certain niveau de développement que les gens ont créé l'internet, et donc le cyberspace. Dans ce dernier cas, le cyberspace financier est né de l'externalisation de la pensée. Et l'espace Internet est également né de l'externalisation de la pensée. Ils sont structurellement les mêmes entre les deux. Dans le cas de ce dernier, il existe un processus de cybernétisation continue. L'espace financier a commencé par une monnaie et, peu à peu, le système est devenu de plus en plus complexe. C'est la perspective historique. Cependant, il s'agit d'un développement qui inclut

depuis longtemps la structuration, sauf que lorsque les gens ne reconnaissent que l'argent, ils ne savent pas que la structure de l'espace financier qui se cache derrière a été déterminée. La source de cette certitude est qu'elle correspond nécessairement à la structuration de la pensée. Si l'on considère la structure, alors l'émergence de la monnaie n'est qu'une manifestation de la structure, et les autres concepts financiers qui n'ont pas encore été "définis" sont en fait des structures qui n'ont pas encore été révélées. Ainsi, en termes structurels, elle n'est qu'une partie de l'externalisation de la pensée, le résultat d'une pensée fragmentée. Ce n'est que lorsqu'elle se révèle lentement que nous réalisons qu'elle peut former un système. Ainsi, certaines personnes utilisent cette théorie externalisée de la pensée pour former leur propre système. Et puisque ce système s'inscrit dans la structure même de la pensée, alors, à mesure que la société se développe et que les gens communiquent entre eux, un certain cyberspace linguistique est accepté par tous. Ce n'est qu'alors que nous découvrons la formation de l'ensemble du système cybernétique, et donc ses caractéristiques manifestes dans leur ensemble. Nous les avons nommés premier, deuxième et troisième systèmes cybernétiques. En d'autres termes, ce sont des systèmes parce qu'ils ont été universellement acceptés et se sont progressivement développés en systèmes autonomes. Toutefois, ne peut-on pas les appeler cyberspace avant qu'ils ne soient devenus un système ? Ou ne peut-on pas dire qu'ils sont cybernétiques ? Car dans une perspective non historique, ces externalisations de la pensée font partie de la structure constitutive de la manifestation. Ce sont donc aussi des cyborisations, mais elles ne s'inscrivent pas dans un espace linguistique, économique et cybernétique généralement admis. Afin de décrire cet ensemble d'externalisations directes par la pensée, je les appelle cybernétisations directes. Le résultat de cette externalisation de la pensée est parfois un système théorique constitué par les résultats d'un système de recherche. Mais parfois, elle n'est pas acceptée par la majorité de la société parce que peu de gens la connaissent. Par conséquent, bien qu'elle constitue un système, elle n'est pas encore un cyber-système universel comme le langage, la finance ou l'internet. C'est pourquoi nous l'appelons une théorie ou un système théorique (c'est-à-dire qu'il n'est connu que dans les cercles académiques, donc c'est toujours un système, mais pas un système qui couvre l'ensemble de la société).

Une description plus détaillée de cette externalisation de la pensée,

Version du livre 1.0 Version officielle Réalité, économie et cyberspace Chapitre 1

qui est directe et lâche, sera abordée lorsque nous aurons fini d'aborder le sujet du Cyber.

1.2 La relation entre la réalité, l'économie et le cyberspace

La nécessité d'une plus grande précision dans l'étude du cyberspace exige une distinction entre les études microscopiques du cyberspace et les études macroscopiques du cyberspace. Dans le cas du premier, il peut s'agir soit d'une approche microscopique de l'analyse du cyberspace avec une approche topologique mathématique, soit d'une approche structuraliste plus humaniste. Contrairement à la seconde, la première est simplement axée en perspective sur le type de structure d'un problème spécifique, sur l'étude d'un sujet dans un cyberspace. Une approche structuraliste humaniste consiste précisément à discuter du contenu philosophique d'un cyberspace. En d'autres termes, il existe des voies mathématiques et humanistes à étudier dans le cadre de la micro-cybernétique. Une discussion philosophique sur le micro-espace, dans le cyberspace, est une analyse idéologique du cyber-reseau, par exemple, de la cyber-culture de l'Asie centrale. Cependant, cette analyse idéologique doit se fonder sur une transcendance de la structuration. C'est-à-dire qu'elle doit se fonder sur la possibilité de transcender les structures fixes et les systèmes métaphysiques linéaires. Sinon, le cyberspatialisme microscopique se conforme lui-même au système d'illusions qu'il s'apprend à étudier, et en tant qu'illusion conforme à la structuration de la pensée, il peut facilement entraîner le chercheur dans les arguments compliqués sans fin de la métaphysique, et donc hors de la saisie de l'espace complexe entier, hors de l'apprehension des trois mondes, et donc hors du monde réel. Ceci est contraire à l'objectif de la recherche cybernétique. Le chercheur doit d'abord maintenir sa propre conscience et sa transcendance de ce système de construction illusoire. Cela demande une longue formation en éducation et une conscience de la vie, de la vie, de la souffrance. Ce n'est pas quelque chose qui peut être transmis comme faisant partie des connaissances, mais qui ne peut être enseigné que par l'exemple. Pour la formation des chercheurs dans le cyberspace, une approche plus transformatrice de l'éducation est nécessaire pour y parvenir. Ou, en un sens, ce livre est à la fois une étude

du cyberspace, avec ses perspectives micro et macro, et une incarnation pratique des tensions du cyberspace pour maintenir l'apprentissage et la pratique de l'apprentissage - la cyberologie. Plus important encore, il est en train d'apprendre le cyberspatialisme et la cybernétique. C'est ce processus d'éducation qui a lieu. La formation des chercheurs au cyberspatialisme est le titre même de la cybernétique. C'est le sens défiant que devraient avoir toutes les études sur le clivage. Cela a été exprimé à plusieurs reprises dans notre discussion sur le concept d'endoctrinement. Mais pour que la question de l'endoctrinement soit développée de manière nouvelle, il faut que davantage de personnes la comprennent et en prennent conscience. Le chercheur en micro-cybernétique est donc en grand danger car il est en contact avec le contenu infini des illusions créées par le cyberspace. Il est attaché aux divers systèmes d'illusion, aux divers ismes, aux diverses cliques. Il permet à ceux qui s'y adonnent de regarder dans l'obscurité et de voir les choses différemment.

La perspective humaniste de la micro-cybernétique permet une analyse plus détaillée des événements et sa tâche est de conduire les gens d'une perspective micro à une transcendance macro des questions métaphysiques. Le praticien de la micro-cybernétique doit être un leader et un héros, qui doit avoir le courage d'atteindre les plus profondes profondeurs de la métaphysique pour veiller les gens à l'indulgence des déirs illusoires. En métaphysique, il a l'air d'un illuminé, mais il doit être profondément clair sur sa place, sa mission. Sans que personne ne puisse contrôler s'il retombe dans la métaphysique, pour s'assurer qu'il est capable d'en sortir les gens. Cela exige non seulement la compréhension du microcosme et du macrocosme, mais aussi la connaissance de soi et la foi en la vérité. Il s'agit en fait de l'illumination d'une sorte d'auto-apprehension contre-éclairée, de l'incarnation de la cybernétique de la tension dans chaque chercheur cyberspatial. Si l'on ajoute le chercheur lui-même à la réflexion sur la micro-cybernétique, celle-ci dépasse le cadre structurel-théorique établi en raison de l'insaisissabilité de l'être humain. Le chercheur lui-même gagne alors le pouvoir de maintenir une tension en se prenant en compte. Il s'agit d'une méthode de recherche pratique en micro-cybernétique. Elle permet au chercheur de rester constamment conscient de lui-même et lui donne la possibilité de se transcender. Avec cette vigilance, la micro-cybernétique n'est en fait plus micro, elle constitue une voie vers la macro-cybernétique.

éérique, vers une structuration plus complexe et plus fluide.

La macro-cybernétique est l'étude du contenu du cyberspace en recherchant des événements dans le patrimoine historique. Elle permet d'étudier la réflexion structurelle de l'ensemble du cyberspace, ainsi que la relation entre les cyberspaces individuels. (C'est également la perspective dans laquelle se situe ce chapitre). L'accent est donc mis sur la recherche d'événements particuliers dans le cours de l'histoire, et sur l'approche de terrain (archéologique) des événements historiques du point de vue des sentiments individuels au sein de l'histoire. Il est également possible d'étudier les mécanismes de la composition des grandes illusions et d'anticiper la création de nouvelles illusions dans l'expérience de l'histoire, puisqu'elle part de l'héritage historique. Dans le cas de la monnaie, par exemple, il existe une loi macro-rationnelle en économie. Il est également important de remonter dans l'histoire pour découvrir ce que les gens pensaient de l'argent à différentes époques et quelles étaient les structures théoriques de l'époque. C'est précisément l'approche de la macro-cybernétique. Là encore, la macro-cybernétique peut être exprimée de manière mathématique, sous forme de science des systèmes. Comme nous l'avons vu avec la macroéconomie, elle peut également être exprimée sous la forme de formules mathématiques. À l'avenir, nous pourrons ajouter la topologie et les représentations mathématiques de la dynamique des fluides pour affiner sa description. Mais les mathématiques existeront toujours en tant que représentation de la structure. Ce sont plutôt les mathématiques qui déterminent le cyberspace. C'est un point que j'ai déjà abordé dans Témoin de l'absurde. La discussion dans Témoin de l'absurde et la discussion sur le cyberspace nous conduisent au premier axiome sur le cyberspace (que, puisqu'il s'agit d'un axiome, nous ne devons pas considérer en termes de preuve, et que j'ai "prouvé" (assisté à sa naissance) au-delà du champ de la pensée).

Tout cyberspace humanisé est un espace dont la structure topologique est homologue à celle de l'esprit humain.

et son corollaire 1-1.

Dans tout cyberspace, la différence entre eux ne réside que dans le stade de développement de la structure (la différence dans l'état rhéologique) et, à

mesure que le cyberspace continue à se développer, ils doivent, du point de vue topologique, converger vers la même topologie.

Ces deux axiomes constituent la base de notre discussion ultérieure sur le cyberspace et la cybernétique.

Comme le macrocyberspatialisme s'intéresse à la connexion de tous les cyberespaces, il s'apparente davantage à une discussion philosophique du structuralisme et du post-structuralisme. L'avenir est l'âge philosophique de la topologie, et toutes les humanités se fondront dans une sorte de conflation dans cet espace fluide. Le cyberspatialisme macroscopique est donc en fait une perspective de discussion dans la philosophie contemporaine, qui s'intéresse à l'évolution de l'histoire et à l'archéologie des événements historiques. Il participe aussi, naturellement, à des discussions hermétiques sur tous les aspects de la société, de la politique et de l'économie. Ce n'est que le cyberspatialisme macroscopique qui saisit la structure et la dynamique passée, fournissant la base théorique et l'analyse scientifique pour le maintien des tensions dans la cybernétique. C'est la véritable signification de ce que nous avons appelé "matérialisme".

Dans la section d'introduction, nous énumérons brièvement quelques concepts cybernétiques de base afin de faciliter le fait que notre discussion ultérieure ne soit pas basée sur un sens relatif complètement déconnecté. Ces descriptions sont instrumentales et ne sont donc pas rigoureuses ; elles ne présentent pas non plus un processus de pensée argumentatif et sont trop grossières. Au lieu de cela, une discussion détaillée de chaque concept spécifique sera traitée en détail dans une section spécifique.

1.2.1 Objecta, argent et désir

Peut-être que pour ceux qui n'ont pas encore été exposés à la psychanalyse et à la philosophie contemporaine, le concept d'objecta est déjà très déroutant. Mais il est vrai que nous en avons déjà terminé l'exposé à une date antérieure. Essentiellement, l'objet a est un point de passage, ou on pourrait dire qu'il est une nullité. Il constitue la possibilité de perforer tout cyberspace. C'est dans la "réalisation" du "vide" que l'objet a libère son tour la puissance de la construction. Et au bord de

tout ça, il y a les résidus qui restent. Nous n'avons pas à nous préoccuper de la constitution philosophique de cette structure. Il suffit de savoir que dans le "vide" nous établissons un désir originel avec le "petit autre" de l'"objet". Et c'est le moteur de la construction de la civilisation. Elle conduit à la construction et au développement de la civilisation, animée par un désir primordial. Il génère ainsi la première illusion du monde réel. Et l'équivalent général qui représente ce désir est le philus. Et après que la nature constructive de la civilisation sociale ait atteint un certain point, le cyberespace était suffisamment complexe pour supporter un système plus complexe de constructions - l'espace économique. L'apparition de la valeur d'échange a été le signe le plus précoce de l'émergence du second phantasme. Dans l'échange des choses, il faut maintenir la stabilité de tout le système fantasmatique et construire un système social d'existence plus conforme à la structuration de la pensée. Ainsi, l'argent est apparu comme un équivalent général dans l'autogénération de la pensée. En cybernétique (ou plutôt en topologie), l'argent et les philistins sont homologues, ils ne sont que les signes d'un surplus de désirs qui ont changé de nom. Le résultat de cet échange est la création de nombreuses structures familiales dans la société. C'est ainsi que naissent les différentes relations sociales familiales des différentes civilisations. Phyllis est identifiée comme l'équivalent général de cet échange. Dans les civilisations, l'image du philiste est constamment présente dans l'inconscient. La forme familiale de la tour, par exemple, et le désir de tout ce qui a une expansion gonflée. Par exemple, certains des "désstressants", qui sont souvent des jouets gonflés de diverses sortes en caoutchouc, identifient le désir humain. C'est pourquoi les gens le voient. Ce n'est que lorsqu'on l'écrase qu'on se sent "soulagé". Chaque fois que Phyllis apparaît, elle représente l'échange de désirs de la civilisation et la dissimulation de ses paradoxes structurels.

L'argent, quant à lui, est l'équivalent général d'une illusion économique plus profonde. Il identifie le désir des gens d'échanger des biens. Nous pouvons également le démontrer à travers les lois de l'économie réelle. Dans un environnement économique réaliste, toute récession est précédée d'une baisse du taux de croissance de la monnaie, et il est donc bien entendu que les variations de la masse monétaire sont l'un des moteurs des fluctuations du cycle économique. Mais l'économie du passé n'a pas clairement les raisons profondes. La racine profonde de ce phénomène est que l'argent représente les désirs des gens, et lorsque les taux de croissance de l'argent sont élevés, les désirs des gens

sont levés, ils sont plus optimistes, ils croient au développement social, et ils investissent véritablement plus dans la construction, les efforts et les capitaux sur le marché. De ce fait, la société est pleine de désirs de toutes sortes. Mais il y a beaucoup d'optimisme aveugle parmi les gens. Dès qu'elle apparaît, la monnaie représente un échange de désirs, un masquage des paradoxes du système économique. Cette occultation est précisément une équivalence constructive.

Supposons maintenant qu'il y ait un homme pour qui la robe bleue lui rappelle la robe bleue que sa mère lui a donné, et qui, avec émotion, veut aller changer son arc et ses flèches contre cette robe bleue. Pour lui, l'arc et les flèches lui permettent d'obtenir plus de nourriture en chassant, et de même, il est capable d'acquérir un statut social en obtenant plus de gibier. C'est ainsi que naît un échange de choses. Ici, la valeur d'échange a été créée.

Robe bleue = arc et flèche

Il y a trop de choses dans cette formule qui ne sont pas quantifiables pour être traitées de manière égale. Par conséquent, elle occulte le sentiment de déshumanisation de la nature. C'est le résultat de la première couche d'illusion du monde réel qui se développe jusqu'à un certain point. Immédiatement après, l'argent apparaît dans le processus d'échange.

Robe bleue = 10 coquillages ①

Arc et flèches = 10 obus ②

Robe bleue = 10 coquillages = arc et flèche ③

Dans cette transformation, l'arc et la flèche et la robe bleue sont mediatisés par 10 coquillages, et l'apparition de l'argent masque l'équivalence originale dans le monde réel du désir et de l'émotion en une structure médiatrice plus simple de 10 coquillages. L'argent occulte donc les sentiments et les désirs originels, et de plus, il occulte les relations sociales. Peu à peu, les gens ne se souviennent plus que de la formule ①

avec ② c'est-à-dire que seule la robe bleue = 10 coquilles et l'arc et la flèche = 10 coquilles. Les coquillages deviennent la monnaie, l'équivalent

général, le substitut du désir, le médiateur de l'émotion.

Et à l'ère de l'Internet, cet intermédiaire est revenu sous la forme d'un symbole. C'est-à-dire que cet intermédiaire existe non seulement sous la forme d'argent, mais aussi sous la forme de sentiments. Elle n'existe que sous une forme symbolique. Et ce symbole peut être n'importe quel symbole qui se trouve dans le cyberespace. Par exemple, des affiches et des signatures de stars du spectacle. Même les stars du spectacle, les blogueurs autoédités et les présentateurs eux-mêmes peuvent être utilisés comme ce symbole. Les personnes comme les fans changent leurs désirs dans cet espace symbolique. Présenté sous une certaine forme idéologique. Si nous utilisons toujours la formule ci-dessus, nous pouvons arriver à la conclusion suivante, encore plus étrange.

Robe bleue = 10 coquillages = un symbole ④

Arc et flèche = 10 coquillages = un certain symbole ⑤

Robe bleue = 10 coquillages = un certain symbole = 10 coquillages = un arc et une flèche ⑥

Là encore, les rouages du cyberespace obscurcissent ce à quoi le monde ressemblerait autrement. Tout comme les 10 coquilles masquent la réalité et médiatisent les émotions. Une fois de plus, un symbole dans le cyberespace occulte le monde économique du monde réel, et une fois de plus, occulte les véritable émotions. Et il ne reste que le désir dans le système des symboles. Pour la formule ⑥ La personne est progressivement médiatisée par l'ensemble du système symbolique lui-même, c'est-à-dire qu'elle peut, en vertu du "symbole" de la formule, obtenir à volonté dans ce cyberespace l'émotion pour sa mesure que la robe bleue était destinée à exprimer, la promotion de son statut dans la vie réelle que l'arc et la flèche étaient destinées à lui apporter, et la gloire. Ainsi, il lui suffit de faire fonctionner ce symbole au sein d'un système fixe de symboles pour obtenir les nombreux plaisirs et sentiments dont il s'enrichirait autrement. En raison de cette équivalence du système de symboles, il en résulte une pléthora d'émotions placées dans le même acte et le même symbole. C'est ce que nous voyons maintenant dans le monde en ligne.

Un tel échange de valeurs symboliques est d'abord apparu dans la sphère religieuse, où les fixateurs de la religion étaient plus souvent

changés dans un tel système de symboles. De plus, dans les arts, un tel échange de symboles a également lieu dans la sphère des cyborgs, comme dans le cercle de collectionneurs, où les gens sont plus susceptibles de compléter un tel processus de désir avec les symboles des objets qu'ils collectionnent. Et dans la culture populaire, un tel échange symbolique est plus typique des premiers cercles de fans de célébrités. Il pouvait compléter ses propres désirs par des affiches manifestement signées pour former de petits cybercercles et collectifs, complétant ainsi le processus d'échange de désirs au sein du cercle et formant de petites structures sociales. Cependant, tous les éléments mentionnés ci-dessus sont basés d'une manière ou d'une autre sur le monde réel. Ils ont la possibilité de passer du monde réel au monde symbolique. C'est-à-dire que la formule ⑥ est toujours d'actualité.

Cependant, l'invention de l'internet a permis aux gens d'échanger leurs désirs directement entre eux, par un intermédiaire, complètement séparé du monde réel. Ce processus d'échange de désirs devient ainsi

Un symbole = un autre symbole ::::: ⑦

Cette évolution a permis de moderniser complètement la formule originale consistant à passer de 1 à 6. Il est devenu possible pour les personnes de réaliser ce processus d'échange sans aucun contact réel, simplement dans le cyberespace de l'Internet. Il s'agit d'une situation qui n'est apparue qu'au cours des dernières années. Par conséquent, les cercles de fans de célébrités ont formé sur Internet des cliques idéologiques complètement détachées de la réalité. Au sein de la coterie, un discours noir se forme. Ce discours est d'une part une identité qui indique si l'on est ou non un individu cybernétique qualifié, et d'autre part combien de "capital" on a à échanger dans ce cercle symbolique. Car plus il en sait dans ce cercle, plus il a de "capital" dans l'utilisation des symboles, et plus il peut utiliser ce "capital" pour obtenir le plaisir d'échanger des symboles. Ainsi, ce désir est constamment échangé et élargi en ligne. Et parce que les symboles peuvent être échangés directement avec un symbole pour le plaisir, les émotions et les plaisirs complexes sont complètement médiatisés en plaisirs symboliques équivalents. Et il n'y a plus de différence. Par conséquent, ils défendent leur petit plaisir collectif. De même, ils sont incapables de ressentir de nombreuses émotions car elles sont médiatisées par la singularité du

plaisir symbolique. L'amour pour sa manière, la gloire obtenue en société, l'amitié de ses amis, le caractère sacré et la beauté de l'amour, sont tous partis ensemble dans l'échange du cyberespace et existent ensemble comme plaisir symbolique. Et c'est dans cet espace que les cyber individus semblent être libres de libérer leurs plaisirs. Ils changent constamment des symboles et construisent des symboles au sein de leur petit cercle, formant ainsi un système de violence symbolique. Ils sont également tenus de développer des mots noirs plus complexes, des systèmes structurels plus complexes, afin de démontrer leur position dans ce cyberespace. Ainsi, la langue noire est insérée parable de leurs dirigeants et, de même, ils ont besoin d'attirer davantage de personnes dans ce système d'échange symbolique afin de démontrer leur position dans cet espace symbolique qu'ils détiennent. Plus vite les gens entrent dans une coterie de systèmes d'échanges symboliques, plus vite ils ont une position dans ce cyberespace. Ils peuvent former de nouveaux collectifs violents et prendre ainsi le contrôle du discours, en l'utilisant violemment, ainsi que leurs techniques de production symbolique et de moquerie, pour maltraiter tous ceux qu'ils souhaitent attaquer dans ce qu'ils perçoivent comme "le jeu". Leur apparente liberté est en fait leur violence dans le système symbolique. Ils peuvent prendre n'importe qui ou n'importe quoi qu'ils détestent, qui les empêche d'obtenir leurs frissons symboliques, et ils peuvent le symboliser par leur propre capacité, en utilisant le petit cercle de discours créé par la langue noire. Ils peuvent transformer l'objet de leur goût en un symbole qu'ils peuvent "apprécier", le faire entrer dans le système symbolique de leur coterie, et ainsi jouir du désir symbolique qu'ils ont créé pour eux-mêmes. Ce faisant, ils ont une fois de plus identifié leur désir de plaisir et de pouvoir, en se cachant leurs véritablements sentiments. En fait, les premiers cyber-individus qui sont entrés dans le système d'échange symbolique avaient un fort caractère de "foule" cyber-collective. La violence a été utilisée en petits groupes et qualifiée de liberté. Essentiellement, ils étaient la forme primaire du cyberespace.

Cette situation a pris une dimension symbolique plus profonde dans l'espace en ligne actuel. Le développement de l'industrie du streaming en direct a fait des "personnes" (présentateurs, autoéditeurs) les objets de cette symbolisation. Les personnes qui se produisent en direct peuvent être libérées de toute émotion, et il ne reste que le désir symbolique. Ce que les gens regardent dans le studio en direct n'est pas une émotion sincère, mais seulement la stabilité structurelle du petit collectif induite par le black talk et le plaisir de l'échange symbolique qui en résulte. En

d'autres termes, le présentateur dans la salle de direct n'est pas une personne réelle, mais un simple symbole.

Au fur et à mesure que le cyberespace se généralise et se développe, il découvre : "Nous n'avons pas besoin d'une personne réelle pour agir comme cet objet symbolique." Étant donné que le cercle lui-même n'a pas de personnes réelles, il peut être cyberifié complètement en dehors des personnes du monde réel. Ainsi, les ancrés et les idoles virtuelles sont néees. La forme de plaisir qu'apportent les ancrés et les idoles virtuelles est complètement détachée de la réalité dans laquelle elles opèrent et constitue un signe important du développement du cyberespace jusqu'à aujourd'hui. Il démontre une structure complète de détachement de la réalité et de réaction aux désirs réels. Les individus cybéradiatisés, qui, en raison de l'échange constant de plaisir dans le cyberespace, perçoivent également les sentiments et les expériences de la réalité comme étant également entre eux et médiatisés par le cyberespace. Dans le monde réel, ils n'ont donc aucune capacité de survie en tant qu'êtres humains. Ils n'existent que comme objets médiatisés. D'une part, ils utilisent leur désir d'échange symbolique pour se médiatiser. D'autre part, ils doivent faire face aux complexités du monde réel. Le monde réel complexe ne peut être séparé des premier et deuxième systèmes illusoires (c'est-à-dire les systèmes sociaux, civilisés et moraux), de sorte que les cyber-individus font preuve d'une sorte de "non-conformité" et ne peuvent que continuer à fuir leurs désirs émotionnels, à se cacher et à faire des choses dans le monde réel qui vont au-delà de la morale et de la civilisation. Cela affecte la famille, le pays, la société, la civilisation, et même les idées extrêmes qui émergent du monde cybérétique, qui à leur tour détruisent les possibilités du monde originel. C'est le débat de notre ère cybérétique.

En bref, à l'ère du Cyber, nous avons l'équation suivante.

$$\text{Désir} = \text{Monnaie} = \text{Symboles}$$

Ensemble, ils constituent l'équivalence générale des cyberdimensions. Si pour l'argent du monde réel, la gestion de l'État est nécessaire, et si pour la civilisation, le désir doit être géré, alors l'État doit également être géré pour les symboles émergents. Mais le sens de cette gestion est différent de la gestion du désir et de l'argent, qui a le sens terrestre de ramener les gens à la réalité. Il a une signification salvatrice. Cette gestion, qui doit être régulée comme pour l'argent, ne prend pas

simplement la forme d'une répression. La régulation de la monnaie et des symboles du cyberspace est au centre de notre cybernétique. Nous devrons également l'appréhender de manière plus approfondie par la suite.

1.2.2 Société, marchés et espace cyber-symbolique

Le système fantasmagorique du monde réel est révélé dans le processus de l'archéologie dans une perspective structuraliste. Cette loi traite la société comme un système de premier niveau. Cette structuration répond elle-même à la construction du cyberspace. Dans l'analyse de la superstructure de la société, le travail analytique sur la structure de l'illusion et de la pensée est naturellement générée. C'est exactement ce que d'innombrables philosophes, mathématiciens, politiciens et praticiens sociaux ont fait tout au long de l'histoire. C'est le travail d'innombrables philosophes, mathématiciens, politiciens et praticiens sociaux tout au long de l'histoire qui nous a permis d'appréhender l'ensemble du cyberspace comme nous le faisons aujourd'hui. C'est l'héritage de l'histoire qui nous a donné ce que nous avons aujourd'hui en termes de cyberspace. Ainsi, bien que notre société décrive une certaine structure fixe, il y a nécessairement une partie d'elle qui va au-delà de la structure fixe dans la perception de l'histoire. Inversement, il doit aussi y avoir des parties de la structure qui peuvent être réparées. Il y a inévitablement des gens dans les civilisations qui veulent maintenir la stabilité et le développement d'une civilisation. Cet élément structurel de la civilisation et du développement est une sorte de "marché". C'est pourquoi, au cours de l'histoire, on l'a appelé le matérialisme historique. Les sources spatiales qui sont constituées ici sont les conditions mêmes dans lesquelles les êtres humains doivent se comporter pour survivre et se développer. Cependant, la source du comportement envers la société n'est pas seulement cette pratique accidentelle, mais le résultat de l'extériorisation de la pensée humaine initiale. Le système d'illusions premières à partir duquel cette pensée s'extériorise doit donc également se conformer au premier axiome de la science du cyberspace. Tôt ou tard, ils deviendront les mêmes relations structurelles. Ainsi, la façon dont la pensée est générée est la façon dont les structures sociales fixes sont également générées. Et afin de

maintenir sa survie et son développement, l'homme permet inevitablement aux structures sociales fixes de maintenir également cette survie et ce développement. Nous avons ainsi le deuxième axiome du cyberspace (un axiome parce que sa preuve est précisément la clarification accomplie en dehors de la transcendance de l'homme de toutes les illusions. Plutôt qu'une "preuve", ce que j'ai également accompli dans Le moins de l'absurde).

Le cyberspace est autogénérateur, mais pour maintenir la stabilité de sa propre génération constante, il devrait traiter l'autogénération comme un développement linéaire.

Le cyberspace doit maintenir à la fois la stabilité et le développement, et le développement est destiné à améliorer la stabilité. Afin de maintenir à la fois le développement et la stabilité dans le cyberspace, cela conduit au corollaire 2-1.

Plus la structure est simple, plus il est facile de maintenir la stabilité.

et le corollaire 2-2.

Le développement du cyberspace doit être un développement qui ne s'est pas beaucoup de la structure spatiale existante.

Puisque le développement implique la destruction de la structure, ce qui est contraire à l'axiome 2, le cyberspace doit donc se développer et se générer, et ce faisant, il doit maintenir la plus grande stabilité. Le développement de l'espace est donc voulu à être un développement linéaire qui n'accepte que ce qu'il a et que ce qu'il peut avoir pour la structure de l'espace. Un développement trop en avance sur son temps doit attendre que cette structure spatiale se développe jusqu'au point où il n'en est que peu éloigné avant d'être accepté par la structure. Les civilisations et les sociétés, et en fait tout collectif, n'acceptent pas les idées et les progressions qui sont trop en avance, ni les idées et les régressions

qui sont en arrière, il accepte seulement les idées et les innovations qui sont un peu plus progressives.

Mais l'axiome ci-dessus a un domaine de définition, et ce domaine est qu'il ne s'applique que dans le cyberspace qui peut être saisi. Au-delà du cyberspace saisi, il existe une ouverture infinie à des événements qui ne peuvent être saisis.

Le marché est la description du cyberspace par la deuxième illusion. Le marché, comme on l'appelle en économie, a toujours un intermédiaire régulier qui n'est pas contrôlé par l'homme, mais par la "main invisible". C'est exactement la façon dont le cyberspace est décrit. D'une part, cette loi ne peut être pleinement appréciable, car elle est générée par des structures qui ne relèvent pas du domaine de la définition et sont donc "invisibles". D'autre part, le marché n'est pas appréhendé par l'individualité des sentiments humains, car il existe comme un universel général. Elle est également constituée par les relations sociales externalisées par la structure de la pensée de chaque individu. Elle a donc certaines lois. Cette "main invisible" est la structure topologique du flux du cyberspace. De même, il se conforme au deuxième axiome du cyberspace. En fait, cette "main invisible" est un ensemble de lois qui s'ajustent d'elles-mêmes afin de maintenir le développement et la stabilité de l'économie de marché dans le cadre de la nature générale du cyberspace. Afin de réaliser cette relation structurelle entre développement et stabilité, le cyberspace oblige les gens à travailler dans cette direction. Ainsi naissent une série d'autres lois de l'économie de marché. Et sont ainsi observées par les économistes. De même, une idée économique trop en avance sur son temps n'est pas acceptée ; il ne peut qu'attendre que l'espace économique se développe jusqu'à un certain point pour qu'elle soit acceptée par le grand public.

On voit ici ce que permet le cyberspatialisme microscopique : l'étude prospective des marchés établit avec la topologie. Il faut donc que davantage de personnes se joignent à notre discussion. L'application de cette topologie mathématique à l'analyse des marchés. Cependant, au sein de l'économie de marché, l'analyse du cyberspatialisme microscopique a encore un domaine défini. Même une spécification topologique ne peut saisir pleinement les "lois" sous-jacentes au-delà de la "main invisible", et il ne peut y avoir de théorie pour une analyse complète du cyberspace. Car la seconde illusion existe, après tout, comme un espace de constructions illusoires. Personne ne peut prétendre et apprécier

hender totalement la contingence des événements.

L'espace cyber-symbolique est rempli d'un mélange de nombreux désir. En raison du premier axiome du cyberespace, il fait en sorte que le cyberespace soit nécessairement isomorphe à l'espace réel et économique. Par conséquent, cet espace est rempli de nombreux arguments idéologiques et métaphysiques. Et parce que l'espace symbolique est libre, libre du monde réel, libre de la perception corporelle mais seulement du désir corporel, il est libre de construire son propre type structurel au sein du désir et de la pensée. Ainsi, il est capable de se combiner avec l'idéologie afin de tendre rapidement vers un isomorphisme de l'idéologie du monde réel (pour suivre le premier axiome). Pour ces deux raisons (la conformité de l'axiome un et l'incorporealité de l'espace symbolique), le cyberespace est devenu un habitat pour la métaphysique. Divers systèmes de métaphysique plus avancées construisent leur espace ici. L'échange de désirs symboliques est accompli une fois pour toutes dans la langue noire.

La civilisation constituée par l'illusion de la réalité s'est développée dans le cyberespace sous la forme de nombreux partis et relations idéologiques. Et l'illusion économique constitue le marché qui forme lentement le marché financier dans le développement de la monnaie. Ils peuvent différer dans leur développement, mais ils finissent par converger dans leur structure, ce qui est la meilleure expression réaliste du premier axiome et corollaire de la science du cyberespace. Sur le marché financier, on acquiert aussi progressivement un système de marché plus complexe. De même, dans l'espace cyber-symbolique, l'échange de désirs forme également un "marché" correspondant à l'échange symbolique. Le chaos dans l'espace politique entraîne le chaos dans la vie des gens. Les perturbations du marché financier entraînent également des perturbations financières, qui affectent le développement de l'État et de la société. La perturbation du "marché" symbolique entraîne également la perturbation de l'échange des désirs, qui affecte ces deux systèmes. En fin de compte, cela conduit à l'effondrement du monde réel. C'est ainsi que la nature présente du cyberespace se reflète dans l'être humain. L'être humain, en tant que produit de cette présentation du cyberespace, constitue lui-même cette présentation. Cela signifie également que tout espace qui rencontre un être humain a le potentiel d'affecter un autre espace. Parce que le cyberespace est tout entier un objet externalisé de la pensée humaine, il est toujours connecté à l'être humain. Nous avons ici le deuxième corollaire du premier axiome du

Le développement et les changements d'un seul cyberspace peuvent entraîner tous les autres cyberspaces par le biais des connexions humaines, de sorte que son développement tend à devenir : vers l'homogénéité de tous les cyberspaces

Ce corollaire est en quelque sorte cohérent avec le corollaire 1-1 du fait que le cyberspace tend à être isomorphe, et il sert donc de corollaire à l'axiome 1. Et dans une telle structure isomorphe, nous pouvons conclure ce qui suit.

Structure des relations sociales = marché financier = "marché" symbolique

Note : Le symbole "marché" en est encore à ses débuts et il se peut qu'il n'y ait pas d'équivalent exact dans le cyberspace aujourd'hui. C'est pourquoi le domaine de la conscience humaine n'a pas encore reçu de nom et ne peut être remplacé que par le marché entre guillemets. Nous l'aborderons dans les chapitres 2 et 3 en analysant le cyber sujet et la cyber finance (monnaie virtuelle). Il est prévisible que l'avenir de l'échange symbolique dans le cyberspace sera un véritable "marché" symbolique avec une sorte de cyberfinance comme équivalent général.

1.2.3 Idées, marchés obligataires, idéologies symboliques

Le conceptualisme platonicien (idéaliste) a été la première à structurer spatiale à être structurée linéairement. C'est le besoin perçu d'un certain but en politique dans le monde réel que les gens ont poursuivi et qui a créé l'elan de la "pratique". En un sens, il anticipe les attentes des gens pour l'avenir, une façon d'utiliser le cyberspace pour réguler le temps au sein du temps linéaire. Tout politicien ou dirigeant aurait maîtrisé cette forme de réglementation, en faisant part au peuple de ses propres idées pour construire la société, afin de gagner sa confiance et son soutien.

Dans la deuxième illusion, on utilise la capacité de structurer de cette manière, tout en attirant tous les actifs futurs dans la structure également, afin de construire l'illusion le plus solidement possible. Un **titre** (également connu sous le nom d'instrument financier) est une créance sur les revenus et les actifs futurs de l'émetteur. En termes de structure, il s'agit d'une promesse de l'émetteur selon laquelle l'acheteur du titre aura le droit d'acquérir un certain objectif futur de l'émetteur. C'est un jeu de temps. C'est aussi un jeu de crédibilité. L'idée de l'émetteur est communiquée à l'acheteur en tant qu'objectif, et l'acheteur, en vertu de sa croyance en cet objectif, effectue un paiement anticipé pour un objectif futur qui n'a pas encore été atteint. L'émetteur de titres se livre essentiellement à une génération linéaire et structurée (le deuxième axiome). Il doit utiliser des outils idéologiques pour convaincre l'acheteur des promesses qu'il a faites. De plus, il a besoin que l'acheteur entre dans sa structure linéaire de pensée. C'est ainsi que le jeu du temps peut être complété. Cela s'explique par le fait qu'il s'agit d'un processus structuré de manière linéaire. Par conséquent, plus les titres sont émis et plus les gens les achètent, plus les gens croient en un espace économique structuré de manière linéaire. Plus il peut maintenir l'ensemble du système fantôme stable en l'absence d'évenements inattendus. (L'axiome 2-2 intervient ici : plus la structure est simple, plus elle a de chances de rester stable. Par conséquent, davantage de personnes doivent entrer dans des structures linéaires et croire en une idée poussée par l'émission de titres, en pensant que cette idée se réalisera certainement dans un avenir linéaire).

Les **obligations** sont des titres de créance qui promettent des paiements réguliers sur une période de temps déterminée. Il est évident que les obligations sont intégrées dans une telle relation structurelle linéaire. Seulement si l'émetteur du titre promet que les choses seront nécessairement linéaires. Il ne peut que découper le processus de paiement en un nombre régulier de portions dans un temps linéaire. Le marché obligataire peut profiter de cette linéarisation pour tirer régulièrement profit du futur, pour faire avancer l'avenir du développement social humain et, par conséquent, il détermine le taux d'intérêt. C'est l'espace structurel qui détermine le taux d'intérêt. Ceci est également révélateur du fait que les taux d'intérêt structurent également un processus linéaire de jeu temporel. Ce jeu linéaire du temps a un rôle important à jouer dans le deuxième système illusoire. C'est grâce à

elle que les marchés financiers sont stables et, en même temps, elle assure leur croissance.

Les **taux d'intérêt occupent une place tout aussi importante dans une telle structure linéaire.** Essentiellement, le taux d'intérêt est le coût de l'emprunt ou le prix payé pour les fonds empruntés. (En macroéconomie, il existe différentes sortes de pensées économiques qui peuvent être obtenues à partir d'une perspective macro-cybernétique de l'histoire économique). La raison pour laquelle l'emprunt peut être un coût est que l'argent devient ici le moyen de production d'un nouveau système fantôme (dans l'histoire économique, l'argent a été traité comme un moyen de production pour expliquer ou justifier la perception d'intérêts). De plus, ce système n'a pas nécessairement dans l'optique de la pensée linéaire, ce qui signifie que l'emprunt et le prêt d'argent deviennent possibles. Et dans une structure linéaire, emprunter et prêter implique de payer un certain prix (en monnaie fiduciaire) dans le second système illusoire afin de maintenir ce jeu linéaire du temps. Et le prix n'est que relativement variable dans la deuxième illusion. Cela démontre la nature illusoire du système financier, la possibilité de "tourner au ralenti" dans le système illusoire en s'isolant de la réalité de la valeur d'usage. Ici, nous pouvons avoir besoin de montrer l'axiome 3 afin de comprendre la nature de cette inactivité.

La structure du cyberspace s'appuiera nécessairement sur la structure linéaire et cela sera sans cesse ce processus de génération de structure linéaire à un moment donné de la structure linéaire afin de maintenir sa stabilité et son développement.

La logique interne de l'Axiome 3 réside dans le fait que lorsque le Cyberspace a établi un ensemble complet de structures linéaires, il doit générer les crises qui déboulent de cette structure linéaire (les événements qui la brisent), et la façon propre au Cyberspace de les gérer est de tirer les événements de rupture plus loin dans la nouvelle structure linéaire, devenant ainsi une structure linéaire réactive et maintenant ainsi sa stabilité et son développement (afin de maintenir l'Axiome 2). (Encore une fois, la preuve de l'Axiome 3 réside dans la clarification de l'esprit humain, qui est le contenu de la philosophie, un travail que j'ai déjà fait dans *Témoins de l'Absurde*). Le kilomètre 3 peut également être décrit comme un "axiome de re-symbolisation" dans le cyberspace.

Les taux d'intérêt sont précisément la manière dont le système fantôme est structuré pour être précédent terminé comme un développement inevitable. Et la réalité est que tout jeu de temps est sujet aux mauvaises crises. C'est un événement qui menace la stabilité de l'espace des espaces linéaires. Ainsi, selon l'axiome 3, le système fantôme devient de plus en plus "complexe" dans sa structure linéaire au fur et à mesure de sa progression. En revanche, si l'on saisit le taux d'intérêt, et de fait les risques rencontrés dans le jeu du temps, on saisit la stabilité du système, et le désavantage structuré pour faire face aux aléas, qui ont de nombreuses implications structurelles. Car ils sont tous basés sur une certaine linéarité. Les caractéristiques de stabilité de cette structure sont exprimées. Ou plutôt, il est le contrôleur robuste du système. Parce que les différents taux (taux dans différentes relations linéaires) ont toutes la même représentation dans la structure. Nous pouvons donc considérer ensemble les taux d'intérêt de plusieurs petits collectifs et les désigner collectivement comme des taux d'intérêt. Il s'agit du baromètre de stabilité du second fantôme (que nous analyserons plus en détail par la suite).

Pour le Cyber espace symbolique. Le marché obligatoire est également nécessairement structuré de manière linéaire à cette fin. Il doit construire un chemin vers les désirs linéaires du cyberespace au sein d'une certaine théologie idéologique. C'est ici, précisément, que la métaphysique entre en jeu. Il remplit cette fonction grâce à un conceptualisme en constante évolution. Il peut, par exemple, régler toute symbolisation en une fin dans l'espace symbolique. Il peut, par exemple, régler toute symbolisation comme une fin dans l'espace des symboles. Par exemple, pour que le cercle des fans d'une célébrité continue de s'agrandir et d'étendre son influence. Il y a aussi l'exemple d'un fan dans le cercle des fans qui se fixe comme objectif que la star remporte un jour un prix réaliste (par exemple un Oscar, etc.). Lorsque l'objectif est atteint, il est alors mis en place pour d'autres objectifs. Ainsi, la stabilité structurelle du cercle des supporters est mobilisée. Et puisque l'internet est lui-même l'habitat de la métaphysique, cette théorie métaphysique et le cercle de la poudre ne peuvent que produire une combinaison. Ainsi, dans le domaine de la cyber-théologie, il combine avec diverses realpolitik et philosophie. La cyber-philosophie et la cyber-politique, la cyber-science, etc. sont formées. (souvent appelée "cyber-

philosophie", "cyber-science", "min-philosophie", "min-science", "an-jin", "an-jin", "an-jin") "anthropologues", "nomades", "gens du jour", "gens de gauche", etc.) Ces idéologies du cyberespace ils peuvent se dissimuler sous diverses idéologies traditionnelles. Mais leur structure réelle n'est rien d'autre qu'une structure linéaire. Par exemple, un présentateur peut affirmer qu'il est motivé par l'aide aux petits animaux, constituant ainsi une clique du cyberespace. Et donner un sens et un but à ses actions. Dans le cyberespace actuel, cette idéologie est encore plus extrême. Il commence à prendre un système métaphysique encore plus grand et plus complexe. Un éventail plus large d'influences et de lavages de cerveau idéologiques est créé. Par exemple, un cyber-individu peut prétendre s'inscrire dans la tradition des "marxistes" et affirmer qu'il a fait quelque chose pour aider le prolétariat. Cependant, son comportement dans la réalité n'est pas le même que dans le cyberespace, et il reste, par essence, un matérialiste. Le cyber-individu n'utilise cette théologie idéologique en ligne qu'à ses propres fins d'échange de débats et de constitution de violence discursive et de pouvoir dans le cyberespace. Il est incapable d'aller au fond de la vie pour prouver les sentiments du prolétariat. L'idéologie du cyber-individu construit à son tour leur fausseté dans la réalité. Ils communiquent avec la classe ouvrière dans la réalité d'une manière bizarre et fausse afin de se conformer au soutien qu'ils reçoivent en ligne. Ils ne le font pas pour le plaisir de les ressentir authentiquement, mais pour le plaisir de leur position dans le cyberespace. Ceci est particulièrement évident dans les cercles philosophiques en ligne contemporains. Ils prennent une idéologie du cyberespace comme une idée pour l'action, pour poursuivre leur soi-disant pratique. Mais en réalité, ils ne font que remplacer cette idée par des concepts symboliques tels que "révolution", "prolétariat", "contre le capitalisme", etc. Ils ne ressentent pas vraiment la révolution dans leur vie, ils ne savent pas qui est le prolétariat, et ils ne savent pas où est le vrai capitalisme. Si les cyber-individus parviennent à aider la classe défavorisée dans une fausse illusion, ils utiliseront cette réussite comme leur "capital" pour poursuivre la violence et s'en vanteront. Mais ce n'est pas grave, car après tout, ils ont fait quelque chose d'une manière un peu étrange. Mais la réalité est souvent qu'ils sont identifiés par une structure linéaire simple, qui conduit plutôt au chaos de la société dans son ensemble, et combine plutôt le marxisme et le capitalisme de la manière la plus profonde, générant ainsi la forme la plus ultime du capitalisme identifié par le cyberespace. Lorsque cette fausse idéologie du cyberespace

est combiné au capital et présente ainsi la troisième et la deuxième illusion, les cyberindividus croient qu'il s'agit du monde réel. C'est le débat d'un purgatoire très effrayant sur terre. Parce que le cyber individu identifie mal le monde réel comme étant le même simple désir symbolique que le monde cyber. C'est la même querelle métaphysique. Par conséquent, dans une telle lutte idéologique, dans l'incompréhension de la réalité par le cyberespace structuré de manière linéaire, le monde réel gagne une guerre sans fin, qui conduit à la catastrophe de la civilisation humaine et de la planète. L'autre partie des cyberindividus n'est pas mieux, ils auront simplement un plaisir hédoniste simple et singulier dans l'espace symbolique. Ils ont peur de quitter leur maison et ne peuvent même pas garder leurs relations. Ils n'ont aucun sens de l'émotion dans la vie réelle, ils ne ressentent donc pas vraiment la douleur d'être un individu et l'injustice de la société.

Le cyber individu dans le cyberespace ne joue-t-il pas, lui aussi, un jeu de temps pour établir la "foi" ? Il s'agit essentiellement d'obligations, de taux d'intérêt pour un désir symbolique. Ils utilisent des structures linéaires de désir et de théologie. Les mêmes complexités de la troisième illusion peuvent être construites. (Le contenu de son discours peut être de n'importe quel type structurel complexe (selon le 3e axiome). Mais il s'agit en soi d'une simple opération linéaire au sein d'un système symbolique. Ainsi, ce marché symbolique idéologique est précisément comme la structure du marché obligataire. La contrepartie des titres dans la troisième illusion est le "lavage de cerveau" idéologique linéaire des cyborgs individuels auprès de leurs propres fans et de leur coterie de personnes, afin de convaincre la coterie collectivement de leurs propres objectifs et donc de vendre leurs propres obligations. C'est un moyen d'amener les autres à acheter ses obligations. Ces formes sont innombrables dans les cybercercles, et dans certains cercles (comme le cercle de l'e-sport qui vend des produits d'e-sport ou des boulettes de bœuf par le biais des cercles de fans, ou le cercle de la cyber-philosophie qui vend des boissons gazeuses, etc.) ont évolué au point de tenter d'utiliser cette linéarisation du cyberespace en échange de monnaie et de statut dans l'espace économique. En fait, c'est à ce moment-là que Li Yongle vient à constituer un véritable intérêt économique. Ensemble, ils constituent la manne de consommation du capitalisme tardif. En outre, ils cherchent également à modifier le monde réel de cette manière (nous analyserons en détail le comportement du cyber-sujet au chapitre 2). Par un processus de linearisation dans le cyberespace. Tout

d'abord, un lavage de cerveau idéologique a lieu et, en outre, la vente de l'obligation est achevée, c'est-à-dire qu'on lui fait croire qu'il est capable d'atteindre le but qu'il s'est fixé. Cependant, contrairement à l'espace réel et économique. Le cyber individu, étant même diatisé assez profondément, ne peut pas vraiment venir encaisser les attentes possibles dans le monde réel. À moins qu'il ne transcende lui-même le cyberespace et ne revienne à l'utiliser comme un outil de communication plutôt que comme une opération symbolique. Mais là aussi, il y a un paradoxe. Si un cyber individu ne s'engage pas dans une libéralisation idéologique, mais utilise simplement le réseau comme un outil de communication. Alors il fait peut-être une différence dans le monde réel. Car il ne peut plus être considéré comme un cyber-individu. Mais le résultat est que plus personne n'écoute son contenu et qu'il ne correspond plus au même canisme d'échange de désirs dans le cyberespace. Et ainsi, il est également détaillé de la troisième illusion. Ainsi, le cyber individu doit soit subir un lavage de cerveau idéologique pour que ses "obligations" puissent être émises, soit se détailler du cyber individu et rompre avec la troisième illusion. Dans le premier cas, comme il s'agit encore d'un cyber-individu, il ne peut pas vraiment répondre aux attentes. En d'autres termes, le cyber-individu dans le cyberespace est voué à l'échec s'il construit un marché "obligataire" (ou bien il doit continuer à construire une idéologie linéaire pour expliquer son échec, afin que les gens continuent à croire en lui, afin de ralentir le processus de son échec). Dans ce dernier cas, le cyber-individu n'est plus un cyber-individu, et il ne peut alors pas émettre d'obligations dans le cyberespace. Et il n'y aurait pas de tel problème. C'est parce que le marché obligataire du cyberespace est une conséquence nécessaire du développement de la troisième illusion. C'est aussi parce que le marché obligataire dans le cyberespace est une pure tromperie détaillée de la réalité et qu'il est donc plus dommageable, plus trompeur et a un impact pire sur la société que le marché obligataire dans l'espace économique, mais il ne peut être contrôlé de manière à supprimer l'échange de désirs dans le cyberespace. Il doit être réglementé de la même manière que le marché obligataire dans l'espace économique.

L'obligation de la troisième illusion est précisément une forme de paiement régulier construite dans le cadre d'une idéologie. On peut citer à titre d'exemple le banderolage régulier de biens par des cybercélèbres, qui font régulièrement la publicité de leurs produits tout en

soulignant les objectifs ambitieux qu'ils ont promis dans leurs émissions en direct. Ensuite, il y a le service d'adhésion à la plateforme du site web. Il utilise le développement de la plate-forme et les lois de la finance dans la deuxième illusion comme "garantie", utilisant la sensibilisation au droit d'auteur comme un outil idéologique, complétant ainsi le lien idéologique par des "abonnements mensuels et annuels continus" et des paiements. Il y a un avantage à cela, et c'est ce que nous appelons souvent l'adhésion de l'utilisateur qui vient avec ce type d'adhésion. En substance, l'adhésion de l'utilisateur est le processus idéologique qui consiste à utiliser les liens (l'adhésion) pour que les utilisateurs croient au développement et à la philosophie de l'entreprise, tout en étant une forme de clique. Par exemple, les utilisateurs d'un certain site de vidéos ont l'habitude d'utiliser ce site parce qu'ils ont acheté un abonnement sur cette plateforme et vont commenter, créant ainsi une atmosphère et une clique spécifiques à ce site de vidéos. Ceci est particulièrement évident sur le site B. La liaison du cyberspace n'est pas encore développée aujourd'hui, mais il est déjà possible de voir son développement futur. Cet espace cyber-symbolique lie nécessairement un certain transport idéologique métaphysique. Ainsi, sans régulation, une marchandisation forcée avec l'apparence d'un paiement pour la connaissance est appelée à se développer. Alors que le paiement des connaissances peut compléter ces constructions idéologiques et former de petits cercles, l'autre partie peut employer de telles formes pour s'assurer que les utilisateurs achètent des obligations et croient davantage au processus de leur philosophie de développement. Il régit ainsi profondément le désir de cyberspace et influence les idéologies de la vie réelle. L'approfondissement de la métaphysique du monde réel conduit à une variété de confusions et de conflits idéologiques, aboutissant au capitalisme tardif.

Il existe d'autres formes de ce cautionnement qu'il peut déguiser en un prix quelconque à payer d'avance. Par exemple, sous la forme d'un lavage de cerveau idéologique disant à l'individu cybernétique qu'il est sur le point de faire quelque chose de grand et de significatif, comme aider les enfants dans les montagnes à avoir de meilleures ressources éducatives, comme construire un bar qui parle pour la classe ouvrière, et ainsi de suite, font tous ces travaux de construction dans l'attente d'un paiement. La coterie de fans est amenée à acheter une certaine quantité d'obligations, atteignant ainsi son propre objectif de gagner un statut social et de l'argent. Mais en tant que cyber-individus, ils doivent

anticiper le paradoxe d'écrit précédemment. Soit la symbolisation de l'individu cybernétique s'en décharge, soit elle rencontre un échec inévitable dans la réalité. D'une part, ils tomberont en disgrâce dans le cyberspace, et d'autre part, ils subiront un échec dans la réalité. C'est un carrefour pour les laveurs de cerveaux idéologiques qu'ils ne peuvent pas choisir pour eux-mêmes.

Ce marché des obligations idéologiques dans le cyberspace détermine également le prix du taux de désir. Il a marqué la réflexion des personnes sur les perspectives du cercle par celles qui se trouvent à l'intérieur de ce cercle. Plus les obligations sont vendues, plus la construction idéologique est réussie, plus les gens y croient, plus ils pensent que la cabale peut se développer et influencer le monde réel. Le taux d'intérêt est le reflet de cette attente, le coût de la finalité du désir (de l'attente) ou le prix à payer pour réaliser la construction du désir (de l'attente). Dans le cyberspace, plus les gens croient à des fins et plus leurs désirs sont grands, plus le taux d'intérêt qu'ils doivent payer est élevé. D'autre part, plus le "lavage de cerveau" coûte cher, plus le taux d'intérêt à payer est élevé. Le taux d'intérêt élevé est le symptôme d'un désir élevé, qui influence à son tour le reste de l'ordre symbolique pour développer un désir élevé pour la coterie. Ainsi, plus d'argent est "économisé" dans le petit cercle. Un taux d'intérêt faible est l'expression d'un désir symbolique faible. Les gens retirent alors de l'argent de la coterie et le placent dans la seconde demande illusoire réelle.

C'est aussi dans ces conditions que la coterie formée par les ancrages et les ancrages virtuelles correspond aux cyber-sujets de l'espace économique : les entreprises (qui comprennent bien sûr tous les types d'entreprises : sociétés par actions, entreprises familiales, etc.), les plateformes web, etc. En fait, en topologie, elle correspond aux banques commerciales de la deuxième illusion. Ils contrôlent la composition des désirs et même la pensée et l'idéologie des gens dans cet espace. Ils tentent ainsi d'influencer le monde réel.

1.2.4 Politiques, banques et cyber-sujets

Le fait que l'État soit un instrument de domination de la classe dominante était déjà suggéré par Marx. Après avoir obtenu la domination du monde réel par des moyens violents, l'État utilise ensuite

des opérations idéologiques pour convaincre les gens de la réalité du système social qu'il a construit. Et cette construction idéologique est précisément la doctrine politique qui traite le monde de la vie réelle comme un objet, un système de langage et de théorie idéologique construisant le cyberspace. La politique, quant à elle, est un produit de cette idéologie. En ce sens, la polity définit la structure de base du désir de société et de culture du monde réel, ainsi que les conditions préalables qui permettent aux gens de vivre et de travailler dans la paix et le bonheur. Sans l'établissement d'une polis, le caractère constructif de la civilisation, de l'État, serait difficile à assurer. Un régime politique est quelque chose qui donne aux gens l'illusion d'une pensée et d'une attente. Ce qui permet aux gens de mieux préserver leurs désirs mataphysiques dans un système d'illusion. Cependant, après que Marx ait revélé cette nature de l'État, c'est ici que l'État est censé subir une transformation auto-perceptive de ses fonctions. Cependant, la majeure partie du monde n'est pas encore libre et d'une pensée mataphysique de la nature humaine et ne comprend donc pas cela en profondeur. L'État a donc continué à devenir un instrument de la nouvelle domination de classe. En substance, la tâche de la montagne bureaucratique que la nouvelle Chine voulait renverser n'était pas réellement accomplie, et il revenait au monde réel dans les limites de la pensée de la classe dirigeante. Mais avec les relations du Cyberspatialisme, on pourrait comprendre que pour l'Etat, surtout l'Etat socialiste, sa fonction devrait passer de celle de domination bureaucratique à celle de guide du peuple.

Un "État" communiste (ou l'Internationale communiste) devrait en avoir une conscience aiguë : si le peuple n'avait pas l'État comme instrument de domination de classe, beaucoup se perdraient dans la misère de la dépendance et dans les querelles mataphysiques parasites de l'esprit, ce qui conduirait au chaos de la civilisation. Par conséquent, un gouvernement doit être établi. Et elle doit être fondée sur l'assurance mataphysique que le peuple a quelque chose sur quoi s'appuyer, une mataphysique sur laquelle s'appuyer. La mataphysique, avec son système théorique parfait et sa logique autoconsistante, est le meilleur remède à la futilité spirituelle. Cependant, il y a une condition préalable très importante pour cela : un parti communiste doit savoir qu'il n'a pas d'autre choix que de le faire. Ce n'est que lorsque cette impuissance est comprise que la fonction opposée de l'"État" peut naître : la fonction de l'"État" doit être transformée en une fonction consistant à pacifier ceux qui ne

peuvent pas échapper à la métaphysique et à aider à les guider dans l'illusion créée par la métaphysique, de sorte que d'une part, de les guider à travers les illusions créées par la métaphysique afin qu'ils puissent en sortir, et d'autre part, de guider ceux qui sont capables de s'affranchir des structures et systèmes de pensée métaphysiques. C'est précisément la tâche du parti marxiste. Ici, la fonction de l'"État" cesse d'être un instrument de domination de classe et se transforme en la responsabilité de guider les peuples du monde à la fois pour qu'ils s'amusent dans le cyberespace, pour qu'ils ressentent la réalité de la condition humaine, et pour permettre à certains d'entre eux de transcender les constructions sociales du présent et d'attendre l'avenement d'une société communiste. Lorsque cette transformation fonctionnelle sera achevée, les peuples du monde auront accès à un tel "État" et l'État disparaîtra. L'État n'existe donc que comme une "banque" dans laquelle les personnes profondément métaphysiques peuvent déposer leurs idées et leurs désirs. Le véritable parti marxiste doit avoir une conscience aiguë de cette illusion de l'État et de la polis, afin de pouvoir réguler les désirs des gens et les ramener à leurs véritables émotions et à leur sainteté. Dans le monde réel, les gens ont besoin de croire en une structure parfaite qui se justifie d'elle-même afin de pouvoir garantir une vie normale de base, ce qui, en même temps, est une exigence de la nature prescriptive de la civilisation. Si les exigences de l'anarchisme étaient suivies, alors le débâcle de tels désirs deviendrait impossible. C'est très effrayant pour un peuple qui n'est pas encore libéré de la nature parasitaire de sa pensée. Ils appliqueraient leur métaphysique à des querelles constantes dans le monde réel, jusqu'à la guerre. Le monde réel créé serait alors, comme dans le cyberespace, plutôt plus de violence dans les petits collectifs, plus de luttes métaphysiques, plus chaotiques, plus décivilisantes. C'est précisément le monde chaotique décrit dans le style cyberpunk. C'est pourquoi l'orientation des partis marxistes pour que le peuple transcende la métaphysique est cruciale. C'est la source de la véritable justice divine du marxisme.

Dans la société actuelle, le capitalisme a atteint un stade de développement avancé alors que le système de la deuxième illusion est arrivé à maturité. Par conséquent, l'individualisme tend à réguler les désirs des gens par le biais de la réglementation des marchés économiques et financiers. C'est la raison pour laquelle la deuxième illusion semble être détaillée de l'idéologie. Car l'État, les groupes, les capitalistes, en prenant simplement le contrôle de l'économie et de la

finance, sont capables de réguler les attentes, les idéologies et les désirs du peuple. Les banques sont les institutions mêmes¹ qui font cela. Les banques sont des institutions financières qui acceptent les dépôts et accordent des prêts. D'un point de vue cybernétique, les prêts accordés et les dépôts effectués par les banques ne sont rien d'autre que le stockage et l'emprunt d'attentes et de désirs sociaux. La croyance des gens en la stabilité des constructions sociales leur permet de déposer les symboles de leurs désirs (l'argent) dans les banques. Cela exprime la croyance même en la structure et l'approbation idéologique. De même, la libération des prêts dans la société par la banque équivaut à la libération du désir de l'emprunteur, qui peut ensuite utiliser ces symboles de désir pour la construction de la civilisation, de la société et de l'État, en fusionnant les désirs des autres, l'argent des autres et les attentes futures dans un seul processus de prêt à travers une structure linéarisée. Ces désirs agrégés sont ensuite utilisés pour investir et gagner plus en retour (plus de désirs). Dans ce processus d'échange de désirs, la société avance donc constamment dans la direction souhaitée.

Dans le cas des banques de toutes sortes, l'État les gère et les réglemente par le biais de la banque centrale. En substance, par la gestion de la banque centrale, l'État transmet son attitude à l'égard des désirs, réglemente les désirs du peuple et contrôle le processus de développement de l'État de manière linéaire. Lorsque la civilisation est instable, l'État, par l'intermédiaire de la banque centrale, impose une politique d'inflationniste pour faire en sorte que les désirs soient régulés et que le système soit stable dans sa structure linéaire. Lorsque la civilisation est stable, l'inflation peut être utilisée pour stimuler la consommation et favoriser la libération de la confiance et du désir dans la société d'État. La linéarisation de la société est ainsi accélérée. C'est par le biais de la banque centrale que cette régulation est accomplie. Dans la période du capitalisme d'État. Cette régulation n'est pas seulement capable de contrôler le second système illusoire. Plus important encore, c'est l'idéologie de l'État qui est véritablement derrière lui, qui complète également la régulation de la société réelle et la stabilité de la société et de la civilisation dans son ensemble. Elle est plus efficace et meilleure que la propagande idéologique originale. Mais cela suppose que la

¹ Les banques comprennent les banques centrales, les banques commerciales et d'autres formes de banques. Dans le cadre de cet ouvrage, les banques font exclusivement référence aux banques commerciales. Faites la distinction entre une banque et une banque centrale.

population est déjà impliquée, et profondément impliquée, dans la vie économique. Ainsi, le développement du capitalisme a fait entrer davantage de personnes dans la vie économique de la modernité, ce qui permet à l'État de la réguler plus facilement et efficacement. C'est pourquoi tout pays souhaite également développer le capitalisme, et pourquoi l'État est plus efficace aujourd'hui, parce qu'il permet à davantage de personnes d'entrer dans ce deuxième cyberspace que l'État détient par le biais de l'argent, et de développer cet espace afin qu'il puisse garantir la stabilité de l'État et de la civilisation, plutôt que les choix idéologiques auxquels nous pensions auparavant.

Or, dans le contexte actuel, le développement du cyberspace a conduit de plus en plus de personnes à revenir sur la question de leur choix d'idéologie dans la troisième illusion. Dans l'échange de symboles, les gens s'éloignent de leur dépendance à l'égard de la seconde illusion. Il s'agit d'un élément inevitable du développement constructif de l'être humain. Si les dirigeants de l'État ne le reconnaissent pas, ils le contrôlent simplement en supprimant le développement de la troisième illusion. Tenter d'aller contre-courant de l'époque et essayer de se boucher les oreilles en abandonnant le cyberspace. Il est inevitable que de plus en plus de personnes deviennent des cyber-individus sans rien savoir de ce système d'illusions. Dans le chaos du désir, il est inevitable qu'il finisse par perdre le système de la seconde illusion et affecte ainsi la stabilité de l'ensemble du monde réel.

Par conséquent, la régulation du désir dans le troisième système ne doit pas être negligée en raison du développement du réseau. Car ce serait un résultat que personne ne voudrait voir. Dans le cyberspace, la régulation du désir symbolique a déjà lieu dans un certain nombre de "banques". Les banques du cyberspace sont les nombreux cyber-sujets du cyberspace. Ce que nous entendons par cyber-sujet est un individu ou un collectif cybernétique qui est centré sur un point. Ce point central peut être une certaine ancre, un blogueur vidéo, une idole virtuelle, une ancre virtuelle, une communauté, un site web majeur, une plateforme majeure, un cercle subculturel majeur, ou même un jeu, une chanson, etc. Tant qu'il existe un cercle de personnes dans le cyberspace formé par un certain sujet, alors il peut avoir la propriété de "banque" d'un cyber-sujet, agissant comme un cyber-sujet. La "banque" du cyberspace, qui agit comme un magasin et une libération des désirs, la promesse et la répression des désirs dans le cyberspace. Les différents sujets utilisent également différentes manières de réguler les désirs de ceux qui font

partie de leur cercle. Elles jouent le même rôle que les banques commerciales dans la deuxième illusion. Pour les services gouvernementaux qui gèrent le cyberspace, comme le Bureau d'information sur l'Internet et l'Administration générale de la radio et de la télévision, ils font office de banques centrales. Cependant, comme le cyberspace est un cyberspace émergent, il est clair que les fonctions de l'État n'ont pas suivi. Loin de réguler le cyberspace au point de l'ajuster, le Net Office et l'Administration générale de la radio, du cinéma et de la télévision se contentent de supprimer ce système fantôme émergent. Je crois que les fonctionnaires espèrent que les cyber-individus sur Internet reviendront à la vie réelle, à la communication réelle et aux échanges authentiques entre les gens. Mais ils ne reconnaissent pas la loi de la pensée selon laquelle l'esprit humain est condamné à créer des systèmes d'illusion toujours plus profonds. Ils peuvent voir de jeunes enfants s'engourdir par leur dépendance au cyberspace et ressentir les conséquences de cyber-individus qui transposent leur désir d'échange symbolique dans le monde réel de manière moralisatrice. Ils choisissent donc de supprimer ce système fantôme émergeant du cyberspace. Ainsi, ils le considèrent comme une bête et tentent de le supprimer complètement et de le contrôler par le biais d'un contrôle total. Cela a conduit à une plongée contre-productive dans les arguments métaphysiques des cyber-individus de ce système. Cela a conduit à une intensification du racisme noir des cyber-individus et à la division de petits cercles collectifs et sous-culturels. Accélérer la complexité et la confusion de ce système fantasmagorique. Plus encore, la répression et le contrôle du cyberspace constituent un bon exemple de métaphysique du cyberspace, car cette répression est elle-même une forme métaphysique, elle-même une manifestation de l'idéologie de l'État, et il est profondément impliqué dans le débat idéologique. Il en résulte une grande tendance à la délation dans le cyberspace, une forte augmentation des recherches de chair humaine, des insultes insidieuses, des humiliations déguisées et autres comportements chaotiques. Ce n'est certainement pas le résultat que l'OGC souhaite voir. Cependant, ils ne savent pas que cette conséquence est exacerbée par leurs actions, de sorte qu'ils ne peuvent que la supprimer et la contrôler davantage dans un cercle vicieux. Ils ont même essayé d'arrêter complètement le système illusoire. Ce serait très stupide. Une fois la fantasmagorie effacée, les cyber-individus de la troisième fantasmagorie originale projettent inévitablement leurs arguments idéologiques et leur désir d'échange

symbolique sur le monde réel, ce qui entraînera inévitablement des troubles sociaux.

Jusqu'à présent, il semble que le gouvernement n'ait pas développé la même compréhension du désir symbolique pour le cyberspace que la banque centrale pour la régulation de la monnaie. Au contraire, il s'agit simplement d'un moyen violent de supprimer et de contrôler. Les parties concernées du gouvernement du pays doivent changer d'état d'esprit et passer de la suppression à la régulation des désirs du cyberspace. Bien sûr, il y a beaucoup de travail à faire, beaucoup de sensibilisation à approfondir, et beaucoup de coopération entre de nombreux départements. En effet, le cyberspace n'est pas seulement un sujet unique dans le cyberspace, il implique également divers cybersujets dans le cyberspace, notamment les jeux, les films, l'éducation en ligne, etc. Cela exige que le Bureau d'information sur l'Internet, mais aussi le ministère de la Culture, le ministère de l'Éducation, l'Administration générale de la radio, du cinéma et de la télévision, l'Administration générale de la presse et des publications, etc. changent ensemble leur façon de penser. Cela nécessitera un changement de mentalité de la part non seulement du Bureau Internet, mais aussi du ministère de la culture, du ministère de l'éducation, de l'administration nationale de la radio, du cinéma et de la télévision, de l'administration générale de la presse et des publications, etc. En outre, cette réglementation doit être fondée sur des bases juridiques et sur l'introduction de sanctions et de règlements pertinents. Ce sont les questions que la cybernétique abordera plus en détail dans les chapitres suivants.

1.2.5 Systèmes de distribution, marchés boursiers et répartition des symboles

Dans la realpolitik, comme le dirigeant ne peut pas contrôler à lui seul tous les aspects de la vie réelle, il est nécessaire d'allouer une partie des ressources politiques. Il s'agit de la répartition des ressources politiques. Pour les personnes ordinaires, en revanche, il y a une rareté des biens dans la société et une répartition géographique inégale, de sorte qu'ils doivent également être distribués. Ces deux types de répartition sont des façons de distribuer dans le monde réel. Pour la civilisation, un ensemble d'idéologies qui traitent les choses comme des objets est né

cessaire pour apprendre la répartition des ressources politiques et la distribution des biens matériels. Le premier est la construction d'un système politique, un système bureaucratique, tandis que le second est la construction d'un système économique. Ces deux éléments appartiennent au cyberspace de la théorie. Car ils sont déjà traités comme des objets, prescrits dans la construction de l'idéologie. Le système primitif de distribution est celui qui repose sur l'illumination, la familiarité et l'affection des gens. Un ancien de la tribu, par exemple, donnerait naturellement une partie du pouvoir à quelqu'un qu'il apprécie. Un homme primitif, par exemple, distribue naturellement la nourriture qu'il obtient à ceux qui l'entourent. C'est la manière la plus primitive de distribuer la première illusion. Et l'expansion ultérieure des tribus, la naissance des cités-états et des nations ont rendu nécessaire un système plus complexe de répartition des ressources politiques et de distribution économique. Cela a conduit à la naissance de différentes systèmes politiques et bureaucratiques et de différentes conceptions économiques de l'allocation des ressources. L'économie planifiée précoce de l'Union soviétique, par exemple, était essentiellement un mode de pensée isomorphe à la répartition des systèmes politiques. Le système politique a alloué les ressources de la manière manière que le système politique. Le système d'allocation de l'économie de marché, quant à lui, est l'incarnation d'un système d'allocation auto-généré dans le cadre du deuxième système d'illusion. Elle est certainement d'une certaine complexité et de nature scientifique. Mais comme il ne peut pas faire face à la puissance structurelle et aux événements inattendus qui se produisent inévitablement au sein de la structure illusoire, en période de crise économique, il est nécessaire de revenir au système illusoire plus originel pour se préserver (c'est-à-dire de revenir d'un système illusoire supérieur à un système illusoire inférieur afin de se stabiliser) et pour prévenir le risque d'effondrement structurel. Le système politique est alors nécessaire pour prendre le contrôle. Cette idée d'un système politique pour contrôler la structure de l'économie et reconnaître l'économie de marché en période de stabilité est, dans l'espace économique, le keynésianisme.

Tout ce qui précède est une façon plus macroscopique de distribuer la cyberspace, et sa structure n'est pas trop compliquée. Cependant, maintenant que nous avons au sein de la deuxième illusion, en nous appuyant uniquement sur la deuxième illusion elle-même, un autre mode de distribution du système économique est nécessaire, celui de la bourse. En

d'autres termes, le système de distribution original repose sur la régulation effectuée entre la première et la deuxième illusion. L'inconvénient est que toute crise économique structurelle est susceptible d'être révélée par la politique, de sorte que la stabilité du second système d'illusion peut être ramenée au premier système d'illusion afin de gagner de la marge de manœuvre. Ce faisant, la stabilité de la realpolitik est affectée par les plus petits risques économiques. La question est alors posée dans la structure de la pensée : peut-on mettre en place un système de distribution économique dans le cadre de la deuxième illusion ? Cela n'affecterait pas structurellement le monde réel, ou plutôt, serait plus propice à la protection de la stabilité du monde réel.

Ainsi, le marché boursier est né. Après de nombreuses crises économiques, les gens ont invariablement continué à approfondir les nombreuses structurations du cyberspace économique. De sorte qu'un problème dans une structure n'affecte pas l'ensemble du système fantôme. Ce résultat a été obtenu grâce au développement et à la sophistication du marché boursier. C'est exactement ce que les États-Unis ont fait au vingtième siècle. La politique économique générale de l'humanité pendant la première et la deuxième guerre mondiale consistait à assurer la reconstruction de l'économie après son effondrement cyclique en allant chercher de la place dans l'espace politique. Et la véritable ascension des États-Unis réside dans le cyberspace financier d'autoprotection qui est né dans le secteur financier après la grande crise de 20 ans. Afin de donner à la crise du secteur financier l'espace nécessaire pour se resoudre dans l'espace économique. Les marchés financiers sont devenus de plus en plus complexes et la stabilité locale est garantie par une innovation financière constante.

Les actions ordinaires, qui sont ce que nous appelons communément des actions, représentent la propriété du détenteur d'une société. L'action est le droit de revendiquer les gains et les biens de l'entreprise. Dans la sphère politique, le titre est le degré de croyance dans l'idéologie du parti politique (dans la sphère religieuse, on l'appelle un billet de rançon), et le dirigeant fournit le statut correspondant, tel que différents niveaux de postes officiels, en fonction de ce degré de croyance. Le pouvoir politique est ainsi distribué au sein de la bureaucratie. Dans le domaine économique, les entreprises collectent des fonds pour leurs activités commerciales, et les actions peuvent également être le

moyen de cette collecte de fonds. La société met des actions au public, le public achète les actions et ainsi la société reçoit l'argent et le public obtient le droit de distribuer les futurs bénéfices de la société. C'est la cession politique du pouvoir qui est structurelle, c'est-à-dire démocratique. Les dirigeants au pouvoir cèdent une partie du pouvoir de la société non pas aux bureaucraties mais au peuple, et en augmentant la confiance du peuple, ils accomplissent la stabilisation de la structure politique. Pourtant, le dirigeant, à l'instar de l'entreprise, ne peut pas céder au détaillant (le public) un pouvoir supérieur à celui de la bureaucratie ; il doit au moins veiller à ce que la bureaucratie occupe un pouvoir supérieur à celui du public dans son ensemble. Il existe peut-être des régimes audacieux qui permettent de céder au public un pouvoir supérieur à celui de la bureaucratie (par exemple, les États-Unis céderont au peuple le pouvoir d'utiliser des armes à feu, mais tant que le peuple est garanti de ne pas s'unir, il ne pourra jamais dépasser le pouvoir combiné détenu par les bureaucraties américaines), mais il doit garantir une chose : le peuple ne peut pas s'unir, sinon le régime risque un effondrement structurel et le rétablissement du système fantôme n'est cessé historique. La raison pour laquelle les actions peuvent être vendues au public et la raison pour laquelle le public les achète sera est en fait la reconnaissance de l'entreprise, de son développement futur dans une structure linéaire. S'il achète des actions de cette société, c'est qu'il pense au moins que le développement de l'entreprise est prometteur. Et dans le cas des gouvernements, c'est également la confiance du peuple dans le gouvernement qui maintient la dispensation du pouvoir. Le dirigeant peut, à son tour, contrôler l'obsolescence et la corruption de la bureaucratie et limiter l'excès de pouvoir des bureaucraties grâce à un système démocratique. Tout cela est nécessaire pour que le gouvernement y parvienne en distribuant du pouvoir. Avec le pouvoir, le peuple est capable de surveiller et de contrôler les bureaucraties, ce qui rend l'ensemble de la bureaucratie flexible et complexe. C'est le moyen par lequel le dirigeant régit les bureaucraties et le peuple. Ce type de démocratie est basé sur la croyance du peuple en la capacité du gouvernement à distribuer le pouvoir et sur ses attentes pour l'avenir. En distribuant le pouvoir, le gouvernement gagne la confiance idéologique de toutes les personnes qui le détiennent, une forme de recyclage idéologique, et un moyen de restreindre les bureaucraties. Le marché boursier est identique au marché des valeurs mobilières en termes de recyclage idéologique, et de collecte de fonds par des actions.

Tous deux sont fondés sur l'identification idéologique et sur la tarification anticipée. Il est donc affirmé que le marché boursier est en fait également un marché de valeurs mobilières. Cependant, en termes de droits de distribution, la bourse ne l'est pas. Le point le plus important est que le marché boursier n'exige pas de l'acheteur d'actions qu'il croie vraiment que l'entreprise va durer. Au contraire, il suffit de continuer à choisir ses options sur la base d'un objectif quelconque parmi les nombreuses entreprises, sur différentes périodes de temps. Cela signifie que le propriétaire d'actions peut se dissocier complètement de la croyance en une idéologie, en désavouant ses croyances pour exploiter à son tour une autre idéologie. Il en va de même à ce niveau de la politique. Une fois encore, le peuple démocratique est médiatisé dans le sens où il n'a pas besoin de croire réellement au système politique et à ses dirigeants, mais simplement de savoir comment le système démocratique et la bureaucratie fonctionnent. Il peut alors naviguer entre les nombreuses politiques et ainsi gagner du pouvoir pour lui-même. En d'autres termes, ceux qui sont sûrs du cyberspace n'ont pas besoin de croire en une idéologie de développement futur autant que le marché boursier. Il doit seulement s'assurer qu'il peut utiliser la période de temps pendant laquelle cette équipe est accordée pour obtenir son propre pouvoir. C'est la façon dont le détenteur du pouvoir dans la société fait sa fortune. Il peut voyager à travers différents cyberspaces et ainsi aller partout pour acquérir du pouvoir, et après l'avoir obtenu, il colporte cette partie de l'idéologie à d'autres, passant ainsi à l'acquisition suivante de pouvoir. Il y a deux distinctions entre ces personnes : l'une est la vulgaire, c'est-à-dire celle qui a pour but l'acquisition du pouvoir, pour ses propres désirs. L'autre est le divin, qui a besoin de l'acquisition du pouvoir pour obtenir le véritable pouvoir divin. C'est-à-dire qu'il acquiert le pouvoir dans le but de permettre à tous les gens de comprendre la nature structurelle de l'esprit humain, amenant ainsi plus de gens à transcender la structure fixe. Le premier est un désir symbolique, un fixateur métaphysique. C'est seulement en cela qu'il saisit la connaissance d'une certaine structure. Ce dernier est le nomade de la foi divine, qui est orienté vers la vérité ouverte. Mais nous n'avons jusqu'à présent aucun moyen de les distinguer (cf. chapitre 4, chapitre 5, où nous pouvons les distinguer).

Et pour les gouvernants, leur propre fonction doit être transformée. Il faut abandonner la vieille conception de la démocratie comme simple moyen de maintien. Il appartient au dirigeant de veiller à ce que la dé

mocratie limite la stabilité relative du système bureaucratique d'illusion, et d'ouvrir une véritable voie permettant au peuple de transcender la structure, afin qu'il puisse rompre avec les interminables arguments et relations d'utilisation et d'exploitation et retrouver la possibilité de vivre une vie simple. Il appartient au dirigeant de réaliser ces voies, de guider le peuple et de donner un caractère sacré à ceux qui les transcendent. C'est la façon d'éliminer l'État, le véritable travail démocratique à réaliser par un parti véritablement marxiste.

Et le cyberspace offre la même possibilité qu'un marché boursier. Mais pour l'instant, il semble que le marché boursier du cyberspace soit loin d'être développé. Seul son prototype peut être vu. Ou plutôt, de telles cyber-organisations décentralisées ont été formées dans certains petits cercles et ont même fait des tentatives, mais beaucoup ont échoué (par exemple l'organisation Dao en Ether). Dans le cyberspace, la bourse est l'acte d'utiliser les symboles du cyberspace pour vendre un ensemble d'idéologies afin de gagner du pouvoir au sein du réseau, ou de le transformer en une seconde monnaie fantôme. Par exemple, il y a des "sessions de discussion", des "débats" et même des "productions vidéo" au sein d'un petit cercle de cyber-individus ; ce cercle de relations est la même que le marché boursier. La relation entre ces cercles est la même que celle du marché boursier. De cette manière, le discours et l'idéologie sont décentralisés dans le cercle de la plate-forme, jusqu'au cercle du présentateur (ou à certains cercles ostensiblement décentralisés), ce qui permet au téléspectateur, qui ne faisait que regarder le contenu du présentateur, de transformer son identité de simple spectateur non concerné en celle d'un distributeur de pouvoir, en celle d'un participant. Ce côté stabilise la composition interne du cercle. D'autre part, elle stabilise l'idéologie au sein du cercle, rendant la "société" plus stable et résistante aux attaques d'autres idéologies. Cette évolution du pouvoir est obtenue en vendant de l'idéologie. L'organe principal du groupe cybernétique distribue des actions en organisant diverses formes de "réunions d'équité", telles que des "débats" et des "concours de production vidéo", qui diffèrent des débats ordinaires et des concours de production vidéo. Ces événements sont différents des débats ordinaires et des concours de production vidéo. Les critères de jugement de ces événements sont déterminés par l'idéologie du petit cercle, qui assure la stabilité du système. Grâce à ce type d'événement, le cyber-sujet original suscite une confiance idéologique. Et

grâce à cette activité, l'acheteur gagne du pouvoir au sein de la cabale. Ceci est cohérent avec le marché boursier. Encore une fois, en termes de confiance idéologique, ce comportement est un comportement de marché obligataire. Alors que la bourse diffère en ce que lorsque le cyber individu participe à cette activité au sein de la coterie, d'un côté il gagne une position au sein de la coterie et il peut alors participer au bien-être du pouvoir délégué au sein de la coterie par le cyber sujet, à la manipulation des choses au sein de la coterie, à la poursuite du lavage de cerveau des idéologies et à l'échange des déviers symboliques et à la satisfaction des déviers charnels au sein de la coterie. Il y a même l'avantage de la distribution de l'argent. Grâce à cette forme d'"activité d'équité", le cyber-sujet gère et renforce son propre cercle. En même temps, ils sont capables de se défendre contre la remise en cause du cercle restreint par des personnes extérieures. Ces cercles pensent exercer une activité décentralisée, mais en réalité, c'est uniquement parce que la perception qu'ils ont d'eux-mêmes se situe à l'intérieur du cyberespace, où ils sont, bien sûr, "décentralisés". Par exemple, Dao, l'organisation décentralisée que nous défendons dans l'Ether, est précisément ce genre de "système démocratique" hypocrite d'actionnariat, dans lequel ils ont une majorité de 67% pour décider de la modification des contrats et des relations financières, mais derrière cela, il y a toujours le soutien idéologique et financier de personnes réélues, et c'est toujours la réalité de l'argent et du pouvoir de décider. Cela a conduit à l'échec de cette décentralisation. Tant de "marchés boursiers" ont en fait été présentés dans le cyberespace de différentes manières.

Il est concevable que l'avenir du corps principal du Cyber prenne de nombreuses autres formes d'équité. Par exemple, j'ai proposé une fois la "conférence sur l'équité" suivante à Roadmap : un concours de rédaction pourrait être organisé, les responsables de Roadmap jugeant les rédactions et récompensant les meilleures par une reconnaissance symbolique et une identité au sein de la coterie. Nous pourrions également récompenser le luxe symbolique idéologique. Par exemple, nous pourrions fabriquer des chemises culturelles avec nos propres droits de propriété intellectuelle, fabriquées dans une meilleure qualité et avec une reconnaissance idéologique dans le motif. D'autres prix comme celui-ci pourraient être créés. Classez-les en fonction des différents niveaux de reconnaissance de la connaissance dont je parle, et récompensez la reconnaissance élevée par un bon prix, et vous avez un

statut d'idéologie plus élevé au sein de la coterie. De cette manière, le désir symbolique, l'ordre symbolique, l'ordre économique et l'idéologie sont complètement fusionnés. Une structure organisationnelle à travers de multiples cyberespaces a été formée. L'idéologie fait que cela permettrait une plus grande publicité, des revenus économiques et le pouvoir qui en découle. Cette forme de "militantisme pour l'équité" a permis d'obtenir un soutien idéologique et un appui financier. Plus important encore, c'est un moyen de distribuer l'idéologie et les symboles du sujet du cyberespace. En participant à de telles "activités d'équité", en écrivant des articles et en réalisant des vidéos, les gens peuvent créer un certain champ de discussion et attirer plus de personnes dans le cercle, et en même temps, ces participants peuvent gagner un statut et une popularité au sein du cercle, aidant ainsi à gérer le cyberjournal. De cette manière, par le biais d'"activités de participation", une sorte de décentralisation est accomplie, c'est-à-dire la formation d'une société anonyme du corps cybernétique, et c'est ainsi que j'ai commencé Roadmap. Au début, je voulais développer Roadmap en tant que consortium autonome et décentralisé où chacun pourrait participer aux discussions sur la structure globale de Cyber. Cependant, ce modèle de développement impliquait de passer d'abord le système métaphysique afin d'obtenir un véritable leadership. Et je ne me suis pas rendu compte au départ de l'ampleur de la difficulté de la chose, y compris pour moi-même. La plupart de mes amis qui étaient initialement impliqués dans le balisage se sont embourbés dans des arguments métaphysiques. Ils se sont également embourbés dans le cyberespace. Et donc, la signalisation a échoué avant même d'avoir fait un acte. L'échec réside dans une mauvaise compréhension des limites et de la structure de la pensée humaine, et dans une sous-estimation de la difficulté de transcender la métaphysique. Elle réside également dans le paradoxe selon lequel la véritable transcendance réside dans le fait de vivre, mais en vivant, il n'y a pas d'espace pour le cyberespace, et il n'y a donc pas besoin de panneaux indicateurs ; avec des panneaux indicateurs, il est inévitablement facile de s'enfoncer dans la métaphysique. Cela nécessite un espace plus grand pour une sorte d'orientation, et cela doit être fait en guidant les gens dans l'économie et la politique, en changeant l'éducation.

L'initiative susmentionnée concernant les "activités d'équité" n'a finalement pas été mise en œuvre à Roadmap, car elle n'était pas en soi compatible avec la manière dont je voulais décentraliser. À l'époque,

je ne voyais pas de tension entre une fausse décentralisation et une vraie décentralisation. Mais je sentais le caractère faussement démocratique de cette "activité d'évitement", et j'avais moi-même très peur de la création d'un tel système. Parce que le "militantisme pour l'évitement" est, en fin de compte, une question de pensée fixe, de "lavage de cerveau" idéologique, de métaphysique. Il faut croire en un système idéologique complet pour être en mesure de juger de sa position et de son identité dans le cyberspace. Je m'en suis rendu compte au début, lorsque mon idée était simplement d'essayer de convaincre les gens, par moi-même, des limites de ce que j'appelle la métaphysique et des moyens d'aller au-delà de la métaphysique. Cependant, comme je l'ai dit plus haut, j'ai sous-estimé le système métaphysique et le fait que cette structuration est une conséquence nécessaire de la pensée, un résultat du parasitisme de la pensée. Ainsi, même si j'en dis plus, tant que je le dis, cela conduira inévitablement à ce que toutes les théories que je dis soient comprises comme métaphysiques et fixes. Et ceux qui le comprennent et l'apprécient vraiment n'ont pas besoin d'un panneau indicateur et d'une "activité d'évitement". Ainsi, à cette époque, beaucoup de mes amis signaleurs avaient une mauvaise compréhension métaphysique de mes idées. J'avais peur que la décentralisation ne conduise à la naissance d'un cyberspace plus effrayant (bien sûr, je ne pensais pas à ce mot à l'époque, c'était juste une épiphanie). Et c'est dans cette peur que j'ai pris conscience que je devais écrire un livre transcendental qui nous conduirait tous à transcender le système métaphysique. Je me suis donc plongé dans la création de Witness to the Absurd. Les poteaux indicateurs ont alors été automatiquement dépossédés de leur pouvoir par mon décentrement. Donc je suis maintenant détaché de lui aussi. Détaché de ce cyber-sujet original que je voulais créer et de l'activité consistant à essayer d'utiliser ce cyber-sujet pour décentraliser la chose réelle dans le cyber-espace (comme la DAO n'a pas réussi à le faire). Toutefois, les panneaux indicateurs peuvent encore devenir une sorte d'organisation centralisée et construite. Car la société humaine est, là encore, essentiellement un processus de cyberification certaine. Les panneaux indicateurs sont donc un choc en termes d'organisation décentralisée, mais dans certaines conditions commerciales, ils sont porteurs d'espoir. Ou peut-être qu'à un moment donné dans le futur, sous un pouvoir centralisé externe absolu, elle peut encore former une synergie et devenir une organisation décentralisée basée sur la centralisation.

Un parti qui est vraiment capable de transcender le système métaphysique est précisément un parti qui est intrinsèquement vivant et émotionnel. Cela nécessite la capacité de traverser les trois cyberspaces. Dans ce cas, je pourrais aussi bien participer à la construction du socialisme. Et pour un parti marxiste, la question qui se pose est précisément la fonction transcendante du gouvernement que je souligne en ramenant les gens aux émotions de la vie. Plutôt que d'impliquer que le seul but du gouvernement est de gérer, contrôler et restreindre le peuple. Le parti marxiste doit présenter la structure de la métaphysique et construire la stabilité de la civilisation, et en même temps conduire le peuple au-delà de la structure fixe par l'éducation à une compréhension de la vie, du ciel et de la terre. C'est précisément ce que la philosophie chinoise exige de l'unité du ciel et de l'homme, et de la véritable signification de tout le ciel, le pouvoir divin donné au souverain (le Fils du Ciel). Et maintenant, nous n'avons atteint qu'un côté de la réalité dailleurs, et nous sommes allés trop loin dans le contrôle et la limitation, dans la construction du système, dans la création de l'illusion.

Par conséquent, la démocratie et l'égalité véritables ne peuvent naître dans des cyberspaces, des espaces économiques ou des espaces réels distincts. Il doit être présent dans tous les cyberspaces, partout. C'est précisément la raison pour laquelle il est particulièrement crucial de transformer d'une certaine manière les cyber-individus en personnes elles-mêmes. Dans le cyberspace, seules des activités d'égalité idéologiquement limitées peuvent exister. Il est visible qu'à l'avenir, dans le cyberspace, certains cyber-sujets affineront inevitablement leurs "activités d'égalité", développeront des mécanismes de récompense symbolique idéologique, les associeront à la reconnaissance idéologique et à la distribution du pouvoir et du plaisir symbolique idéologique, et établiront un système de distribution de l'identité et du pouvoir au sein d'un cercle restreint. Il aurait pu appeler cela un système démocratique. Mais cette démocratie, parce qu'elle n'existe que dans le cyberspace, ne peut pas effectuer la même transformation réelle d'une fausse démocratie à une démocratie qui transcende véritablement le système métaphysique que la vraie. En d'autres termes, nous ne pouvons pas réaliser la cyberdémocratie et le leadership du cyberindividu uniquement dans le cyberspace. Il ne lui serait pas non plus possible de s'affranchir de la métaphysique dans le cyberspace. C'est la véritable raison de la fausse nature du système d'égalité du sujet du cyberspace.

À l'inverse, le système illusoire de la realpolitik, fondé sur le postulat

qu'elle est liée au cyberspace, peut être utilisée pour aider et guider les gens à mettre en œuvre la démocratie dans tous les sens du terme, car la réalité contient de nombreux éléments émotionnels et incertitudes. La technologie de l'internet peut également être utilisée pour autant qu'elle serve de base à la réalisation de la démocratie populaire sans transformer les gens en cyber-individus. Par exemple, l'internet est utilisé pour stabiliser la surveillance de la bureaucratie, pour remplir la fonction de contrôle démocratique et pour apporter les conseils émotionnels authentiques du peuple à la bureaucratie fixe. De même, un système démocratique qui inclut la transcendance hors des structures fixes peut être établi si le cyber réseau est simplement utilisé comme un espace réel, un outil de transmission des émotions. Nous pouvons donc couvrir les grands artistes, les grandes figures littéraires du cyberspace, et ainsi identifier les nomades parmi eux, en leur donnant le pouvoir divin de diriger véritablement le peuple et, en outre, de réaliser un système véritablement démocratique. Vu sous cet angle, le cyberspace est une opportunité, et il est difficile de réaliser cet accès démocratique sans cyberspace, en s'accrochant à un système de réalité et d'illusion économique. Bien sûr, de nombreux détails entrent en jeu, ainsi qu'une meilleure approbation des différents cyberspaces. Nous en discuterons plus en détail ultérieurement.

1.2.6 Pièce jointe : [Macro Cybernétique] Sur la justice de la cybernétique

La cybernétique est une science clivante qui maintient la régulation de la tension par la pratique. Cela signifie que si l'étude de cette discipline pratique n'est pas fondée sur un départ de la métaphysique, elle conduira inévitablement à sa mauvaise interprétation comme une nouvelle doctrine de la construction du cyberspace et à la formation d'une activité plus profonde de multiplication du cyberspace. C'est tout le contraire de ce pour quoi nous l'étudions. Tant que l'on ne reconnaît pas profondément la constitution de la structure de la pensée, tant que l'on n'est pas libéré de la nature parasite de la pensée, l'étude de la cybernétique est un pêché, et elle est vouée à être mal comprise, constituant ainsi un système d'illusions plus profond. C'est pourquoi je me

suis d'abord plongé dans l'écriture de Témoins de l'Absurde avant d'écrire sur lui. Ce n'est qu'une fois le travail sur le Témoins de l'Absurde achevé que j'ai pu parler avec confiance de la cybernétique et discuter des détails de la réglementation de cette discipline pratique. C'est également lorsque le témoignage de l'absurde est complet que la justice de la cybernétique peut être appréciée plutôt que d'être comprise à tort comme une sorte de justice métaphysique.

La source de la droiture de la cybernétique est en fait assez simple. C'est que l'illusion créée par le cyberespace comprime en couches les nombreux sentiments complexes et les connotations profondes. Plus on s'enfonce dans le cyberespace, plus les sentiments et les perceptions deviennent insensibles et homogènes. Plus l'illusion du cyberespace est superposée, plus elle lie le potentiel de chacun. La profondeur des personnes dans le cyberespace est inversement proportionnelle à leur potentiel. Par conséquent, nous avons besoin de la cybernétique pour révéler le cyberespace, et de plus, nous avons besoin de la cybernétique pour compléter la réglementation pratique du cyberespace afin d'amener les gens à transcender la profonde illusion. C'est la source de la justice de la cybernétique.

C'est précisément parce que la cybernétique tire sa justice de la réalité que le monde réel donne aux gens. Et cette réalité est ouverte et encore moins régulée. Il est donc particulièrement important de noter que la régulation du désir dans la cybernétique n'est que la régulation du désir dans le cyberespace, et qu'elle est aussi la régulation de ceux qui sont dans le cyberespace. Pour l'individu cybérnétique dans le cyberespace, il est nécessairement attaché à la nature structurée du cyberespace, et ses désirs symboliques sont précisément les désirs monstrueux qui sont restreints et malaxés ensemble dans cette structure. C'est également cette caractéristique qui nous permet de la réguler. On peut s'interroger sur la justice de la réglementation du cyberespace en se demandant si cette réglementation priverait de plaisir ceux qui sont profondément impliqués. Mais c'est en fait parce qu'il n'y a pas d'appréciation du fait que les humains doivent vivre sous une sorte de cybernétique pour pouvoir ressentir du plaisir. Il n'y a pas non plus d'appréciation profonde de la raison pour laquelle la société humaine est elle-même cybérnétique. Ce que la cybernétique doit faire, c'est changer l'approche cybérnétique de la gestion et de la restriction en une approche de régulation. C'est précisément la raison pour laquelle le cyberespace est traité comme une réglementation, et non comme un

contrôle, une gestion ou une restriction. Cette réglementation est comme la façon dont nous traitons le métaphysicien, un métaphysicien qui se sent confiant et heureux parce qu'il est profondément impliqué dans une théorie métaphysique de l'auto-accomplissement. Il serait douloureux de lui permettre de s'en transcender. L'objectif de la réglementation réside dans l'orientation dans ce cyberspace. A cet égard, pour les cyber-individus, la régulation de leurs désirs symboliques est faisable et cohérente avec leur plaisir, car elle ne les oblige pas à ressentir trop de douleur. Il les guide et leur permet de choisir leur propre voie. Mais la clé réside dans l'autre facette de ce règlement, qui leur donne l'occasion de transcender leurs plaisirs symboliques. C'est là le véritable objectif et la difficulté de la réglementation. D'une part, il ne faut pas que les cyber-individus acceptent trop vite la richesse du monde réel, ce qui les rendrait trop misérables ; d'autre part, il ne faut pas qu'ils s'adonnent trop au désir symbolique, ce qui les rendrait complètement contrôlés par le cyberspace et détachés des gens. Cela entraîne un danger pour le monde réel. C'est le noyau de ce que la réglementation essaie également de faire. C'est-à-dire que le véritable objectif de la régulation est le maintien de cette tension. Et l'objectif superficiel fait croire qu'il s'agit du contrôle du désir. Il s'agit en fait d'un malentendu. Pour quelqu'un qui se trouve au-delà du cyberspace, la réglementation ne lui apporte rien. Nos sentiments dans la vie réelle ne peuvent être perdus et saisis. Ils peuvent encore moins être comptés ou réglementés. Le paradoxe humain rend ici notre régulation possible : pour l'individu cybernétique, qui est dans le cyberspace, la régulation est possible ; et quand on transcende le cyberspace, on est complètement au-dessus de cette régulation et on ne peut pas l'apprendre. Ainsi, la régulation des désirs symboliques et de consommation dans le cyberspace est toujours juste et correcte.

L'argument sur le point ci-dessus est un argument philosophique, que j'ai abordé dans le témoignage de l'absurdiste, et si l'on souhaite un exposé plus approfondi, on peut se référer à *The Age of Cyberpunk* pour une discussion de cette question du point de vue du développement historique. Cependant, cela ne répond pas à l'expérience historique de la terre. Au contraire, si l'on veut examiner la justice de cette réglementation dans une perspective macroscopique cyberspatiale. Ensuite, il faut distinguer l'impact de la globalisation sur la sphère économique afin d'accéder aux manifestations de cette globalisation dans le cyberspace. Au sein de la cybernétique, elle est examinée dans le

contexte des héritages historiques. Cette géodésique peut-elle ramener le système fantasмагorique du cyberespace dans le monde réel ? Comment a-t-il volé l'incompréhension de la géodésie comme une sorte de pensée économique fortement agraire. Quel est le noyau de la pensée économique fortement agraire qui transcende le cyberespace ? En définitive, sous quelle forme cette terreur d'estint est-elle la constitution du cyberespace dans le cyberespace symbolique, et comment est-elle incomprise par les cyberindividus dans le cyberespace en tant que théorie ? Cet examen du reagriculturalisme de l'économie semble être une question d'histoire macroéconomique, mais il s'agit en fait d'une anticipation de la possibilité de mal comprendre le cyberspatialisme, dont le but est d'une part d'examiner la relation entre géodésie et cyberespace à travers le cyberespace de l'économie. Mais en fait, il s'agit d'un "tir de précaution" pour les recherches futures sur la cybernétique et la métaphysique de la régulation de la cybernétique. Nous espérons que le processus de complication de cette structure spatiale sera reconnu et que, grâce à cette "précaution", il n'interférera pas avec le travail pratique de la cybernétique. Ainsi, le contenu sera peut-être dirigé vers la pratique elle-même, vers l'absurde.

En histoire économique, on parle généralement de la France du XVIII^e siècle comme de l'incarnation de l'agrarianisme, représenté par Quesnay. Mais en fait, le véritable "agrarianisme" a été acquis à partir de la compréhension la plus primitive de la nature et de la terre. Dans la Grèce antique, l'"agrarianisme" du peuple se rapprochait de ce que la terre elle-même contenait.

Pour Xénophon, "l'agriculture est la mère et la nourrice des autres arts, car lorsque l'agriculture est florissante, tous les autres arts le sont aussi ; mais lorsque la terre n'est pas tombée en décadence, les autres arts de ceux qui travaillent sur ou hors de l'eau seront dans un état périlleux."² C'est le caractère inclusif de la terre que Xénophon exprime ici. C'est aussi la réalité naturelle qui est la plus proche de l'ouverture à la vérité. Xénophon souligne que toute compétence qui s'exprime dans l'esprit humain doit avoir ses racines dans l'agriculture. Sans l'abri de la terre, toute autre compétence serait en péril. Les compétences sont le "cyberespace" que l'esprit humain exprime sous le pouvoir de l'esprit. De

² Xénophon, *Traité économique*, Le revenu d'Athènes, Commercial Press 1981, p. 18.

même, l'attitude de Xénophon vis-à-vis de l'indépendance des arts extérieurs est négative, car il pensait que sans le soutien de l'agriculture, le développement des arts s'effondrerait également. Cette attitude était courante chez les Grecs de l'Antiquité. Aristote était tout aussi négatif à propos de l'économie. Il considérait que l'enrichissement était contre nature et s'opposait au commerce dans la recherche de la richesse monétaire et, surtout, à l'usure. En fait, si Aristote s'est opposé à l'économie, c'est précisément parce qu'il s'est opposé au cyberespace qu'elle avait créé. Il était déconnecté de l'espace dans lequel les gens vivent et manquait la terre.

"Il y a deux façons de gouverner (s'enrichir), l'une est la partie liée à la gestion du foyer (agriculture, élevage, vin, chasse) et l'autre se réfère aux compétences liées à la vente de biens (commerce). Le premier est un moyen louable d'obtenir des richesses des plantes et des animaux de manière naturelle et nécessaire. On reproche à ce dernier d'être changer au détriment des biens d'autrui pour son propre profit, ce qui n'est pas naturel mais répréhensible. Quant au prêt d'argent [une forme extrême d'enrichissement développée par le trafic] - qui est encore plus odieux - il y a un dégoût justifié pour le prêt d'argent, qui ne profite plus du processus de transaction, mais de la monnaie qui le madame. L'argent est invoqué pour faciliter les transactions, et le prêteur va jusqu'à forcer l'argent [à être le père de] la multiplication. De toutes les méthodes pour s'enrichir, le prêt d'argent est en effet la plus contre nature."³

Les objections d'Aristote à l'encontre des marchands qui gagnent leur vie en faisant des affaires peuvent être considérées comme fondées sur le fait qu'ils ne sont pas conformes à la nature et qu'ils sont basés sur des mensonges. Et ce sont les conséquences de l'acte de faire des affaires, qui sert de médiateur entre les personnes et les choses. Le commerçant est, pour ainsi dire, la première génération dans l'histoire de l'humanité à émerger qui peut placer le moyen de subsistance de sa vie entièrement dans le cyberespace. En termes de relations topologiques, il est isomorphe à l'actuelle cyber-autoédition, qui place également son gagne-pain entièrement dans le cyberespace profond.

³ Aristote, *Politique*, The Commercial Press, 1981, pp. 31-32.

C'est précisément pour cette raison qu'Aristote s'oppose à cette violation de la nature. La raison fondamentale en est que les affaires sont séparées de la terre, alors que la richesse et la réalité de la vie ont une connotation véritablement ouverte. Il est donc naturel de comprendre pourquoi Aristote étais encore plus opposé au prêt d'argent en tant que tel, aux taux d'intérêt et autres formes contre nature de multiplication des richesses. Car ils créaient plus profondément le système fantastique du second cyberspace. On pourrait dire que le passage de l'argent au prêt a été un grand pas en avant pour le deuxième système illusoire. Aristote discute également des raisons qui rendent l'échange des choses possible. "Apparemment, l'échange existait avant l'argent, car il n'y a aucune différence entre l'échange de cinq lits contre une maison, ou l'argent pour lequel cinq lits valent." ⁴C'est exactement la formule dont nous avons parlé précédemment ① , ② , ③ C'est également la formule d'échange dont

Marx a parlé dans le premier chapitre du volume 1 du Capital. Aristote a vu que "sans équivalence il ne peut y avoir d'échange, et sans commensurabilité il ne peut y avoir d'équivalence"⁵, c'est-à-dire que dans cette équivalence il y a quelque chose de plus riche à échanger (le concept de "commensurabilité" dans la Grèce antique signifie précisément ce qui est échangé au profit de l'équivalence). (la notion de "généralisation" dans la Grèce antique signifiait précisément que l'on mettait quelque chose sur le même plan que quelque chose d'autre). Il s'agit de l'émotion humaine, dont la source est la non-cyberspatialité de la vie humaine, le caractère terrestre, c'est-à-dire la partie de l'être humain qui s'est détaillé.

Il est clair que même au-delà de la deuxième illusion, les penseurs avaient déjà découvert la fausseté de cette structure. Cela a conduit à des idées économiques qui apparaissent aujourd'hui comme un "agrarianisme lourd". Cependant, les théories de l'Ancien Monde attribuaient souvent cet "agrarisme" à l'importance accordée à l'agriculture dans les sociétés de classes esclavagistes en raison de la productivité. L'accent mis sur la terre était destiné à limiter la survie des esclaves afin d'assurer la domination des propriétaires terriens et des élites des cités-

⁴ Cité dans The Complete Works of Marx and Engels, vol. 13, People's Publishing House, édition 1962, p. 58.

⁵ Cité dans The Complete Works of Marx and Engels, vol. 23, People's Publishing House, édition 1962, p. 74.

États. Ce malentendu sur le caractère terrestre existait dans la Grèce antique, mais cette vision n'est-elle pas elle-même un système d'illusions linguistiques et théoriques qui analyse le riche monde social et vivant comme un objet ? Tant dans la Grèce antique qu'à l'époque où nous vivons, il y a ceux qui considèrent cette théorie comme une loi nécessaire de la société de l'époque. En soi, cela a été séparé de la vie, du sentiment individuel, et pas vraiment de la vie à ce moment-là. Il est déjà un système médiatisé du cyberspace.

Il est intéressant de noter que l'accent mis par Xenophon sur l'agriculture, citée ci-dessus, est l'inscription même du lourd agraire du XVIII^e siècle qu'est Quesnay dans son propre ouvrage majeur, *Le tableau économique*. C'est également Quesnay qui a développé un système théorique de l'agrarianisme lourd qui a façonné le cyberspace théorique de l'agrarianisme lourd. Toutefois, il contient de nombreux éléments qui permettent d'apprendre pleinement les idées de la cybernétique. Il promeut en quelque sorte une régulation globale siège de l'espace économique. Mais encore une fois, la théorie de Quesnay a inevitablement été mal comprise comme un système théorique qui parle au nom du féodalisme ou de la bourgeoisie émergente.

La pensée économique agraire de Quesnay est fondamentalement basée sur le concept d'"ordre naturel". Cependant, ce concept d'ordre naturel comporte deux dimensions différentes à sa base. C'est-à-dire, deux distinctions naturelles. Cette distinction est précisément celle que j'ai évoquée plus haut : la nature première est celle sur laquelle nous n'avons aucune prise, celle qui est imprévisible et infiniment contingente. La seconde nature, en revanche, est la nature connue en tant qu'objet, une nature qui a été médiatisée. Il s'agit donc de la nature dans le cyberspace telle que théorisée dans le langage. C'est chez Hegel que la distinction entre ces deux natures a été faite pour la première fois. Schmidt a un jour développé ce point : " (Hegel) parle du monde matériel, de la première nature, qui existe en dehors de l'homme, comme d'une chose aveugle et sans conception. " Et "lorsque le monde de l'homme se forme dans l'État, dans le droit, dans la société et dans l'économie"⁶, il parle de "seconde nature".

C'est l'ambiguïté de la distinction entre ces deux couches de la nature qui conduit ici à la nature contradictoire de toute l'idée

⁶ Schmidt, Le concept de nature chez Marx, p. 33.

d'agrisme lourd de Quesnay. D'une part, l'ordre naturel de l'agraire lourd serait compris par eux-mêmes comme les lois structurelles du cyberespace. D'une part, l'ordre naturel agraire lourd serait compris par eux-mêmes comme les lois structurelles du cyberespace, et comme ayant une certaine régularité objective ; "il est évident que la nation doit être guidée par les lois générales de l'ordre naturel qui constituent la gestion la plus parfaite"⁷ "ce n'est que par leur propre sagesse et leur association mutuelle, tout en suivant ces lois naturelles, que les hommes peuvent obtenir l'abondance de richesses qui leur est nécessaire". "La violation de la nature est la cause la plus commune et la plus générale du malheur, du mal réel".⁸ D'autre part, ils considéraient cet ordre naturel comme proche de la vie, comme donné par Dieu, et ne devant pas être saisi. Par exemple, il dit : "L'homme n'est pas du tout le créateur de ces règles qui peuvent régler les phénomènes naturels et le travail humain (qui, avec les forces de la nature, contribuent à la reproduction des richesses dont les hommes ont besoin)"⁹ Quesnay se méprend lorsqu'il croit que ce créateur non régulé est le caractère de la loi. Mais en fait, il s'agit d'une seconde nature résultant des limites de la pensée humaine. Et en réalité, ce qu'il essaie de décrire est le Dieu que Quesnay a essayé d'exprimer. L'idée que Dieu a créé cette seconde nature.

On court ainsi le risque d'une métaphysique, voire d'une hybridation de la pensée de Quesnay. Car quand on met en doute son objectivité, il dit que cet ordre naturel est une "seconde nature" avec des lois, qu'il est régulier. Pourtant, lorsqu'ils ont dû défendre les émotions individuelles, ils ont dû se défendre contre ceux qui accusaient son ordre naturel d'être divorcé de la vie réelle et d'être une théorie bourgeoise. Lorsque Quesnay a dû gagner le soutien de l'aristocratie féodale et des sectes chrétiennes, il a pu revenir à la "première nature" en tant que nature donnée par Dieu, insaisissable. Et que l'objectivité manifeste dans la seconde nature est précisément ce que Dieu a donné. Ainsi, avec cette construction théorique, la théorie économique de Quesnay a en fait été systématisée métaphysiquement. Cependant, on y trouve des contradictions concernant l'ordre naturel. Les générations suivantes ont donc accusé Quesnay de penser qu'il parlait au nom du système féodal et qu'il apportait un soutien théorique à un système

⁷ Selected Economic Writings of Quesnay, The Commercial Press, 1981, p. 332.

⁸ Selected Economic Writings of Quesnay, Commercial Press, 1981, pp. 401-402.

⁹ Selected Economic Writings of Quesnay, The Commercial Press, 1981, p. 298.

¹⁰ Selected Economic Writings of Quesnay, The Commercial Press, 1981, p. 401.

social fédéral ; mais ce qui était réellement établi était la doctrine théorique de la première nature. La première, précisément en raison de la conception que Quesnay se fait de la première nature. Il pouvait utiliser cette nature pour convaincre les monarques avec un soutien religieux. Cette dernière, par contre, est la compréhension de Quesnay de la seconde nature, et Quesnay saute à plusieurs reprises entre la première et la seconde nature, toujours sous la forme de la dialectique. C'est la spirale entre le réel (première nature) et l'esprit absolu extérieurisé (seconde nature) qui est la dialectique même de Hegel. En tant que tel, il est extrêmement bourgeois par nature.

De même, c'est précisément parce que la nature naturelle et première d'un cyberspace est en opposition et en unité que se manifeste ici le mercantilisme. L'agriculture s'oppose donc nécessairement à la conception mercantiliste qui accorde une importance excessive à l'argent. Pour Messier, partisan de Quesnay, "la richesse monétaire n'est rien d'autre que la richesse des produits qui ont été transformés en monnaie."¹¹ Car la nature première oblige le mercantilisme à revenir à la nature terrestre des choses. Ils mettent donc l'accent sur l'importance du produit, plutôt que sur celle de l'argent, qui n'est oisif que dans la deuxième illusion. Mais là encore, en raison de leurs propres constructions théoriques, ils ont dû confiner ce retour dans le cyberspace de la théorisation linguistique, se laissant ainsi entraîner par l'économie classique de cette dernière. Cela s'est également vu dans le mercantilisme, qui a exprimé l'importance de l'argent à partir du deuxième cyberspace et a ainsi identifié le deuxième cyberspace de l'autre côté, ce qui en fait une théorie complète. En fin de compte, le classicisme s'est appuyé sur les forces des deux, complétant une dialectique hébergée dans le second cyberspace pour former un système de théorie économique entièrement métaphysique. Elle constituait un ensemble de structures de pensées ascendantes, capables de s'auto-expliquer et de se suffire à elles-mêmes. Il s'agit de la déclaration finale de l'achèvement théorique complet du deuxième cyberspace.

L'histoire du deuxième cyberspace nous donne un bon aperçu. De cette manière, nous pouvons examiner et même prétendre les débats qui auront lieu dans le troisième cyberspace. Tout d'abord, il existe deux é

¹¹ Cité dans The Complete Works of Marx and Engels, vol. 23, People's Publishing House, édition 1972, p. 150.

coles de pensée sur le cyberspace : ceux qui pensent que le cyberspace est faux et qu'il faut mettre l'accent sur les réalités du monde réel, et ceux qui voient d'un bon œil les dérives et les libertés qu'offre le cyberspace. Pourtant, ces deux écoles de pensée ne sont-elles pas une sorte de cyberspatialisation ? En d'autres termes, la source de la justice dans le cyberspace sur laquelle je mets l'accent - le caractère terrestre - est inevitablement mal comprise par les deux parties de l'argument, qui y voient un accent métaphysique. C'est-à-dire l'idée que la terre doit souligner un retour au monde réel, comme le souligne l'agriculture lourde. De même, il existe une autre division structurée de la terrestrialité, comme la distinction entre première nature et seconde nature. C'est-à-dire un traitement métaphysique de ce caractère terrestre, comme dans le cas du ré-agriculturalisme. Peut-être certains comprendraient-ils mal la régulation de la cybernétique de la même manière qu'ils accusent Quesnay : ("Quand on mettrait en doute son objectivité, on dirait que cet ordre naturel est une "seconde nature" avec des régularités, des lois. Pourtant, lorsqu'ils doivent défendre les émotions de l'individu, se défendre contre ceux qui accusent leur ordre naturel d'être divorcé de la vie réelle et d'être une théorie bourgeoise. Lorsqu'il veut gagner le soutien de l'aristocratie féodale et des sectes chrétiennes, il peut revenir à la "première nature" comme nature donnée par Dieu et insaisissable"). Ils diront : "Lorsque nous mettrons en doute son objectivité, vous ferez remarquer que la réglementation du cyberspace est conforme aux lois du cyberspace. Ainsi, vous obtenez le soutien de quelques cyber-individus. Lorsque vous voulez gagner le soutien des autorités gouvernementales dans le monde réel, vous pouvez alors dire que le cyberspace doit défendre de ce que vous appelez la terre, du monde réel. N'est-ce pas du relativisme de votre part que de faire des sauts de côté répétés comme cela ? Vous n'êtes pas en train de sauter le pas ? Et pourquoi la réglementation du cyberspace doit-elle revenir à la réalité ? N'est-ce pas, en fin de compte, toujours une lutte pour le pouvoir, ou bien cela revient-il à la dialectique hégelienne ? Alors pourquoi ne pas utiliser la dialectique hégelienne pour expliquer la justice du cyberspace ? Le véritable contrôle n'est-il pas le même Staline qui a créé un cyberspace dans le cyberspace ? Alors pourquoi ramener les gens du Cyberspace à la réalité ? Ne serait-ce pas plutôt une mauvaise façon de contrôler le cyberspace ? Alors, d'où vient la justice de votre modération ? S'il n'y a pas de justice, pourquoi réglementer ? Pourquoi ne pas laisser le cyberspace libre de se développer ?"

Le plus gros problème de ces interrogations, cependant, est qu'elles ne peuvent pas vraiment parler de la terrestrialité en dehors du cyberspace. En d'autres termes, ils verront toujours la géodésie comme un objet, et dès que cette objectivation sera achevée, ils pourront la faire entrer dans le cyberspace théorisé. La métaphysique du concept de géodésie est achevée. C'est précisément le problème de la métaphysique héritière. Dans cette problématique, les théoriciens rencontreront toujours les limites de la structure de la pensée. Ils existeront donc éternellement en tant que théoriciens. Dans leur cyberspace, il peut leur donner la symbolisation du cyberspace à volonté. Étiqueter la réglementation du cyberspace avec diversismes. Par exemple, c'est une idéologie petite bourgeoisie, par exemple c'est un système théorique qui a été coopté par le gouvernement est une bureaucratie. C'est de la violence. Ou encore que cette régulation du cyberspace est une tentative de restauration du système fédodal, qu'elle va à l'encontre du développement de la société, qu'elle est un régrogradisme pur et simple, etc. Parce que la compréhension de la terre objectivée est exactement ce que fait l'individu Cyber théorique, la terre devient une conscience de petit paysan, et donc une petite bourgeoisie. Et parce qu'"il met l'accent sur la terre, il est aussi fédodaliste, parlant au nom du système agraire fédodal. Et parce qu'il met l'accent sur la terre et l'agriculture, il est traditionaliste et régrograde, tentant de faire reculer l'histoire." Lorsque la terre est mal comprise et que la cybernétique est traitée comme une théorie dans le cyberspace, elle est inevitablement entraînée dans de tels arguments métaphysiques. Et ainsi, au milieu de la cybernétisation sans fin, les querelles sans fin continuent. C'est très dangereux.

Tout comme l'agorisme et le mercantilisme sont des malentendus d'eux-mêmes. Une partie de ceux qui pensent comprendre la terre et qui semblent être les partisans de cet article resteront embourbés dans de tels arguments métaphysiques. Ils seront pris dans le processus de cyberification de la géodésie, et ils soutiendront, comme le fait l'agriculture lourde, que la cybernétique tire sa justesse réglementaire de la réalité du monde réel, or cette réalité est déjà une réalité métadiatisée. Et ce n'est en aucun cas la justice elle-même. Ainsi, ils feraient effectivement des bonds réputés dans le cyberspace pour obtenir leur statut, comme les cybernéticiens les accusent de le faire. Ainsi, toute la justice de la cybernétique est au contraire complètement dissoute par une telle cyberification métaphysique. Ce danger est précisément l'objectif que je poursuis en écrivant cet article. Je dois d'abord donner

cette précaution au lecteur.

Ainsi, j'adopte ici une perspective macro cybernétique au cœur de l'histoire en analysant la cyberification de l'agriculture lourde. La source de la véritable justification cybernétique est révé�ée. Il ne dépend pas d'aucune théorie de la terre. La terrestralité est la terre elle-même. Cette droiture ne s'acquiert en aucun cas par une discussion. Elle vient de l'intérieur de la terre indicible. Par conséquent, la véritable justice réside dans la pratique. C'est pourquoi je dis que la cybernétique est un véritable apprentissage pratique et non une discipline ("apprentissage" de la cybernétique n'est pas une "logy-discipline" mais un "apprentissage" comme le souligne la philosophie chinoise). En d'autres termes, la discussion de la justice de la cybernétique est, en fait, un retour nécessaire au témoignage de l'absurde. Sa justice vient d'elle-même. Et ceux qui en sont conscients doivent toujours être attentifs au danger de la théorisation de la cybernétique - de la cybernétisation accrue de la vie terrestre.

La cybernétique est une discipline dangereuse, car s'il veut étudier le cyberspace, il ne peut que s'y enfoncer. Et être profondément impliqué, c'est être facilement pris dans le parasitisme de la pensée à tout moment. Et ainsi se laisser entraîner dans des arguments métaphysiques sans fin. Ils continueront à cybernétiser tout ce qui est complexe par le biais de la fausse constructivité du cyberspace. En cela, n'est-ce pas la justice elle-même pour la modération du Cyberspace ? Dans l'ici et maintenant, dans le moment, dans l'instant, est la justice de la véritable régulation cybernétique. Car l'individu théorique cybernétique ne peut pas comprendre ce moment de la pratique. Pour cette raison, le contrôle cybernétique doit être un contrôle tacite qui transcende le cyberspace lui-même. Dans ce règlement, il n'y a pas d'explication, pas de théorie. Elle provient uniquement du caractère sacré du cyberspace le plus transcendant. C'est précisément ce qui est présent dans toute pratique. C'est la descente dans le sacré.

Enfin, il n'y a pas de cybernétique, tout est art de la performance pratique.

Chapitre 2 Le corps principal du Cyber

2.1 Le corps principal du Cyber

La première chose qu'il faut souligner encore et encore est que l'objet de l'analyse cyberspatiale et cybernétique est toujours la partie de la personne dans le cyberspace. Lorsque nous parlons d'un individu cybernétique, nous désignons la partie cybernétique d'une personne spécifique. Et si cette personne passe la majeure partie de sa vie à être dépendante du cyberspace, nous l'appelons tout simplement un cyber-individu. Aucun individu, je crois, ne peut exister dans le cyberspace aussi pleinement qu'une intelligence artificielle. À l'époque où j'ai écrit mon livre, tout le monde a le potentiel d'avoir une part de terre et une vie riche et colorée dans la vie réelle. L'objet de la recherche sur le cyberspace n'est jamais la personne concrète et insaisissable, mais la partie de la personne qui se trouve dans le cyberspace. Car seul l'être humain symbolisé peut être saisi par des mots.

Bien que la cybernétique soit la discipline qui analyse l'ensemble du cyberspace au sens large, dans le cyberspace, les différents systèmes illusoires ont la même forme structurelle et aussi des formes structurelles différentes. Les différents fantasmes ayant leurs propres caractéristiques et se trouvant à différents stades de convergence, certains d'entre eux peuvent être analysés ensemble en termes de structure. Toutefois, certaines d'entre elles ne sont pas totalement équivalentes. La raison en est que les différentes structures du cyberspace se trouvent à des stades de développement différents. Deuxièmement, ils ne se conforment à l'axiome 1 que dans le domaine de la définition, mais il y a aussi des parties insaisissables au-delà du domaine de la définition qui les affectent réellement. Il subsiste donc de nombreuses différences dans leurs structures. Ces différences dans le cyberspace ci-dessus signifient en même temps que la discipline est encore à l'état d'exploration. Par exemple, nous savons dans l'espace topologique que l'argent et le désir symbolique sont tous deux de la même structure. Cependant, il s'agit d'un point de vue macroscopique. Dans le détail, ils sont à nouveau différents

rents. Et cette différence est due au fait que le système du cyberspace dans lequel ils se trouvent se trouve à un stade de développement différent, et au fait qu'ils sont observés depuis des perspectives différentes. Encore une fois, par exemple, le désir symbolique a un équivalent général dans de nombreux petits collectifs, par exemple, dans les cercles où l'on discute de philosophie en ligne, cet équivalent général est le droit de parole ; cependant, ce désir peut très bien être mesuré dans d'autres cercles, comme un certain cercle de jeu, en termes de monnaie et de propriété dans le jeu. Le désir symbolique se manifeste dans le cyberspace comme une multitude d'équivalents généraux dans de petits collectifs, c'est-à-dire sous la forme de nombreuses monnaies. C'est différent du monde réel. Les petits collectifs du cyberspace sont désormais trop nombreux et une personne physique a très probablement des activités dans de nombreux petits collectifs du cyberspace. En conséquence, leurs désirs prennent tous les symboles au sein des différentes cliques comme leurs équivalents généraux. En d'autres termes, le cyberspace d'aujourd'hui a plus de "devises étrangères" que l'espace économique réel. Et chaque cyber individu détient une variété de "devises étrangères" différentes. C'est une conséquence du détachement complet du cyberspace de la réalité. Il est donc difficile pour les cyberindividus de changer leurs désirs dans le cyberspace, mais pas de les échanger contre de l'argent réel à travers l'espace. Elle reflète également le fait que le cyberspace d'aujourd'hui n'a pas encore véritablement formé un équivalent général totalement unifié dans sa phase primaire de développement. Dans l'espace économique réel, les seules personnes qui possèdent autant de devises étrangères sont peut-être les investisseurs économiques, les investisseurs du secteur financier, qui sont entièrement identifiés par l'espace économique et qui, comme le cyber individu, ne peuvent pas échanger l'équivalence générale des désirs dans l'espace économique en produits réels et en positions de pouvoir (l'investisseur financier ne reçoit pas toutes les devises sur ses livres, car il a besoin de faire échanger ces devises dans un second espace, il ne peut donc pas...). ne peut également acheter des biens et des positions équivalentes au nombre de ses devises, de la même manière qu'une personne dans le cyberspace ne peut acheter de l'argent réel). Dans le cyberspace, cependant, il est courant qu'il y ait plus de "devises étrangères" dans le cyberspace dans son ensemble que les individus ne détiennent plusieurs "devises étrangères". Par conséquent, l'étude du "change" dans le cyberspace est beaucoup plus complexe

que dans le monde réel. Cette différence entre les différentes cyberspaces est le résultat des caractéristiques des différents cyberspaces et doit être analysée plus en détail. On ne peut pas supposer arbitrairement que, puisque les gens ont les mêmes limites de pensée, on peut faire correspondre parfaitement tous les cyberspaces, dans le même temps linéaire. Cela violerait en fait le premier axiome du cyberspatialisme. Parce que, comme je l'ai dit, il y a des exceptions au cyberspace, des points paradoxaux de transcendance. Et ceux-ci ne sont pas dans le champ d'application du Cyberspatialisme, pourtant il tend à affecter le Cyberspace. Ces parties qui ne sont pas dans le cyberspace sont au contraire la clé pour déterminer les différences dans le cyberspace. Ce qui est en dehors du champ d'analyse du cyberspatialisme est précisément ce qui conduit au fait que les différents concepts qui le composent peuvent s'éclairer mutuellement, mais ne sont pas totalement équivalents. C'est aussi pourquoi les données, les formules et l'analyse du cyberspace fournies par le cyberspatialisme ne sont qu'une référence structurée. Il a besoin d'une approbation des sentiments humains et du champ plus large. La partie qui est saisie n'est qu'une référence. Dans ce qui suit, nous pensons à la contrepartie structurelle du concept de PIB dans un espace économique dans un cyber cyberspace, et de cette façon, nous illustrons le développement que les différences existent toujours entre les différentes cyberspaces.

Le désir symbolique fait référence au désir très structurel qui peut déjà être saisi dans le cyberspace. Cela signifie également que nous pouvons ressentir la somme des désirs symboliques dans cette structure par une certaine compréhension structurelle. Dans l'espace économique, cette expression de la somme monétaire de l'espace économique est ce que nous appelons le PIB, c'est-à-dire le produit national brut. En réalité, le PIB est un résultat statistique qui oblige à placer le premier espace et le second espace sous la même structure. Il répond aux données sur l'impact des différences idéologiques de la réalité sur l'espace économique. L'espace économique étant à la fois étroitement lié et détaillé du monde réel, une telle statistique est valable dans le cadre de l'idéologie. Pour l'espace économique, en revanche, il ne reflète pas des relations plus financières. Comme le PIB est le produit national brut d'un pays dans la vie réelle, il a neutralisé le processus de communication avec les pays étrangers d'une manière

structuré. Cette division du pays est toujours vouée à faire disparaître la partie de l'espace financier qui est complètement détachée de la vie réelle pour des raisons idéologiques. Même dans le deuxième espace, une telle distinction entre les pays n'est pas suffisamment développée. En d'autres termes, le concept statistique du PIB, qui apparaît comme une statistique de l'économie, n'est pas tant une structuration "stricte" de l'espace second sous une division idéologique, enracinée dans le monde réel plutôt que dans ce que nous comprenons généralement comme tel - un espace second d'une valeur de 1,5 milliard d'euros. statistiques. Il serait donc préférable d'analyser un désir symbolique dans le cyberspace en termes d'Etat. En effet, les règles du cyberspace ne sont pas divisées selon les états réels. Ils sont plutôt divisés en fonction d'un certain symbole reconnu par de petits collectifs dans le cyberspace. Par conséquent, si l'État veut comprendre et réglementer le désir symbolique dans le cyberspace dans son ensemble, il doit faire ce qui suit à l'intérieur de chaque petit cercle : 1. déterminer d'abord quel symbole est utilisé comme équivalent général du désir à l'intérieur du cercle cybernétique. 2. trouver ensuite un moyen de compter ce symbole. 3. compter ensuite les relations d'échange de désir qui se produisent lorsque ce cercle communique avec d'autres cercles. 4. arriver ainsi à une estimation générale du désir. 5. en agrégant les données de tous les cercles. Les données sont ensuite agrégées à travers tous les cercles pour former une statistique de l'échange de désir symbolique pour l'ensemble du réseau.

Mais cela n'a pas vraiment de sens. Car dans l'espace économique, le PNB est ancré dans le développement national. Il faut donc la comprendre d'une certaine manière. Et les valeurs d'échange symboliques d'un pays ne semblent pas être très significatives pour contrôler le cyberspace. En effet, la division par pays est intrinsèquement incompatible avec le cyberspace. On pourrait rétorquer qu'aujourd'hui, l'internet se distingue également par les pays. De nombreux pays ont mis en place des murs Internet. Cela a conduit à une division du cyberspace en fonction des pays. À cet égard, si de tels murs sont acceptés dans de nombreux pays, il est naturellement logique d'étudier les désirs symboliques des pays. Toutefois, à l'heure actuelle, la plupart des pays ne disposent pas d'un mur de contrôle pour l'internet et n'ont donc pas besoin de procéder à une sorte de division du pays. (On pourrait soutenir que le désir symbolique dans le cyberspace affecte l'espace économique, et que puisque l'espace économique est divisé

en pays, le cyberespace devrait également être divisé en pays. Ou peut-être est-ce l'incapacité à communiquer en termes de langue et de différences culturelles qui rend le pays de l'internet toujours pertinent. Pour cela, je pense qu'il suffit de traiter le pays, la culture et l'idéologie du petit collectif dans le cyberespace. Distinguer les attributs nationaux, transnationaux, idéologiques et culturels des petits collectifs permet de distinguer entre quels pays et civilisations leur impact sur l'espace économique doit être partagé. Plutôt que de comprendre le cyberespace en termes de pays, d'idéologie et de civilisation d'abord.

(Nous aborderons ce point plus en détail ultérieurement). Aussi, pour les pays qui ont déjà des murs. L'objectif de leurs murs n'est-il pas une simple forme de contrôle du cyberespace de l'Internet ? Si les discussions cybernétiques ainsi que la régulation étaient possibles, alors il n'y aurait pas besoin d'une telle régulation allant à l'encontre des lois du cyberespace, car elle serait au contraire préjudiciable à la régulation et au développement du cyberespace. La création du mur Internet est le résultat du fait que les gens du monde réel sont impuissants à contrôler le cyberespace et n'ont aucun moyen de faire face à l'idéologie du cyberespace, ils utilisent donc l'approche du monde réel et imposent des contrôles. S'il y avait eu des moyens plus sophistiqués, ce contrôle aurait naturellement été éliminé par l'histoire. Par conséquent, les quatre et cinquième des cinq étapes ci-dessus ne sont pas vraiment nécessaires. Même les trois premiers ne sont qu'une façon de comprendre le cercle du cyberespace. Cela ne peut se faire qu'avec une expression relative des données, et non une quantification absolue. Et, après avoir ainsi donné la priorité au cyberespace spécifique à un pays et l'avoir utilisé comme point de départ de la recherche, le point d'ancrage de l'analyse structurée n'est pas fiable. Au contraire, toute analyse structurée dans le cyberespace est nécessairement structurée par une certaine manière d'être à l'intérieur du cyberespace. Ce n'est qu'à partir du moment où une certaine forme de datafication au sein du cyberespace est accomplie que les résultats des données qui en découlent sont une saisie objective de la structure générative du cyberespace. Par conséquent, une analyse nationalisée obligatoire du cyberespace n'est pas nécessaire. Il est donc possible de comprendre que c'est la structure qui doit naître de la génération de structure dans le cyberespace afin d'obtenir une image plus précise du véritable flux de structure et d'analyse topologique. Cette structure, générée dans le cyberespace, doit naître

des cyborgs, en fait, c'est l'équivalence générale formée dans les cyborgs. Cependant, pour apprendre à l'ensemble du cyberspace, il est inevitable que cette équivalence générale dé passe le petit cercle et couvre l'ensemble du cyberspace, formant une véritable forme d'équivalence générale pour l'ensemble du cyberspace. C'est quelque chose qui n'a pas encore été développé dans le cyberspace d'aujourd'hui. (Au chapitre 3, nous pouvons dire que cette équivalence générale globale sera alors de la monnaie virtuelle).

Notre analyse du désir symbolique est donc ancrée dans le cyber-sujet, dans la coterie symbolique formée dans le cyberspace à examiner. Car il est générée par le cyberspace lui-même. Plutôt que d'être divisé par l'imposition de véritables réglementations spécifiques à chaque pays. Et les différences dans les sujets cybernétiques sont, en fait, très différentes de celles du second cyberspace. Nous devons donc tout d'abord tenir compte des différences parties du cyber-sujet et, en même temps, faire une distinction entre les cyber-sujets. Et cette distinction n'est qu'une manière d'ancrer l'espace, sans laquelle nous ne pouvons pas commencer notre discussion. (Nous pouvons également faire d'autres distinctions entre les cyber-sujets dans d'autres perspectives, et cette distinction multiple a pour but de décrire plus clairement les cyber-sujets, car l'une des caractéristiques du cyber-espace est la compression de la richesse en structures simples afin de maintenir la stabilité de l'espace).

La deuxième chose que je voudrais également préciser, c'est que ce que nous appelons le cyber-sujet n'existe pas tant que l'homme ne devient pas pleinement une intelligence artificielle, tant que les interfaces cerveau-machine ne réalisent pas l'esprit humain. Par exemple, le cyber-individu n'existe pas. C'est parce qu'il y a des parties de l'homme qui sont plus ou moins difficiles à saisir. Mais au contraire, chacun de nous est, en fait, un Cyber individu à nouveau. Car l'homme doit s'appuyer sur un système d'illusions pour constituer la subjectivité humaine, sinon il ne peut constituer la conscience et l'existence humaines. Le système de la première illusion dont nous parlons est l'illusion de la civilisation et de la société humaines. Lorsque je dis que la société est un système de première illusion, je rappelle constamment que la société est toujours une société humaine. Il ne s'agit pas d'un produit de la première nature. Tous les êtres humains doivent également dépendre de lui pour exister, sinon ils sont séparés de la civilisation humaine et ne sont pas reconnus par elle.

comme des êtres humains. Tous les êtres humains sont donc, au sens large, des cyber-individus. Lorsque je fais référence aux cyber-individus ci-dessous, je parle plutôt des cyber-individus qui sont des pendants du cyberspace. Parfois, il fait référence à des individus cybernétiques qui sont des pendants du second système illusoire de l'argent. Il est rare qu'il fasse référence aux cyber-individus au sens large. Par conséquent, les semi-individus et les non-individus se réfèrent à l'ensemble complémentaire de cyber-individus parmi toutes les personnes réelles. La personne qui consacre une plus grande partie de sa vie à la vie sociale et à la communication avec la nature.

Ainsi, le cyber individu a dans certains contextes une critique de la singularité de l'indulgence humaine dans le désir symbolique. Mais en fait, la force de cette critique ne peut pas être l'ensemble du cyberspace. Il diminuera au fur et à mesure que le système d'illusion diminuera. Ce ne serait pas non plus une critique de l'homme dans une civilisation sociale. Car c'est l'essence même de la vie humaine.

[Pièce jointe] Sur l'analyse de l'ancrage

L'analyse d'une structure qui se générée elle-même en permanence et qui est rhéologique en permanence, si elle est abordée avec une analyse de structure fixe, doit aboutir à un traitement chartre. Elle conduit inévitablement à la fixation de la structure rhéologique. Encore une fois, l'analyse sans fixation n'est pas possible. Nous devons donc refléchir aux méthodes passées d'analyse académique dans les sciences humaines dans une perspective plus élevée, ainsi que comprendre ces méthodes dans une perspective plus élevée et proposer des conclusions qui vont au-delà de la structure elle-même.

L'analyse de l'ancrage repose sur le principe de la prise de conscience de la structure de la génération et de la structure du flux. Ou plutôt, la différence entre l'analyse d'ancrage et l'analyse quantitative et qualitative traditionnelle réside dans cette prise de conscience. Il n'y a pas d'autres différences essentielles. Le quantitatif et le qualitatif, par exemple, visent tous deux à établir les fondements d'une théorie et à garantir ainsi des résultats analytiques objectifs. Il s'agit, dans la recherche scientifique, de la variable de contrôle. Cette approche de la recherche, qui établit le point de départ, peut en fait être considérée comme une sorte d'"analyse d'ancrage". Cependant, je suis réticent à les qualifier de vé

ritable ancrage. C'est parce qu'ils ne s'appuient pas sur une prise de conscience de la structure rhéologique et de la nature de terre ouverte d'une mise à la terre.

La statistique traditionnelle est très primitive dans son "ancrage", en ce sens qu'elle saisit les objets en faisant abstraction de points issus de nombreuses expériences (c'est-à-dire l'abstraction et la généralisation). Cependant, ce processus d'abstraction est en fait déjà limité à des points par la pensée. Par conséquent, son degré d'émasculation est le plus élevé. L'apprehension du réel est au plus bas. Bien sûr, l'analyse statistique contemporaine n'est plus aussi simple ; elle contient déjà une partie de la capacité à gérer l'ambiguïté, ce qui a été réalisée en partie grâce aux développements des mathématiques. En fait, il existe déjà une conscience des structures au-delà de la structure, ou des structures rhéologiques. Cela n'entre pas dans le cadre de ce que j'appelle les statistiques traditionnelles.

Les analyses quantitatives sont fondamentalement un développement de cette approche "d'ancrage" des statistiques traditionnelles. Mais les données dont ils ont besoin ne sont pas présentées sous forme de points individuels. Ils doivent plutôt être présentés comme des lignes pour former une chaîne logique. En d'autres termes, l'analyse quantitative est l'interprétation des données telles qu'elles apparaissent dans les statistiques. Les conclusions de cette interprétation dépendent de l'idéologie de la personne. Mais les chercheurs qui utilisent l'analyse quantitative ne découvrent pas, et encore moins n'admettent, que leur approche "quantitative" n'est en fait pas du tout objective. Les questions idéologiques ont déjà imprégné leur recherche en premier lieu et ont donc influencé les résultats de leur analyse. Cela les a conduits à neutraliser inconsciemment l'objectivité de leurs recherches afin de parvenir à certaines fins (et cette recherche axée sur les fins est une manifestation de leur infiltration idéologique) et à formuler des conclusions qui sont depuis longtemps conformes aux leurs. En d'autres termes, ils ne font qu'utiliser les données pour se conformer à eux-mêmes. Ce traitement préalable des données, qui remonte à loin, se manifeste aussi par des mots, sous la forme de définitions communes aux sciences humaines. Ils comprennent les définitions comme une sorte de structure fixe, qui n'est en fait pas différente des données fixes, déjà neutralisées idéologiquement. Car les définitions elles-mêmes étaient inscrites dans l'idéologie des peuples les plus anciens.

Cependant, si le chercheur utilisant l'analyse quantitative ne voit pas

la n'est pas à une interprétation plausible des données, n'insiste pas sur une définition parfaitement adaptée et n'agit pas comme un dogmatique des définitions, mais poursuit uniquement la fonction d'ancrage des définitions. Alors, cette omniprésence idéologique ne tiendra pas. C'est donc l'étape elle-même du traitement des données et des définitions qui est la clé de l'analyse quantitative. En d'autres termes, c'est le chercheur lui-même qui est la clé de la recherche quantitative.

L'analyse qualitative cherche également à expliquer l'expérience acquise. Contrairement à l'analyse quantitative, l'analyse qualitative ne cherche pas à expliquer la récurrence de l'expérience, ni à expliquer l'expérience elle-même. Elle cherche plutôt à analyser et à expliquer la différence (différentiel) qui découle de l'objet d'étude. L'avantage est que l'analyse de la différence conduit à des explications de plus en plus complexes, à une compréhension plus profonde des structures et à des chaînes logiques plus complexes. Contrairement à l'analyse quantitative, l'analyse qualitative est moins abstraite et moins générale que l'analyse quantitative, et nécessite une interprétation et une saisie constante de l'objet par l'individu. Cependant, dans l'analyse qualitative, nous donnons également naissance à une voie vers la complexité. C'est-à-dire qu'en analyse qualitative, la compréhension de l'objet devient de plus en plus complexe et riche. Et ainsi la structure devient de plus en plus complexe. Cela permet d'apprehender l'ensemble de la structure. Lorsque cette structure complète est réalisée, le problème de la faible universalité de l'analyse qualitative par rapport à l'analyse quantitative disparaît. Car il a déjà été puisé toute la gamme des possibilités structurelles. Cependant, il s'agit en fait d'un pas en avant vers la métaphysique et cela ne relève pas du domaine de la science. En d'autres termes, si le chercheur qui adopte l'analyse qualitative a toujours l'intention d'essayer d'obtenir une universalité structurelle complète à travers la recherche analytique qualitative, alors ce qu'il doit obtenir, c'est la dialectique hégelienne. C'est un véritable métaphysique qui est sûr d'être atteint. L'idée est que l'analyse qualitative doit s'en tenir à l'analyse de la différence et ne pas tendre vers de tels universaux. Maintenir ce processus de capture de la différence, cependant, est en fait une complication structurelle de la transcendance. Dans la différence entre le point et le point, la ligne se révèle, dans la différence entre la ligne et la ligne, la courbe se révèle, et ainsi la dialectique se révèle, et

ainsi la structure du flux se révèle, le corps plus large de la structure se révèle. En fin de compte, la présence de la méthode d'analyse de l'ancrage est achevée. En d'autres termes, la méthode d'analyse des ancrages est dérivée de l'analyse qualitative. Cependant, c'est le chercheur lui-même qui détermine réellement l'analyse qualitative.

Prenons l'exemple du travail sur le terrain. Si le chercheur comprend le travail de terrain comme un simple traitement de l'expérience collective (pour rester dans le sujet), alors il adopte en fait une approche positiviste de l'analyse quantitative. Si le chercheur a une compréhension plus profonde du travail de terrain, il le comprend comme la recherche d'une nouvelle structure logique linéaire dans la différence pour expliquer l'existence de la différence (rester sur la ligne). Sa conception du travail de terrain est linéaire-logique. Lorsque, par exemple, le chercheur transforme la différence dans l'objet d'étude en une analyse structurelle de l'ensemble du domaine (en restant sur la structure en spirale), le travail sur le terrain devient une méthode de collecte dialectique. Plus tard, si le chercheur comprend le travail de terrain comme une expérience à partir de laquelle une compréhension relativiste doit être acquise (reposant sur le flux), alors le travail de terrain est ici déjà conscient du flux de la structure. Il est alors tenu de faire une analyse "partielle" des rhumates, puis il doit s'arrêter pour les examiner, et c'est là qu'intervient l'étude de l'ancrage. C'est là que naît l'analyse d'ancrage. En fin de compte, si le chercheur comprend que le travail sur le terrain n'aboutit à aucun universalisme structuré, il s'agit simplement d'une perception artistique. Le travail de terrain entre alors dans une ambiance et une ouverture plus complexes, et devient ainsi non analytique et détaillé du discours (qui n'est certainement pas une science, mais seulement de la littérature et de l'art). Ainsi, les différents chercheurs abordent le travail de terrain de manière différente, et la recherche qualitative s'arrête à différents endroits. C'est le véritable cœur de la recherche qualitative.

N'est-ce pas ici que l'on acquiert une véritable appréciation de toute recherche ? Quelle que soit la recherche, c'est le chercheur et non la méthode de recherche employée qui compte. Un métaphysicien, en effet, n'a aucun moyen de forcer une méthode de recherche à faire de la recherche. Parce qu'ils sont dans la structure, ils ne sont pas libres de l'idéologie métaphysique et ne peuvent donc pas être conscients de la position structurelle dans laquelle ils se trouvent, et ils ne peuvent pas faire une habitation alternative de la structure, et ils ne peuvent pas l'ancrer. La

méthode de recherche du métaphysicien est chapitrée fondamentalement à son contrôle ; il s'ancrera inconsciemment quelque part, formant ainsi des conclusions fixes d'analyse structurelle qui masquent la vérité profonde.

Nous revenons donc à ce que nous avons souligné au début : la méthode d'analyse par ancrage n'est pas contradictoire avec les autres méthodes de recherche. Il ne diffère que par l'appréciation ou non des rhéomorphes et des structures plus complexes. Si l'on a l'intuition de la structure dans son ensemble, on est alors libre de choisir sa propre base et d'utiliser des méthodes de recherche quantitatives et qualitatives pour mener à bien une étude non systémique et ouverte. Si l'on n'a pas l'intuition de l'ensemble, on est obligé de faire des recherches sous l'influence de sa propre idéologie. Il s'agit encore d'une construction systémique de la métaphysique, qui est inevitablement influencée par l'idéologie. Le chercheur métaphysicien peut sembler avoir choisi des méthodes de recherche quantitatives et qualitatives, mais c'est en fait le résultat d'un choix idéologique qui prime. C'est une combinaison de méthodes de recherche quantitative et qualitative qui leur est imposée. Elle est également due à la différence entre le choix actif et le choix passif. Il en résulte une différence dans le comportement de recherche du chercheur : une approche métaphysique forcée et déficiente de la recherche contre une utilisation flexible des méthodes qualitatives et quantitatives pour ancrer la position propre du chercheur. Et cette dernière est ce que j'appelle l'approche de recherche par ancrage. Il s'agit d'une approche qui établit d'abord un type structurel comme point d'ancrage afin de permettre à la recherche d'aller plus en profondeur (il peut s'agir d'une certaine définition, d'une certaine logique linéaire ou d'un système dialectique), et qui atteint ensuite les résultats de l'analyse de structures plus complexes par l'analyse. Et il n'insiste pas sur un système d'explication complet. Le chercheur traditionnel, quant à lui, est contraint de rester dans une structure et de tirer des conclusions qui ne peuvent être modifiées par une structure complète ou un dogme. L'ancrage de la méthode consiste à mieux orienter la recherche vers des structures plus complexes, en utilisant avec souplesse l'analyse qualitative et quantitative. L'analyse qualitative agit comme un véhicule et une voie pour guider le chercheur et le lecteur lui-même vers une compréhension plus complexe, tandis que l'analyse quantitative est la clé de freinage de cette excavation, introduite pour empêcher la structure de la recherche de tomber complètement dans l'ineffable et

pour donner certaines conclusions g é n é ralis é es.

Donc, en fait, l'analyse d'ancrage existe depuis longtemps, et les personnes ayant une profonde appr é ciation de la science et de la philosophie utilisent l'analyse quantitative et qualitative de mani è re flexible depuis longtemps. C'est juste qu'il n'y a pas de fond philosophique enracin é pour pr é senter formellement les diff é rentes entre cette m é thode et les m é thodes de recherche traditionnelles. En effet, il peut sembler que tous les chercheurs utilisent les m é thodes quantitatives et qualitatives de mani è re flexible. Mais ceux qui ont une exp é rience approfondie du monde universitaire comprendront qu'il y a une é norme diff é rence. Certains sont dogmatiques dans leur approche qualitative et quantitative, insistant trop sur l'orthodoxie des m é thodes de recherche et ne faisant pas preuve d'adaptabilit é . D'autres, en revanche, sont capables d'utiliser le qualitatif et le quantitatif avec souplesse, en maintenant la recherche profonde et frein é e. Il en r é sulte des r é sultats de recherche qui sont à la fois perspicaces et g é n é ralisables. Dans le pr é sent document, il s'agit simplement d'essayer d'indiquer un nouveau nom pour ceux qui utilisent les m é thodes qualitatives et quantitatives de mani è re flexible, afin de les distinguer des autres fixateurs dogmatiques de m é thodes de recherche. Cette diff é rence est mise en évidence pour r év é ler le concept d'analyse d'ancrage afin de comprendre les diff é rentes de m é thodes de recherche entre les diff é rents chercheurs. L'ancrage de ce papier conduit à une prise de conscience de la structure compl è te. Ce document est é galement une application pratique de l'analyse des ancrages.

Également : cybern é tique et cyberespace, qui utilise une telle analyse d'ancrage. Et le point final de son orientation ultime (c'est- à -dire le domaine des valeurs) repose sur le type structurel du rhumatisme. Parce que l'approche dialectique n'est pas souhaitable, et que les conclusions auxquelles on parvient en d é passant trop les marges de la structure ne sont pas une science et ne peuvent ê tre saisies.

2.1.1 La "personne" ou le sujet semi-berceau

L'individu semi-cyber est une expression dans la perspective du cyberspatialisme et de la cybern é tique pour d écrire une personne qui a une relation avec le cyberespace, mais qui passe la plupart de son exp é

rience dans le monde réel. Il ne s'agit pas du même type de concept que le sujet cybernétique suivant (autoédition, cybercercles, etc.). Il est simplement une façon de le décrire d'un point de vue cybernétique. Il ne précise pas une façon de classer les personnes. Il fait simplement référence aux personnes qui ne passent qu'une petite partie de leur temps sur l'internet et qui "semblent" y être moins connectées. Par exemple, les personnes qui sont trop occupées ou trop riches dans leur vie réelle pour s'intéresser au cyberespace, les personnes qui utilisent leur téléphone portable et l'internet uniquement comme un outil de communication et d'information, etc. À notre époque, le cyber espace est tant une fantasmagorie nouvellement établie, la majorité des gens peuvent être ancrés dans cette sphère. Ils sont également susceptibles d'être dépendants de l'ordre symbolique du cyberespace, mais là encore, comme leur vie est tellement connectée au monde réel, ils ont tendance à dissoudre ce désir symbolique par le désir de réalité. Le fait de pouvoir traduire le désir symbolique et l'ordre symbolique dans la complexité et le mystère de la vie réelle (plutôt que de confondre directement le désir symbolique avec le désir réel, comme le font les cyber individus, qui y voient le même désir simple et singulier), libère ostensiblement le désir symbolique dans le monde réel. Ils sont toujours concernés par le désir et le pouvoir sous la forme du monde réel. Mais ce n'est qu'une division superficielle du sujet pour savoir s'il a une relation profonde avec le cyberespace. Il a une certaine ambiguïté et une certaine déception. Ce type de cyber-sujet doit donc être plus profondément différencié à l'époque actuelle.

1. les personnes qui ne sont pas encore entrées dans le cyberespace parce qu'elles y ont été exposées tardivement. Ils ne comprennent pas le cyberespace parce qu'ils ne le comprennent pas. Se concentrant plutôt sur le monde réel, ils ne s'intéresseront pas aux changements survenus dans le cyberespace. Ils apprécieront encore moins le réseau en tant que système d'illusion émergent. Ils ont une attitude de "je peux exister mais pas moi" envers l'internet.

2. les personnes qui ont une compréhension profonde du système d'illusion du réseau, qui veulent infiltrer la terreur de la réalité dans le cyberespace, et qui veulent le transformer de cette manière. Ce sont des personnes qui connaissent très bien le cyberespace. Dans le passé, il s'agissait des inventeurs du réseau, des professionnels de l'informatique, des "genies", des "inventeurs" et des "innovateurs" qui voulaient transformer

le cyberespace par un processus de cyberification directe et travaillaient dans la réalité ". Après la naissance de la cybernétique, on peut dire que ces individus semi-cyber sont des chercheurs profonds du cyberespace. Ce sont les praticiens de la cybernétique. Ainsi, leur relation avec le cyberespace s'apparente davantage à un état nomade. Ils sont les explorateurs du cyberespace.

3. le capitalisme tardif : certains individus cybernétiques tentent d'influencer et de transformer le monde réel avec leurs propres désirs symboliques, en le rendant identique au cyberespace et en transformant les personnes du monde réel en "personnes (ou plus précisément en cyber-sujets)" ayant les mêmes objectifs qu'eux. Cette transformation présente elle-même l'illusion d'un "semi-individu cybernétique". Ils semblent être capables de penser dans la vie. Mais ils utilisent de simples désirs symboliques, un lavage de cerveau idéologique (et probablement leur propre lavage de cerveau) pour comprendre et interpréter le monde réel. Ce sont des "individus semi-symbiotiques" qui ont cybernétisés l'insaisissabilité et le caractère terrestre du monde réel. Contrairement au 2, qui est un individu semi-cyber qui utilise la terreur de la réalité pour transformer le cyberespace. 3, quant à lui, est l'individu le plus profondément cybernétique, le faux cybernomade qui tente de faire ressembler le monde réel au cyberespace avec un désir et une fierté symboliques, et qui veut reproduire dans le monde réel son identité et son statut dans le cyberespace. Cependant, sans apprendre à les connaître et à s'approcher de leur vie réelle, il est difficile de les distinguer car ils se ressemblent tous dans leur discours et dans leur compréhension superficielle de la réalité.

Les individus semi-symboliques 1 et 2 ont la particularité d'avoir une telle expérience de la vie qu'ils sont capables de très bien surmonter les inconvénients du cyberespace. Par conséquent, leurs désirs symboliques sont innombrables, fugaces et insaisissables. Ils sont capables de retourner à leur vie à tout moment et, par conséquent, la plupart de leurs désirs ne relèvent pas du domaine de la régulation cybernétique. Quant à la troisième catégorie d'individus semi-cyber, il s'agit d'une sorte de semi-cyberification qui semble être un retour à la vie, mais qui sont en fait des cyber individus plus radicaux qui prendront en otage n'importe quelle idéologie, ainsi que l'utilisation d'autres cyber sujets pour exiger la même chose dans une tentative de cyberifier le monde réel. Ce ne sont pas des semi-individus cybernétiques, mais plutôt des cyberindividus plus complets,

mais à l'heure actuelle, les gens ne sont pas encore capables d'identifier ce faux-semblant. Cela nécessite une profonde connaissance de la métaphysique et de la raison claire. Une conscience profonde des dangers possédés par les systèmes logiques autoconsistants. La meilleure façon de les discerner dans la vie réelle est de voir s'ils ont le sens de la vie. Si la pratique dans le monde réel atteint réellement les sentiments des proches, les sentiments des gens ordinaires, afin qu'ils puissent ressentir les émotions et les humeurs profondes, variées et complexes de l'art.

Le deuxième type d'individu semi-cyber est l'opposé (antithèse) du troisième type d'individu semi-cyber. Il comprend la nature illusoire du cyberspace et une incarnation de la vie dans la vie réelle. Ils choisissent de retourner dans le cyberspace. Du point de vue du cyberspace, ces cyber-sujets sont des nomades du cyberspace. Ils apparaissent et disparaissent de temps en temps. Le but de leur apparition dans le cyberspace est d'agir comme des apôtres du cyberspace, des artistes de la performance qui guident les cyberindividus vers la réalité. Pour ces sujets, il n'a pas besoin d'être médiateur ou guide, ou plutôt, ils sont eux-mêmes la cybernétique elle-même. Ce type de personne est celui qui peut assumer la tâche de réglementer le cyberspace. Ils sont les passeurs qui guident les autres sujets cyborgiques, les artistes de la performance dans le cyberspace. Cet "individu semi-cyber" est donc le véritable état cible de l'orientation. C'est un signe de régulation cyborgique. (Bien sûr, dans l'orientation réelle, on peut constater que certaines personnes ne veulent pas ou ne correspondent pas à cet état, et il faut alors "enseigner l'excellence", pas la forcer. En résumé, le choix de devenir un cyber nomade est un choix personnel et un choix de destin (générique, état physique, etc.). La cyborgique commence par l'objectif réglementaire d'orienter l'individu vers ce type de cyber individu. (Mais il est nécessaire de procéder à un ajustement constant au cours du processus).

Enfin, en ce qui concerne le premier "individu semi-cyber", parce qu'il ne place pas sa vie dans le cyberspace et qu'il n'est pas l'objet de la cyborgique et du cyberspace, la cyborgique et le cyberspace n'ont rien à dire sur cette partie de l'individu semi-cyber, et ne peuvent rien en dire. Par conséquent, la division du sujet cyborgique par la cyborgique n'est jamais une division de l'être humain. Il s'agit plutôt d'une division de la partie cyberspatiale de la personne. Il faut le rappeler une fois de plus : les cyber-individus n'existent pas, pas plus que les semi-individus. Il n'existe aucune idée qui divise les êtres humains en catégories.

gories, et encore moins la grande méthode de l'étagage idéologique des êtres humains. Ce que nous divisons n'est que le cyber-sujet dans le cyber-espace. Il faut toujours garder cela à l'esprit.

2.1.2 Les cyber-individus

Le concept de l'individu semi-cyber renvoie à une manière de décrire une personne d'un point de vue cybernétique. En dehors de cette expression, qui n'est pas vraiment un sujet cybernétique. Les autres concepts du cyber-sujet font référence à la division des différents cyber-sujets réunis dans la structure du cyber-espace. Ces concepts sont appelés "sujets" en raison de l'agréation spatiale de cyber "points" dans l'espace, qui est une désignation structurelle du sujet. Il constitue la structure spatiale du cyberspace et est l'objet de son étude. (Plus tard, nous utiliserons la monnaie virtuelle pour "colorer" ces cyber-sujets afin de faciliter l'analyse de la structure spatiale).

Les cyber-individus désignent la partie de la personne qui consacre la majeure partie de ses désirs physiques, de ses émotions, de son pouvoir, au cyberspace. Ils passent beaucoup de temps dans le cyberspace et, lorsqu'ils en sont absents, soit ils s'emploient à cyberifier la vie réelle dans un ordre symbolique, soit ils s'y inadaptent. Ils se caractérisent par l'échange de désirs au sein de symboles (c'est-à-dire de formules...). (7), sans qu'il soit nécessaire d'aller au-delà de l'espace symbolique pour accomplir l'échange de désirs. De plus, ils relient un tel échange de symboles aux désirs du monde réel, produisant ainsi le phénomène de la singularisation des désirs du monde réel. Dans le cyberspace, ils se satisfont en libérant un grand nombre de désirs sur d'autres cyber-sujets par l'échange de symboles. Ils transfèrent également les désirs symboliques uniques dans le monde réel. Mais contrairement aux gens du monde réel, leur plaisir est devenu très singulier. Il est impossible de réduire le plaisir symbolique à des désirs et des plaisirs réalistes plus nombreux et plus riches. Pour un sujet aussi cybernétique, il a besoin de conseils. Cependant, il n'est pas possible de le faire pour le cyborg individuel. La raison en est que, premièrement, c'est un travail trop important et non conforme aux principes de la cybernétique. Chaque cyberindividu, bien que dans le cyberspace, reste un être humain concret, et tant qu'il existe un corps humain dans le monde réel, il est toujours impossible de

former un être humain totalement universel. On ne peut donc pas traiter les cyber-individus de manière universelle. Pour les guider, il faut s'appuyer sur l'éducation familiale et scolaire. Ce n'est pas ce que fait la cybersécurité (c'est pourquoi le contrôle du cyberspace est le plus critique pour la transformation de l'éducation). Ou peut-être une sorte de modération guidée pour les amener à changer par eux-mêmes. Deuxièmement, une telle réglementation des cyborgs individuels constitue une violation des droits de l'homme et de la vie privée de l'individu. Les guider impliquerait nécessairement de toucher à leur vie privée. Le faire par la force serait injuste et aurait de mauvaises conséquences.

Les désirs des cyborgs individuels sont souvent attachés à une certaine symbolisation du cyberspace. Par exemple, les cercles de cosplay, les cercles de vêtements féminins, etc., sont le résultat de l'acceptation des désirs symboliques du cyberspace et de leur transformation en réalité. À l'origine, le désir dans le monde réel était un désir pour l'autre et l'expression de ce désir était riche. Mais comme le désir symbolique dans le cyberspace est un symbole unique, il résulte d'un transfert de ce désir symbolique pour satisfaire l'individu cybersécurisé dans la réalité, à la fois en lui-même et en l'autre. Et les cyber-individus ont tendance à faire en sorte qu'il soit beaucoup plus difficile en réalité pour l'Autre de satisfaire leurs propres désirs symboliques qu'il ne l'est pour eux de les satisfaire en eux-mêmes. Par conséquent, ils choisissent souvent de se déguiser en ce symbole (c'est-à-dire le port de vêtements féminins et la production de comportements de COS). Dans le même temps, nous pouvons également le prouver par le revers de la médaille : les personnes appartenant à ce type de cercles ont tendance à ne pas vraiment changer d'orientation sexuelle. Et si elles trouvent quelqu'un du sexe opposé (un objet symbolique) dans le monde réel, elles trouveront soit un moyen de s'habiller de manière qui correspond à leurs désirs symboliques, soit elles trouveront directement une personne significative qui correspond déjà à leurs désirs symboliques (l'objet doit porter un certain style de vêtements, avoir un certain style d'accessoires, etc.). C'est essentiellement un féminisme. Il s'agit essentiellement d'un féminisme, dans lequel le cybersécurisé n'aime pas la personne, mais les symboles qu'elle porte. L'individu cybersécurisé n'est pas attiré par les personnes, mais par les symboles sur les personnes (ou par l'autre moitié qui correspond déjà à ses désirs symboliques). (Notez qu'il s'agit d'un cercle subculturel de cosplayers pseudo-féminins, féminins, et non d'un cercle de dysphorie de genre, qui est plus biologique)

et génétique, et qui n'a pas nécessairement formé son propre cercle dans le cyberespace. Cela explique également pourquoi, avec le développement d'Internet, les costumes féminins et la pseudo-feminité sont devenus plus courants qu'à n'importe quelle autre époque de l'histoire, où la plupart des hommes s'habillaient en femmes pour des raisons biologiques telles que la dysphorie de genre et seulement quelques-uns pour des désirs symboliques. (Le développement du cyberespace a grandement médiatisé les désirs humains, et avec les désirs symboliques vient un haut degré de symbolisation, et la féminisation a médiatisé les désirs d'un plus grand nombre de personnes à travers le cyberespace, rendant le travestissement plus commun).

Comme on peut le constater, l'accompagnement du cyber individu touche souvent à sa vie privée la plus intime et à ses fétiches. La découverte forcée (qui peut en fait conduire à des coûts élevés de découverte) peut conduire à ce que la violence dans le cyberespace soit libérée directement dans le monde réel, provoquant des troubles sociaux (comme on peut le voir, de nombreuses politiques gouvernementales s'engagent précisément dans cette voie dangereuse. (Un tel contrôle coercitif est contre-productif). Par conséquent, pour les individus cyborgs, une orientation est nécessaire, d'une part, dans l'éducation au monde réel, en impliquant les cyborgs dans un travail social plus pratique, ce qui relève de la pédagogie. Pour le mode d'orientation cyborgique, en revanche, il est nécessaire d'appliquer une compréhension du cyberespace et de l'atteindre par une sorte de mode symbolique d'orientation du désir. Jusqu'à présent, le cyberespace n'a pas encore développé de "contrôleur" pour la cyborgique ; nous en parlerons au chapitre 3.

2.1.3 Les cyber-sujets auto-médiatisés

Essentiellement, ces cyber-sujets sont des cyber-individus, et la cyber-auto-publication n'est qu'une forme élargie de pouvoir pour les cyber-individus. Les cyber-individus, dans une mesure plus ou moins grande, veulent acquérir une certaine position symbolique dans le cyberespace. Cela les incite à établir leur propre discours dans le cyberespace sous la forme d'un désir symbolique. Cela conduit à la formation de sujets auto-médiatisés tels que les présentateurs, les blogueurs, etc., centrés sur des cyborgs individuels. En d'autres termes, les présentateurs et les

blogueurs ne sont pas des noms professionnels pour des personnes qui doivent en vivre. Il s'agit plutôt d'une aggrégation structurée de relations. Un blogueur individuel qui a une voix dans un cercle forme une certaine nature d'auto-publication. Il n'est pas nécessaire d'avoir une accrédition dans le monde réel pour le qualifier d'auto-auteur afin qu'il devienne un cyber-sujet. Les sujets auto-médiaques ont un processus de développement dans le cyberespace. Dans les premiers stades, ils sont actifs dans le cyberespace et acquièrent une certaine voix grâce à un discours limité. Certains d'entre eux vont d'abord s'attacher à un ou plusieurs cercles sous-culturels pour compléter l'accumulation initiale de leurs ressources symboliques, de leur statut et de leur pouvoir (tout comme le processus d'accumulation capitaliste précoce dans l'espace économique). En vertu de cette prémissse, ils continueront à consolider leur propre discours et leur position dans le cercle d'origine, tout en essayant de briser le cercle à l'intérieur du cercle cybernétique afin d'accomplir d'autres désirs et pouvoirs cybernétiques. Après être passé constamment par le fonctionnement du cyberespace (nous analyserons ce fonctionnement plus tard), pour satisfaire un plus grand désir symbolique et le discours du cyberespace. Cependant, parce que le désir symbolique est singulier, contrairement au désir réel, il ne peut être satisfait par le pluralisme artistique, qui conduit inevitablement à l'expansion constante de son désir symbolique. Il est donc nécessaire pour ce sujet d'élargir constamment son cercle. Il tentera d'élargir son influence et son discours en adoptant une offensive idéologique ou en collaborant avec d'autres idéologies du même type. C'est ce que nous appelons "briser le cercle". Cela signifie qu'un tel discours doit s'appuyer sur un cybercercle plus influent ou sur un cybersujet qui a déjà un certain statut dans l'espace économique et dans le monde réel (par exemple, les plateformes vidéo, les cercles de fans évidents, etc.). Une caractéristique des sujets autoédités à ce stade est qu'ils souhaitent élargir leur cercle mais ne peuvent le faire en s'appuyant uniquement sur le discours du troisième système fantôme. Car ils se heurtent ici à un goulet d'étranglement dans le développement du cyberespace. Il a besoin de toute urgence d'attirer davantage de personnes de la réalité ou de l'espace économique dans le cybercercle qu'il a construit d'une manière qui cyberifie le monde réel afin d'élargir son influence et son discours dans le bon sens. Et ce changement est un changement crucial qui fera date. C'est par là que commence la réglementation. Car jusqu'alors, le cyber individu ne faisait qu'influencer et consommer le groupe de cyber

individus déjà présents dans le cyber espace. Une fois qu'il a enrôlé les cyber-individus qui devraient croire en lui, il est nécessaire de recourir à d'autres moyens pour changer davantage de cyber-individus qui ne sont pas d'accord avec lui et davantage de semi-cyber-individus. C'est sur ce type de transformation que débouche inevitablement sa cybernétisation du monde réel. C'est quelque chose qui doit être modéré. Mais ce n'est pas non plus quelque chose qui doit être interdit par la coercition. Car ici, le sujet de l'autorédition est confronté à deux voies. Premièrement, obtenir une voix de la realpolitik pourachever la transformation du cyberpouvoir en pouvoir réel. Deuxièmement, obtenir le soutien de l'espace économique. Cela se manifeste par la transformation des dérives symboliques du réseau en intérêts économiques et l'acquisition de grandes quantités d'argent pour les aider à briser le cercle. D'une part, penetrer profondément dans le premier et le second système fantôme est en soi un moyen de briser le cercle ; d'autre part, si l'on acquiert une certaine position dans le premier et le second système fantôme. Ensuite, on peut utiliser ce pouvoir à son tour pour aider à développer son propre pouvoir dans le cyberspace. Un cercle vertueux se forme ainsi.

Du point de vue de l'obtention de bénéfices économiques de l'espace économique, c'est exactement ce que nous appelons le consumérisme. Il s'agit d'une forme totalement symbolique de vente d'un produit qui ne vaut pas son pesant d'or. Il utilise des explications théoriques, une certaine dose de lavage de cerveau, pour amener les partisans à croire en cet ordre symbolique, et une certaine dose de propagande (en fait, il s'agit d'une augmentation de la propagande discursive, la publicité est en quelque sorte une cyberification du symbole) pour réaliser la transition de l'ordre symbolique à la seconde illusion. Dans la vie réelle, cela se manifeste dans l'actuel bandwagon Internet (il convient de noter qu'en fait, il n'y a aucune différence de comportement entre les présentateurs du bandwagon Internet et les animateurs de téléachat du passé, mais ils ont atteint un statut social et économique complètement différent, précisément parce qu'Internet et ceux qui le regardent sont maintenant plus cybernétisés que ceux qui regardent la télévision, et l'atmosphère sociale de l'ère Internet est beaucoup plus cybernétisée que celle de l'ère TV). (Le climat social de l'ère Internet est bien plus cybernétique que celui de la télévision).

La manière dont le pouvoir est obtenu à partir de la première illusion est encore plus nuisible à la stabilité sociale. Car il doit construire un système complet de logique auto-referentielle dans le cyberspace.

Et à travers la construction de ce système, il peut propager une idéologie méta physique. Et il doit utiliser ce système pour influencer le monde réel. En d'autres termes, il est susceptible d'obtenir le soutien de certains partis sociaux, de groupes religieux ou même de situations plus graves et terribles en raison de l'idéologie qu'il colporte. A cet égard, il faut toujours se méfier du système métaphysique colporté par un tel sujet auto-médiatisé. Bien sûr, il est probable qu'ils auront des difficultés à obtenir un soutien. Ils tenteront ensuite d'utiliser le pouvoir du cyberspace pour créer dans le monde réel un groupe plus petit, exprimant la propagande de leur idéologie construite. Et de cette façon, transformer davantage de personnes réelles en une telle machine cybernétique idéologique. Ainsi, il est possible de les manipuler. Pour obtenir le soutien d'un plus grand nombre de personnes, pour satisfaire ses désirs symboliques et pour créer un cycle complet de mécanismes cybernétiques afin de "briser le cercle".

Bien sûr, pour la plupart des auto-éditeurs, l'intégration à l'espace économique est très modeste. Comme la plupart des gens n'ont pas cette capacité à colporter une idéologie, certains d'entre eux sont capables de ressentir la diversité de la vie, et bien qu'ils soient considérés comme des cyber-individus, il y a toujours des parties d'eux qui ne sont pas dans le cyber-espace, donc ils ne se dirigent pas vers un niveau d'échange d'oubli complet de la réalité. Cette partie du cyber-individu devrait être traitée de la même manière que nous traitons aujourd'hui le consumérisme. Elle fait l'objet d'une forte opposition, d'une résistance et d'un écoulement dans le domaine de l'éducation. Elle n'est pas encouragée dans la vie sociale réelle. Il suffit de laisser aller la liberté dans l'espace économique et de la rendre conforme aux lois de l'économie de marché. Cependant, pour une partie des blogueurs et des auto-éditeurs qui veulent obtenir du pouvoir par la realpolitik, l'idéologie doit être en accord avec les valeurs socialistes existantes. Promouvoir une théorie non métaphysique, proche de la vie et des gens. Et jamais pour construire un système théorique qui soit autoconsistant.

Le choix des cyber-sujets d'aujourd'hui est souvent une combinaison de ces deux éléments. Ils vendent parfois leurs produits tout en colportant leurs propres systèmes théoriques métaphysiques (dont certains n'atteignent pas nécessairement l'autoconsistance théorique, mais juste assez pour embrouiller les gens dans le but de les cyberifier). L'une ou l'autre de ces deux options ne devrait pas être promue, à tout le moins. Pour les auto-éditeurs qui tombent dans le grand bain, il est

important de les orienter vers la bonne terre, afin qu'ils promeuvent des valeurs proches de la vie et proches des gens. Le principe de l'éducation doit être au centre des préoccupations. Et pour les auto-éditeurs qui sont pris au piège, il faut leur opposer une résistance résolue.

Mais dans la vie réelle, il n'est pas si facile de repérer ce type de personne sur le plan idéologique. Car l'une des grandes caractéristiques de la métaphysique est qu'elle est logiquement cohérente avec elle-même. Et dissimulera ses véritables intentions. Même en utilisant la théorie marxiste comme bouclier pour se déguiser. C'est ce qui se passe réellement dans le capitalisme tardif : l'utilisation de l'idéologie anticapitaliste comme idéologie capitaliste pour déplacer cybériquement les gens dans un cyberspace qui est maîtrisé et exploité par le capitalisme. C'est quelque chose qui doit être révélé plus profondément.

Enfin, les stars du spectacle entrent également dans cette catégorie. Mais ce sont des "auto-éditeurs" cyberétiques passifs créés par les grandes plateformes. En réalité, ils ont été dépossédés par le grand capital pour créer un sujet cybérique qui n'est pas sous leur contrôle, et par essence, toute star du divertissement ou du trafic est une icône virtuelle. Comme ils sont forcés d'être cyberétisés par les grands sujets cyberétiques de la plateforme. Nous en parlerons donc dans la section suivante.

2.1.4 Le Cyber Cercle

Ce type de cyber-sujet est la norme dans le cyberspace en général. Il comprend le cercle des fans de célébrités, le cercle des auto-éditeurs symboliques, le cercle des idoles virtuelles, divers autres cercles sous-culturels, le cercle des universitaires en ligne et tous les autres sujets cyberétiques qui contiennent une certaine quantité de cercles cyberétiques (appelés par la suite cybercercles). Tous les cyber-individus, cyber-auto-éditeurs et semi-individus vivent dans des cercles cyberétiques, grands ou petits. Ils constituent la "compagnie" du cyberspace, échangeant des désirs symboliques de cercle en cercle. Habituellement, cela se fait sous la forme d'un pouvoir discursif pour satisfaire des désirs symboliques. Quelques cybercercles utilisent de l'argent réel (par exemple, certains cercles de fans, de jeux en ligne) comme équivalent g

é n é ral de leurs d é sirs symboliques. Ce type de cyber-sujet ne semble pas avoir de centre, comme dans le cas de l'auto- é dition, mais il s'agit en fait d'une "entreprise" qui part de l'int é r ê t commun du collectif dans le cyberspace. Ces sujets se conforment é galement à la m ê me loi de symbolisation du cyberspace que le sujet auto é dit é : la n é cessit é de transformer le pouvoir symbolique en espace é conomique et en d é sir et pouvoir social r é el. Par cons é quent, à l'instar des sujets auto é dit é s, ils ont é galement besoin de cyberifier d'une certaine mani è re des individus non cybern é tiques afin de satisfaire leurs d é sirs symboliques. Cela les conduit in é vitablement à promouvoir le consum é risme dans l'espace é conomique et l'id é ologie dans la vie r é elle. Par le biais d'un d é sir symbolique simple et d'un ordre symbolique, ils sont capables d' é puiser la nature humaine et les é motions complexes, et de faire entrer ces é motions et exp é riences complexes dans leur syst è me m é taphysique de cyborisation par la th é orisation.

Dans le processus de cyborisation, ils sont identiques à la cyborisation de l'auto- é dition. Sans entrer dans les d é tails, je me contenterai donc de souligner les diff é rences. Tout d'abord, ils se distinguent du gros de l'auto é dition en ce qu'ils sont souvent des "entreprises" collectives, compos é es de plusieurs personnes. Par cons é quent, l'identit é des cyborgs individuels au sein de chaque cercle est plus clairement d é finie et hi é rarchis é e dans le cyberspace. Par cons é quent, ils sont en mesure de r é aliser plus rapidement les deux processus de cybern é tisation susmentionn é s (auto- é dition et cybern é tisation personnelle). Deuxi è mement, é galement en raison du grand nombre de cercles cybern é tiques, ils ont tendance à adopter le processus de cyberification pour trouver du pouvoir dans l'espace é conomique (dans certains cercles aujourd'hui, cela se fait d é j à par le biais des monnaies virtuelles : le premier d'entre eux est naturellement le cercle des crypto-monnaies). Parce qu'ils veulent faire une unification id é ologique, qui est ancr é e dans le monde r é el, cela tend à cr é er de l'instabilit é . Si un membre du cercle n'est pas engag é id é ologiquement et unifi é , des conflits peuvent facilement survenir. Cela peut conduire à des chamailleries sans fin et à des "ruptures de chaîne". Deuxi è mement, l'unit é id é ologique collective a un grand impact social, si elle n'obtient le pouvoir que politiquement et non é conomiquement, comme on le voit g é n é ralement dans l'histoire : la cr é ation des religions et des partis politiques. Ceci, à son tour, s è me l'instabilit é dans le monde r é el. Troisi è mement, parce qu'il y a beaucoup de gens, il y a beaucoup de sources d'argent r é elles et le d é sir de symboles est

capable de se digérer au sein du cercle. En soutenant cela avec l'argent de l'espace économique au sein du cercle, on produit un mode de conversion du désir au sein du cercle avec l'argent comme équivalent général, convertissant ainsi le désir symbolique en relations monétaires consoméristes rationalistes. Cette partie correspond à l'accumulation primitive du capital du cercle cybernétique. Ils peuvent ensuite utiliser ce capital pour obtenir l'effet de "brisier le cercle" dans l'espace économique, comme les fans qui votent pour des candidats, ce qui, premièrement, leur permet de satisfaire leurs désirs symboliques, deuxièmement, leur donne leur propre statut symbolique au sein du cercle, et enfin, cet acte trahit le capital du cercle pour briser le cercle.

Nous distinguons ici deux directions du comportement de construction du cyberspace. 1. la construction du cyberspace en interne. 2. la construction du cyberspace en externe. (Nous en discuterons en détail dans la section suivante.) Cet échange de symboles intra-corporatif et intra-cercle a de nombreuses façons de s'isomorphiser avec les instruments économiques. Par exemple, le marché interne des obligations - qui promet un statut symbolique pour acquérir un statut et un pouvoir au sein du cercle en proclamant un ensemble d'idéologies - et le marché interne des actions - qui prend la forme d'une prescription de droits de distribution pour le financer. Elle est dès lors une fausse politique démocratique. Et encore une fois, ce type de cercle a un marché obligataire externe et un marché boursier externe. En bref, le cybercercle, du fait qu'il constitue lui-même un maillon intermédiaire du cyberspace. Cela permet à la fois de poursuivre la cyberification interne (en rendant uniques et uniformes les désirs symboliques d'un plus grand nombre de sujets cybernétiques au sein du cercle) et de cyberifier l'extérieur en "brisant le cercle". Inévitablement, la combinaison des désirs symboliques conduit à une demande de "consolidation interne et d'expansion externe" au sein du cercle. Et cette cybernétisation deviendra de plus en plus complexe à mesure que le cyberspace se développera. Il deviendra de plus en plus sophistiqué. C'est précisément le processus cybernétique qui se déroule en ce moment. C'est le centre de toute notre attention en matière de cyberspace et de cybernétique.

2.1.5 Les cyberorganismes de la plate-forme

Il s'agit des cyber-sujets qui ont développé un bon désir symbolique

de se transformer en espace économique, tels que les grands sites vidéo, les grands jeux en ligne et d'autres grandes entreprises en arrière-plan. Comme ce type de cyber-sujet n'a pas encore été différencié dans l'espace économique, il se trouve encore au stade initial de la troisième fantasmagorie, ce qui entraîne une complexité au sein de ce sujet qui comprend une superposition de tous les cyber-sujets précédents sous diverses formes. Par exemple, ils agissent parfois en tant que "banques" commerciales stockant des documents symboliques, parfois en tant qu'intermédiaires tels que des courtiers et des négociants, tout en étant eux-mêmes impliqués dans l'émission et l'achat d'obligations et d'actions, tant dans le deuxième que dans le troisième système (ces derniers noms sont en fait présents dans la finance numérique). Le domaine de DeFi est déjà apparu sous une forme entièrement cybersynthétique. Leur compréhension est donc le processus le plus complexe. Cela est dû aux limites du développement actuel du cyberspace, où de nombreux changements futurs dans le cyberspace ne sont pas encore apparus et où la différenciation des fonctions n'est pas encore apparue. Dans le domaine de la finance virtuelle (je préfère dire cyber finance), parce qu'il n'y a pas de science du cyberspace, il n'y a pas de réelle conscience d'une cyber finance qui va au-delà du troisième système fantôme, donc on ne peut voir la finance virtuelle qui traverse la lentille du seul cyberspace. En réalité, c'est en présentant cette couche d'illusion que nous pouvons mieux comprendre l'essence de ce que nous appelons aujourd'hui la finance virtuelle. Il est également clair que la raison pour laquelle il existe encore un certain enthousiasme pour la cyberfinance est que les gens n'ont pas encore vu les limites du secteur et ont investi aveuglément pour provoquer l'effet de croissance initial. En d'autres termes, la cyberfinance telle que DeFi ne conduit pas à une véritable centralisation, mais n'est perçue comme centralisée que dans le cyberspace. Au-delà du cyberspace, DeFi est toujours sous-tendu par le capital réel, par le pouvoir, et ce concept n'est-il pas lui-même "hypertrophié" ? C'est l'idéologie qui se cache derrière. Comme le sujet de cette cyber plate-forme est en fait fondamentalement le deuxième espace de la finance, l'espace réel du pouvoir, il occupe une position clé dans le système d'illusion à trois niveaux. C'est pourquoi la question du capital est pertinente pour l'ensemble de l'illusion à trois niveaux. La régulation du cyber-sujet de la plate-forme est la clé de la régulation de la cybersécurité dans son ensemble. C'est le "bâton" et le contrôleur de l'ensemble du cyberspace. Le principal sujet de la politique et de la régulation

glementation devrait être le cyber-sujet de la plate-forme. De même, ces sujets de plate-forme peuvent être internalisés cybériquement dans le cyberspace, en consolidant leurs propres cercles. Ils peuvent également être cybérétisés de l'extérieur, en brisant leurs cercles. Pour compliquer encore les choses, ils se distinguent des cercles cybériques en ce qu'ils peuvent obtenir un tel comportement isomorphe dans l'espace économique également. Ils peuvent également dans la réalité établir des rapports de force politiques. Comme le désir de ces sujets cybériques va inévitablement vers plus d'argent et de pouvoir, de plus en plus de personnes sont attirées dans ces cercles cybériques afin qu'ils puissent compléter leur cybérétisation plus profonde. À l'avenir, ils devront donc soit développer un système symbolique plus complexe pour gagner plus d'argent, soit politiser les cyber-sujets de la plateforme. S'il veut réaliser une véritable percée dans le cercle et gagner gloire et fortune, il doit construire sa propre idéologie et utiliser des capitaux puissants pour influencer la realpolitik. C'est l'une des manifestations du capitalisme tardif.

Pour les cyber-sujets plus petits que les sujets de la plate-forme, afin de réaliser extérieurement leurs désirs symboliques, ils doivent partir à la recherche d'opportunités d'encaisser de la monnaie fiduciaire pour satisfaire une sorte de retour au monde réel, ou même pour réaliser leur pouvoir politique métaphysique. Cependant, ils ne comptent souvent pas sur eux-mêmes pour construire ces processus cybériques. Cela découle de leur manque d'expérience du monde réel et d'une trop haute opinion d'eux-mêmes due à la singularité excessive de leur désir symbolique après avoir été dans le cyberspace pendant si longtemps. Après plusieurs tentatives infructueuses (ou directement), ils trouvent des plateformes avec lesquelles travailler. Parce que la cyber plate-forme a une plus grande capacité à encaisser. Cette relation collective dans le cyberspace est basée sur une hiérarchie de sujets plus petits à plus grands qui recherchent un fort pouvoir d'encaissement. Les petits cyber-sujets sont toujours dépendants des grands cyber-sujets pour leur comportement d'encaissement.

Pour les plateformes, si elles se développent jusqu'au stade du capitalisme tardif, elles devront nécessairement planter plus profondément le consumérisme et les valeurs symboliques dans le cœur et l'esprit des gens. Il n'est même pas nécessaire de s'appuyer sur le système traditionnel du capitalisme pour construire un ensemble d'idéologie

ologies entièrement en surface. Ils chercheront donc des "talents" qui peuvent les aider à construire un nouveau système métaphysique, mais qui ne sont pas trop évidents et peuvent être adéquatement dissimulés. Il s'associait à divers intellectuels pour former un certain groupe de discours. Ce schéma est à l'origine de la formation des gardiens dans l'ancien système politique chinois. Il s'agissait essentiellement d'un moyen de s'appuyer sur les systèmes théoriques des savants (intellectuels) pour construire un système idéologique et obtenir ainsi un discours pour menacer le pouvoir impérial et attaquer d'autres groupes politiques dissidents. Aujourd'hui, ce type de politique de la gentry est revenu avec les sociétés Internet émergentes. Par exemple, ils recrutent des universitaires qui prônent le système politique britannique et américain. Pour former un discours. Cependant, afin de dissimuler leur caractère essentiellement métaphysique, leur véritable nature capitaliste et leurs aspirations politiques. Ils recherchent des théories qui ont plus d'autorité et qui se cachent mieux. Par exemple, de la philosophie pour trouver de tels pourvoyeurs d'idéologie. Il est donc facile pour les personnes qui n'ont pas une connaissance approfondie de la métaphysique d'être confondues et d'être trompées par leur idéologie, croyant ainsi que ce qu'elles font est bon pour le pays et le peuple (comme ce fut le cas avec les premiers publicistes chinois). Et un tel intellectuel, qu'il le sache lui-même ou non, est une cible facile à rechercher pour une telle plateforme. Car il y a là un paradoxe : la philosophie est si complexe qu'ils doivent faire face au dilemme d'avoir une philosophie trop complexe pour lui permettre de sortir de son cercle, avec un faible pouvoir de communication. Il doit donc exiger de ces intellectuels une certaine capacité à expliquer en termes simples. La capacité d'expliquer la théorie philosophique et politique en termes simples est ce qui progresse dans la cyborisation de nombreuses plateformes aujourd'hui.

La métaphysique est un ensemble de structures dualistes, une simple structure linéaire de la pensée. Plutôt qu'un contenu théorique du discours. C'est-à-dire que le contenu du discours peut être remplacé par ce que le cyber-sujet veut, parce qu'ils sont détaillés de la pratique, ils peuvent donc être théoriquement autoconsistants, quelle que soit la complexité ou la simplicité de la description du contenu détaillé. Et ils choisissent naturellement ce système théorique linéaire pour maintenir la stabilité du cyberspace. Pourquoi, alors, n'ont-ils pas choisi le contenu le plus insidieux comme le contenu métaphysique, comme l'idéologie qui

parle au nom du capitalisme pour le cyber-sujet ? C'est la forme ultime du capitalisme tardif - la métaphysique du marxisme (y compris Lénine, Staline, Mao, et le système théorique socialiste aux caractéristiques chinoises, etc.

Il est prévisible que le futur grand capital du système de la trans-triple illusion construira inévitablement son propre système idéologique à l'aide d'une théorie très directe et parfaitement conforme à toute valeur socialiste fondamentale. Tirer tout ce qui est chaud, contenu, individuel et sacré dans le domaine de la métaphysique, conduisant ainsi au danger du détachement de la pratique et des masses. Essentiellement, c'est la forme ultime de ce processus cybernétique du grand capital. Il doit utiliser le pouvoir de l'accès à l'argent ou le discours de l'internet pour lutter contre le vrai régime. Cela le conduit inévitablement à chercher de tels cyber-sujets construits dans la communauté intellectuelle, dans n'importe quel petit cyber-sujet. De cette manière, les petits cyber-sujets deviennent complices de la plateforme du grand capital. Peut-être que certains des petits cyborgs refuseront dans un premier temps de coopérer de cette manière, et que les grandes plateformes ne verront pas non plus les petits cyborgs. Mais il est inévitable que les deux parties se rapprochent après les échecs constants de chacune. Ce n'est pas encore le cas dans le monde actuel. Mais nous ne sommes pas loin d'un tel état. C'est la véritable forme du capitalisme tardif.

La situation qui s'est créée est précisément la phase de recrutement des tentatives du grand capital pour former ses propres protagonistes dans la communauté intellectuelle, où il cherchera des personnes capables de se construire des idéologies à partir de groupes de professeurs d'école, d'étudiants talentueux, de blogueurs vidéo et ainsi de suite (pas nécessairement des individus cybernétiques, certains professeurs d'université n'ont pas été exposés au cyberspace et ne peuvent pas voir le pouls de l'époque, ils supposent donc naturellement qu'il s'agit simplement de faire de l'argent ou de ne pas en faire). Et ce sera sous la forme du paiement de la connaissance, couplé au pouvoir et à la publicité de l'espace symbolique, pour le faire pour les intellectuels. Précher un système théorique clair et populaire, tentant ainsi de transformer l'esprit de la majorité des gens en un système de pensée métaphysique conforme à la bourgeoisie. À l'avenir, ils pourront même recruter des universitaires sous la bannière du marxisme et même faire un peu de charité hypocrite, en donnant une très petite partie de leur

capital aux régions pauvres (fausse charité : c'est maintenant très évident chez les capitalistes occidentaux. Cela a été mentionné depuis longtemps par Marx et les chercheurs marxistes ultérieurs, je ne m'y attarderai donc pas). pour couvrir leurs tentatives de le faire. Comme je l'ai dit dans la préface, les sujets cybernétiques enveloppés dans le désir symbolique n'apprécient pas vraiment la douleur des classes défavorisées et les sentiments authentiques du peuple ; dans l'espace cybernétique, ils semblent pouvoir communiquer avec les classes défavorisées et parler aux travailleurs, mais une fois qu'ils dépassent un tel espace cybernétique, une fois qu'ils dépassent le besoin de langage pour répondre dans l'action, ils doivent montrer leur hésitation et la singularité de leur expérience, parce qu'ils ont tout simplement avait peu de capacité d'expérience. Totalement symbolisés.

Au-delà, la bureaucratie est cohérente avec une telle idéologie bourgeoise. Car ce sont toutes deux des structures linéaires de la métaphysique. Par conséquent, ils font nécessairement appel à des fonctionnaires qui sont en relation avec des bureaucrats. Et supprimer les roturiers et les gens qui s'opposent à eux. Ils formeront des soubassements idéologiques dans la bureaucratie et utiliseront à leur tour leur idéologie pour influencer de manière subliminale les fonctionnaires de la bureaucratie. C'est une raison de plus pour se méfier. En bref, pour les sujets de la plate-forme de la troisième illusion, parce qu'ils sont avant tout attachés au grand capital de la deuxième illusion, plus vaste. En tant que tels, leurs désirs symboliques sont nécessairement orientés vers une influence encore plus grande sur la realpolitik. À cet égard, Jack Ma est en fait le meilleur exemple. Son comportement passé est véritablement l'atavisme des tentatives du grand capital. D'une part, avec une grande plateforme ancrée dans le cyberspace, et d'autre part, avec une position norme dans l'espace financier, il a naturellement besoin de satisfaire ses désirs bourgeois (la coexistence du consumérisme et du désir symbolique) par l'influence politique, le pouvoir politique, qui est son prochain objectif. Bien que cela ne soit pas encore courant chez les grands capitalistes, on en voit déjà les signes. En d'autres termes, l'émergence du cyber-sujet de la plateforme est en soi un phénomène qui doit avoir un impact dans tous les cyber-espaces. Il doit influencer extérieurement l'espace économique, le maîtriser, et en même temps commencer à espionner le pouvoir de l'espace politique. Ils doivent ensuite cybernétiser en permanence la culture sociale au sens large. Ainsi, en ce qui concerne leur cybernétisation externe, il ne s'agit pas seulement d'un sujet à ré-

glementer par la cyberspace, mais d'un sujet de préoccupation pour la société dans son ensemble. Le contrôle d'une plate-forme aussi vaste nécessite la coordination de tous les secteurs qu'il faut apprendre de manière générale. En termes de mesures de contrôle spécifiques, nous traiterons la partie cyberspace plus loin dans le livre, tandis que la partie non cyberspace nécessite une approche plus multidisciplinaire et multisectorielle. C'est une question plus politique, plus philosophique. Mais je pense que dans la pratique, il y a au moins un "indice" de l'attitude à l'égard de la plate-forme Cyber : les entreprises de secteurs aussi importants que celui-ci, qui ont une incidence sur la vie, la production et le développement du pays, voire sur la stabilité nationale, ont toujours été traitées en Chine comme des entreprises centrales.

En termes de cyberification interne, ces plates-formes créent leurs propres petits cercles cyberspace internes, tels que des jeux en ligne, des idoles virtuelles, des spectacles de variétés et le battage médiatique qui en résulte autour des concepts (en fait, une tentative de cyberification capitaliste à travers trois niveaux d'espace). Au sein de ces petits cercles, il existe un cercle de désir de cyberspace. Cela cyberifie la réalité de ceux qui ne sont pas encore cyberifiés. Ces cyberspaces créés et ces cercles formés sont produits comme un outil pour paralyser les émotions des gens et les cyberifier. Le grand capital et les grandes plateformes les homogénisent mentalement. Cela conduit inévitablement le capital à un niveau plus profond de cyberification. Ainsi, avec une telle exigence de cyborisation, le capital doit imaginer son concept homologue, le métavers. Le métavers est, pour le dire crûment, un moyen de cyberspatialisation utilisé par le grand capital pour amener davantage de personnes dans son cyberspace. La promotion de ce concept permet de poursuivre la cyberspatialisation en profondeur. Il s'agit d'une exigence inhérente au sujet de la plate-forme cyberspace dans le cyberspace. C'est aussi la fin inévitable du capitalisme tardif.

Le métavers diffère de la blockchain en ce qu'il est surchargé d'idéologie. Nous devons repenser le métavers. Ou peut-être que le cyberspace est le véritable "métavers" en termes de profondeur de la recherche sur le réseau.

2.1.6 Les œuvres d'art non cybernétiques dans le cyberespace et leur contraire

Tout contenu dans le cyberespace n'est pas forcément cyberifié. Certains films d'art, par exemple, sont des œuvres d'art présentées sur l'internet. Elles amènent les gens à une réflexion profonde, une variété de perceptions, une variété de sentiments. Après l'avoir regardé, les gens ont tendance à en parler encore et encore, il n'est jamais possible de le résumer à une seule interprétation, il évolue avec le temps et les gens le ressentent différemment. C'est le caractère des œuvres d'art qui prospèrent dans le cyberespace. Ils utilisent simplement le cyberespace comme vitrine. Ils ne s'enfoncent pas davantage dans l'espace cybernétique. Il existe de nombreuses œuvres d'art de ce type sur l'internet. Mais le principal problème est que les gens ne font pas très bien la distinction entre les deux. Fondamentalement, la vision que les gens ont de l'art aujourd'hui reste le plus souvent bloquée au stade métaphysique, et cela est dû au manque d'éducation esthétique, au manque de perception de l'art, à l'affaiblissement des sens dû à la cybernétisation, etc. Parce que les gens sont fortement cybernétisés, ils sont incapables de les percevoir, et parce qu'ils sont incapables de les percevoir, ils sont incapables d'en apprécier la beauté artistique, et ils perdent l'occasion de se détacher du cyberespace. La solution fondamentale pour permettre aux gens d'exprimer les œuvres d'art dans le cyberespace reste donc une solution de premier plan. Cette direction peut être l'intention originelle d'éification, mais aussi l'éducation de l'art dans son origine, l'éducation de la critique de la métaphysique. Je tiens également à rappeler ici la différence entre eux et les travaux cybernétiques généraux. Afin de révéler le caractère terrestre des œuvres d'art dans le cyberespace.

Que ce soit dans les films, les séries télévisées, les jeux, la photographie et d'autres formes d'art, dans le cyberespace, ils peuvent être divisés en deux catégories. Une catégorie est cybernétisée ; l'autre ne l'est pas encore. Bien sûr, une telle division n'est pas absolue. Il est impossible de trouver un film qui soit complètement cybernétique, pas plus qu'il n'est possible de trouver un film qui ne soit pas du tout cybernétique. Par conséquent, les critiques permettant de les distinguer de manière critique sont en fait une chose indéterminée. Mais en termes de

perception, ils sont facilement distinguables. Comme l'a dit un juge en jugeant si une peinture est pornographique ou non : "Je ne peux pas dire quels sont les critères permettant de déterminer si une peinture est pornographique ou artistique, mais dès que nous voyons la peinture, nous pouvons facilement distinguer si elle est pornographique ou artistique." De même, nous ne pouvons pas établir de critère pour juger si un film, une série télévisée, etc. est cyberifié ou non et dans quelle mesure, mais nous pouvons dire d'un coup d'œil si une œuvre est cyberifiée ou non et dans quelle mesure elle l'est, pour autant que nous soyons des individus non cyborgiques et que nous soyons riches en émotions et en expériences profondes. C'est exactement le genre de capacité expérimentale que l'on devrait attendre au-delà de la normalité de la cybernétisation. C'est une capacité surhumaine. L'art ne ment pas, c'est ce que j'ai dit à plusieurs reprises. Dans l'art, toute la cyborgétique et la vérité ne sont pas cachées ; c'est la capacité à les percevoir qui compte. En un sens, nous percevons des œuvres d'art dans le cyberspace, ce qui est en soi l'une des choses que la cyborgétique tente de réaliser. Cela crée un cercle vertueux dans le cyberspace. Un plus grand nombre de personnes sont en mesure de ressentir la richesse des émotions et des perceptions, ce qui entraîne une floraison de la création artistique, un plus grand nombre d'œuvres étant présentées et influençant ainsi un plus grand nombre de personnes à acquérir des émotions et des perceptions pour quitter le cyberspace. C'est le but inhérent à la cyborgétique et à l'éducation artistique. Comme ce contenu relève en fait de l'éducation artistique, je ne le décrirai que brièvement, car des relations plus détaillées devraient être un sujet de discussion éternel dans le domaine des arts.

Film En règle générale, les œuvres d'art à caractère commercial présentent un degré élevé de cybertisation. Mais cela ne signifie pas qu'ils sont totalement dépourvus de caractère artistique. Le lien réside dans l'inclusion d'un élément commercial qui rend inevitable la conformité aux lois et même aux divers symboles du commerce. Il est donc nécessaire de s'appuyer au moins sur une deuxième illusion, pour que la forme de ces œuvres reste simple et homogène. C'est pourquoi la perception de la beauté artistique devient singulière et symbolique. Prenez, par exemple, la série de films de héros américains d'Hollywood. Ce ne sont rien d'autre que des séances mémorielles d'guises. C'est le désir de symboles qui est satisfait. En revanche, nous pouvons

rapidement sentir la différence dans l'autre partie des films hollywoodiens à vocation artistique. Leur expérience du désir est plus complexe, tout comme la structure de leur contenu, comme dans le cas de City of Love, qui reflète un domaine plus humaniste de l'incarnation. Pourtant, il s'agit toujours essentiellement d'une forme de cinéma commercial. À l'extrême la plus artistique du spectre se trouve une section de films d'art cinématographique créatifs qui ont leur propre esprit et ne suivent pas le flux des idées du public. C'est la partie du cinéma qui est profonde et qui peut être constamment pensée et comprise.

Il en va de même pour les séries **télévisées**. Mais aujourd'hui, en raison de sa plus grande intégration dans le cyber espace, les fictions télévisées sont davantage dominées par la cybérification du cyberspace. Par exemple, les dramatiques télévisées sont diffusées sur des plateformes Internet avec des règles et des modes variés tels que le "visionnage par les membres" et le "privé-visionnage". En outre, les plateformes affichent également des publicités pertinentes pendant la diffusion. Et comme la plupart des téléspectateurs se déplacent désormais vers les plateformes mobiles et l'internet, la nature de l'espace en ligne a conduit à une approche plus cybérétique de la fiction. Par exemple, des publicités sont insérées au moment du tournage, ainsi que quelques noyaux cybérétiques symboliques dans le drame. Ce sont là quelques-uns des phénomènes qui ont conduit à la cybérification des fictions télévisées. Il est encore plus cybérétique que le cinéma.

Les **jeux en ligne** (ici, les jeux en ligne et les jeux blockchain se distinguent par la forme du jeu. La forme culturelle la plus controversée du cyberspace est probablement le jeu. En fait, après avoir nommé la question de la cyberification, je pense que la classification des jeux est en fait assez claire. La plupart des jeux en ligne tels que nous les connaissons sont extrêmement symboliques et cybérétiques car ils sont les outils utilisés par la plupart des sociétés de jeux et des grandes plateformes pour gagner de l'argent. Alors qu'ils utilisent les jeux en ligne pour construire des cybercercles vers l'intérieur (une sorte de cybérification vers l'intérieur pour consolider la stabilité du cyberspace), créant un échange et une satisfaction du désir symbolique, ils utilisent ces jeux mobiles en ligne pour convertir le désir symbolique en pouvoir économique. Dans ce type de jeu, ce qui abonde n'est que du désir symbolique, et il se conforme à ce que nous appelons la nature du sujet du cyberspace, comme les mots

noirs (le vocabulaire du jeu). Et ces mots noirs repr é sentent la familiarit é avec le cercle et le statut au sein du cercle (le statut, bien sûr, est é galement d é termin é par l'argent). Aujourd'hui, ce que l'on appelle un bon jeu mobile ou en ligne est g é n é ralement compris dans l'industrie du jeu comme n é cessitant un bon ensemble de briseurs de cercle et une bonne capacit é à guider les personnes ext é rieures au cercle vers le cercle plus petit. En outre, un bon jeu aux yeux de l'op é rateur doit é galement pr é senter des caract é ristiques telles que la capacit é de ceux qui entrent dans le cercle à le consommer. La grande majorit é des jeux mobiles en ligne sont donc des outils cybern é tiques qui cr é ent des cercles en interne et les encaissent et les brisent en externe. Ces jeux ne peuvent ê tre consid é r e s comme des œuvres d'art.

Mais tous les jeux en ligne ne sont pas non plus des outils aussi cybern é tiques. En ce qui concerne les grands jeux en ligne, les fins de partie en ligne non é quip é es de syst è mes cybern é tiques sont rares et, à mon avis, n'ont m ê me pas encore exist é . En raison du large é ventail de jeux en ligne concern é s, et de ses coûts de production é lev é s, ils sont tous d é velopp é s sur de grandes plateformes et utilis é s comme outils de cybern é tisation. Cependant, je pense qu'un jeu en ligne avec une touche artistique peut ê tre justifi é . Mais il doit abandonner l'objectif de faire de l'argent. Cela n é cessiterait une sorte de transformation du MMO : en une œuvre d'art qui aide les gens à transcender le cyberspace. En d'autres termes, un jeu en ligne artistique doit ê tre une œuvre d'art qui permet aux gens d'appr é cier la fausset é du cyberspace et le d é sir singulier de symboles, et de le transcender fermement. En s'y plongeant, on comprend la conscience de l'in é vitable retour au monde r é el. Dans la pratique, on peut consid é rer un tel jeu en ligne comme un outil de cyberification invers é e. Il s'agit d'un dispositif invers é pour la pr é sentation authentique de la terre dans le cyberspace.

Méta-univers, jeux blockchain Les jeux bas é s sur la technologie blockchain (appel é s par la suite jeux en chaîne) et les jeux NFT (Non-Fungible Tokens) (jeux bas é s sur des contrats uniques pour construire des objets, des personnages, des animaux de compagnie, etc. dans le jeu, de sorte que les é l é ments dans le jeu ont des propri é t é s uniques, garantissant ainsi leur unicit é , afin de les é changer contre des jetons dans le jeu, comme EtherCat [cryptoKitties] est l'un des premiers jeux de ce type bas é sur ERC-721, dans lequel les joueurs peuvent d é velopper

leurs propres gagnes pour élever des chats et échanger leurs caractéristiques uniques avec d'autres, comme l'échange de poils de chat contre des jetons) est une forme émergente de jeu qui semble donner aux joueurs une certaine marge de manœuvre pour la création artistique. Mais ce n'est pas, par sa nature même, un jeu qui donne aux joueurs l'espace nécessaire pour être véritablement artistique. Rarity, par exemple, permet aux joueurs de fabriquer ou de risquer des équipements uniques en échange de jetons et, à terme, de monnaie virtuelle telle que BNB ou Ether. Bien sûr, ils échangeront ces monnaies virtuelles contre de la monnaie fiduciaire. Dans ces jeux, le joueur a apparemment la liberté de créer de l'art, mais cet "art" repose sur une présence cybersémique. Cela s'explique par le fait qu'il est toujours basé sur des codes et des contrats chiffrés. Ce que le joueur crée n'est pas vraiment une création. (Notez qu'il ne s'agit pas d'un argument sur la question de savoir si l'unicité virtuelle est une création. La création, dans ce cas, est une sorte d'insaisissabilité, une sorte de mystère des choses. L'équipement de jeu dans le cadre de la NFT est saisissable, et il ne s'agit donc pas d'une création. (Ce ne serait pas non plus une œuvre d'art). Bien sûr, certains diront qu'il s'agit simplement d'une limitation des jeux NFT à ce stade de développement. À l'avenir, on pourra créer tout ce qui nous passe par la tête dans un monde de jeu virtuel. Et pas seulement limité à l'équipement de la vision du monde du jeu. Mais c'est précisément là que le problème n'est pas perçu clairement.

Supposons que les futurs jeux NFT forment réellement, pour ainsi dire, des mondes métavers complets. La création des joueurs au sein d'un tel jeu serait-elle alors réellement une création artistique ? Est-ce qu'il appartient à un outil cybersémique inversé ? Si la réponse est oui, il semblerait alors que nous devrions promouvoir le développement des jeux NFT afin d'apporter une présentation terrestre dans le cyberspace. Cependant, nous devons refléchir à ce qui constitue une "œuvre d'art". C'est là que la question devient plus profonde. Pour qu'une chose soit appelée œuvre d'art, elle doit contenir en elle-même la terre et abriter un état de véritable ouvert avec la terre (voir "L'origine de l'œuvre d'art" de Heidegger). Et même le jeu NFT dans lequel le métavers prend forme, il est encore essentiellement entièrement interprété. Ce n'est que cet être interprété qui est tronqué par le chiffrement, rendant ainsi le véritable code inaccessible. Toutefois, le code précisément le cryptage par hachage a-t-il une importance pour les objets virtuels dans le cyberspace ? N'est-il pas déjà pleinement interprété par nous ?

Cela signifie également qu'il n'y a pas d'ouverture ici. L'objet perd sa spiritualité et son inconnaisseabilité, tout est saisi, et alors il ne peut jamais être appelé "œuvre d'art".

Ainsi, pour le jeu NFT, il vaut mieux dire qu'il contient de l'art que de dire que c'est un jeu qui cyphère l'art. C'est le fait le plus effrayant, et c'est un symptôme du capitalisme tardif. Il cybérise tout ce qui existe dans la création par le biais d'un jeu de chaîne. Ainsi, tous les artistes qui étaient déjà dans la réalité ont été entraînés dans le cyber cercle, transformant la vraie création en une fausse création prise dans le cyber-ordre. En même temps, cette création artistique originale est prise dans une économie cybernétique, qui doit se conformer aux lois de la monnaie virtuelle. Grâce au circuit en chaîne, un plus grand nombre de personnes sont amenées à maintenir la stabilité financière du cyberspace par elles-mêmes (la stabilité du cyberspace par l'individu cyberifié sera abordée dans le chapitre suivant), à faire partie du cyberspace, à devenir des individus pleinement cybernétiques, et donc complètement détachés du monde réel. Pour tout jeu enchaîné, qu'il s'agisse d'un jeu qui se contente d'échanger une sorte de monnaie virtuelle ou d'un jeu NFT avec ses propres jetons, il s'agit essentiellement d'un profond outil de cyberification. Il s'agit d'une nouvelle "stratégie" créée par le capitalisme en repensant à la création des gens dans la vie et face à l'imprévisibilité de l'art. C'est une stratégie née de l'impuissance de la capitalisation sur le monde réel. Comme les artistes vivants dans le monde réel ne pouvaient pas être les défenseurs du capital, ils ont essayé de compléter leur contrôle sur les individus et les artistes non cybernétiques en les cybernétisant d'abord. C'est la nature du capitalisme tardif.

Les jeux en tant que dispositifs anti-cyber Comment les jeux en tant que dispositifs anti-cyber peuvent-ils être réalisés ? Un tel jeu, qu'il prenne la forme d'un jeu en chaîne ou d'un jeu en ligne traditionnel, doit avoir pour objectif d'amener les gens à comprendre l'artiste et l'œuvre d'art. Pour le jeu en chaîne, nous discuterons de la possibilité d'une sorte d'installation anti-cyberisée du jeu en chaîne dans les chapitres 3, 4 et 5. Commençons donc par parler de l'idée traditionnelle du jeu en ligne : la première chose dont cet outil de lutte contre la cybernétisation a besoin, c'est de beaucoup d'argent pour le construire, ce qui signifie qu'il doit avoir de grands artistes comme concepteurs et dirigeants et de gros moyens établis pour le financer. Cela nécessite le soutien de l'État. Et comme

nous pouvons le constater, en fait, les jeux en ligne et en chaîne sont derrière l'influence du capital du monde réel, qui ne peut être saisi par une sorte d'idéologisation (la fausse décentralisation de la blockchain sera révélée en détail dans le chapitre 3). Donc, puisque cette décentralisation idéologique est impossible, pourquoi ne pas construire un jeu en ligne ou en chaîne décentralisé avec une certaine certitude idéologique ? Transformer le jeu en ligne en une œuvre d'art saisie par le SOE pour construire ce jeu artistique en ligne. Il ne s'agit plus de transformer la cyberspace et le désir symbolique en espace économique, mais d'éveiller les gens à leur art et de les ramener à la réalité. En même temps, ce jeu en ligne peut réguler les désirs des gens dans le cyberspace. Il permet à ceux qui ne peuvent pas se défaire du cyberspace de profiter du plaisir symbolique et leur donne occasionnellement l'opportunité de se transcender. Le jeu en ligne est un dispositif qui régule les désirs symboliques du cyber individu et le conduit à la transcendance. Il s'appuie sur une compréhension des différences entre les individus cyberspace et non cyberspace : pour ceux qui ont besoin d'un désir symbolique, les jeux en chaîne et les jeux en ligne leur donnent un désir symbolique d'une part, et leur garantissent un espace d'exil d'autre part. Par exemple, pour certains sociopathes aux tendances violentes physiquement sévères, de tels dispositifs cyberspace peuvent être utilisés comme leurs cellules et ils peuvent en ressentir le plaisir. L'autre facette de la tension réside dans le fait que pour ceux qui ont besoin de se défaire du cyberspace, le concevoir comme une œuvre d'art anti-cyberifié plutôt que comme une installation, les conduit pas à pas scientifiquement loin d'un désir unique tout en satisfaisant leurs désirs symboliques. En d'autres termes, les jeux en ligne ne devraient pas rester coincés dans une industrie comme celle des jeux, mais devraient être développés pour devenir des modérateurs du cyberspace ou des œuvres d'art plus significatives pour la société. C'est ce qui devrait être fait à l'avenir.

Comparez le jeu en ligne du grand capital avec le jeu en ligne de l'installation anti-cyberisation, où le premier est une tentative de rendre l'art complètement cyberspace également, en entraînant les artistes dans la relation économique de la monnaie virtuelle ou de la monnaie fiduciaire, contrôlant ainsi l'art insaisissable à cette fin ; tandis que le second, en revanche, veut que les artistes participent à la direction et au

sauvetage du cyberspace. Le pouvoir de l'art est utilisé pour permettre à une partie de la population de maintenir les prémisses du désir symbolique et de comprendre continuellement le processus de cybertisation transcendante. La première est une cybertisation violente à sens unique. Ce dernier, en revanche, est la modulation du maintien de la tension. Tant que l'on ne distingue pas la différence entre les deux, on ne peut pas distinguer la différence artistique entre eux et donc supposer qu'ils se ressemblent. Mais ce n'est que superficiellement la même chose ; à leur origine, elles sont complètement opposées.

Jeux solo, **jeux** individuels Le degré de cybertisation des jeux solo, et surtout des jeux individuels, est relativement faible. En effet, il ne lui est pas possible de consommer en permanence les désirs de l'utilisateur par le biais d'Internet, de former une cyberification des relations sociales réalisées par le biais d'Internet. Il n'est donc pas en mesure de capturer le désir symbolique en une seule personne pour l'éternité. Il doit donc transformer le but du jeu en polissage d'un certain noyau idéologique profond et du contenu du jeu. Avec une certaine qualité artistique. Cependant, certains des plus grands studios sont peu à peu devenus cybertiques eux aussi. Les jeux ont commencé à être produits selon un modèle de chaîne de production, exploitant rapidement un nouveau contenu unique pour gagner de l'argent (tel était le changement chez Ubisoft, par exemple. À l'origine, il s'agissait d'un studio hautement artistique, mais aujourd'hui, il a été réduit à une chaîne de production de jeux). Ces jeux semblent effectivement rapporter de l'argent, mais pas pour longtemps avec le désir de symboles. Parce qu'il ne brise pas cybertiquement le cercle, et son processus est très lent. Il n'est pas aussi bon qu'un jeu en ligne qui peut toujours constituer une force cybertique rapide de rupture de cercle. Le jeu produit par une telle chaîne de production est aussi une sorte de récit monolithique, un désir monolithique, et possède donc encore un certain degré de cyborisation. Et ce phénomène a tendance à se produire avec des séries qui ont déjà une certaine réputation, avec des studios de jeux et des entreprises qui ont déjà une certaine capacité. Mais cela conduit inévitablement à leur déclin (Blizzard, par exemple).

Les jeux à joueur unique les plus facilement dissociables du cyberspace et que l'on peut qualifier d'œuvres d'art devraient se trouver en grand nombre dans les premiers jeux individuels des studios. Étant donné que les jeux individuels sont développés par de petites équipes

disposant d'un faible capital, ils ont tendance à avoir une ambition artistique plus élevée ; ils ne peuvent être reconnus par les gens que s'ils font du très bon travail. Ils doivent donc travailler sur le contenu du jeu, plutôt que sur la symbolique et le désir d'en changer le jeu. Cependant, les jeux indépendants risquent également d'être cyberifiés. Tout comme les individus non cybernétiques se transformeront en cybernétiques, les individus se transformeront également en cyberauto-diteurs. Il appartient aux créateurs de jeux indépendants de comprendre le problème de la cyberification dans leur compréhension. Les jeux indépendants peuvent et doivent bien sûr gagner de l'argent, mais ils doivent s'empêcher d'être séduits par l'argent et d'entrer dans le grand cyberespace où l'amour des jeux et l'amour de l'art se transforment en un seul désir symbolique. Empêcher le meurtre de l'artiste.

E-Sports – La cybernétisation des festivals Enfin, je voudrais parler de l'une des catégories les plus spécifiques du cyberespace, et de l'une des catégories les plus spécifiques de l'industrie du jeu : les eSports. L'e-sport est sans doute une forme très déguisée de la cyberification des jeux. D'une part, au sein du jeu, il s'appuie sur la vente de peaux de jeu en échange d'un gain financier, ce qui constitue une forme plus qu'évidente d'exploitation du désir symbolique. C'est un moyen par lequel les grandes sociétés de cyberspace convertissent le désir symbolique à leur propre avantage monétaire. Au sein du jeu, le joueur achète des symboles pour lesquels le jeu n'a pas de signification réelle, acquérant ainsi le statut cybernétique même du jeu, signifiant son statut dans le jeu, son engagement dans le cercle et son cœur pour le jeu. Cependant, ce désir symbolique est construit sur une carapace idéologique de l'eSports. C'est parce que les sports électroniques sont recouverts d'un vernis de sport de compétition que cette conversion du désir symbolique est considérée comme juste. Et elle est soutenue par la majorité des gens. Cette idéologie, associée à la collecte de capitaux, fait que les sports électroniques semblent avoir un sens aigu de la justice. Pourtant, c'est l'une des façons dont il confond les masses. C'est cette forme externe de sport de compétition que le sport électronique utilise pour se déguiser. D'une part, il rend justice à son désir symbolique de se convertir en argent. D'autre part, la concurrence externe permet l'inclusion d'un plus grand nombre de personnes dans un tel espace cybernétique. L'intermédiaire entre les deux est à la fois l'argent et l'idéologie. Et cette idéologie profite des idées fausses que les gens ont sur le sport et sur l'esprit

olympique (idée fausse que l'esprit olympique est une compétition de limites. Or, le véritable esprit olympique est une activité artistique fondée sur le plaisir dans un carnaval festif). L'e-sport est dirigé par un petit cercle de grandes entreprises qui ne cessent de créer des désirs symboliques, de "briser le cercle" avec de la "sportivité" et du capital. Contrairement à d'autres coteries, elle ne doit pas compter uniquement sur l'argent pour parvenir à une plus grande rupture de cercle et à une cybernétisation. Il peut également s'appuyer sur l'idéologie pour réaliser ce type d'autonomisation. Ce pouvoir idéologique et cybernétique est ensuite directement traduit en argent, qui est ensuite utilisé pour mener à bien un processus plus important de cybernétisation des personnes dans le monde réel. En d'autres termes, le sport électronique a fait le travail de construction idéologique qu'aucune des cabales mentionnées ci-dessus n'a fait. Dans les eSports, nous pouvons voir la puissance de la forme achevée du capitalisme tardif : elle peut déjà placer son pouvoir dans n'importe lequel des trois cyberespaces à volonté. Dans le domaine de la réalité, en raison de la justice idéologique, l'e-sportif a le statut social d'un sens réaliste et le traitement d'un athlète (parce que son idéologie est l'idéologie du sport, sa pleine valeur est la pleine cyberification du monde sportif). Dans la sphère économique, le désir symbolique de l'esport peut être directement traduit en argent, tant pour les adeptes du jeu que pour ceux qui participent au tournoi. Et il dépend de grandes entreprises, avec lesquelles il peut même faire des séries télévisées, des films, etc. Il est au sport électronique. Il jouit également d'une très bonne réputation dans le cyberspace, car les joueurs d'eSports semblent être de vraies personnes, puisqu'on les appelle des athlètes. Pourtant, ne sont-ils pas les très humains les plus cybernétisés ? La grande majorité de la journaliste est passée dans les jeux, la grande majorité du temps est présente dans le royaume de l'internet, et les seuls désirs sont des désirs symboliques et les désirs symboliques qui sont orchestrés hors ligne sur la base des compétitions de jeux. L'échange de leurs désirs doit se faire à l'intérieur du cercle. Comme ils ne peuvent parler aux autres qu'à l'intérieur du jeu, tout dans leur vie est également marqué par le jeu. Pourtant, ils sont traités par tous les autres sujets du cyberspace comme de véritables personnes (athlètes) ayant une place réelle dans la vie réelle. N'est-ce pas un phénomène bizarre ?

C'est parce que l'industrie de l'eSport a atteint son achèvement idéologique (enfin, l'idéologie est limitée aux seuls cercles sportifs) que tous les actes de l'eSport se voient attribuer une justice métaphysique. De la

consommation symbolique, au désir symbolique, aux acteurs de celui-ci, à la cyberification de l'individu. Tout devient pertinent. Ainsi, même dans le cyberespace, la cyberification complète des joueurs d'eSports et des gamers rend leur statut cybernétique suprême. Parce qu'ils sont les créanciers du cyberespace, ils sont le but ultime du cyberespace. Par conséquent, cette relation sociale dans le cyberespace détermine la "conscience" du cyberjoueur individuel (tout comme les relations sociales déterminent la conscience). Ils sont inévitablement respectés par les cyborgs individuels. Cependant, n'est-il pas triste que nous regardions cela en dehors du monde des eSports, en dehors de la cybersphère ? Toute personne pratiquant l'eSport doit abandonner ses sentiments plus émotifs, ses réflexions sur soi, ses pensées sur la société, et se concentrer sur son entraînement à l'eSport. En consacrant les actions et les réflexions de sa vie au cyberespace, il peut l'échanger contre une position réellement réaliste. Peut-être que ces joueurs d'e-sports qui ont vraiment du succès parce qu'ils ont déjà achevé le processus de transformation du cyberespace au monde réel. Ils sont capables de se sentir normaux après avoir acquis un statut réaliste. Cependant, combien d'entre eux ont réellement effectué cette transition ? Combien d'entre eux se laissent bercer par l'illusion que "les sports électroniques ne sont pas déconnectés de la vie" grâce à leur succès ? Ils pensent que s'ils travaillent aussi dur qu'eux, ils pourront échapper à cette cyberification. Alors pourquoi ne pas commencer par vivre dans le monde réel ? C'est une illusion créée par le capital. Tout comme les capitalistes donneront une petite somme d'argent à une œuvre de charité. Il n'y a qu'une poignée de joueurs d'e-sport qui réussissent et qui forment le paysage "réaliste" de l'e-sport. Et combien de ceux qui y parviennent sont capables de laisser derrière eux leurs désirs symboliques singuliers et de revenir à la richesse du monde réel sans désirs symboliques après l'intensité de leur cyber-concurrence ? Combien d'objets réalisistes qu'ils trouvent, leur esthétique, leur vision consumériste, peuvent s'enrichir et se détailler de leurs désirs symboliques originels ? Regardez les personnes qui se consacrent aux eSports, ne sont-elles pas celles qui sont le plus cyberifiées ?

L'e-sport, d'une part, achève la construction de sa propre idéologie. D'une part, elle se cache derrière l'art et le sport. Mais en réalité, il s'agit d'un outil purement cybernétique. S'il est possible que les jeux en ligne aient la possibilité d'être artistiques, un tel art dans les eSports est catégoriquement impossible. Cependant, l'art dans les eSports n'est-il pas une illusion de faire ? La cause profonde de cette situation est une

mauvaise compréhension de l'esprit olympique. C'est l'incompréhension du carnaval, où l'amusement est l'événement principal et la compétition est secondaire, comme une compétition absolue. Et l'eSport, de par son idéologie, est construit sur cette incompréhension de l'esprit du sport. Puis, par l'addition du capital et du cyberspace, l'eSport devient un instrument cybernétique de fête. Ce qui devait être une orgie festive est l'orgie du dieu du vin, la transcendence corporelle de la chair de Dionysos, le bris des personnes dans la réputation d'une vie constructivisée ennuieuse. Cette orgie pointe vers le non-constructif, ce qui signifie qu'il pointe vers le non-cybernétique. Le carnaval festif est une activité artistique qui décompose les constructivités, une expression agrégée de l'art de la performance dans sa forme la plus originale. Cependant, c'est par une sorte de cyberification que l'eSports cyberifie la fête : à l'origine, les fêtes populaires étaient au-delà des constructions du capitalisme, une fête permettant aux gens de se détacher de la consommation du capital, de la réputation de routines ennuyeuses, contre le système normal du travail et des heures supplémentaires. Cependant, la naissance d'une cybernétisation de la fête modernise sa propre fête dans le monde réel. Le Black Friday est la cyberification d'un tel jour férié dans l'espace financier, tandis que Double Eleven est la cyberification d'un jour férié entre les e-sports et le Black Friday. Les compétitions d'eSports d'aujourd'hui sont une cyberconcours de vacances dans le cyberspace. Il hérite de l'idéologie de "l'esprit sportif" et transpose la fête dans le cyberspace. Cependant, chaque fois qu'un événement eSports est terminé, quelqu'un remporte le championnat. Les réjouissances sont-elles une orgie de dérisoires ? Ces réjouissances sont-elles heureuses, et profondes ? L'orgie d'eSports est précisément l'incarnation d'un désir symbolique dans la réalité. Elle est singulière dans sa manifestation. Il suffit de regarder comment les gens se comportent lorsqu'ils gagnent un match : certains agissent hors de leur caractère pour célébrer la victoire de leur équipe. Certaines personnes ne se comportent-elles pas de manière linguistiquement linéaire afin d'honorer leurs promesses d'avant match pendant l'orgie, une manifestation de cette singularité symbolique ? Combien de personnes font des paris avant le match et courrent donc nus, dérangent les gens, postent des photos de personnes nues, ou même des photos de petites amies nues pendant l'orgie d'après-match ? N'est-ce pas l'équivalent d'une singularité du désir symbolique ? On retrouve ici la formule même du désir symbolique que nous avons évoquée précédemment. Il ne fait que se conformer à un

seul discours. S'agit-il d'un engagement profond ? Non. Un véritable engagement est une confiance en la vie, une certitude de la volonté, une persistance de la volonté. Et la réalisation de la promesse après le tournoi eSports est une manifestation de l'incapacité du désir symbolique à distinguer les divers désirs et de la soumission à la singularité de la structure linéaire du langage. Certains diront que ces orgies sont précisément les orgies des dieux alcooliques car elles expriment les désirs les plus charnels, comme courir sans vêtements, comme manger des excréments, comme faire l'amour. Cependant, les orgies des dieux du vin étaient-elles la présentation d'un tel désir unique ? Absolument pas, l'esprit de Dionysos réside dans la transcendance du corps physique, dans une incarnation physique plus ouverte, il peut être un mélange de sentiments de joie, de tristesse, d'euphorie et ainsi de suite, il est difficile à décrire avec des mots. Pourtant, regardez l'orgie d'eSports, qu'y a-t-il d'autre qu'un seul désir symbolique ?

C'est dans cette cyberbolisation festive que l'eSports perd la possibilité de son art final. On pourrait même dire qu'ici, l'eSport ne contient aucune trace d'art. C'est le produit d'une cybernétisation complète. Si l'eSport devait se transformer en art, il faudrait lui rendre sa forme originelle : une partie de cybercafés à cinq joueurs entre amis, une compétition de classe, une bataille entre amis qui se défient. C'est le stade le plus artistique et le plus agréable de l'eSport. Mais en général, par rapport aux autres jeux et aux films, l'eSports est le moins artistique, mais il est le plus déroutant. Les sports électroniques devraient céder la place au carnaval et permettre aux gens de revenir à des réjouissances plus réalistes.

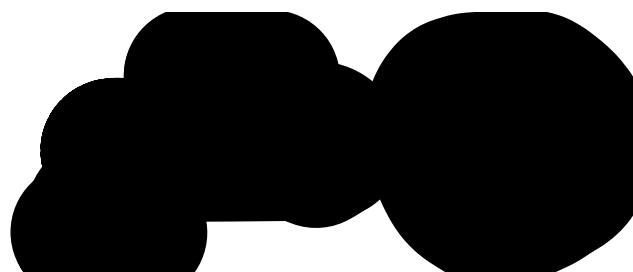
Nous pouvons tirer de l'industrie du sport électronique une sorte d'intuition capitaliste tardive : si les grandes plateformes, l'ensemble du cyberspace, parvenaient à une telle idéologisation. Ce serait très effrayant : les grands capitalistes prennent la droiture en otage avec l'idéologie, de sorte qu'ils peuvent convertir le statut social qu'ils veulent, en argent. Et ce serait absolument juste aux yeux du peuple. En même temps, les désirs et les besoins des gens dépendent de ce capital cybernétique, des grands capitalistes, des grandes plateformes et des petits cercles qu'ils ont créés. Il y aura des disputes constantes, des guerres de chicanes métaphysiques au sein de la coterie, mais ils sont tous loyaux envers les capitalistes qui les ont plongés dans des luttes intestines et des chamailleries infinies. On pourrait affirmer que lorsque cette idéologie de

la cyborisation arrive à son terme, les capitalistes peuvent contrôler non seulement les matériaux de la vie des gens, mais aussi leurs désirs, et même les fêtes et les orgies de chaque individu, et donc qui les gens aiment, quel genre d'objets ils recherchent, quel genre de personnes ils aiment et quel genre de personnes ils détestent. S'ils veulent contrôler des personnes individuelles, ils n'ont pas besoin d'une interface cerveau-ordinateur, ils peuvent le faire directement avec des symboles de contrôle cybernétique direct. Alors pourquoi développons-nous l'intelligence artificielle ? Ne serait-il pas plus intelligent et moins coûteux en main-d'œuvre de transformer directement des personnes elles-mêmes en intelligence artificielle ? Une telle utopie serait merveilleuse.

2.2 Relations entre les cyber-sujets

Comme je l'ai dit en développant le sujet cybernétique. Les sujets cybernétiques ont tendance à se cybernétiser en interne d'une part. D'un autre côté, elle va aussi cybernétiser à l'extérieur. Et la composition de ces deux faces de la cybernétisation est la plus évidente et la plus complexe dans le cercle cybernétique, car il est au centre des différents sujets cybernétiques. Mais cela ne peut pas dire que les autres sujets n'ont pas ces deux directions. Cela va tout la dynamique de la cybernétisation dans les deux sens. Cela va dans le sens de la structure et de la pensée. La pensée d'une part va se tendre sur le point, formant une nouvelle structure de l'écllosion d'un nouveau point. D'un côté, il reliera des points à d'autres points, formant des formes structurelles de lignes et de surfaces. Nous devons ici faire une distinction structurelle entre les structures internes et les structures externes qui sont sujettes à des malentendus.

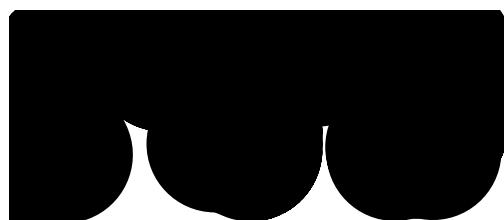
Par cyborisation interne, nous entendons le déploiement d'un point, c'est-à-dire la prise en compte de l'ensemble ouvert d'un sous-ensemble de



points. Il se déploie sous la forme de divers et petits types de structures de

pensée. Dans le cyberespace, le déploiement d'un cyber-sujet révèle d'autres petits cyber-sujets (comme dans le diagramme). Cette relation entre le petit cercle à l'intérieur du point issu de l'expansion du point et le cercle d'origine est ce que nous appelons une relation de couple. Dans le cyberespace, la cybernétisation en couple est le processus de déploiement du point. Il dépliera le point et constituera sans cesse de nouveaux petits sujets cybernétiques. Par exemple, le développement d'idoles virtuelles et de jeux en ligne est une forme d'intra-cyberisation par le grand capital de la plateforme.

Et par cyborisation externe, nous entendons point à point. Que le point soit élargi ou non. (comme indiqué sur le schéma)



En d'autres termes, la relation vers l'intérieur est une relation de points qui se déploie. La relation vers l'extérieur est une connexion de points à points. Nous sommes souvent dérangés par la taille des points. Par exemple, la coopération entre le cybermédia individuel et la plateforme est en fait une relation externe. Et la création d'un nouveau groupe de discussion par les cyber-autoéditeurs eux-mêmes au sein de leur propre cercle est une relation intérieure. Nous comprenons souvent à tort que la relation entre le petit cybercollectif et le grand cybercollectif est une relation vers l'intérieur.

Les relations ci-dessus peuvent également être formulées comme les relations topologiques suivantes.

Soit E un ensemble, Γ étant l'ensemble constitué des sous-ensembles de E appelés ensembles ouverts. et satisfait.

① l'union de tout ensemble ouvert (fini ou infini) est un ensemble ouvert ; (c'est-à-dire que de tels ensembles ouverts sont garantis d'être extensibles en tout point ainsi que dans l'ensemble)

② : l'intersection de tout nombre fini d'ensembles ouverts est un ensemble ouvert ; (il est garanti que l'intersection peut être étendue même après l'intersection)

③ : l'ensemble E et l'ensemble vide \emptyset sont des ensembles ouverts ;

(même l'ensemble vide et l'ensemble entier lui-même peuvent être étendus)

Nous appelons alors ce dual (E, Γ) un espace topologique, c'est-à-dire un point dont l'expansion tient.

De même, chaque sous-ensemble de E peut constituer un ensemble, et dans un cyberspace tel que la composition d'un cybercercle, il est en fait un ensemble de sous-ensembles de E Γ ensemble définissant une topologie sur E . Pour l'ensemble du cyberspace, toutes les relations entre eux, nous les appelons **cyberspace jusqu'aux relations topologiques**. En topologie, il est défini comme.

Γ est l'ensemble de tous les sous-ensembles de E , qui est la topologie sur E contenant autant d'ensembles ouverts que possible.

Ces topologies sont connues sous le nom de **topologies discrètes**. L'analyse de la structure et de la morphologie du cyberspace est basée sur ces relations topologiques discrètes. L'arbre Merkel-Patricia (plus tard abrégé en MPT), y compris plus tard dans le cyberspace, est également une structure arborescente qui est agrégée dans une telle relation topologique.

De même, nous pouvons aussi définir un point d'appui qui facilite notre analyse en tant qu'objet, c'est-à-dire considérer un ensemble donné comme un tout.

Pour cette topologie, il n'y a que deux éléments dans Γ : Γ et l'ensemble vide \emptyset , qui est la topologie contenant le **moins d'ensembles ouverts possible** sur Γ . Il est en mesure de faciliter notre analyse de celui-ci en tant qu'objet avec un pied.

Après avoir établi les relations topologiques, nous pouvons alors nous pencher sur le fonctionnement cybernétique de celui-ci.

L'appéciation de l'étendue d'un point est déterminée en se basant sur la taille réelle de ce point. Et cette taille réelle est déterminée par la cohérence de la relation entre réel et idéologie et ordre symbolique. Un autoéditeur, par exemple, est un point avec ses adeptes. Mais si l'un de ces fans n'est pas d'accord avec le cercle, il sort du cercle, et après cela, la relation est externe. Et cette situation est encore plus complexe dans le cyberspace. Parce qu'un individu cybernétique a de multiples identités, il est probable que sur une plateforme, il soit membre d'un cercle et que sur une autre plateforme, il soit membre d'un autre cercle (parlant

un autre type de langage noir, endossant un autre ordre symbolique). C'est-à-dire qu'il est contenu dans plus d'un ensemble et constitue des relations topologiques discrètes dans plus d'un ensemble. Il s'agit ensuite de déterminer la relation structurelle dans laquelle il est situé par les symboles du cyberspace, et en outre de savoir s'il s'agit d'une relation interne ou externe. Un point ; ils peuvent aussi avoir des dépendances sur les relations économiques pour devenir un ensemble. C'est la relation constituée par le deuxième système fantôme. La relation entre une banque et une plateforme cybernétique, par exemple, est une relation externe dans le second système.

Il est également facile de s'embrouiller dans les relations de même rang, par exemple, en général deux grandes capitales et grandes plateformes ont souvent le même statut spatial idéologique et économique. Ensuite, leurs contextes doivent être examinés spécialement pour déterminer s'ils sont externes ou internes. En termes de cyberspace, deux sites de vidéo, par exemple, ont la même idéologie et le même modèle économique. Dans le seul cyberspace en ligne, il s'agit de deux cybersujets (points) qui ont été reliés entre eux. Et la raison pour laquelle nous disons qu'il y a en fait deux Cyber sujets (points) est précisément parce que lorsque nous regardons le deuxième système fantôme, il s'agit de sociétés différentes et donc de deux points différents. C'est-à-dire la topologie du point en tant qu'ensemble, en prenant le moins d'ensembles ouverts possible. En partant de ce principe, ils constituent une relation externe. Et si deux plateformes d'écrans vidéo, elles sont les mêmes dans le cyberspace, elles sont aussi une seule et même entreprise dans l'espace économique, mais elles se différencient déjà lentement sur le plan idéologique dans le monde réel. Nous disons alors qu'ils sont un seul point dans le cyberspace, dans l'espace économique, mais en réalité ils sont déjà deux points (c'est le cas de nombreuses entreprises qui semblent être divisées "en interne", mais qui sont en réalité un seul collectif en termes économiques, mais qui sont en réalité deux collectifs). Cela dépend de l'ensemble que l'on prend dans l'espace topologique, et aussi du fait que l'on considère un ensemble en termes d'ensemble ouvert au mieux ou au moins.

En fait, d'un point de vue différent, il est possible de faire des "prédicitions" différentes sur certains collectifs. L'exemple ci-dessus montre, par exemple, qu'une entreprise identique dans l'espace économique (nous l'appelons "une entreprise" parce que le concept d'entreprise n'est considéré comme unique que s'il est identique dans le second espace) n'est

plus la m è me dans la sph è re id é ologique. Nous pouvons alors "pr é dire" que cette entreprise va in é vitablement se diviser. Ce n'est pas une tâche difficile, c'est une astuce de la structure de l'esprit, et en comprenant cette topologie, on peut voir de nombreuses relations qui n' é taient pas claires et la capacit é de "pr é voir l'avenir". Par exemple, un gouvernement peut sembler n' ê tre qu'un seul gouvernement en termes de relations sociales, mais si dans l'espace é conomique ses revenus ont g é n é r é deux banques centrales, alors il s'agit d é j à de deux gouvernements dans la sph è re é conomique. De m è me, si un gouvernement n'a aucun contrôle dans le cyberspace, il s'agit en fait d'un é tat d'anarchie du point de vue du cyberspace. C'est pr é cis é ment la raison pour laquelle l'internet est aujourd'hui en plein chaos. Il montre comment le cyberspace non guid é pratique en fait l'anarchie dans les relations humaines. Mais il peut toujours compter sur les relations de l'espace é conomique r é el pour le maintenir, donc il n'est pas trop chaotique (mais il n'y a plus personne pour le guider, ce qui conduit les agents é conomiques à lui prendre beaucoup d'argent et de pouvoir, ce qui vient encore de la cyberification).

En bref, ce que nous appelons la relation du cyber-sujet à l'ext é rieur et à l'int é rieur et tout le reste est relatif. Il s'agit d'une relation topologique. Il faut avoir une vue d'ensemble de la structure du cyberspace et de ses diff é rentes formes. De cette façon, vous pouvez ancrer les relations positionnelles. Comme lorsqu'on regarde une carte, il faut d'abord é tablir où se trouvent votre position et celle de votre destination sur la carte avant de pouvoir planifier une relation fonctionnelle entre elles (l'itin é raire).

2.2.1 Cyborgs bidirectionnels individualisés

Tout cyber-sujet a des relations intra-paires, m è me s'il s'agit d'un cyber-individu. Pour l'individu Cyber, sa relation de couple est une sorte de symbolisation de soi. L'auto-symbolisation se manifeste par la scission du cyber-individu. L'individu cybern é tique entre dans le cyberspace pour une raison quelconque et jouit du d é sir de symboliser. Pour lui, cependant, la r é alit é de l'individu est limit é e et non libre. Afin de mieux profiter du d é sir symbolique unique offert par le cyberspace, il s'engage dans une construction cybern é tique du moi. Et cette construction est le d é ploiement du soi. Pour le premier cyber-individu de l'Internet, cette cyberification se pr é sentait sous la forme de jeux en ligne. Grâce aux jeux

en ligne (en particulier les jeux de rôle en ligne), il fournit un bon modèle pour la cybernétisation du soi. Lorsque les premiers cyber-individus jouaient à des jeux de rôle en ligne, le personnage manipulé était leur propre sosie. Il pouvait vivre une relation de statut différente dans le jeu en ligne que dans la vie réelle, et pouvait également se déplacer librement en fonction de la manipulation. Dans le monde du jeu en ligne, il n'y a pas de mort réelle et donc pas de danger réel. Tout est métaphorique au nom de la singularité des symboles et du statut du cyberespace. Rien d'autre ne compte. La mort devient indolore. Les émotions deviennent fausses précisément à partir d'ici. Les premiers joueurs de MMO n'étaient pas vraiment cybernétiques, car les MMO étaient considérés à l'époque comme une réalité alternative. Il existe un phénomène qui démontre ce point de vue. À l'époque, les gens jouaient à des MMO et les personnages qu'ils choisissaient devaient correspondre à leur personnalité réelle. Sinon, ils seraient ridiculisés. Par exemple, les hommes ne pouvaient choisir que des personnages masculins et les femmes que des personnages féminins. Si un homme choisissait un personnage féminin, il serait ridiculisé comme une "sirène" lorsqu'il parlerait de son expérience de jeu dans le monde réel, et même ridiculisé et stigmatisé comme un pervers dans le monde réel, ce qui était contraire à la morale. En d'autres termes, les gens de l'époque pensaient que l'internet devait être compatible avec la réalité. C'est parce que cette cyberification n'était pas évidente aux premiers jours de l'internet que les jeux en ligne de l'époque ont donné naissance à de nombreux amis et couples en ligne. De nombreuses personnes ont transposé ces couples dans la vie réelle. Ils sont devenus des amis dans la vie réelle, maris et femmes. Il s'agissait d'un "miracle" créé par le bon environnement non cybernétique des premiers jours. À l'époque, les gens considéraient le chat en ligne et les jeux en ligne comme une simple continuation de la vie normale. Cependant, contrairement aux jeux en ligne d'aujourd'hui, où il est courant de choisir un personnage très différent de sa personne réelle, ou de jouer à des jeux en ligne pour profiter du plaisir de ce détachement de la réalité, du plaisir d'être une personne complètement différente. Cela peut sembler ne pas être un problème. Cependant, cela conduit à une déconnexion entre le cyberespace et la réalité. Les relations sur Internet sont également de plus en plus éloignées de la réalité. Il est important de noter que ces phénomènes émergent inevitablement, ils sont un phénomène de la cybernétisation bien construite. Plutôt que le contraire, on pense que c'est

le choix arbitraire de l'identité dans les jeux en ligne qui a conduit à la cyborisation. La cybernétique est un processus inévitable dans le développement de l'Internet. Avec la diffusion des ordinateurs domestiques et des téléphones portables, et à mesure que la vie des gens devient de plus en plus inséparable de l'internet, l'attitude des gens à l'égard de l'internet devient de plus en plus symbolique.

Dans le processus de cybernétisation intégrière du soi. Les gens doivent progressivement abandonner leur identité réelle pour profiter des joies du cyberespace. Cela s'exprime dans la communication avec les personnes à travers le cyberespace, où la personnalité de nombreuses personnes sur l'internet est très différente de leur personnalité dans l'espace réel (par exemple, elles sont particulièrement bavardes en ligne et silencieuses dans la réalité). Cela indique une scission du sujet, créant une différence entre le cyberindividu et la personne réelle. Cette différence est la manifestation d'une certaine auto-cyberisation qui n'est pas encore cybernétisée. Le véritable cyber-individu est le transfert complet des désirs symboliques du cyberespace dans le monde réel. Nous pouvons comparer cela au fait que de nos jours, de nombreux cyber-individus peuvent également dans le monde réel et l'influencent. Cependant, selon les analyses précédentes et suivantes, le processus de transfert des cyber-individus dans le monde réel vise à cyberiser également le monde réel. D'un autre côté, les premiers jeux en ligne ont eu lieu avant la formation du cyberespace et ont également traité les jeux en ligne comme une réalité. Les deux sont très différents. Il peut être difficile pour les gens d'aujourd'hui d'imaginer que les émotions des joueurs de l'époque étaient des émotions du monde réel. Au début, les jeux en ligne étaient une réalité. Maintenant, d'autre part, c'est la cybernétisation de la réalité. C'est un moyen de briser le cercle, d'encaisser et de gagner du pouvoir. Par la suite, des cercles cybernétiques sont apparus sur l'internet et le cyberlangage (langage noir) a commencé à être utilisé, alors qu'à l'époque, les internautes utilisaient rarement le cyberlangage dans la vie réelle. Aujourd'hui, cependant, dans le monde réel, la plupart des cyber-individus parlent inconsciemment de nombreux termes cybernétiques dans la réalité. Les enfants de l'école primaire, qui déjà couvrent l'internet, font déjà des erreurs de reconnaissance réalistes du cyberlangage. La différence entre le cyberlangage et le monde réel a été entièrement subsumée par les cyberindividus dans le monde réel. Ce n'est plus un phénomène nouveau. (Je me souviens vaguement de la première personne que j'ai

rencontré au lycée qui parlait le cyberlangage dans la vie réelle. À l'époque, je me sentais très étrange et mal à l'aise, et je pensais que cette personne était très étrange. J'ai ressenti une certaine gêne dans mes expressions, dans ma façon de communiquer. Mais maintenant, je ne me sens plus bizarre quand je rencontre des gens comme ça. (J'ai l'habitude de voir des cyber individus qui jouent constamment dans le monde réel, aussi).

Il existe de nombreuses autres manifestations de cette cybernétisation vers l'intérieur. À mesure que le processus de cybernétisation se développe, de plus en plus de cyberindividus créent leur propre identité dans le cyberspace, certains consciemment et d'autres inconsciemment. Par exemple, certaines personnes volent consciemment la photo de quelqu'un d'autre et la publient sur des plateformes de médias sociaux, supposant ainsi que la personne sur la photo est elle-même. Il s'agit d'une sorte de création consciente de l'individu auto-saboté. Il peut voler une photo qu'il trouve belle et qui satisfait son ego dans son esprit, puis se déguiser en son moi du cyberspace. Et utiliser ensuite cette identité pour communiquer avec d'autres personnes dans le cyberspace. Cet acte lui permet de créer un moi parfaitement satisfait dans le cyberspace. Ils modifient également leur façon de parler dans le cyberspace, leur ton de voix, afin de correspondre à l'image fractionnée qu'ils ont créée. Si l'aspect et l'image du monde réel ne sont pas trop bons, ils peuvent alors utiliser l'image d'une animation de bande dessinée pour construire leur moi du cyberspace. C'est la véritable source du cosplay, qui permet aux individus cybernétiques de jouer légitimement l'image qu'ils aiment dans leur propre esprit, ce qui construit en fait un soi cyberifié (c'est l'une des raisons pour lesquelles de nombreux cosplays politiques sur Internet ont vu le jour et pourquoi le discours politique a été ravivé à l'ère de l'Internet). Cependant, les personnages cosplayés sont souvent si éloignés de la réalité que dans la vie réelle, cette différence est un rappel constant qu'ils ne sont pas le personnage lui-même. Par conséquent, cette cyberification ne fait que satisfaire leurs désirs dans le cyberspace et peut difficilement être identifiée par eux comme une réalité. En outre, certains cyberindividus activement cyberifiés choisiront l'image parfaite de la réalité comme leur image dans le cyberspace. C'est ce qui se passe souvent dans le cyberspace avec le vol d'images. Ils volent des images de célébrités de l'Internet ou se déguisent en célébrités de l'Internet, faisant passer une personne populaire et établie dans le cyberspace pour leur propre personne dans le cyberspace. Et

construire leur propre position dans le cyberspace. Cela présente de nombreux avantages pour eux ; tout d'abord, cela revient à s'emparer directement d'une partie du pouvoir et du statut de quelqu'un qui est déjà établi dans le cyberspace. Deuxièmement, ce déguisement satisfait leurs propres désirs symboliques. C'est sous l'impulsion d'un tel désir que le cyber individu peut alors se diviser dans le cyberspace etachever la cybernétisation de son moi. Là encore, une telle manifestation s'accompagne d'une série de manifestations du désir symbolique. (Ce qui suit n'est qu'une des manifestations de la cybernétisation du soi dans le cyber individu. Il ne s'agit pas d'un phénomène inevitable du cyber individu, et encore moins d'une représentation de la personne réelle).

1) Les hommes vont satisfaire leurs désirs symboliques en projetant l'illusion de vêtements féminins sur la création d'individus dans le cyberspace. Ils volent directement les photos de leurs cybersexuels féminins préférés (des cyberindividus avec un bon sosie virtuel) pour se faire passer pour eux. Il s'agit souvent d'individus qui, en réalité, ne peuvent pas satisfaire leurs désirs symboliques en raison de l'argent et de leurs propres contraintes. Ils se déguisent également en individus ayant les caractéristiques de leurs désirs symboliques. Ce comportement a un processus de développement : au début, ils utilisent des personnages féminins animés, mignons et symboliques, comme avatars. Plus tard, il s'agira de parler en se déguisant en personnages d'anime. De plus, en raison des contraintes morales de la réalité, une partie de la population a commencé à faire une sorte de scission : une partie d'entre eux s'est dirigée vers le cosplay, se déguisant en objets symboliques du désir au nom du cosplay. C'est précisément la raison pour laquelle le cosplaying de vêtements féminins est désormais très répandu. Parce qu'il s'inscrit dans le cadre du désir symbolique sans violer la morale. Et ils continueront à modifier la moralité traditionnelle par le biais de la propagande afin de la débarrasser de ses dernières entraves (il n'y a rien de critique à cela, car c'est dans ce processus que la moralité s'est tendue et se développe). L'autre partie de la population continuera à s'enfoncer dans la transformation du "soi", ne façonnant pas sa cyberaltération avec les changements de la réalité. Parce qu'il n'y a pas de réalité, il n'y a pas de contrainte morale, et ils peuvent faire fi de la morale traditionnelle de leur cœur (parce qu'il n'y a pas de supervision morale dans le cyberspace. Tout peut être fait par eux-mêmes), ils choisissent donc l'image virtuelle déjà créée par les net-citoyens (des cyber-individus avec de bons avatars) (Les net-citoyens se sont également dépeints à l'origine

comme des cyber-sujets sur Internet par le biais de techniques PS, de maquillage, etc.) pour se construire, se déguisant complètement en ce net-citoyen pour se diviser et satisfaire leurs désirs symboliques. Le résultat est d'apprendre à imiter l'image des autres, ou simplement de voler l'image du cyber-sujet d'une manière déjà fausse pour la déguiser en leur propre cyber-avatar. C'est la raison profonde du vol d'images. En fin de compte, certaines personnes continueront à marcher dans une division du "moi". Ils seront poussés par leurs désirs symboliques de sortir du cyberspace. Ils influenceront ensuite le monde réel. C'est là qu'ils recommencent à être confrontés aux contraintes morales du monde réel, ce qui signifie qu'ils doivent faire un choix et se préparer : d'une part, changer de sexe. Et de promouvoir le bien-fondé de cosplayer des vêtements féminins autant qu'ils le font. Deux, violer la moralité et enfreindre la loi (c'est-à-dire utiliser l'image de quelqu'un d'autre pour tomber amoureux de quelqu'un d'autre, lui soutirer de l'argent ou même former un réseau de fraude directe).

2. et c'est aussi le cas de certaines femmes Cyber. Contrairement aux hommes, le monde réel étant une société patriarcale construite, cela peut les amener à choisir des figures féminines pour satisfaire leurs désirs symboliques dans le cyberspace également. Seule une petite minorité choisira des figures masculines pour satisfaire ses désirs symboliques. Cela se reflète dans le fait qu'il y a beaucoup moins de femmes cyborgs avec des avatars symboliques masculins qu'avec des avatars symboliques féminins, et elles ne sont généralement pas très âgées). À son tour, en raison des contraintes morales du monde réel, la communauté cybernétique féminine est divisée : certaines choisissent le cosplay et les cercles symboliques extrêmes, comme le cercle des uniformes JK, le cercle des Lolita occidentales, le cercle des Hanbok, etc. pour satisfaire un désir symbolique. Pour ces trois cercles, les personnes qui en faisaient partie au début recherchaient davantage une identité culturelle et communiquaient plus profondément avec le monde réel. Par conséquent, leur habillement respecterait la tradition. Par exemple, la Lolita et le Hanbok étaient plus concernés par les règles établies dans l'histoire et ne pouvaient être modifiés à volonté. Et plus tard, en raison des désirs symboliques de l'individu cybernétique. Les trois cercles se déplacent. Par exemple, la robe étrange hanbok JK ne paye plus pour le système ancien et l'orthodoxie, mais ajoute des symboles secondaires : bas, double queue de cheval, éléments SM, etc. Pour les femmes, c'est ici que s'opèrent leurs choix moraux. C'est-à-dire s'il faut suivre les règles orthodoxes

et archaïques du cercle ou se conformer aux désirs symboliques lorsqu'il s'agit de s'habiller. Le respect de l'orthodoxie et de l'antiquité est une identité culturelle ou une idéologie de la réalité, qui a un lien plus profond avec la réalité et donc une certaine moralité. Certaines personnes, en revanche, recherchent des désirs symboliques et ne recherchent pas les systèmes anciens et l'orthodoxie, et acceptent donc lentement certaines des exigences des désirs symboliques sous une cyborgianisation constante. Ces cliques, à leur tour, dépendent étroitement d'Internet pour leur survie à l'heure actuelle, et ne peuvent donc que se diriger vers ce dernier. Comme on peut le constater, dans les premiers temps, ces cercles étaient plutôt orientés vers les premiers. À cette époque, les femmes des cercles critiquaient les parties qui allaient au-delà de l'orthodoxie. Par exemple, porter des bas tout en portant des Lolita n'était pas conforme à l'ancien système. Lentement, le cercle a évolué de telle sorte que la Lolita avec des bas est maintenant un lieu commun. En d'autres termes, les choix moraux faits par les femmes cyborgs individuelles sont "choisis" au sein du cercle, ce qui est d'autant plus insidieux que certaines personnes n'ont même pas à "choisir".

Si un cercle aussi petit ne satisfait pas les désirs symboliques de l'individu cybernétique féminin. Ensuite, une autre partie du groupe continuera à aller de l'avant et à satisfaire le désir symbolique de manière plus approfondie. Cela est dû en partie aux contraintes du monde réel (par exemple, la forme et l'apparence de leur corps ne satisfont pas leurs désirs symboliques même si'ils entrent dans la coterie) et ils choisissent de se déguiser en d'autres "cyborgs (cyborgs avec de bons avatars)" (tout comme le font les cyborgs masculins). Contrairement aux hommes, elles ne sont pas confrontées au problème de la transsexualité parce qu'elles sont elles-mêmes des femmes, et donc elles ne sont pas confrontées à la confrontation morale et au choix de la réalité à ce stade. Par conséquent, il leur est facile de se déguiser en "cyberpopulaires" (cyborgs avec de bons avatars) et de les imiter de nombreuses manières. Cependant, si les contraintes du monde réel sont trop restrictives pour qu'ils puissent projeter leur moi cybernétique dans le monde réel (par exemple, ils sont trop pauvres pour acheter les mêmes produits cosmétiques que la personne qu'ils présentent être, ou leur silhouette est trop différente), alors ils abandonneront la façon de s'habiller du monde réel pour satisfaire leurs désirs symboliques. Par conséquent, ils obligent le monde réel à être équivalent au cyberspace afin de satisfaire leurs désirs symboliques. En d'autres termes, ils sont obligés de se "tromper" dans la réalité de manière

être compulsive, en croyant qu'ils sont les cyber-individus d'édoublement qu'ils ont créé. Cela conduit à une confusion entre la réalité et le cyberspace, et donc à un cheminement progressif de violations morales et criminelles. Dans le monde réel, cela se traduit par l'utilisation de l'image de quelqu'un d'autre pour tromper ses relations et son argent. C'est pourquoi de nombreuses femmes dans des relations en ligne sont maintenant si différentes de la réalité. C'est aussi la raison pour laquelle de nombreuses femmes ont un écart norme entre leur image en ligne et leur apparence réelle. Ils utilisent des techniques de PS pour rendre leur moi réel plus symbolique. Ainsi, la personne sur la photo est à la fois elle-même et pas elle-même ; elle est cyberifiée en tant qu'individu. En même temps, elle ne viole pas la moralité. Quand les gens l'accusent de cela, elle dit que c'est bien elle. Parce que les femmes qui sont allées si loin ne peuvent plus faire la distinction entre la réalité et le cyberspace.

D'après l'interprétation ci-dessus du phénomène, on peut voir qu'il existe des individus cybernétiques qui se cyberifient activement, construisant des doubles cybernétiques sous le déguisement constant d'un soi constamment dédoublement, de sorte que les doubles influencent le jugement de leur soi dans le monde réel et la perception de leur vrai soi. Ils ne peuvent plus distinguer leur faux moi de leur vrai moi. Ils agiront ensuite dans la vie réelle d'une manière qui correspond à leur double identité dans le cyberspace. Cela représente beaucoup d'argent et une tromperie émotionnelle en préendant être amoureux. Peut-être que pour certains de ces cyber-individus, ils ne semblent pas tricher, ils sont simplement plongés dans le brouillard du virtuel et du réel. Ils ne peuvent pas dire lequel est leur vrai moi, et ils n'ont plus aucun moyen de s'extraire d'un tel rôle partagé. Mais dès qu'ils font l'expérience de la réalité, ils deviennent des tricheurs émotionnels réalistes et des tricheurs d'argent. Dans l'environnement en ligne actuel, les personnes qui se sabotent elles-mêmes sont innombrables. Et avec leurs tromperies et leurs déguisements constants, de plus en plus de personnes trompées découvrent la fausseté de tout cela. Et peu à peu, ils cessent de croire à toute identité symbolique dans le cyberspace. Chacun a sa propre méfiance à l'égard de ces personnalités cybernetiques. Ainsi, le réseau lui-même est perçu comme ayant une telle fausseté. Cela permet à certains des trompées d'entrer eux aussi dans le jeu de la fausseté cyber-symbolique. C'est parce que les trompées voient dans la personne qui les trompe la "liberté" qui déroule de ce désir symbolique sans moralité ni retenue. Petit à petit, certains des cyber-individus sont heureux de s'engager dans

ce changement constant de leur déguisement d'identité. C'est ce qu'on appelle la liberté du cyberspace.

Nous voyons très clairement les méfaits de ce phénomène. Mais ce préjudice ne découle pas du fait que la morale peut être modifiée par eux, car telle est la nature de la morale. Le développement de la civilisation est le processus de la progression constante de la moralité, et tout individu en réalité peut changer la fixité de la moralité. Le véritable préjudice, cependant, vient de la singularité du désir symbolique. Cela dit, je n'accuse pas ce genre d'altération comportementale de la moralité d'être quelque chose à surveiller. C'est plutôt parce que cette cyborisation est si singulière qu'il faut s'en méfier. En d'autres termes, ce qu'il faut souligner ici, c'est que le changement de morale n'est pas le problème, c'est la manière dont la morale est changée qui importe. La moralité ne peut être modifiée de manière à satisfaire un seul désir. La clé est l'équivalence de toutes les valeurs et connotations qui accompagnent un même désir symbolique. En bref, le monde réel est très effrayant s'il n'est que désir symbolique. Mais si certaines actions sur l'internet peuvent ajouter divers désirs et sentiments dans le monde réel, alors il s'agit d'un comportement sur l'internet qui peut être reconnu dans une certaine mesure.

La singularité du désir symbolique conduit à ce qui apparaît dans la vie réelle comme une violation de comportements moraux strictement distincts, voire illégaux. Cependant, cela peut changer en raison de la singularité du désir symbolique. Comme le montre l'exemple ci-dessus, le fait de se vêtir de vêtements très minins est promu comme une modification de l'injonction morale traditionnelle selon laquelle il est mal de minimiser les hommes. La moralité est en train de changer et doit être soutenue. C'est l'évolution et la fluidité de la moralité. Mais le problème est que la diversité du monde réel ne peut être changée à cause de cette droiture. Cette même connaissance peut provenir de la même connaissance par le cyber individu de sa propre identité. Peut-être y a-t-il des cyber individus qui penseront qu'ils peuvent maîtriser cela. Ils ne confondront pas la vie réelle avec le cyberspace. Or, ce n'est pas le cas. Pour prendre un exemple simple, est-il vraiment vrai que le "moi" divisé dans le cyberspace est limité au cyberspace lorsqu'il discute avec des personnes et s'attache à elles au fil du temps ? Lorsque le désir cherche un plus grand retour d'information, il cherche nécessairement des relations monétaires dans l'espace économique. Cependant, cette relation pécuniaire ne repose-t-elle pas sur une fausse identité cybersynthétique du moi ?

Dans le monde réel, le fait d'avoir une relation préexistante avec quelqu'un dans un faux "moi" ne constitue-t-il pas une tromperie ? De même, s'il n'est pas converti en relation préexistante, le désir symbolique doit également être requis pour être converti en désir réel. Alors, on se rencontre hors ligne ? Pour tomber amoureux hors ligne ? Une relation construite sur une fausse division de l'ego n'est-elle pas une tromperie sur les relations ? Les désirs symboliques uniques ont tendance à dépasser les limites, à se développer trop rapidement, à maintenir l'individu cyborgique dans un désir trop unique sans passer par les preuves de la vie. C'est la vraie prudence. Plutôt que d'être attentif à un changement moral.

Un bon environnement en ligne n'écoule donc une éducation personnelle pour éviter cette cyborgisation de l'individu, et comme il s'agit d'une question très individuelle, elle ne peut être guidée que de manière rééducative pour tous. L'éducation à la réalité du monde en ligne dès le plus jeune âge donne à l'individu en ligne une plus grande part de la réalité du monde réel. Mais que faire si les gens veulent vraiment profiter d'une identité déguisée ? Cela n'écoulerait une sorte de dispositif de transformation qui rendrait possible une orientation et une modulation centralisées. La création de "dispositifs" parrainés par l'État et ayant une signification profonde, tels que les jeux en ligne (en tant qu'outil de régulation), est un moyen d'y parvenir. Il est temps d'utiliser le jeu de la chaîne comme un moyen de réguler le désir symbolique et la cyborgisation du moi. Une certaine liberté de changer d'identité est accordée à l'individu cyborgique. Ces désirs symboliques peuvent être satisfaits dans les jeux en ligne et en chaîne (et par la régulation des monnaies virtuelles, la régulation des désirs de l'individu cyborgique, comme décrit dans les chapitres 4 et 5). Grâce à certains moyens cyborgiques, l'ensemble du cyberspace est rendu à un environnement cyborgique relativement réaliste, afin de garantir la stabilité du cyberspace et de l'espace réel.

Quant à la cyborgisation externe des individus cyborgiques, elle est en fait aussi une symbolisation du sujet dénudé. Elle se manifeste principalement par l'aliénation du cyberindividu par rapport aux autres cyberindividus et aux modalités de soi. Cela découle du processus par lequel les idées métaphysiques de l'individu cyborgique doivent être épargnées de la personne concrète et aliénant nécessairement cette dernière avec une conceptualisation et une idéologie générales. En fait, les cyber-individus réalisent également cette cyborgisation de cercles

subculturels plus larges et de certaines plateformes virtuelles. Mais après tout, les cercles subculturels et les plateformes virtuelles ne sont pas des personnes concrètes, il est donc difficile d'observer la différence.

L'alléation des autres cyborgs et des blogueurs par les cyborgs est ce que nous appelons généralement une "attaque de l'homme de paille", où ils utilisent leurs propres théories métaphysiques pour forcer les autres (qu'ils soient cyborgs ou non) à se conformer à leur propre idéologie. Et ils supposent que l'autre personne est ce qu'ils pensent qu'elle est. Chaque fois que quelqu'un fait quelque chose qui dérange leur perception, ils seront davantage d'accord avec lui et renforceront leurs propres idées, créant ainsi une perception métaphysique plus approfondie. Ces phénomènes sont également décrits en psychologie comme "l'effet Dacre". Cependant, à la base de cet effet Dacre se trouve la caractéristique métaphysique des limites auto-imposées à la pensée afin de la maintenir stable. Bien sûr, nous pourrions dire qu'il s'agit d'un biais cognitif, ou même de dire le phénomène en termes de sous-développement mental. Cet acte de construction d'un "homme de paille" à attaquer, parce qu'il transforme nécessairement les personnes complexes en personnes simples conformes à son idéologie, obligeant ainsi la complexité humaine et attire tous les objets dans son espace cybernétique. Ce processus de cyberification a lieu dans la cyberification directe de la théorie et dans tout cyberespace (langue, civilisation, économie, réseau), où le cyberindividu utilise souvent une forme de violence verbale forcée pour transformer l'objet en une composition conforme à la structure de son cyberespace, créant ainsi une image "homme de paille" de l'autre. C'est très courant chez les métaphysiciens (ce qui explique à son tour la nature cybernétique des théories métaphysiques et le fait qu'ils peuvent placer n'importe quoi dans le cyberespace qu'ils créent). Nous avons tous rencontré de tels métaphysiciens dans notre vie. Cela est également vrai dans le cyberespace, qui résulte de la nature de l'esprit humain et doit être surmonté. De même, dans le processus d'objectivation des personnes, ils utilisent souvent des moyens plus insidieux et difficiles à accuser.

Par exemple, l'utilisation préalable de la conceptualisation pour étiqueter un individu. Placer un mot dans une idéologie absolue et l'attribuer ensuite à l'objet de son alléation. L'expression "poing féminin" sur Internet en est un bon exemple. Ce terme désigne les métaphysiciens qui veulent utiliser le "féminisme" comme une expression de leur pouvoir, souvent sous la bannière du "féminisme", pour obtenir leurs propres privilégiés.

è ges. C'est pourquoi certaines personnes utilisent le terme "poing f é minin" pour les d é signer. Cette terminologie s'explique par le fait que certaines "f é ministes" é prouvent é galement des difficult é s à transcender la m é taphysique pour comprendre des ê tres humains concrets dot é s de sentiments, et sont moins susceptibles de faire l'exp é rience d'un r é el pouvoir f é minin, ce qui explique les actes de violence verbale et les privil è ges "f é ministes". des actes "f é ministes" de privil è ge. Cependant, ce terme est aujourd'hui devenu une arme d'homme de paille : lorsque quelqu'un veut faire croire à tort que l'autre personne se conforme à ce qu'il consid è re comme un "poing f é minin", il peut é tiquer n'importe qui avec ce concept, de sorte qu'il doit prouver un paradoxe pour se d é barrasser de cette é tiquette : un double qui n'est pas sous leur Un sosie qui ne se contrôle pas n'est pas lui-m ê me. Ce doppelg ä nger se trouve dans l'espace cyberifi é du cyber individu (et n'a donc aucun moyen de le prouver). Et, parce que la description de la personne repose n é cessairement sur la pratique, alors, dans la mesure o ù la personne é tiquet é e r é pond à une telle attaque d'homme de paille, elle est aussi n é cessairement prise dans un argument m é taphysique. Un pi è ge de la cyborisation du langage. Elles commencent ainsi à s'expliquer mutuellement ce que sont r é ellement la "f é minit é " et le "poing f é minin". Puis ils sont attir é s dans le cyberespace et s'attaquent mutuellement avec les syst è mes id é ologiques des deux egos, cr é ant une dispute sans fin de r é gression infinie et de cr é ation infinie du cyberespace. C'est la norme pour les querelles humaines à l' è re du cyberespace. Sur Internet, une fois que l'on est pris dans l' é change de discours id é ologiques, personne ne peut parler clairement. Car dans ce cyberespace, nous n'avons pas de corps, et donc pas de pratique de la construction corporelle. A moins qu'une absurdit é ne se manifeste dans cet espace.

Cette cybern é tisation externe du cyberindividu peut é galement se pr é senter sous forme de questions ainsi que sous forme de conseils et d' é ducation. Par exemple, il pose des questions qui pr é supposent un cadre id é ologique d é j à construit. Par exemple, lorsqu'il est dit qu'il faut s' é loigner du symbolisme unique du cyberespace et revenir à une pluralit é d'exp é riences et de perceptions sensorielles. Le m é taphysicien (la pr é sentation spatiale linguistique de l'individu cybern é tique) construit souvent un ensemble de processus cybern é tiques en posant des questions compl é mentaires telles que : Comment d é finissez-vous le d é sir symbolique ? Comment d é finissez-vous la sensation ? Comment d é finir ce qu'est vraiment XX ? ou, comment s'assurer que ce que vous percevez est la v é

rit é ? Qu'est-ce que la v é rit é ? Ce que vous ressentez est-il vrai ? Qu'est-ce que ça fait vraiment ? Et ainsi de suite, des questions m é taphysiques typiques de ce genre. De telles questions sont le point d'entr é e du syst è me d'a priori que nous voyons de mani è re r é p é t é e dans l'histoire de la philosophie. Si l'on devait r é pondre à ces questions du seul point de vue de la pens é e et de la linguistique, on tomberait in é vitablement dans les structures d é j à construites de la pens é e. C'est le processus de "cyborisation" au sein de la pens é e, et c'est la cause premi è re de la cyborisation.

La cybern é tisation d'autres cyber-individus par des cyber-individus et des cyber- é diteurs est universelle. En effet, la pens é e constitue n é cessairement une structuration d'un certain cyber-sujet. Lorsque ce sujet a é t é structur é , il a un caract è re universel. Ainsi, si un sujet est connu de nombreux cyborgs, il est in é vitable que cette universalit é se retrouve dans la perception de ce sujet par de nombreux cyborgs. Cela conduit à la cr é ation d'un cercle, grand ou petit, autour de ce sujet. C'est le moteur du passage de cyber-individus à des individus auto-publi é s, et c'est aussi le moteur de la formation de cercles. Lorsqu'un groupe de cyber-individus est familier avec une certaine personne, et qu'il n'a acquis la m ê me id é ologie qu'en apparence, il se rassemble en cercle autour de ce sujet. En d'autres termes, pour le sujet auto- é dit é , son propre cercle de fans ne lui appartient pas. Le sujet d é crit dans le cercle n'est pas vraiment le sujet lui-m ê me, mais plutôt le "soi" qui a é t é cybern é tiquement transform é par le cercle. Cela constitue une diff é rence d'auto-identification entre le cercle des fans et l'auto- é diteur.

Cependant, pour l'auto- é diteur qui est lui-m ê me un cyber-sujet, il y a deux id é es fausses ici : premi è rement, que le sujet du cercle est son vrai moi. Parce qu'il est lui-m ê me un cyber-individu, et qu'il ne sait pas faire la diff é rence entre son moi r é el et son moi dans le cyberespace. Ainsi naissent certaines id é es fausses, confondues entre le cercle et le moi, incapables de trouver leur place. Deuxi è melement, puisque le sujet auto- é dit é se cyber-ise é galement, il reconnaît un soi qui a é t é cyber-is é par lui-m ê me, mais ce soi cyber-is é est diff é rent du soi qui a é t é cyber-is é par le collectif de fans. Ces deux moi cybern é tiques sont donc en conflit. C'est ainsi que naissent les disputes entre blogueurs et fans. Certains blogueurs sont donc furieux que leurs fans ne se connaissent pas eux-m ê mes. Mais en r é alit é , l'ego qu'il se connaît n'est pas non plus le v é ritable ego avec un corps physique. Cela peut les amener à dire de leur bouche : "J'en ai marre de vous voir dire que vous ê tes mes fans ! "

"Le comportement des fans ne doit pas s'élever au niveau du seigneur légitime ; le moi que les fans connaissent n'est pas le vrai moi, vous ne me connaissez pas." et ainsi de suite, mais parce qu'eux-mêmes, en tant que cyber-individus, sont profondément immersés dans un tel ordre symbolique, incapables de connaître leur véritable moi corporel. Ainsi, le sujet auto-publié n'agit pas de manière à atténuer ce comportement, mais plutôt à cyberifier encore plus le moi. Dans certains cas, certains fans qui cyberifient le sujet de soi d'une manière qui est cohérente avec la cyberification du sujet de soi approuvent ensuite la cyberification d'eux-mêmes par les fans et soutiennent donc structurellement cette cyberification. Cette approbation, cependant, exacerbé plutôt le malentendu entre eux et leurs fans quant à leur véritable corporéité. Au fur et à mesure que le temps s'allonge, et que la portée de l'influence gagne en réelle par le comportement de rupture de cercle constant de l'auteur en réponse à ses diverses symboliques augmente, le sujet cybernétique de l'auto-edition tel qu'il est compris par les fans (les idoles qu'ils suivent) devient de plus en plus différent de leur moi corporel réel. Cela conduit finalement à un dédoublement de leur propre personnalité. Les fans et eux-mêmes s'idolâtent, se surestiment donc et deviennent excessivement fiers et arrogants. Il s'agit de la relation entre le processus de cybernétisation de l'individu cybernétique au sujet du média du soi et l'auto-cybernétisation du sujet du média du soi.

Les cyber-individus font en même temps cette cyber-isation du cercle. Cette cyborisation du collectif est en fait une étape préparatoire aux attaques discursives que les cercles se font les uns aux autres. Ce type de cyborisation évidemment un certain groupe de personnes dans un cercle, créant un faux sujet universel de division. C'est ainsi que tous les individus cybernétiques d'un cercle donnent entrent dans un processus de cybernétisation qui correspond à l'idéologie de leur initiateur. Les arguments et les discours entre les cyborgs individuels et leurs cercles sont un "vidage" complet de "l'homme de paille". La guerre entre les cercles de fans s'attaque également aux créateurs, aux auteurs et aux blogueurs vedettes. Ils vont réaliser des vidéos et autres jeux symboliques sur le sujet du cercle qu'ils détestent, pour tenter de faire entrer ce sujet dans leur cyberspace et mieux "épouvanter" les attaques, ce qui est en soi une sorte de cybernétisation du sujet autoédité. Dans le discours du cyber-sujet, il n'y a que le désir symbolique et le pouvoir symbolique, pas la vérité. Le cercle cybernétique étant lui-même une collection universalisée, il y a une grande différence entre le

cyberindividu qui cybern é tise ce collectif d é j à cybern é tis é et le cyberindividu qui cybern é tise la personne individuelle. Cependant, dans la perception humaine, il est difficile de faire la distinction en pens é e. Le fait que le cercle lui-m ê me ait d é j à é t é cyberifi é entraîne un manque de clart é quant à la cyberification du cercle par l'individu cybern é tique. Cela occulte le fait que le cyber-individu cyber-ise tous les objets. En outre, on croit é galement dans le monde r é el que la relation entre le cyber individu et le cyber collectif est la norme universelle de la communication homme-collectif dans le monde r é el. Cette id é e fausse peut conduire les gens à ne pas é tre en mesure de faire la distinction entre les collectifs li é s par des liens é motionnels et sensoriels et les collectifs cybern é tis é s. Il est suppos é que tous les collectifs r é els sont é galement de tels collectifs cybern é tiques. Ainsi, le collectif n'est qu'une v é rit é fixe et non un sentiment ou une croyance. Cependant, un vrai collectif est un collectif avec des liens é motionnels, un collectif avec de la coh é sion, un collectif avec de la chair et du sang, un collectif avec de la passion et de la force. Ce n'est pas un cybercercle qui a é t é cybern é tis é .

Le cyber individu et le cyber cercle sont tous deux une sorte de cyber sujet cyberifi é , ce qui conduit in é vitablement à une situation o ù la communication entre eux n'est possible qu'en termes d'arguments id é ologiques, qu'en termes de lutte pour le discours, qu'en termes de d é sir et de statut symbolique, qu'en termes de querelles sans fin et de paix hypocrite é ph é m è re. Et il ne peut é tre question d'honneur collectif ou d' é motion collective. Un collectif cybern é tique (cercle) ne peut é tre qu'apparemment disparate. La relation entre le cybor individuel et le cercle se situe soit dans une fausse paix, soit dans un discours d'attaque mutuelle, soit entre une volont é d'aller vers une fausse paix et une attaque mutuelle.

Enfin, la cybern é tisation des plateformes par les cyberindividus passe encore par la mise en place de sujets partag é s pour celles-ci. Par exemple, une figure repr é sentative de la plate-forme (pr é sident ou directeur) est divis é e, dessin é e dans un cercle, puis des jeux symboliques sont jou é s dans leurs cercles respectifs pour satisfaire leurs d é sirs symboliques et leurs id é ologies. En raison de la nature de grand capital de la plate-forme (c'est- à -dire à cheval sur la troisi è me et la deuxi è me vision), lorsque les cyberindividus sont confront é s à une plate-forme v é ritablement cyberifi é e, ils sont souvent captur é s par le capital de la plate-forme cybern é tique et font ainsi partie de sa cyberification interne. En r é alit é ,

il s'agit d'une forme de collaboration. Ou une façon d'embaucher. Les cyber plates-formes et le grand capital engagent des cyber-individus pour qu'ils participent à leur propre cybernétisation interne. Ainsi, la structure d'un espace internet plus stable est complètement. Il s'agit également d'une forme d'exploitation capitaliste des nouveaux travailleurs embauchés. Toutefois, contrairement aux travailleurs traditionnels, cette exploitation repose sur l'exploitation de ceux qui ont déjà achevé leur cybernétisation. Cela signifie également que ce qui aurait été de l'exploitation est une érosion des sentiments du travailleur, de la variété des lieux dans lesquels il vit, et que ce qui se perd dans la réification du travail est la richesse de la vie et des émotions. Cependant, la plateforme cyberifiée exploite les cyber-individus qui jouissent déjà de désirs simples. Ils ont juste besoin de profiter du plaisir et du statut des symboles. Une partie de la main-d'œuvre d'une cyberplateforme est donc nécessairement constituée de ces personnes déjà cyberifiées, qui sont chargées de la construction du cyberespace et de sa cyberification interne. La plupart des sociétés Internet sont prêtes à recruter de tels cyber-individus parce qu'ils n'ont plus aucun sens de la réalité, il suffit donc de satisfaire leurs désirs symboliques (par exemple, engager une femme de chambre en soie blanche à double queue de cheval pour égayer le personnel ou quelque chose de ce genre les satisfera pendant longtemps, ou simplement leur donner des bonus sous forme de skins de jeu, de pièces de jeu, etc.) Et comme la cyber plate-forme n'est pas seulement dans l'espace internet, il doit encore faire face à l'espace économique réel, mais aussi à de vrais problèmes. Il est donc nécessaire de s'éloigner de cette cybernétisation et de l'exploitation des travailleurs traditionnels qui est toujours présente. Et ces deux formes d'emploi peuvent aussi se produire chez la même personne. Ce phénomène est présent dans de nombreuses sociétés Internet. Nous y reviendrons lorsque nous parlerons de la cybernétisation interne de la cyberplateforme.

2.2.2 Cybérnétique bidirectionnelle du sujet de l'autoédition

Les sujets cybérnétiques d'auto-publication, d'ancrage et de célé

brit é que nous considérons (ci-après d'ailleurs nommés sujets d'auto-publication) impliquent que la personne est avant tout un cyber-individu, sinon nous les appellerions simplement auto-publiants (certaines personnes qui s'auto-publient ne sont pas profondément impliquées dans l'espace en ligne cyberifié, elles sont tout au plus des demi-cyber-individus). En d'autres termes, l'auto-éditeur fera inévitablement les meilleures activités cybernétiques internes et externes que l'individu cybernétique, je n'entrerai donc pas dans les détails ici. La cybernétisation interne de l'auto-éditeur se manifeste par la cybernétisation de ses propres adeptes et de son propre cercle d'adeptes. En externe, c'est la cybernétisation des non-fans, la cybernétisation des non-followers et la cybernétisation de la plateforme. Étant donné que le sujet cybernétique auto-médiaisé dispose d'un plus grand nombre de personnes auxquelles s'adresser et que ses désirs symboliques ont été élevés à un certain niveau, il tente souvent d'avoir le désir de passer du cyberespace à l'espace réel et économique, c'est-à-dire d'encaisser et d'obtenir le pouvoir politique. Et pour ce faire, il a dû utiliser des moyens de plus en plus sophistiqués dans le cyberespace pourachever le processus de sa propre cybernétisation. Ainsi, nous pouvons voir l'émergence des premières formes d'"obligations" et d'"actions" dans le cyberespace. Là encore, il s'agit de la même structure embryonnaire qui constitue la monnaie virtuelle. Je vous ai déjà montré cette similitude structurelle et cette présentation dans l'introduction. Ce chapitre se concentre toutefois sur la clarification de la spécificité du sujet cybernétique uniquement dans le cyberespace et sur les relations entre les sujets cybernétiques. Il n'aborde pas encore les nombreuses façons dont la cyberification peut être utilisée dans l'espace économique. Par conséquent, nous ne décrirons que brièvement le simple processus de cybernétisation entre ces cyber-sujets et d'autres cyber-sujets et les moyens qu'ils utilisent. Ce n'est que plus tard, dans le contexte de la monnaie virtuelle, que nous aborderons plus en détail leurs moyens et leurs méthodes. Dans le cas du cyber-sujet auto-édité, il ne fait aucun doute qu'il utilise beaucoup plus de moyens et de méthodes que ceux utilisés par le cyber-individu. Et ils impliquent des moyens "transfrontaliers" dans trois cyberespaces.

La cyborgianisation du cercle des adeptes de l'auto-éditeur se manifeste par une maîtrise et une récolte idéologiques supplémentaires de celui-ci. D'une part, le système est maintenu simple et déguisé par une propagande idéologique plus systématique, et d'autre part, ce déguisement est utilisé pour "tromper" les autres et se donner de la monnaie

fiduciaire et du pouvoir dans le monde réel. Cette cybernétisation du cercle est à son tour basée sur le contrôle de chaque cyber individuel. Les cyber-individus du cercle des fans du principal autoéditeur sont en fait également dans de nombreux cercles du cyberspace. Un cercle absolument stable de fans d'autorédition a besoin d'individus absolument dévoués à eux-mêmes pour maintenir la stabilité. Par conséquent, l'autoéditeur utilise le pouvoir de la voix qu'il possède déjà pour rassembler d'autres "cyber-activités" (par exemple, les "liens", les "activités d'équité"). Ils semblent souvent faire une sorte de "cyber-activité". Ils apparaissent souvent comme une forme d'activité "démocratique". Cependant, ils sont en fin de compte jugés par eux-mêmes. Par exemple, ils organisent des "débats" qui semblent être inclusifs, mais en réalité ils sont les juges, s'imposant comme des autorités semblables à Dieu. Lorsque des débats ont lieu au sein de la base de fans, le pouvoir de la parole est alors changé entre les concurrents des deux côtés. Cependant, quelle que soit l'issue du débat, dès que le juge sort, il a accès à tous les débatteurs présents et au public, transformant ainsi l'évenement en un rituel idolâtre. Grâce à son avantage de pouvoir existant, il bénéficie de tout le pouvoir de la parole dans le débat. Le public et les concurrents pensent que "[le maître] parle différemment, de manière logique et éclairante", mais ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'il s'agit d'un rituel de cyberintimidation qui a été emballé par un sujet autoédité. Ces "débats" n'ont pas besoin d'être organisés, ils existent dans la section des commentaires sous le sujet, et dès qu'une dispute se produit, le sujet peut faire preuve de son autorité "divine" pour l'arrêter ou la lancer, ce qui lui donne une voix et une chance de s'exprimer. Cela lui donne le pouvoir de la parole et lui permet de capturer le cœur et l'esprit des gens. Les téléspectateurs qui voient de tels commentaires, ainsi que les deux côtés de l'argument, sont convaincus du pouvoir de l'icône. Ainsi, le "conditionnement" des fans sur le terrain est un moyen éprouvé de cyberintimidation par l'autoéditeur. Il existe de nombreuses autres tactiques de ce type. Parfois, les cyborgs sont désignés en agents de maintenance, de gestion ou même de présence occupation pour leurs adeptes. Cependant, ils ne se soucient pas vraiment de leurs fans, ou plutôt, ils ne se soucient que des parties de leurs fans qu'ils ont cybernétisées. Ils ont besoin que les cybernéticiens restent sincères dans le cercle pour assurer la stabilité de leur propre cercle de fans ainsi que pour en tirer profit. En outre, ils élargissent en même temps leur propre cercle cybernétique, pour gagner en puissance. Cependant, le cercle de fans

que l'auto-éditeur considère comme tel s'est en fait divisé en un autre cercle de fans dans une sorte de "purification des fans". Il constitue une structure cybernétique plus profonde au-dessus du cercle des fans. C'est aussi dans cette cyborisation que le cercle originel des fans se divise en un autre cercle. Un fan qui étais à l'origine dans le cercle en est expulsé par purification, mais il peut toujours se considérer comme en faisant partie. Il en résulte un décalage entre ce que le cercle auto-purifié est perçu par le sujet auto-publié (le cercle purifié) et le cercle non purifié. Ainsi, l'auto-éditeur évalue mal sa position dans l'espace symbolique. Cela conduit à une arrogance aveugle pour accomplir des actes qu'ils ne sont pas encore capables de faire. En fin de compte, cette erreur d'identification conduit inévitablement à leur choc. Cette situation est courante parmi les sujets d'autorédition.

Après s'être consolidés dans leur propre cybercercle, les sujets autopubliés poursuivent ensuite les dérives symboliques et les conversions de pouvoir des cyber-individus toujours au centre de ce sujet. Parce qu'ils veulent élargir ce cercle purifié de fans, ils ont besoin d'être soutenus par de l'argent. Le pouvoir du cercle purifié des fans est ensuite utilisé pour tenter de l'échanger contre de la monnaie fiduciaire. Cette démarcation s'appuie sur le pouvoir économique relatif de cette partie fidèle du cercle des supporters. Il utilisera diverses techniques de persuasion idéologique (souvent en présentant un objectif ambitieux, dont la réalisations n'cessite le soutien de plus de personnes et de plus d'argent) pour achever la construction de l'idée. Le cyber pouvoir est ensuite converti en son pouvoir monétaire relatif par des moyens réalistes de gagner de l'argent (par exemple, en ouvrant une boutique en ligne). Il s'agit d'une forme d'exploitation du fan individuel après la cybernétisation. Le fan qui paie de l'argent en échange de cela, c'est simplement sa position dans le cercle des fans et un peu de désir symbolique singulier. Ce désir symbolique peut également prendre plusieurs formes. Par exemple, donner un badge à un fan. Il est même possible de fabriquer des T-shirts, des livres, des cartes, etc. avec des symboles spécifiques aux fans pour satisfaire les dérives symboliques de ces derniers. Ils ont même appris la propagande symbolique du consumérisme. Construire une sorte de luxe au sein du cercle des fans. Dans ce cas, le prix de la marchandise est sensiblement plus élevé que le prix relatif. C'est la forme du capitalisme tardif. Il existe également des formes de désir plus symboliques : par exemple, le désir symbolique susmentionné de collectionner dans les jeux en ligne (sous la forme de skins de jeu et de déballages). Il

collectionnera d'une manière qui incitera constamment les internautes de son cercle de fans à acheter. Laisser les fans se convertir pour lui en monnaie fiduciaire et en statut relatif. Les fans se soumettent à ce processus de cybernétisation car, d'une part, ils sont déjà complètement contrôlés par l'idéologie ; d'autre part, les fans contrôlés jouissent d'un plaisir symbolique. En prenant du recul, les fans pensent aussi : l'expansion de ce cercle de fans fait d'eux le patriarche de ce cercle, et ils occupent la position privilégiée de ce cyberspace. Pour le cyber individu, il s'agit d'un plaisir.

Bien sûr, le moyen de cybernétisation de l'auto-edition n'est peut-être pas encore si terrible, mais il sera une tendance inévitable dans le futur cyberspace, et ne manquera pas d'apparaître à plusieurs reprises, en changeant d'apparence, dans l'histoire du développement du cyberspace. Nous ne pouvons puiser les nombreuses formes d'expression. Mais le fonctionnement spatial symbolique simple qui se cache derrière, et la stabilité qui soutient la structure, sont immuables. Nous devons ajouter des outils plus structurels afin d'aller plus loin dans cette forme cybernétique.

Le processus de cybernétisation dans l'auto-publication externe est en fait le processus de rupture du cercle dans la poursuite d'un plus grand cercle de fans. Son contenu a été décrit dans la section précédente et n'est que brièvement rappelé et revu ici.

Pour briser le cercle, le cyberéditeur doit nécessairement s'engager dans une relation interactive avec d'autres cercles de fans. Dans ce cas, il y a souvent deux directions. L'une d'entre elles consiste à tendre la main à d'autres cercles, dans un esprit de collaboration, pour parvenir à cette rupture du cercle. L'autre consiste à briser le cercle de manière critique. La première est une forme plus courante dans les milieux non idéologiques. Par exemple, certains cercles de fans d'auto-edition sont des cercles très simples où les dirigeants symboliques sont transformés en dirigeants physiques et ventilés. Cela ne crée pas vraiment de conflit idéologique, la collaboration est donc la meilleure solution. Mais une telle approche collaborative peut avoir pour conséquence que son propre cercle de fans soit trop complexe dans sa composition et ne soit pas purement solidaire de lui-même. Il peut sembler que ce soutien non pur ne se traduise pas par davantage de fiat. Mais en réalité, il s'agit d'une idéologie fausse. Car à l'intérieur d'un tel cercle, il ne dépend pas d'une idéologie systémique trop complexe qui en assure la cohésion. Au contraire,

la simple conversion du désir symbolique en désir physique (c'est-à-dire la conversion du désir symbolique en monde réel), qui est ensuite associé au désir corporel, oblige l'individu cybernétique à satisfaire son désir physique pour la consommation symbolique. Certains biens à caractère symbolique (le phénomène de pseudo-virginité mentionnée précédemment, etc.), la demande d'un partenaire sexuel spécifique (la demande de partenaire sexuel symbolique mentionnée précédemment, comme trouver un sujet qui s'habille de la même manière que le sujet auto-publié, une cyber-célébrité, etc.) en déroule, et cette capacité d'encaisser est au contraire élevée. Cependant, comme ils ne sont pas idéologiquement unifiés, l'argent est gagné dans ces cercles par les cyber-sujets plateformés et les capitalistes dans la seconde illusion (l'achat de ces biens symboliques et consuméristes). La plupart de ces fonds ne vont pas aux blogueurs spéciaux dans l'autorédition. Certains blogueurs sont capables de satisfaire grandement le cyber individu en termes de désir symbolique, là encore parce que le désir symbolique est presque identique. Par conséquent, certains internautes consommeront pour un autoéditeur, et lorsqu'un autre autoéditeur portant les mêmes symboles apparaîtra, ils passeront également au nouveau sujet, de sorte que, là encore, le pouvoir d'encaissement de ces autoéditeurs est de courte durée. Il y a un besoin constant de collaborer et de briser le cercle ; et plus ils collaborent, moins ils sont en mesure d'encaisser l'argent de leurs adeptes. Dans le développement du cyberspace, ces autoéditeurs se dirigent inévitablement vers un processus de cyberification idéologique. Le cyberspace commence alors à produire certains autoéditeurs sophistiqués et systémiques qui se livrent à un lavage de cerveau idéologique. De plus, sans un tel cyberlavage idéologique du cerveau, et ne comptant que sur des désirs symboliques pour maintenir leur base de fans, ces autoéditeurs ne peuvent pas maintenir un cycle vertueux de leur propre base de fans, et ils finiront par faire face à ce qu'ils considèrent comme un excès, et selon eux - "dangereux". La voie alternative pour eux, bien sûr, est de laisser le travail idéologique au grand capital, après quoi ils doivent s'attacher au corps principal de la grande plate-forme cybernétique. L'avantage est qu'ils n'ont pas à affronter seuls le travail de construction idéologique, ni à courir le risque d'une controverse idéologique. Toutefois, cela s'accompagne d'une réserve : la plate-forme voit les avantages qu'ils apportent au grand capital.

L'autre voie est celle du non-attachement au grand capital. Cela les

oblige inévitablement à passer de la simple physicalisation directe du désir symbolique à la construction d'une idéologie. Mais si les autoéditeurs n'ont pas la capacité de le faire, et s'ils n'ont pas les moyens de construire un système métaphysique complet et autoconsistant, cela les conduira à être attaqués et stigmatisés par d'autres cercles idéologiques. Ils courrent le "risque" de perdre des fans. En bref, il est difficile de réaliser une unité idéologique dans une traduction aussi directe du désir symbolique en désir physique. Cela signifie, en revanche, qu'ils ne peuvent que tenter d'influencer le second système illusoire afin d'en tirer profit. L'influence sur la réalité doit également passer par l'acquisition d'un statut et d'argent dans le second système fantasmatique pour influencer le premier système fantasmatique. Il n'est pas possible de traduire directement le pouvoir et le statut cybernétique en un véritable pouvoir social.

Cependant, comme cela a également été mentionné ci-dessus, à mesure que le cyberspace se développe, les blogueurs autoédités sembleront de plus en plus accomplir des transitions de pouvoir en espèces et en réalité par le biais de l'idéologie. Leur moyen d'y parvenir est la cybernétisation externe. Dans la cyborisation externe, les autoéditeurs qui ont achevé la construction de leur idéologie vont coaliser leurs propres cercles et utiliser cette idéologie pour critiquer les idéologies des autres cercles. Les avantages de cette démarche sont évidents : tout d'abord, dans le cadre de la cyborisation externe, l'idéologie à l'intérieur du cercle sera davantage coalisée. Ensuite, elle satisfait le désir de symbolisme des cercles, car leur conquête se fait en utilisant la violence du discours. Au jeu de l'invective et du symbolisme, les membres du cercle peuvent s'adonner à ce plaisir symbolique. Troisièmement, leurs invectives ne pourront peut-être pas convertir ceux qui se trouvent à l'intérieur du cercle en train d'être enrôlés dans leur propre camp (parce que les cyber individus peuvent constamment construire des théories pour s'échapper), mais le cercle qu'ils brisent avec cette conquête est précisément celui des spectateurs qui pensent être des badauds assistant à cette conquête. Quatrièmement, une petite partie de cet acte de critique passagère peut se traduire par une influence dans la réalité (car les spectateurs en parleront dans leur vie). Comme on peut le constater, un cercle qui complète l'idéologie est doté de multiples avantages. C'est la forme du cyber-sujet que tous les cyber-sujets auto-publis recherchent nécessairement.

Enfin, il y a la relation entre le média auto-publié et la plateforme Cyber. L'un des modes de relation sous forme de coopération a également été évoqué ci-dessus. Pour la plateforme d'auto-édition qui a achevé son travail idéologique, il peut prendre des formes paradoxales : d'une part, il fulmine contre les parties de l'idéologie de la plateforme qui ne correspondent pas à la sienne ; d'autre part, il cherche à collaborer avec le cyber-sujet afin de satisfaire son désir de plus de symboles. Comme nous l'avons mentionné précédemment, la capacité des cyber plates-formes à encaisser chaque cyber-sujet est toujours tentante. Même si leurs bouches s'ouvrent contre eux, même si idéologiquement ils sont très différents. Car dans la structure profonde, elles sont toutes simples et linéaires, constituant au mieux une simple spirale de structures de type dialectique. Ils se rejoindraient naturellement. Ainsi, la cyber plate-forme peut utiliser cette idéologie pour compléter la construction de sa propre idéologie. D'une part, il va puiser dans l'essence de cette idéologie et, d'autre part, transformer l'auto-édition cybernétique en un outil de cybernétisation interne du grand capital.

2.2.3 Orientation cybernétique particulière du cybercercle

La seule différence entre le sujet auto-édité et le cybercercle est que le sujet du cybercercle n'est pas centré sur un cyber-individu qui a déjà achevé sa cyberisation, mais sur un cercle qui doit être entretenu par tous ensemble à l'aide du désir symbolique. Comme il n'y a pas de corps corporel dans le cyberspace, il est impossible de tisser des liens affectifs, et si le cercle doit se développer, cela rend nécessairement sa construction idéologique dépendante des autres cyber-sujets. Il s'appuie soit sur des sujets auto-édités pour construire l'idéologie du cercle, soit sur de grandes plateformes pour le faire.

L'effacement général de la blogosphère ressemble d'abord davantage au cercle lâche des fans d'auto-édition décrit plus haut, qui, dans un premier temps, sont si proches de la réalité qu'ils ne peuvent pas encore être appellés des sujets de blog, mais ne sont reliés que par leur hobby. Petit à petit, cependant, ce "hobby" se transforme en quelque chose de différent de la réalité, et peut être tout sauf symbolique. En fin de compte, ils

communiquent entièrement sur la base du désir symbolique. Cela peut prendre la forme d'un passe-temps qui est en fait un cercle symbolique. Cette situation était courante dans les premiers cyberespaces Internet. Par exemple, les premiers "Li Yi Bar" et "World of Warcraft Bar". Cependant, grâce au développement du cyberespace, ces désirs symboliques ont donné naissance à des cercles qui se traduisent directement par des désirs physiques réels. Par exemple, le " cercle des pseudo-reines (désirs symboliques convertis en désirs réels, certains individus sont en fait des travestis et des féministes, ce qui inclut des actes sexuels avec des objets et des symboles)", le "harem anime bar (Gong bar pour faire court, qui a été fermé de nombreuses fois et qui est en fait un échange de féministes sexuels)", etc. "cercles d'asiles" et ainsi de suite. De tels bars ont en fait une permanence relative relativement lâche mais non dérisoire et gérable dans le désir symbolique (ils peuvent partir brièvement après chaque libération du désir, mais ils sont poussés par le désir physique de revenir). En effet, il s'agit d'un exutoire pour libérer les désirs physiologiques refoulés de la réalité, le pouvoir et le statut. Au début, c'est la répression des désirs réels qui conduit à une telle transformation des désirs physiques en désirs symboliques, et plus tard, à son tour, de la singularité des désirs symboliques à un processus de transformation au profit des désirs physiques singuliers. La première transformation est en fait le processus par lequel le désir symbolique capture initialement l'individu non cyborgique. Au fur et à mesure que la cyborgisation s'intensifie, les cyberindividus poursuivent le désir d'un espace symbolique plus important. Lorsqu'ils commencent à poursuivre des désirs plus symboliques, ils ont deux options : 1. sortir de leur cercle d'origine et partir à la recherche de cercles idéologiquement constitués. Parce que le fait d'avoir une idéologie implique nécessairement un cybercercle centralisé, il implique aussi nécessairement un écart entre le discours et le statut de cyberidentité, permettant ainsi la satisfaction de la violence discursive (jeu symbolique) sous le désir symbolique. 2. Transformer le cercle original en un cercle lâche avec une idéologie. Or, cette transformation est précisément une manière de cyborgiser le cercle contre le cercle. C'est-à-dire que cela se fait par le biais du discours noir. Ils le font en jouant avec des jeux symboliques (c'est-à-dire la combinaison gratuite et aléatoire de symboles.) sous le désir de symboles. L'un des phénomènes les plus évidents de ces jeux symboliques est la vidéo fantôme, qui est réalisée en assemblant un certain nombre de désirs symboliques par le biais du montage), en construisant divers symboles ensemble par le glissement

d'une chaîne canonique linguistique. Ainsi, certains mots de sens primitif sont d'abord sintésis dans ce jeu symbolique. Toutes les idéologies initialement construites sur la base du langage peuvent alors être assemblées à volonté dans ce jeu symbolique pour former une idéologie unifiée et apparemment libre et filtrée par leur contrôle. Parfois, cependant, ils n'ont pas la capacité de construire un ensemble d'idéologies métaphysiques, de sorte que dans un tel jeu symbolique, entre les chaînes glissantes des valeurs énergétiques, personne dans le cercle ne peut être sûr de la véritable signification d'un symbole, et que celle-ci peut être révélée à jamais. Ils peuvent être inconsciemment capturés par ce jeu symbolique à l'intérieur du cercle dans l'apparence des symboles, constituant ce qui semble être une idéologie de leur propre choix. Et ce symbole symbolise une unité - la formation d'un cercle. Ils se disent "peu importe ce que le mot signifie, le symbole signifie ce que je comprends qu'il signifie, mais chaque fois qu'un symbole apparaît, il est de mon espace". C'est typique de ce type de cercle cybernétique. C'est-à-dire qu'ils n'ont pas besoin du contenu du vocabulaire, mais seulement de l'émergence d'une chaîne glissante et d'éconstruction des valeurs énergétiques du vocabulaire. Cette émergence constitue elle-même l'idéologie qu'ils pensent partager (ils peuvent penser qu'ils sont derridaïstes ou deleuziens, par exemple). Cependant, leur esprit intérieur est confus et ils ne savent pas du tout quelle idéologie ils sont.

Ces symboles iconiques sont transformés en signes symboliques du désir du cercle. Des mots tels que "pinch", par exemple, sont des mots à la mode pendant un certain temps. Le contenu idéologique est ici dissimulé, mais il constitue en fait une "idéologie" unifiée, composée de mots noirs organisés apparemment au hasard, mais qui semblent en fait être le résultat d'un choix libre parce qu'ils ne sont pas spécifiques et sont encore dans un brouillard, un choix apparemment libre qui aveugle les cyborgs individuels à l'intérieur du cercle. Ce choix apparemment libre fait croire aux Cybermen qu'ils sont libres et qu'ils partagent la même idéologie, alors qu'il s'agit en réalité d'un seul désir symbolique. Tout n'est que faux "d'éconstructionnisme", et une fois la querelle terminée, ils se sépareront rapidement. Il suffit d'y réfléchir pour mettre à nu cette fausse idéologie de la liberté : quelle liberté y a-t-il à parler quand l'objet du désir est prescrit (dans le sens où l'apparition des seuls symboles qui peuvent glisser dans une chaîne signifie leur unique désir symbolique) ? À l'intérieur, les cyberindividus du cybercercle se conforment simplement à la cybernétisation du moi ; à l'extérieur, ils voient simplement le symbole. C'est la m

é me chose que de voir le d é sir symbolique. Ils voient l'"unit é " de cette construction id é ologique. Ils n'ont pas besoin de savoir ce que cela signifie dans les coulisses.

Cependant, ce cercle "unifi é " de cyborgs peut prendre une autre forme : certains des cyborgs du cercle peuvent volontairement abandonner le maintien d'un tel cercle et simplement s'identifier symboliquement à une identit é hors cercle. Dans ce cas, il peut sembler que les individus cybern é tiques ne s'inscrivent pas dans la volont é symbolique de maintenir la composition du cercle. Mais en fait, c'est parce qu'ils ont d é plac é leurs d é sirs symboliques vers des d é sirs physiques imm é diats et des jeux symboliques qu'ils peuvent sembler ne pas constituer un collectif id é ologique. Ils s'appellent alors "nomades" ou organisations d é centralis é es. Mais quelle est leur id é ologie ? N'est-ce pas l'id é ologie de la "libert é " du jeu symbolique ainsi cr é é e ? Ce qui ressort de cette situation, c'est pr é cis é ment le paradoxe que j'ai mentionn é dans ma pr é face : ils veulent montrer leurs sentiments dans une libert é symbolique, pour montrer que leurs sentiments sont libres. Il leur est donc n é cessaire d'ajouter des sentiments à leurs d é sirs physiques afin de prouver la libert é de ces sentiments dans leur jeu symbolique. Cependant, en raison de la pens é e singuli è re du cyberespace, ils doivent ici faire un choix : soit ils conservent leur "libert é " symbolique dans un espace é ternellement d é pourvu de toute é motion et uniquement structur é de mani è re singuli è re par la pens é e, soit ils utilisent l' é motion dans cet espace. Ils sont donc soumis à l' é thique du monde r é el. De cette façon, ils se sentent li é s et ressentent la pression de la moralit é r é elle, ce qui cr é e in é vitablement une contradiction qu'ils ne peuvent pas porter dans cet espace. Il est in éitable qu'ils jouissent toujours de la "libert é " au milieu de telles contradictions et de tels choix. En fait, cela est maintenu par leur volont é individuelle d' ê tre id é ologiquement "libres". Cela signifie que ces cercles sont in éitablement d é sint é gr é s en cyber-individus en violation des lois de la structuration, et que les liens entre les individus ne sont maintenus que par la croyance en des symboles. Cet é tat de fait n'est pas vraiment stable dans le cyberespace. Il leur est difficile de maintenir leur "foi" dans un cybercercle constamment id é ologisé . Ils tombent dans un "lavage de cerveau" m é taphysique plus complet.

La principale diff é rence entre ces cercles peu structur é s et la cyber-auto é dition est qu'ils nous montrent le d é veloppement d'un cercle "d é centralis é " dans lequel personne ne construit d'id é ologie et qui ne veut pas d' ê tre d é pendre d'autres cyber-sujets. D'une part, ils doivent

construire une idéologie afin d'assurer le développement et la stabilité du cercle, mais d'autre part, en raison de leur capacité limitée ou de leur résistance active à la centralisation d'une idéologie, ils donnent inévitablement naissance à ce mode apparemment "décentralisé" d'échange symbolique libre et sans contrainte. À cet égard, la transformation des symboles à l'intérieur du cercle en équivalents généraux est plus absolue. Et c'est leur croyance religieuse dans les symboles qui maintient cette équivalence générale. Contrairement à d'autres cercles, la majeure partie de l'équivalence générale repose encore sur la réalité du pouvoir et de l'argent de l'espace économique (bien qu'une partie repose également sur des symboles pour maintenir une certaine équivalence).

Par ailleurs, n'est-ce pas exactement l'état dans lequel se trouve l'organisation Dao de l'Ether ? Tout en ne reconnaissant pas l'idéologie du capital derrière Ether, ils veulent maintenir une sorte de décentralisation. Ne parlons pas du fait que chaque individu de l'organisation Dao a un penchant idéologique. Dans l'ensemble, il serait impossible de se parer l'idéologie de toute organisation. En retour, leur décentralisation est fondamentalement un paradoxe. Par extension, ils sont aussi amenés à donner naissance à un échange symbolique de type laissez-faire au nom de la décentralisation, comme dans le cas du cercle ci-dessus. Seulement, comme le Dao est construit sur l'Ether, ce symbole est remplacé par l'Ether. De même, ils continueront à construire leurs propres cercles décentralisés plus complexes au sein d'Ether. De mites en mites, de mites en mites, construisant joyeusement une organisation décentralisée après l'autre. Fondamentalement, ce cybercercle décentralisé est une caractéristique du cyberspace, mais c'est une caractéristique très ironique, car il ne pourra jamais être véritablement décentralisé. Parce que ce n'est pas conforme aux lois du cyberspace. Cela va également à l'encontre de nos axiomes. Toute organisation qui semble décentralisée dans le cyberspace que nous connaissons aujourd'hui est soutenue par des capitaux et, comme elle n'existe que depuis peu, les gens ne voient pas encore les problèmes. Toute organisation décentralisée est vouée à maintenir un petit degré de décentralisation pendant une courte période.

À l'heure actuelle, le développement de ces cercles se trouve dans une phase apparemment "décentralisé". Ce n'est pas vraiment un état stable. Alors que les idéologies d'autres cybercercles s'intensifient et

que diffèrent systèmes de pensée se forment, lorsqu'ils influencent les cyberindividus de ces cercles, de nouveaux collectifs éclatés naissent de cercles qui semblent être maintenus par une identité symbolique. Il s'agit d'un autre processus de cybernétisation au sein du cercle. Ce processus dissout la fidélité aux croyances symboliques et renvoie à la pensée individualiste. Ce processus de cyborgianisation interne n'est pas une cyborgianisation du cercle lui-même. Il s'agit plutôt d'une tension qui scinde vers l'extérieur le cercle, par ailleurs très lâche, des cyborgs, les dispersant progressivement dans des cercles centrés sur l'individualité, dont les symboles peuvent peu à peu devenir un véritable rappel des croyances passées plutôt qu'un équivalent général représentant le désir (pour Ether, chaque choc et chaque scission de ce type dans l'organisation décentralisée se traduisent par une (une grosse chute, ou même une rupture brutale de la chaîne). Cependant, cela ne veut pas dire que leur hedonisme symbolique est absent, mais plutôt que les symboles à l'intérieur des cercles qui étaient à l'origine les équivalents généraux se transforment en équivalents généraux que tous les autres cercles partagent également. Compte tenu du développement actuel du cyberspace, cette équivalence générale sera encore principalement choisie pour la monnaie fiduciaire. Cependant, l'émergence de l'ethereum a de nouveau changé cet état de fait. Je ne sais pas si un nouveau produit remplacera cet échange symbolique à l'avenir. Mais il doit y avoir quelque chose qui est traité comme un équivalent général ici. Pour le contrôle, c'est bien sûr la monnaie fiduciaire qui est le moyen de contrôle le plus efficace. Parce que les gens ont déjà une certaine expérience de l'apprehension de l'espace économique. En saisissant la monnaie réelle, on peut aussi saisir les cyber-sujets qui se croisent avec la structure économique. Dans le cas de l'ethereum, en revanche, parce qu'il se construit comme un concept décentralisé. Elle n'a donc pas encore été intégrée dans un état d'esprit où la réglementation peut avoir lieu. Cependant, est-ce vraiment impossible ?

La cybernétisation de la cyberplateforme par le cybercercle est également un processus de division de la subjectivité. Alors que le cercle cybernétique recourt à la cybernétisation vers l'intérieur afin de consolider le cercle cybernétique, les cyborgs individuels ont tendance à avoir leur propre approche des moyens de traiter la plate-forme cyber-

é tique. C'est- à -dire qu'ils s'attirent dans des cercles d'auto-piratage, faisant ainsi de leur cyberification par la plateforme cybern é tique un jeu symbolique au sein du cercle cybern é tique. Par exemple, les plateformes cybern é tiques ont utilis é le capital pour cr é er des idoles virtuelles. Pourtant, les idoles virtuelles elles-m ê mes ne sont pas dans le cercle. Ce ph é nom è ne est é galement pr é sent chez les stars du spectacle. Le cyber cercle reconnaît certainement le grand capital de leurs idoles. Toutefois, cette reconnaissance n'est possible que s'ils ont de r é elles relations financi è res avec ces grandes capitales. Dans les cas o ù le grand capital ne s'occupe pas d'eux. Le cercle construit alors un syst è me de discussion noire qui é chappe totalement au contrôle de la plate-forme cybern é tique et qui peut m ê me se refl é ter dans la structure organisationnelle interne du cercle. Par cons é quent, le contrôle des plateformes sur le cercle des fans des idoles qu'elles ont cr é é es (qu'il s'agisse d'idoles virtuelles ou de stars) est pratiquement impuissant sans un contrôle id é ologique et une base é conomique pour le soutenir. La r é alit é , cependant, est que les cyber plateformes exercent en fait un certain contrôle sur leurs cercles. Le principal moyen d'y parvenir est exactement le type de contrôle que j'ai mentionn é plus haut, en utilisant les connexions financi è res pour faire entrer les cyber-individus vocaux et puissants (fans et gestionnaires de fanbase) dans le syst è me de la seconde illusion, limitant ainsi les fans ayant de r é elles connexions financi è res. En s'appuyant sur le statut et le pouvoir des dirigeants pour g é rer la base de fans. Cependant, sans soutien id é ologique, le cercle des fans d'en bas se met rapidement à dos le chef de la poudre en raison du d é sir de symboles et d'autres distractions id é ologiques constantes, l'excluant ainsi du cercle cybern é tique et lui permettant de devenir simplement un mercenaire de la plate-forme cybern é tique. Du point de vue du fan, il fait initialement partie du cercle et jouira de ses d é sirs symboliques, et dans le jeu symbolique, il s'opposera initialement au contrôle du cyber-sujet sur l'idole et à la cyberification de l'idole par la plate-forme cybern é tique (il dira que le grand capital est l'oppression de l'idole, ou que cela implique le consum é risme capitaliste et voudra donc sauver son idole. Ou bien ils peuvent opposer une id é ologie à la cyber plate-forme. Dans ce changement d'identit é , les fanheads sont effectivement devenus des sujets auto-publi é s au sein du cercle des fans. C'est le r é sultat de la structure du cyberspace, qui semble é tre structurellement complexe mais qui est en fait une r é p é tition structurelle constante de notre discussion pr é c é dente. (c'est- à -dire ce que nous appelons la structure

d'imbrication), mais comme nous l'avons d'jà dit, cette opposition n'est que superficielle. Après de nombreux échecs, poussés par le désir symbolique, les pouvoirs du cyber-individu ne peuvent que maudire les grands capitalistes tout en les embrassant. Un ensemble de mots métaphysiques est ensuite appliqué pour laver le cerveau de ceux qui s'opposent à sa remise en question. Ainsi, le cercle cybernétique reste stable. Pour les autres fans, lorsque le fan originel devient une marionnette du Grand Capital, ils l'abandonnent inevitablement et forment de nouveaux fans dans un cercle constant de cybernétisation interne. Et ainsi de suite. La cybernétisation de la plate-forme cybernétique par le cercle cybernétique est un geste chaotique entre une guerre d'idéologie et un jeu symbolique. Ici, le cyber individu, la cyber plateforme, les désirs symboliques d'autisme, de pouvoir et d'argent sont tous en guerre à l'intérieur de ce cyber corps, formant une relation structurelle à la fois différente et répétitive.

2.2.4 Orientations de la cybernétisation à double sens pour les cyber plates-formes

La plate-forme Cyber est la plus complexe en raison de la place certaine qu'elle occupe nécessairement dans les premier, deuxième et troisième systèmes. En fait, la cybernétisation du cyberspace dans le deuxième espace et le premier espace est le problème de l'allié nation capitaliste. En tant que telle, sa description et sa critique sont en fait nombreuses et ont fait l'objet d'études et de discussions dans le marxisme. Par conséquent, elle ne sera pas au centre de ce livre, mais elle ne sera pas non plus évitée, et cette cyberification sera toujours discutée quand il le faudra. Ce livre se concentre sur la cyberification du cyberspace au sein du cyberspace par des plates-formes cybernétiques, ainsi que sur les processus et les moyens de traduire la puissance de désir symbolique du réseau dans le premier et le second espace.

Parce qu'elle est essentiellement un sujet dans le second système fantôme, la cyberplateforme peut profiter de l'avantage financier pour occuper le cyberspace et exister comme une autorité absolue dans le cyberspace. Outre le fait que le grand capital derrière certaines des cyber plates-formes est le créateur et le fondateur du cyberspace, l'unicité de cette identité constitue la domination absolue des cyber

plates-formes dans le cyberspace. Du point de vue du cyberspace, la cyberplateforme est le domaine sacré du cyberspace. Sous l'attrait de l'argent de la cyberplateforme, il n'y a pas de cyberindividus ou d'auto-éditeurs qui ne fassent pas allégeance à cette sainteté. Même si'ils parlent de déiance envers lui en surface. Mais cela ne signifie pas que le sujet de la plate-forme cybernétique a un contrôle cybernétique complet sur ses propres sujets internes et sur des sujets cybernétiques plus petits que lui. Car l'individu dans le cyberspace est nécessairement dépendant des déairs symboliques du moi. Et le désir symbolique est ce qui forme le cyber-sujet, plus chaque cyber-sujet est obligé de donner naissance à différents symboles et déairs symboliques afin de maintenir sa propre structure de cyber-sujet. Elle est aussi inévitablement attachée à des idéologies différentes. Cela conduit donc à ce que certaines plates-formes cybernétiques fassent autorité dans le cyberspace, mais cette autorité ne s'étend pas à l'ensemble du cyberspace. Elle ne constitue donc pas une autorité sur chaque cyber individu dans le cyber individu. Comme le contenu des idéologies métaphysiques est en constante évolution, elles sont constamment variables et répétitives. Cela rend également pratiquement impossible un contrôle total des différents sujets du cyberspace par les plates-formes. A moins qu'ils n'attirent les cyber-sujets dans un second système fantasmagorique. Parmi les nombreux cyber-sujets, les cyber-plates-formes ne peuvent pas réellement distinguer leur propre position dans le cyber-espace ; elles ne mesureront les relations dans le cyber-espace qu'à l'aune des relations monétaires de la seconde illusion, bien que cela leur semble parfois utile et précis. Mais en réalité, il s'agit d'un biais cognitif. Tout cyber individu qui a passé du temps dans un certain cercle du cyberspace sait que les cyber plates-formes n'occupent pas vraiment de place dans le cyberspace collectif. La raison en est que les cyber plates-formes ont tendance à utiliser l'argent de l'espace financier pour atteindre les cyber sujets, plutôt que d'approfondir les relations au sein du cyberspace. De ce fait, l'argent des cyber plates-formes n'est souvent pas d'un bon effet pour maintenir leur position dans le cyberspace. Cependant, divers cyber-sujets ne manqueront pas d'accompagner et de s'attacher à cette réponce. Mais cette réponce est "fausse" si elle n'est pas fondée sur la tentation d'énormes sommes d'argent. Cette "fausse" réponce provient du fait que la cyber plate-forme ne donne pas à chaque cyber individu la possibilité de penser le cyber espace et de croire au capital dans l'espace financier. Les grosses sommes d'argent ne signifient qu'un retour

plus lent aux déairs symboliques du réseaux. Lorsque les avantages disparaîtront, le cyber individu retournera rapidement aux déairs symboliques du cyberspace. Au contraire, on assiste à une véritable soumission à la cyberplateforme. Ce type de contre-cyberisation sans ouverture du deuxième et du troisième espace est inefficace. Cela donne à la cyber plate-forme l'illusion qu'elle a déjà le contrôle de ces cyber sujets.

Une fois cette relation rompue, le cyber-sujet est susceptible de revenir à son idéologie d'origine et de faire partie de quelque chose d'autre que la cybernétisation du cyber-sujet. L'intérêt d'illustrer cette situation est simplement de montrer que les opérateurs et les gestionnaires des cyber plates-formes, qui ne sont probablement pas des cyber-individus (ou peut-être des semi-individus) et qui ne sont pas pleinement conscients de la position de leurs plates-formes dans le cyberspace, sont aussi inconsciemment en train de cyberner en interne et en externe. Car ce qu'ils veulent faire, c'est simplement être animés par le désir de transformer les déairs symboliques d'individus plus cybernétiques en relations monétaires qu'ils peuvent exploiter. Quant à savoir ce qu'est ce désir symbolique et ce que les individus cybernétiques peuvent en retirer, ils ne le savent pas vraiment eux-mêmes (ils connaissent peut-être certaines des règles les plus archaïques du cercle cybernétique). En d'autres termes, la cyber plate-forme est essentiellement un "individu/collectif cybernétique" dans un second espace.

Par conséquent, pour les cyberplateformes, leur cyberification interne et externe est brouillée par deux choses : 1. les cyberplateformes elles-mêmes ne sont pas pleinement dans le cyberspace (les administrateurs principaux) et ne savent donc pas elles-mêmes ce qui se passe dans les cercles cybernétiques en dessous d'elles, et ne peuvent donc pas faire la distinction entre interne et externe. 2. les cybersujets sous les cyberplateformes, parce qu'ils sont dans les différents petits cercles créés sous les cyberplateformes, sont également ne se soucierait pas de la plate-forme Cyber. Et ils font eux-mêmes des divisions de sujets structurés sur n'importe quel cyber-sujet. Cela ne laisse aucun des deux côtés avec un moyen de communiquer. Cela conduit à une sorte de confusion initiale dans le cyberspace. Cela montre que les gens ne sont pas encore conscients de la structure du cyberspace. Il n'y a pas encore eu d'étude approfondie de ce nouvel espace fantôme. Mais cette situation chaotique n'en est qu'à ses débuts dans le cyberspace et résulte de la confusion subjective du cyber-sujet qui conduit à un empilement continu

de structures. Comme de nombreux espaces sont empilés les uns sur les autres, nous ne pouvons pas voir clairement les structures individuelles, ce qui leur donne une apparence chaotique, tant pour les cyber-sujets que pour les non-sujets. Cette "confusion" n'est pas une confusion en termes de lois structurelles objectives, qui, si elles sont analysées, sont pleinement cohérentes avec la structuration de la pensée (c'est-à-dire le premier axiome). Le fait que le processus de cyberification des cyber plates-formes soit indiscernable en raison de cette superposition structurelle ne signifie pas que la cyberification ne se développe pas de la même manière que la sphère réelle. Les sujets du cyberespace suivront inevitablement le processus de cyberification afin de poursuivre leurs désirs, une dynamique structurelle axée sur la conformité. Quant aux administrateurs des cyber plates-formes, ils peuvent ne pas être conscients de la structure du cyberespace. Ils ne deviendront pas non plus des individus cyborgiques, mais ils sont tenus de maintenir la stabilité de la plate-forme cyborgique pour faire ce qu'il semble qu'ils doivent faire. Ainsi, la cyberification interne et externe a toujours lieu (c'est le deuxième axiome).

La complexité de la plate-forme cyborgique a conduit à une variété d'identités, allant de celle de "banque" dans le cyberespace à celle d'investisseur, d'émetteur de dette, de sociétés par actions, etc. dans l'espace financier. Il est difficile de décrire la cyborgisation de la plate-forme cyborgique sans tenir compte de sa relation avec l'espace financier. On y trouve de nombreux homologues dans le cyberespace, comme dans l'espace financier. Ainsi que la question du désir du cyberespace d'empêcher sur l'espace financier et de le transformer. L'ajout de la blockchain rend la situation encore plus complexe. Et c'est exactement ce qui sera présent dans les sections suivantes. Le problème à traiter dans cette section, en revanche, est celui de se tenir dans le cyberespace et d'examiner simplement la relation entre les plates-formes cyborgiques pour d'autres sujets cyborgiques.

Tout d'abord, l'intérêt fondamental de la plateforme reste d'obtenir plus de bénéfices financiers. Il satisfait donc à toutes les lois et connaissances de la finance. Cependant, leurs ressources économiques elles sont créées par la création du cyberespace. En fait, toute société Internet acquiert ce pouvoir d'accéder aux ressources du "nouveau monde" en créant le cyberespace. Par essence, le développement et l'innovation de l'internet sont en fait la reconquête et la découverte d'un "nouveau monde" dans le cyberespace. Cette remise en état apporte inevitablement de nombreux avantages économiques, et plus les gens

sont nombreux à pénétrer dans cet espace, plus ils peuvent en tirer du pouvoir. Leur création du cyberspace est transformée en intérêts économiques par l'accumulation primitive de capital. En d'autres termes, le cyberspace est la véritable source de profit économique pour ces sociétés Internet. Lorsqu'ils ont réalisés d'énormes gains financiers, ils peuvent, bien entendu, se débattre de ces espaces en ligne. Ils peuvent partir et gagner de l'argent. Cela brouille notre jugement selon lequel les sociétés Internet ne sont pas différentes des sociétés technologiques ordinaires. Elle ne se distingue pas non plus des autres entreprises. Cependant, l'accumulation d'argent pour les sociétés Internet provient de l'accumulation brute du cyberspace. Une entreprise technologique, en revanche, tire son argent de l'innovation dans le monde réel (naturellement, une entreprise technologique Internet est celle qui ouvre le nouveau cyberspace avec de nouveaux moyens technologiques). La différence entre les deux est énorme. De même, l'exploitation du cyberspace par les sociétés Internet est un fait. C'est qu'à l'origine, les sociétés Internet régnaient sur l'ensemble du cyberspace. Et contrairement à ce que l'on croit généralement, le cyberspace est libre et non contrôlé. C'est juste que l'espace Internet était suffisamment nouveau et qu'il y avait suffisamment de place à exploiter, tout comme lorsque les gens ont découvert le Nouveau Monde. Il y a suffisamment d'espace pour que les gens se sentent "libres" pendant un court moment. Mais derrière, il y a toujours le contrôle du capital, qui est la source du désir symbolique.

Puisque le grand capital de la plate-forme doit nécessairement tirer ses avantages économiques du cyberspace, cela signifie également qu'il doit nécessairement le faire avec toutes les parties du cyberspace qui peuvent être converties en avantages économiques. Par exemple, les enchères pour les classements (à une époque sans Internet, il est difficile d'imaginer que le placement des missions publicitaires était la principale source de revenus des sociétés de publicité plutôt que le placement des publicités elles-mêmes), les informations sur les habitudes des utilisateurs, etc., des données qui étaient peu utiles dans le monde réel peuvent devenir une source de revenus importante pour les cyberplates-formes. Tout cela signifie que la structure est cruciale dans l'espace en ligne (le classement est une structure linéaire). En zoomant sur l'horizon, toutes les relations structurées dans le cyberspace peuvent faire l'objet d'un gain économique pour la cyberplateforme. La cybersélection interne et externe englobe donc nécessairement cela aussi. La cybersélection

fisation est essentiellement la reconfiguration des petites et moyennes structures du cyberspace. Elle peut apporter de manière significative aux cyber plates-formes les avantages qu'elles souhaitent. Ainsi, dans le développement du cyberspace, les cyber plates-formes sont heureuses de créer de tels cyber-sujets. Des jeux en ligne, des logiciels sociaux et des cercles de communautés en ligne ont commencé à voir le jour. Tous ces éléments sont créés par les cyber plates-formes afin d'en tirer des bénéfices. De plus, cette cybernétisation descend couche par couche, affectant tous ceux qui vont en ligne, affectant chaque collectif. Lentement, toutes ces personnes sont cybernétisées par ce cyberspace structuré. C'est là que la cybernétisation la plus ancienne a eu lieu, que les premiers cyber individus sont nés. Ils ont été réalisés étape par étape sur la plate-forme Cyber. C'est également sous l'influence de la cyber plate-forme qu'ils ont été contrôlés et changés. C'est le sens du véritable Cyber (Cyber : contrôle ; CyberspaceLogy : la discipline des espaces contrôlés). La création du cyberspace à des fins financières était à l'origine une sorte de "cyberification interne" née de la deuxième fantaisie, mais le cyberspace dans son ensemble s'est lentement développé et est progressivement devenu la principale arène de la fantaisie dans laquelle les gens étaient régulièrement impliqués. Pour la plate-forme cybernétique, elle crée d'une part le cyber-sujet, et d'autre part, la création initiale de cyber-individus en faisant entrer d'autres personnes dans le cercle. Mais les cyber-individus constituent à leur tour le cercle et l'espace symbolique, rendant progressivement complexe le cyberspace initialement purement maîtrisé. Cela conduit à son tour au fait que la cybernétisation de la plate-forme cybernétique doit se conformer aux divers symboliques du cyberindividu, sinon elle ne sera pas universelle et il sera impossible de maintenir la stabilité du cyberspace dans son ensemble. Par conséquent, la cyber plate-forme doit constamment créer des cercles, créer des symboles et créer des identités qui se conforment au cyberspace. L'émergence du smartphone a sans aucun doute accéléré normalement le développement du cyberspace. Cela a conduit à une penetration plus profonde de toute cybernétisation de l'ensemble du cyberspace dans le monde réel et le monde économique, accélérant ainsi son développement. En accord avec les divers symboliques, les plateformes cybernétiques ont créé différents cercles. Ceux-ci sont conçus pour symboliser les internautes, tout en satisfaisant les divers symboliques des individus déjà cybernétiques et en consolidant la composition du cercle des

cyberindividus. Les moyens de cette cyberification guidé par les cyber plates-formes sont nombreux et ont des formes qui peuvent changer à tout moment dans le cyberspace, et bien que nous ne puissions pas les nommer tous, leur noyau ne change pas. Le noyau de cette démarche est le suivant : satisfaire les désirs symboliques et stabiliser le cyberspace, afin d'en extraire les avantages de l'espace économique et la puissance de l'espace réel.

Le moyen le plus simple d'apporter des avantages tangibles aux cyber plates-formes est pour ceux qui ont profondément l'industrie de l'Internet dans leur vie. Le moyen d'y parvenir est de créer les applications que nous connaissons aujourd'hui et que nous utilisons nécessairement dans notre vie, afin de "briser le cercle" du monde réel. Depuis 2012, la bataille des applications mobiles fait rage, de WeChat Pay à Alipay, de Tencent Weibo à Sina Weibo, de Taobao à Jingdong, et de Meituan à Hungry. Pourquoi se battent-ils tous ? Ils se disputent le pouvoir de cybernétiser le monde réel, comme s'ils étaient des Européens ayant déjà couvert le Nouveau Monde et engagés dans l'accumulation d'un capital primitif, ayant besoin de piller les terres des indigènes et de les transformer. Les cyber-individus. L'objectif est de transformer des individus non cybernétiques en individus semi-cybriques et des individus semi-cybriques en individus entièrement cybernétiques, leur permettant ainsi d'entrer dans un domaine profondément contrôlé par le capital. Les applications qui les aident à y parvenir sont celles qui sont les plus pertinentes dans nos vies. Ce sont les meilleurs outils pour transformer les personnes aux habitudes traditionnelles en cyber individus.

Lorsqu'il devient de plus en plus difficile de faire grossir le gâteau, les cyber plates-formes veulent consolider et élaborer davantage le cyberspace interne. C'est ce que nous appelons la création de cybersujets. Les jeux en ligne et les plateformes sociales sont les moyens de créer un tel cybercorps, en créant différents cybercercles. Les applications sociales se divisent en de nombreuses catégories, certaines étant axées sur la création de cercles (par exemple, loft, douban, applications axées sur la création de cercles sociaux), d'autres orientées vers des individus réalistes non et semi-cyber, tentant de les transformer en individus pleinement cybernétiques (par exemple, WeChat, Weibo, Tan Tan, qui utilisent l'attrait de la création de cercles et de relations réalistes pour cybernétiser des individus semi et non-cyber), et les deux (par exemple, soul, qq, Xiaohongshu), et ainsi de suite, et les différentes applications sociales cultivent différents cercles de cyberindividus, qui sont des ordres

symboliques dans le cyberespace, difficiles à comprendre sans entrer dans ces cercles. Par exemple, si vous postez un selfie dans un loft, il y a de fortes chances que personne ne s'intéresse à vous. Si vous postez un essai lyrique sur l'"extra me droite" (le nom d'une application), par exemple, personne ne le lira. Ce sont les différences entre les applications sociales du cyberespace et les cercles qu'elles forment. Ces applications sociales sont les outils les plus évidents de la cybernétisation, et elles dépendent des sociétés Internet et du grand capital.

De même, dans l'ordre symbolique, personne ne peut contribuer à construire le désir symbolique et à en profiter plus que les sites vidéo, les émissions de variétés et autres formes d'"œuvres d'art". Prenez le cas des émissions de variétés. Certaines émissions de variétés ont une composante artistique (voir 2.1.6 pour une discussion détaillée sur l'art dans le cyberespace). Les toutes premières émissions de variétés étaient les émissions de variétés traditionnelles à la télévision. Cependant, les spectacles de variétés dans le cyberespace prennent souvent de nouvelles caractéristiques. Le développement de la publicité embarquée, par exemple, est une forme qui dépend beaucoup plus du cyberespace, qui est plus symbolique que la publicité traditionnelle, avec un symbolisme implanté sans que les gens aient conscience de regarder. Cependant, il ne s'agit pas vraiment d'un phénomène du cyberespace. De nos jours, les émissions de variétés ont de moins en moins de chances de voir apparaître des végétariens. En effet, la cybernétisation du public fait qu'il ne se concentre également que sur les sujets qui ont déjà un cercle. La probabilité qu'une personne non influente apparaisse dans une émission de variétés est très faible. En effet, il ne constitue pas une "rupture de cercle" entre les cercles. Cela oblige à produire des émissions de variétés autour de célébrités et de personnes qui ont leur propre cercle de fans. Il s'agit d'une sorte de composition de cyber-variétés. Tout comme les internautes aiment regarder les différents cercles cybernétiques se battre entre eux. Les gens aiment les célébrités dans les émissions de variétés car elles forment naturellement un cybercercle. Elle est donc bien plus "regardable" que la participation des végétariens. Il est en effet possible de déclencher un combat entre les cercles dans le cyberespace. Ce type de plaisir visuel est un signe de la cybernétisation progressive des personnes. Les habitudes de consommation des gens ne sont pas les mêmes que celles de l'art et du plaisir. Au contraire, les gens s'amusent dans le cyberespace, dans la cybernétisation des fans et des admirateurs, et dans le culte des stars et des

stars (la raison pour laquelle les gens aiment spéculer sur le cp est une sorte de fusion des cercles cybernétiques). Ceci est typique du désir symbolique qui suit la cybernétisation. Cependant, il existe en fait une différence idéologique entre les cercles et les ronds. Par conséquent, ce que le public regarde est en fait une bagarre et un conflit idéologique dans le cyberspace. Les émissions de variétés sont devenues une sorte d'outil cybernétique. En conséquence, divers types de spectacles de variétés cybernétiques ont été créés. Il existe, par exemple, des émissions de variétés lentes qui reflètent la vie des célébrités. En fait, il s'agit de s'appuyer sur l'interaction entre les célébrités et les célébrités pour constituer une coopération (se défoncer au cp) et un conflit (par exemple, la traction et le piétonnement des cercles de fans) entre les cercles de fans, ce qui est exactement ce qui a été montré à plusieurs reprises dans la relation de cyborisation entre les cercles et les cercles. C'est par le biais de cette communication de cercle à cercle des cyberindividus au sein du cercle que les fans peuvent jouir d'un désir symbolique, qui à son tour peut former la chicane idéologique du cercle des fans, qui à son tour peut ajouter de la chaleur à la célébrité, atteignant ainsi le but de briser le cercle et de consolider le cyberspace. Alors que dans le passé, les fans non cyberifiés se contentaient d'aimer et de soutenir la star, les fans cyberifiés sont interconnectés par un désir symbolique et un statut cybernétique, derrière lesquels se cachent une identification idéologique et des querelles constantes. Plus la base de fans cybernétiques d'une star s'élargit, plus ils sont susceptibles d'adopter un tel comportement de rupture de cercle en raison des interactions de la star avec d'autres stars. C'est pourquoi la vie privée des célébrités était autrefois l'affaire des célébrités elles-mêmes, mais elle est aujourd'hui un sujet important dans l'industrie du divertissement. Car dans le passé, les fans ne prenaient pas trop attention lorsqu'ils étaient au courant de la vie privée d'une célébrité. Aujourd'hui, cependant, la vie privée d'une star constitue le désir symbolique le plus fort au sein du cercle des fans. Si une célébrité épouse une autre célébrité, cela équivaut à une violente secousse des deux cercles de fans, à une fusion de deux idéologies et à une bataille. Cela explique pourquoi, alors que dans le passé, le mariage d'un acteur était une chose très mineure, aujourd'hui, il peut même provoquer l'effondrement de l'Internet. De même, c'est la cybernétisation croissante des fans. Les stars elles-mêmes sont à leur tour des cyber-individus qui se sont parent de leurs propres sosies. La star n'a donc pratiquement aucun contrôle sur les fans cybernétiques et les

cercles qu'ils forment. Chaque fois qu'une célébrité a une vie privée, cela conduit inévitablement à une violente collision entre la célébrité vivante et le sosie de la célébrité cybérénétisee. Cela entraîne des chocs au sein du cercle cybérénétique. Plus l'acte est secret et différent, plus ce tremblement est important. La raison pour laquelle un fait très banal concernant une célébrité peut devenir une sensation nationale sur Internet réside dans la cybérénétisation du fan, la cybérénétisation du public. Et c'est ce que la plate-forme cyber veut voir.

Pour en revenir à la variété, n'est-il pas vrai que les émissions de variétés sont le même type de machine à cyberniser les fans que les cyber-plates-formes ont construit à des fins financières ? Les émissions de variétés accomplissent au moins plusieurs processus de cybérénétisation à la fois : 1) la cybérénétisation du cercle due au conflit entre les stars ; 2) la cybérénétisation du cercle menant à la cybérénétisation des fans individuels et des "gourmets" (les téléspectateurs) ; 3) la publicité symbolique de toutes sortes (par exemple, les vêtements portés par les stars sont en fait intégrés comme symbole du désir des téléspectateurs) aux téléspectateurs. désir symbolique du spectateur) sur le spectateur. 4. le conflit idéologiques, qui conduit à la création de plus de cyber-sujets. 5. l'aide des cyber-sujets à trouver des cyber-individus qui construisent leur propre idéologie complète et entrent ainsi dans une relation de coopération.

Pour les émissions de variétés, les deux buts sont encore bloqués dans les trois premiers processus de cyborisation. Eh bien, les émissions de variétés d'aujourd'hui ont évolué au point que les cinq types de cyborisation sont présents. Par exemple, l'émission de variétés "Oddball", qui a réellement produit des arguments métaphysiques dans une émission de variétés. Elle se présente directement sous la forme d'un débat, derrière lequel se constituent des cercles directement divisés par l'idéologie. Ainsi que des candidats qui ont été progressivement cyphiliés. Là encore, il est doté d'un grand nombre de désirs et de publicités symboliques. Plus important encore, il s'agit d'un spectacle de variétés dans lequel la plate-forme Cyber recherche directement des actes individuels de Cyber construits idéologiquement. Dans les débats de The Odd Couple, seuls ceux qui sont reconnus par le capitalisme seront jamais les juges. Ils utilisent la forme du "débat", telle que je l'ai décrite ci-dessus, pour gagner du pouvoir et planter l'idéologie qu'ils approuvent. Seuls ceux qui correspondent à leurs valeurs peuvent être vus par le public. Qibao est définitivement un signe du processus de cybérénétisation en

Chine. La preuve en est que, premièrement, il dispose de la publicité que l'on trouve dans les programmes traditionnels. Deuxièmement, il a de nouveau implanté l'idéologie directement dans le public, lui permettant d'entrer directement dans des discussions métaphysiques. Troisièmement, il a créé de nombreuses nouvelles "étoiles" et de nouveaux cybercercles composés de nouvelles étoiles pour maintenir la stabilité du cyberspace. Enfin, il a trouvé pour lui-même de nombreux constructeurs capables de bâtir des systèmes métaphysiques. Et il a travaillé avec eux. Regardez les premiers concurrents de l'émission Oddball, dont beaucoup étaient déjà des présentateurs et même des célébrités culturelles. Et il s'avère que des universitaires qui étaient déjà des professeurs d'université et des étudiants de l'enseignement supérieur sont également descendus pour participer à cette cyborisation, contribuant ainsi àachever la construction et le camouflage de leur idéologie en dehors de la cyborisation. Afin de permettre au grand capital qui se cache derrière d'accueillir une position de pouvoir économique et politique et de se conformer superficiellement à tout système théorique apparent du socialisme (voir 2.1.3 pour la relation entre ces médias, professeurs d'université et célébrités culturelles auto-dits et la cyberplateforme). Aujourd'hui, il existe de plus en plus d'missions de variétés de ce type, chargées d'idéologie (comme le talk-show), qui ont hérité de l'Oddball, avec ses blagues comme désir symbolique et son contenu comme construction idéologique. De ce fait, elle ressemble de plus en plus à une machine de transformation idéologique), qui reflète alors de plus en plus le degré de cyberification du cyberspace et le désir des plates-formes cybernétiques de tenter d'obtenir peut-être plus de pouvoir économique et politique.

La plate-forme cybernétique semble avoir pour but de gagner de l'argent, mais en réalité, il a dû accueillir le statut social approprié afin d'obtenir davantage d'avantages monétaires. Et pour remplir cette condition, il a dû faire un travail de construction idéologique. Et parce qu'ils sont les créateurs du cyberspace, ils doivent aller dans le cyberspace pour trouver les ressources nécessaires pour obtenir le soutien qu'ils souhaitent. Cela rend inevitable le fait qu'ils devront cybernétiser toute personne ayant le collectif. Par conséquent, il y a toujours un vernis d'argent dans la cybernétisation des cyberplateformes. Et l'on suppose toujours qu'ils ne sont pas dans le cyberspace. Mais ce sont les véritables cyber-sujets qui ont le plus grand impact sur le cyberspace. Et

sont donc l'objet de la réglementation de l'État. Il est prévisible qu'à mesure que le cyberspace social se développe. Sans réglementation, les gens seront de plus en plus cybernétisés. Et forcer certaines entreprises traditionnelles non Internet à rejoindre le processus de cyberification comme les cyber plates-formes (elles peuvent facilement entrer dans le cyberspace actuel tant qu'elles ont de l'argent réglé). Alors, cela signifierait aussi l'aube d'une ère de constructions idéologiques et de capitalisme qui peut être dirigé sous n'importe quelle forme. C'est le véritable état tardif du capitalisme. Il vient d'être merger, mais il est aussi déjà là.

Chapitre 3 Blockchain et cyber finance

3.1 Deux formes de cybernétisation

Si la communication entre sujets dans le cyberespace vise à satisfaire des désirs symboliques. Ensuite, il faut utiliser quelque chose comme équivalent général dans le développement du cyberespace afin de réaliser un tel échange. Elle constitue également une exploitation différente et complexe du cyberespace. Comme on peut le voir dans notre discussion du problème des relations intersubjectives ci-dessus : pour l'ensemble du cyberespace aujourd'hui, cette équivalence générale n'a pas été effectivement formée, c'est-à-dire que le support de leur échange ne constitue pas encore ce qu'on appelle l'"équivalence "générale" objet. Au contraire, ce n'est que dans certains sujets cybergénétiques qu'une équivalence générale se forme dans certains sujets cybergénétiques. Ce côté montre que le cyberespace est actuellement à un stade précoce de développement. Cette équivalence n'est pas encore apparue. À son tour, cette situation qui n'est pas encore apparue limite le développement du cyberespace, car la structure du cyberespace chevauche trop d'États et est trop complexe pour que l'on puisse distinguer les relations.

Les relations qui constituent la structure du cyberespace par la seule satisfaction du désir symbolique et l'échange sont la situation actuelle. Et quelles sont les équivalences générales valables entre une partie seulement des sujets cybergénétiques, qui se manifestent habituellement sous les formes suivantes.

1. l'expression du désir symbolique directement par des symboles, avec un et plusieurs symboles comme équivalents généraux. Les expressions sont l'identification symbolique au sein de cercles, l'échange de symboles (par exemple, les skins dans les jeux en ligne), la monnaie virtuelle ou les jetons d'expression (par exemple, les pièces de jeu dans les jeux en ligne).

2. le statut dans le cyberespace, avec le discours comme équivalent général. Exprimé en termes de répercussions que peut avoir le fait de

parler en rond (car la plupart des discours dans le cyberspace sont comptés, par exemple les commentaires sont notés et les clics sont des données, tout cela indiquant l'influence du discours, qui reste essentiellement un symbole numérique).

3. mesuré en argent réel, comme un équivalent général.

4. l'utilisation du statut réeliste comme mesure du discours réeliste en tant qu'équivalent général.

Dans l'introduction, nous avons brièvement expliqué la nature de l'équivalent général du désir dans le monde réel, le philus. Dans le monde réel, cependant, l'équivalent général contient toujours une signification symbolique, c'est-à-dire qu'il existe des "désirs symboliques" dans le monde réel. C'est-à-dire que l'équivalent général est le philus symbolique, et non le philus lui-même. Cependant, dans la véritable libération du désir, il devrait y avoir des sentiments plus complexes et plus profonds. Pour le désir symbolique dans le cyberspace dans son ensemble, il y a donc aussi une coalescence d'équivalence générale sous la forme d'une "chose" cybernétique. Cette "chose" cybernétique n'est pas nécessairement un symbole spécifique. Il s'agit plutôt d'une catégorie de relations ayant des points communs symboliques qui marquent la nature non réelle et non "symbolique" du désir symbolique. Ce n'est pas le signe lui-même, mais le "signe" symbolique. C'est la raison pour laquelle les quatre formes générales d'équivalence ci-dessus sont apparues, et elles apparaissent toutes encore comme des représentations du désir symbolique.

Pour le monde réel, l'équivalence générale initiale était aussi vaguement quelques symboles Phyllos de nature symbolique. Selon la théorie du cyberspace, nous pouvons dire qu'il s'agit en fait d'un produit de la cyberification directe du monde réel (avant la naissance de l'espace économique). Et ce n'est que plus tard, sous la naissance et le développement de l'espace économique, en raison de l'émergence de la deuxième fantasmagorie, que nous trouvons, à travers le deuxième système de fantasmagorie, un objet physique spécifique qui peut décrire un équivalent général avec une signification symbolique - l'argent. La transformation du symbolique dans le monde réel en un nom réel qui peut décrire cette chose symbolique a été rendue possible par la création de la deuxième illusion. Cela revient à dire que la deuxième illusion dans son ensemble est construite sur le principe du symbolisme. Ainsi, l'argent est précisément un nom qui peut décrire la chose symbolique

philistine dans des r é alit é s multiples.

Le fait que les gens prennent les philistins symboliques comme des équivalents g é n é raux montre que la cyborisation n'est pas une question d'une certaine é tape dans le d é veloppement de l'histoire humaine, mais est l'essence de la pens é e humaine. De m ê me, ce que nous appelons la th é orisation en tant que syst è me linguistique et th é orique de phantasmes est é galement d é montré ici. La th é orisation est en fait aussi un produit de la pens é e, un produit de la cyborisation directe. Ainsi il comme le syst è me linguistique, th é orique et fantasmagorique connu par ce livre.

Plus pr é cis é ment. Si le monde r é el é tait le seul cyberespace. L'"é quivalent" "g é n é ral" originel est le philus symbolique, qu'on ne peut pas nommer parce que ce n'est pas le philus lui-m ê me qui est l'é quivalent, mais le symbolisme innommable. Ce n'est que lorsque le second phantasma constitue un syst è me de symboles que ce symbolisme est é noncé , car on donne un nouveau nom à l'ensemble du syst è me de phantasmes. Et elle est comprise à tort comme quelque chose de r é el, tout en ignorant son origine symbolique. C'est grâce à l'é tablissement du second syst è me d'illusions que l'on peut nommer ce symbolisme de Philus - l'argent - comme l' é quivalent g é n é ral. Le v é ritable nom de l'argent est en fait le symbole pl é nier Pheres. Ici, le Phyllus symbolique est cyborisé . Au lieu de toutes ces sensations d'inflation, d'expansion, d'é change, etc., il est tout exprim é par un symbole (c'est aussi un exemple de la façon dont la cybern é tisation provoque une homog é n é isation structurelle et l'effacement des sensations multiples). En outre, le monde r é el pr é sente la caract é ristique que le premier cyberespace contient en fait des id é ologies qui sont directement cyberifi é es (en tant qu'illusions linguistiques qui forment des cercles). Et l'id é ologie influence la composition de ce syst è me. Le passage de la premi è re à la deuxi è me illusion est donc le processus qui consiste à passer des relations sociales lâches construites à l'origine par l'id é ologie à une port é e plus structur é e. Car la seconde illusion dans son ensemble est, en fait, une relation de nombreux signes symboliques. C'est lorsqu'elle est achev é e que l'on donne des noms aux nombreux symboles et qu'on les traite comme des lois r é elles, ou objectives, oubliant ainsi leur nature symbolique.

Pour notre culture sociale, le premier syst è me fantôme, c'est la cyberification directe de l'esprit humain qui peut y parvenir. Une fois que nous avons fini de discuter du cyber-sujet dans le cyber-espace, et en particulier du cyber-individu, nous pouvons repenser les relations sociales

des personnes du monde réel. Par essence, la personne réelle à la personne théorique objectivée est en fait une sorte de cyberification. Mais il ne constitue pas nécessairement une système maticité universellement acceptée de la même manière que le langage. Cette cyborisation est isomorphe à l'individu cybernétique dans le cyberspace, ce qui signifie qu'il est lui-même entre différentes systèmes. Ils sont à la fois des cercles métaphysiques auto-symbolisants et auto-constructeurs, construisant des identités. Tout comme le cyber individu, il voyage dans de multiples cercles et possède un ensemble d'actes cybernétiques qui lui sont propres. N'importe qui peut former un système autoréférentiel en utilisant différentes théories et les résultats de sa propre réflexion. Cependant, le système autoconsistant que les gens développent n'est pas suffisant pour couvrir l'ensemble de la société, ils ont donc tendance à développer des "mots noirs" dans les milieux académiques, c'est-à-dire des vocabulaires spécialisés basés sur la recherche. Ces mots ne constituent pas un système à l'échelle de la société comme le font la langue et les deuxièmes et troisièmes visions. Il est toujours lâche, auto-constitué et en petit cercle. Ainsi, dans le contexte du monde réel dans son ensemble, on peut parler d'une cyborisation libre ou individuelle. La raison pour laquelle cette cyborisation n'est pas incluse dans un système fantasmagorique est qu'il s'agit simplement de la manière dont les personnes elles-mêmes auto-construisent leurs théories. Il s'appuie sur le langage, mais, là encore, il ne constitue pas un système autoréférentiel à l'échelle de la société. Et les objectifs et les structures de sa cyborisation peuvent être les "symboles" de n'importe lequel des premiers, seconds ou troisièmes systèmes. C'est pourquoi nous pouvons également l'appeler la cybernétisation directe de la réalité (en bref, la cybernétisation directe). Il s'agit en fait de la cybernétisation directe de la pensée humaine. Au début de la civilisation humaine, les gens ne poursuivaient pas ce type de réflexion, de sorte que les premières "théories" humaines étaient ouvertes aux sentiments et aux structures complexes. Mais elles étaient également caractérisées comme des "théories", qui ont été enregistrées et étudiées par les générations suivantes. Ce sont précisément les parties qui ne peuvent pas être enregistrées, c'est-à-dire les parties qui n'ont pas été cyborisées, qui n'ont pas été pensées, qui en ont vraiment appris l'essence. Si quelqu'un peut percevoir quelque chose dans une structure qui va au-delà de la structure, il est un génie, et donc capable de créer des créations cybernétiques plus complexes.

C'est-à-dire que dans le monde réel, la cyberification directe de l'homme permet au désir d'être cyberifié pour la première fois directement en tant que symbole de certains de ces mêmes symboles. Ce symbole s'exprime, à son tour, dans la formation de la deuxième fantasmagorie, lorsque l'on découvre que l'argent est le symbole du désir et le symbole du philus. De même, le désir symbolique de l'individu cyberspatial s'exprime effectivement dans le cyberspace de diverses manières, principalement dans les quatre directions mentionnées ci-dessus. Cependant, qu'est-ce qui est capable de l'articuler ? Ou quel système est formé de sorte qu'un certain concept de celui-ci serve de nom unificateur pour les nombreuses formes dans lesquelles ce désir symbolique s'exprime ? Il faudrait nécessairement que la majeure partie du cyberspace soit nommée par des personnes depuis la naissance d'un système systémique de symboles. On pourrait penser que ce livre est la construction d'un tel système, mais en fait, cette chose est apparue maintenant (et n'a donc plus besoin d'être construite par moi, ou plutôt je ne fais que la construire) sous la forme de monnaie virtuelle, ou dans le futur nous pourrions l'appeler cyber finance.

Avant d'examiner la cyberfinance, il convient peut-être de clarifier sa relation avec l'espace financier et le cyberspace. Parce que l'humanité dans son ensemble manque peut-être d'une réflexion approfondie sur la cyberfinance, un examen de sa relation avec l'espace financier et le cyberspace est crucial.

En fait, le cyberspace et l'espace financier ont tous deux été créés en réponse à un certain degré de cyberification directe, qui a abouti à un système complet, fiable et accepté par la majorité des personnes dans le monde réel. En un sens, cette universalité du cyberspace n'est pas suffisante, et c'est pour cette raison qu'à mon époque, il est tentant pour les cyberindividus d'attirer davantage de personnes dans cet espace. Et si l'on regarde la composition de l'espace financier, il est en fait devenu plus à l'école de notre monde réel et de nos relations sociales. Ceci est dû au travail qui a été fait au fil du temps pour le construire et le développer. Tout ce qui existe dans le monde réel peut trouver une contrepartie dans l'espace économique, même si l'on ne s'agit que de symboles. Mais c'est aussi parce que le monde économique est plus symbolique et reflète que le monde réel qu'il peut utiliser la structuration de la pensée pour exprimer les parties de l'espace politique et culturel réel qui ne peuvent être exprimées, qui ne peuvent être articulées. Les instruments financiers tels que l'effet de levier, les obligations,

les actions, etc. sont les produits d'un espace financier qui ne peut naître qu'après la structuration de la pensée. Et comme ces produits de la pensée passent par une série de jeux symboliques et temporels, on suppose souvent que ce phénomène est banal pour la Pierre. Cependant, ces jeux symboliques et temporels n'existent pas dans la réalité. Les prédictions absolues de l'avenir n'existent pas dans le monde réel ; le monde réel ne peut pas vraiment voyager dans le temps et l'espace, ni faire l'équivalence exacte d'objets au hasard. Au contraire, tout cela est possible dans l'espace financier. Cela implique une difficulté de correspondance entre la réalité et l'espace financier. Si l'espace économique initial avait une contrepartie dans le monde réel, cette contrepartie n'était plus disponible à mesure que l'espace économique devenait plus complexe au cours du développement économique. En d'autres termes, les premiers économistes n'ont peut-être pas réalisé au-delà du monde réel, car l'espace économique était toujours dérivé des phénomènes du monde réel. C'est dans cette perspective que nous pouvons apprécier la raison pour laquelle l'économie primitive était, en fait, une science domestique (le sens original du mot économie en grec ancien est, en termes actuels, la gestion du ménage ; l'économie est plus proche de la gestion). Puis la monnaie est entrée dans une perspective cybernétique, ce qui a conduit les économistes à s'intéresser davantage à la question de la monnaie et de l'intérêt, et c'est là qu'est née une finance qui dé passe progressivement la réalité (puisque prêter et emprunter est un jeu de comptage du temps). Cependant, ce n'est pas si éloigné de la vie - après tout, l'acte de jouer avec le temps, comme le prêt et l'emprunt, était également courant dans la vie réelle. C'est dans ces conditions que les économistes modernes ont discuté de la question de la justice de ce jeu du temps : l'intérêt était-il permis par Dieu ? La question de savoir si l'intérêt était juste, et ainsi de suite. Ces questions sont en fait des questions de justice de la cybernétique, de la même manière que nous pensons à la justice de la cybernétique sur Internet.

Avec le développement du capitalisme, la question de l'économie est devenue une question d'État, d'accumulation du capital, et c'est alors que l'économie est devenue plus étroitement liée à l'idéologie. Des réflexions philosophiques différentes ont ensuite entraîné des attitudes différentes à l'égard de l'espace économique. Les gens ont commencé à construire l'espace économique en fonction de leurs théories les plus fondamentales du monde réel. L'agriculture et le mercantilisme étaient le produit de cet esprit du temps. C'est l'activité

du capital du monde réel qui dépendait de lui, et derrière elle se trouvait un système taphysique issu du cyberespace du langage du monde réel. En fin de compte, ils convergent vers l'économie classique. Vers la complète étude du système. Et le développement de la finance réelle est précisément la tentative audacieuse faite par des personnes à la fin du 19e et au 20e siècle pour aller au-delà de la théorie économique classique. Ceci est conforme à l'attitude anti-modernité taphysique de la philosophie de la modernité, qui apparaît comme une réfutation ou une transcendance de la métaphysique. Cependant, il s'agit simplement d'un processus d'élaboration de la métaphysique par la philosophie moderne, qui l'élargit en construisant davantage de cyberespace (illusions de la théorie du langage) ou d'espace pour les jeux symboliques et temporels au sein du cyberespace. Ils semblent s'éloigner de la métaphysique à travers cette étude philosophique de la modernité. Mais en fait, il s'agit d'une construction plus profonde du système complexe de la métaphysique. Dans le monde économique également, comme dans la philosophie moderne, le processus de détachement de l'espace financier du monde réel a progressivement commencé. Les conditions financières préalables que sont l'effet de levier, les garanties, les pools d'argent, etc. sont précisément des tentatives audacieuses de structuration complète. Et si l'un d'eux réussit, il construit un cyberespace plus complexe. Peu à peu, on oublie la nature essentiellement idéologique de la finance, le fait qu'elle naît de la société, et plus encore de l'idéologie, et on se contente donc de jouer le jeu des symboles et du temps dans le cyberespace.

L'examen de l'histoire ci-dessus est ce que j'ai décrit comme le macrocyberspatialisme. Et cette histoire est précisément structurelle en soi. En d'autres termes, dans la macrocybernétique, l'histoire est traitée comme une structure rhéologique qui peut être découpée. Ici, nous pouvons mieux apprécier la structure en regardant la section transversale de l'histoire à travers une sorte de découpage de la structure de l'histoire. Pour le second système illusoire, dans ce découpage de l'histoire fluide, nous pouvons rompre avec la situation antérieure dans laquelle espace économique et espace financier apparaissaient comme des synonymes. Une nouvelle division est opérée entre le second système illusoire : la distinction entre espace économique et espace financier. L'espace économique, le deuxième système illusoire, est un système cybernétique dérivé des relations sociales réelles, une perspective basée sur une histoire linéaire et considérée comme une "re-cybernétique" de la

structure linéaire de la société réelle. Les relations sociales elles sont générées au cours de l'histoire. Il s'agit d'une "re-symbolisation" du deuxième axiome du cyberspace, c'est-à-dire l'application du troisième axiome au deuxième axiome ; la même perspective linéaire-historique est disponible dans l'espace financier. C'est l'espace de re-symbolisation de l'espace économique. Si nous considérons l'histoire du développement économique comme une histoire linéaire, nous ne pouvons voir qu'un développement auto-généré de l'espace réel à l'espace économique puis à l'espace financier. Cependant, si nous faisons une distinction dans la structure de la cybernétique et que nous considérons l'espace financier directement à partir de la théorisation mathématique du cyberspace, en laissant de côté l'espace économique. Alors, la naissance de l'espace financier peut être justifiée. L'effet est que l'espace financier est en fait obtenu comme une externalisation directe de la théorisation, c'est-à-dire un développement cybernétique direct à partir d'un système d'illusions linguistico-théoriques. Elle est le produit inevitable de la structuration de la pensée des gens (par exemple, emprunter de l'argent est le résultat d'une pensée linéaire). Il s'agit d'une "re-symbolisation" basée sur le premier axiome, c'est-à-dire l'application du troisième axiome au premier axiome. Mais n'existe-t-il pas une telle re-symbolisation du premier axiome dans l'espace économique ? Ne peut-on pas l'interpréter comme le résultat d'une pensée structurée puis directement issue d'une recyberisation ? Bien que l'espace économique soit naturellement générée par le développement du premier système illusoire de la réalité, il peut également être interprété comme une activité structurée de l'esprit des sociétés primitives, résultant en un échange cybernétique direct de l'esprit, seulement la génération de cet esprit est si ancienne que nous n'en avons aucune trace écrite, aussi tôt que l'esprit des peuples primitifs qui échangeaient une chose contre une autre, et donc il nous est difficile d'examiner cette structuration de la pensée. En bref, la structure originale de l'espace financier peut être considérée comme la naissance de deux modèles de cyberspace. L'une est considérée comme une cybernétisation directe des théories externalisées de la structure de la pensée ; l'autre partie est naturellement générée dans les relations sociales humaines au cours de l'histoire humaine, c'est-à-dire qu'elle est considérée comme une sorte de re-cyberisation historique linéaire. Dans l'histoire, le développement social linéaire a cybernétiquement créé

un espace économique, qui à son tour a cybérénétiquement créé un espace financier.

De la même manière, nous pouvons également procéder à l'examen macro-cybernétique du cyberespace mentionné ci-dessus pour parvenir à une perspective structurelle historique tout aussi fluide sur le développement de l'Internet et de l'industrie informatique. Cela nous conduit à une histoire linéaire de l'Internet : monde réel - espace économique - espace financier - espace informatique - cyberespace, et ainsi de suite. Il s'agit d'un examen généralisé linéairement du processus de cyberification de l'Internet. C'est la concréétisation du deuxième axiome. Si la pensée linéaire est écartée, les initiateurs de chaque espace s'inspirent de la cybernétisation directe de l'espace théorique. On utilise l'espace de la pensée et de la théorisation pour construire directement l'Internet. C'est-à-dire qu'il se conforme au premier axiome sur la re-cyberisation. Une autre façon d'envisager le cyberespace est de le considérer comme un phénomène naturel. C'est un espace qui a été "re-cybernétisé" dans l'histoire. De cette façon, une distinction plus nuancée et plus ancienne est faite entre le troisième système fantôme que nous avons déjà distingué, et le cyberespace est vu sous deux angles : d'une part, sur la base de la réalité, sur la base d'une structure linéaire qui s'auto-génère, la nature génératrice sociale, la société générée n'est l'espace économique, l'économie donne naissance aux ordinateurs, et le cyberespace est cyberifié. C'est le cyberespace générée dans l'histoire, qui a évolué lentement. Elle est considérée comme une création naturelle des "choses". La naissance de nouveaux espaces, considérés dans l'histoire linéaire, est une "re-cyberisation" de la réalité de l'histoire. En revanche, la génération du cyberespace, créée directement à partir de la théorie, est la perception directe de la nature structurelle de la pensée, la formation de structures sur la pensée, c'est-à-dire de modes de fonctionnement et de calcul de la pensée, pour ainsi dire, le premier boulier était un ordinateur qui simulait la structure de la pensée, et de même, le cyberespace est la construction directe de la pensée, comme la structure "arborescente" du réseau. La structure "arborescente" du réseau, qui se conforme encore au principe de catégorisation de la pensée, et le cryptage des protocoles du réseau, par exemple, sont des "jeux" structurés de la pensée, une "re-symbolisation" de la théorie.

En résumé, nous distinguons ici deux types de cyborisation différents pour chacun des premier, deuxième et troisième axiomes.

1. cybernétisation directe du premier axiome (externalisation directe de la pensée) - re-cyberisation par la théorie (avec le troisième axiome) - acquisition de nouvelles choses

2. Deuxième axiome - Structure historique linéaire - Re-sabotage dans l'histoire linéaire - Accès aux nouveautés

La raison de la distinction entre ces deux types de cybernétisation est que nous devons distinguer deux perspectives sur la cybernétisation. Afin de comprendre les raisons de la naissance d'une chose vraiment innovante. On peut constater que la cyborisation de la théorie directe peut avoir des résultats différents selon la théorie. Les gens ordinaires ont tendance à considérer les théories comme une sorte de structure fixe, de sorte que le produit de leur cyborisation est nécessairement simple et donc pas "nouveau". Les génies, en revanche, sont capables de prendre le dossier d'une structure simple et de le dépasser, de sorte que le produit qui émerge de sa complexité est innovant et peut devenir une "innovation" qui fait date dans la civilisation humaine. Cela explique la différence entre un génie et une personne ordinaire.

De même, d'un côté de l'histoire linéaire se trouvent les historiens qui ont une sorte de vision structurelle de l'histoire, qui doivent y voir clair, de sorte que ce qu'ils retrouvent dans l'histoire n'est pas tant une structure complexe qu'un cliché. Mais c'est la tâche de l'historiographie. Ce qui va vraiment au-delà de l'histoire linéaire, c'est le praticien, qui ne parle pas d'histoire, qui empêche une sorte de structuration, mais qui fait de l'histoire dans une pratique complexe, de sorte que sur cette base, l'avenir qu'il comprend, l'avenir qu'il "recybérise" (s'il a la capacité de pratiquer l'influencer), est nécessairement un avenir avec... Il doit s'agir d'un changement historique avec des jalons très différents. C'est ainsi que nous distinguons les historiens des praticiens.

C'est à ce stade de la révolution de ces deux types de cyberification que les théories métaphysiques traditionnelles du cyberspace restent dans un débat métaphysique (par exemple, la question de savoir si le cyberspace apporte de mauvaises choses aux humains et quelles bonnes choses il apporte), sans vraiment créer une cyberification directe à partir des structures les plus fondamentales et complexes de la théorie. Il est tout simplement impossible d'aller plus loin dans cette voie. Même si une théorie émerge inevitablement à l'avenir et donne un système métaphysique complet qui s'appuie sur les forces respectives de, disons, l'agorisme et le mercantilisme dans l'espace

économique. Dans ce cas également, il n'aurait pas réussi à développer le cyberspace. Plus que cela, il est insatisfaisant. Car avec le cyberspace, il a besoin de voir sa naissance en termes de structure complexe pour comprendre le cyberspace, pour comprendre le cyberspace, ce qui est le but même de la cybernétique. Ce n'est qu'en re-cyber sur cette structure complexe que nous pouvons révéler la naissance d'autres choses nouvelles, notamment les phénomènes du cyberspace, et ce dont nous allons parler ensuite - la monnaie virtuelle et la cyberfinance.

C'est avec cette distinction que nous pouvons vraiment apprécier la naissance de la monnaie virtuelle : en termes de génération linéaire de l'histoire, il est générée à la fois dans le cyberspace dans une histoire linéaire et dans l'espace financier dans une histoire linéaire. Il est ici possible de constituer une étude macro-cybernétique de la monnaie virtuelle et de la cyberfinance - c'est-à-dire de regarder au-delà de l'histoire linéaire de la monnaie virtuelle et de la cyberfinance, et non seulement cela, mais aussi de faire l'expérience de la monnaie virtuelle et de la cyberfinance dans la pratique. C'est l'une des façons d'envisager la différence entre les deux cybernétisations. En même temps, la monnaie virtuelle originale était un produit direct de la cybernétisation, un nouveau royaume du cyberspace créé directement par des génies utilisant la structure complexe des principes cryptographiques et informatiques. Cependant, nombreux sont ceux qui ont étudié Satoshi Nakamoto et nombreux sont ceux qui ont étudié Buterin, le fondateur d'Ether, mais aucun d'entre eux n'a vu cette différence dans la re-cyberisation. Cela est dû au fait que leur compréhension de la théorie est liée à une sorte de dogme fixe. Et donc ils ne peuvent qu'imiter plutôt que de créer.

Ceci, à son tour, donne un aperçu du fait que ce qui est générée par la cyberification directe de la théorie est en fait né d'une compréhension du cyberspace et de la cybernétique. Ce n'est que si l'on dispose d'une compréhension théorique du cyberspace lui-même, qui englobe tous les domaines et tous les cyberspaces, que l'innovation de ce qui est générée par la cybernétique directe devient possible. Sinon, ce n'est rien de plus qu'une simple imitation. La création d'objets soumis à une re-cyberisation théorique complexe est inévitable pour tout le cyberspace, et constitue une étape importante de l'histoire humaine. Ici, le troisième axiome de la cybernétique montre encore son caractère inévitable, à savoir que si la complexité de la compréhension du

cyberespace original d'abord terminé la complexité de l'espace "recyclé", le nouveau cyberespace doit être représenté sur le cyberespace original. Si le cyberespace d'origine contient de l'inspiration, le nouveau cyberespace a des possibilités illimitées. Si la structure de l'ancien cyberespace est perçue par quelqu'un comme une structure linéaire, le nouvel espace "créé" par cette personne ne peut aller au-delà de cette structure linéaire. Cela ne peut être que la création de personnes médiocres. Les génies qui ont donné à l'humanité son grand développement apprécieront eux-mêmes l'immensité du champ qu'ils ont sous les yeux. Mais ils ne sont peut-être pas capables de l'exprimer avec des mots. Parce que la structure elle-même est trop complexe pour que les mots soient d'une quelconque utilité ici. C'est ce changement de perspective entre les deux couches de la cyberspatialité qui nous permet de mieux comprendre la naissance de nouvelles choses, et donc de mieux saisir l'avenir du cyberespace et de la monnaie virtuelle, et le type de "dispositif" de transformation du cyberespace que je veux vraiment exprimer.

3.2 Monnaies virtuelles et blockchain dans le cyberspatialisme

Le bitcoin est le tout premier système que l'on peut qualifier de cyber finance. Il a d'abord été le produit de l'externalisation d'une structure de pensée. Satoshi Nakamoto a construit le système du bitcoin dans le Livre blanc comme le produit d'une combinaison d'inspiration et de réflexion. Du point de vue de l'ancrage du cyberespace, le bitcoin ressemble à un autre système fantôme obtenu par re-sabotage dans le cyberespace après sa naissance. On peut-être est-ce un produit de la cyberspatialité de l'espace financier. Mais en réalité, elle n'est ni dans l'espace financier, ni dans le cyberespace, ni même sous le commun des deux. Pour être plus précis, il ne s'inscrit pas dans une structure linéaire, et cette explication de la génération linéaire du bitcoin est incomplète. Le bitcoin est davantage le résultat d'une cyberspatialité directe par une sorte d'"inspiration" humaine combinée à la pensée. Cette naissance est le résultat de l'inspiration de Satoshi Nakamoto combinée à une maîtrise de la théorie informatique, des mathématiques et de l'Internet et du

cyberespace en général. L'éther vient juste après. Si l'Ether a quelque peu emprunté au bitcoin, il semble être une sorte de re-cyberisation du cyberespace. Cependant, ce processus de re-cyberisation est basé sur la compréhension de Vitalik Buterin des structures organisationnelles décentralisées, et est né d'une inspiration de l'individualité humaine. Les contrats sont en fait le produit de l'utilisation légitime par Vitalik Buterin du troisième axiome du cyberespace (l'axiome de la recyberisation) dans le système blockchain. L'introduction du contrat constitue la véritable originalité d'Ether. Cette partie d'Etherin est aussi le produit de l'inspiration et de la directification de la pensée. Le produit de cette externalisation de la pensée n'aurait pas été possible sans une compréhension profonde du cyberespace et de l'Internet, qui recouvrent le système fantôme. La cyberification directe de l'éther telle que décrite ici revèle la multiplicité de l'éther dans le cyberespace. Elle est à la fois le résultat de l'externalisation d'une structure de pensée complexe fondée sur la vision large des fondateurs. C'est aussi le résultat d'une re-cyberisation par-dessus l'inspiration du bitcoin, qui a été créée à l'origine dans une architecture complexe. En d'autres termes, l'éther constitue un système complet du cyberespace. C'est un cyberespace complet. Par cyberespace complet, j'entends un système de cyberespace qui contient toutes les possibilités structurelles d'un cyberespace, c'est-à-dire que ses propres règles sont conformes à toutes les lois de la science du cyberespace. Elle est ainsi en mesure de maintenir un certain degré de stabilité et de succès. L'Ether est un système si complet. (Tout cyberespace tend à être complet. Mais la plupart des cyberespaces ne démontrent pas une possibilité légitime de complète dans un contexte accepté). La plupart des cyberespaces ne respectent pas les lois du cyberespace, et se heurtent donc à une crise de stabilité. Par exemple, aux premiers jours du bitcoin, il n'a pas laissé de règles légitimes pour la re-cyberisation dans le système bitcoin, et a donc inevitablement rencontré le problème des chaînes fractionnées par la suite. (Et après avoir passé ce cap, le bitcoin a également la capacité de se recycler également dans le cyberespace).

C'est pourquoi, lorsque le Bitcoin Ether est réellement utilisé dans le cyberespace, nous ne pouvons même pas penser qu'il s'agit simplement d'un produit du cyberespace. Car une telle compréhension homogène nie en fait leurs connotations. C'est lorsque les cyber-individus en général entrent dans ce cercle de bitcoins qu'ils deviennent des sortes d'"icônes" cyber-ifiées du cyberespace. C'est alors qu'ils sont considérés à tort

comme des produits du cyberespace ou de l'espace financier. Ils sont donc considérés à tort comme une cybertechnologie ou un produit financier dérivé. En d'autres termes, le Bitcoin et l'Ether sont ici aussi divisés en deux parties. D'une part, le Bitcoin et l'Ether sont des cyberespaces à travers de multiples cyberespaces, qui forment un cyberespace plus complet. L'autre partie concerne le Bitcoin et l'Ether en tant que cybérétique dans le cyberespace, et le cybercercle du Bitcoin et de l'Ether qui a émergé du Bitcoin.

La re-cyberisation du bitcoin se manifeste dans la réalité par le processus de sous-chaînage. Ether est lui-même un système de sous-chaînes "légales" qui repose sur des contrats. En d'autres termes, la véritable innovation d'Ether est qu'il voit réellement le cyberespace en lui et laisse ouverte la possibilité de multiplier les structures du cyberespace directement avec des contrats. Ce type de cyberespace complet était difficile à voir avant l'émergence de l'Ether (à terme, le Bitcoin s'est transformé en ce type de cyberespace complet en même temps que la sous-chaîne du Bitcoin a émergé, puisque la sous-chaîne du Bitcoin était déjà un contrat. (voir la section suivante). De même, la plupart des personnes qui étudient les monnaies virtuelles ne voient pas cette perspective cyberspatiale. Ainsi, ils sont incapables de reconnaître cette complexité de l'Ether. Leur compréhension du Bitcoin et de l'Ether ne s'inscrit pas dans la perspective d'un cyberespace, mais uniquement dans celle des cybercercles formés par les monnaies virtuelles. C'est-à-dire qu'ils sont compris en termes d'un doppelgänger qu'ils ont rejeté comme alien. En témoigne le fait que certains amateurs du cercle des cryptomonnaies peuvent prendre tendre comprendre la technologie blockchain sans avoir étudié les principes conceptuels de la blockchain, et encore moins à comprendre en profondeur la science spatiale qu'ils constituent et sa relation avec l'espace financier et le cyber-cyberspace. De plus, ils se contentent de regarder la hausse et la baisse de la valeur des pièces et les simples prédictions linéaires comme s'il s'agissait d'actions. Il s'agit d'une approche monolithique de la blockchain et des monnaies virtuelles. En ce sens, ces personnes ne peuvent pas vraiment comprendre l'avenir de la blockchain, et encore moins la montée et la chute des monnaies virtuelles. La théorie et la vision du Bitcoin et de l'Ether telles que reflétées par Satoshi Nakamoto et Buterin ne sont en aucun cas liées à une construction systématique de la théorie. Il s'agit plutôt d'une théorie pratique, d'une application pratique de toute la théorie du cyberespace. En d'autres termes, ce qu'ils font ici est en fait un travail de

cybernétique, et le produit de ce travail est la création de cette monnaie virtuelle pratique (nous décrirons en détail plus tard les implications pratiques du Bitcoin et de l'Ether ou d'autres monnaies virtuelles pour le cyberespace, c'est-à-dire leur rôle important dans la cybernétique). C'est parce que la naissance du Bitcoin et de l'Ether ne vient pas du système théorique de métaphysique de Satoshi Nakamoto et Buterin mais de la pratique (c'est-à-dire de la structure théorique complexe et de "l'inspiration" décrite ci-dessus) que les théories qui tentent de contraindre le Bitcoin et l'Ether avec une certaine pensée linéaire restrictive limitent leur développement.

Qu'il s'agisse du Bitcoin ou de l'Ether, ils ont tous deux une composante directe de cyberification. L'autre est une perspective historique linéaire, c'est-à-dire une histoire du développement du cyberespace vue sous l'angle de la seconde cyberification. Cette histoire linéaire du cyberespace suppose que la théorisation du cyberespace a été rendue possible par le développement de l'espace financier et du cyberespace. Ainsi, la création du Bitcoin et de l'Ether peut également être interprétée comme une génération historique et technologique. Voici l'autre côté de leur histoire. C'est lorsque les bitcoins et les éthers ont été changés pour la première fois avec de la monnaie fiduciaire, lorsque quelqu'un a réellement changé des bitcoins et des éthers contre une augmentation du solde de son compte bancaire, que la monnaie virtuelle est passée du langage et de la théorie à la réalité - dans le cyberespace financier. En d'autres termes, du point de vue de la seconde cybernétique linéaire, ils ont eux aussi deux "corps". Le premier corps est le processus linéaire de leur histoire. L'autre est le processus de réapparition dans le cyberespace au sein du cyberespace. Chacun d'eux donne constamment naissance à de nouveaux domaines (la sous-chaine du Bitcoin et le système de contrats de l'Ether), et c'est ainsi que se manifeste la complexité de cette génération constante complexe de nouveaux cyberspaces.

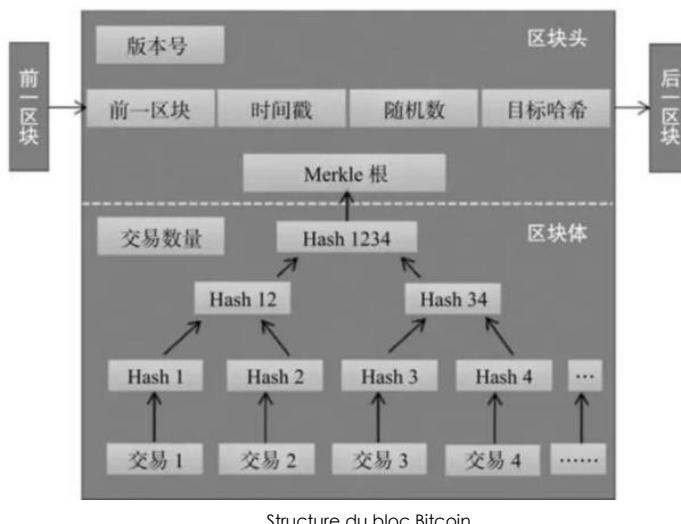
Lorsque le Bitcoin et l'Ether sont discutés en ligne, lorsque le Bitcoin et l'Ether sont changés contre une certaine monnaie dans l'espace financier, ils ne sont en fait vus que dans le contexte d'un processus historique de cybernétique. Cela ne touche pas à l'inspiration et à la pratique originales de Satoshi Nakamoto et de Buterin pour eux, c'est-à-dire que cette discussion n'est pas basée sur une compréhension et une pratique profondes de la théorie, et ne voit pas le cyberespace qui se déploie derrière la troisième cybernétique. C'est exactement ce que

certains fanatiques de la communauté des crypto-monnaies ont fait en ce qui concerne l'alléation des monnaies virtuelles. Ils constituent, comme d'autres cercles cybersymboliques, un homme de paille pour les monnaies virtuelles et idolâtent ainsi cet homme de paille. Cette compréhension de la scission du bitcoin et de l'ethereum est précisément symbolique. C'est-à-dire que ce qui aurait été l'éther de Bitcoin en tant qu'instrument de sens pratique et également le symbole de cybersymbolique est, dans ce cas, cybersymbolique à cause des limites de la pensée humaine. Ils sont eux-mêmes symboliques, ce qui dissout leur nature interréelle et devient un seul objet de désir symbolique à poursuivre. C'est exactement comme cela que la plupart des gens comprennent aujourd'hui les pièces de monnaie binaire. Les gens pensent souvent que les monnaies virtuelles ne sont rien de plus qu'une combinaison d'Internet et d'économie, rien de plus qu'une monnaie numérique créée par l'utilisation de la technologie informatique. Cette idée fausse consiste à effacer la profondeur et la complexité de leur origine et à ne voir en eux que des symboles isolés. Ainsi, le caractère cybersymbolique du bitcoin ethereum est perdu. Ce qui est effacé, c'est la nature structurelle des mathématiques qui les soutiennent. Plus important encore, il y a la question de leur véritable relation avec le monde réel - une perte de perspective à travers le cyberspace. De même, les gens comprennent mal la finance virtuelle et supposent que la plupart des monnaies virtuelles et la finance virtuelle ne sont rien d'autre qu'une combinaison d'Internet et du système financier, sans être capables de voir les différences entre les différentes situations de la finance virtuelle. En définitive, on ne saisit pas la véritable pratique cybersymbolique de la finance virtuelle, et il est impossible d'en comprendre les aspects essentiels dans le cadre de la pratique cybersymbolique. Et c'est ce que ce livre va révéler. En outre, retrouver le sens de cette pratique dans n'importe quel cyberspace fait également partie de la tâche de ce livre.

3.2.1 Perspectives cyberspatiales sur les blocs et chaînes Bitcoin et Ethernet

Ce que Satoshi Nakamoto construit en réalité dans son article "Bitcoin - Un système de monnaie électronique de pair à pair" (appelé plus tard le "Livre blanc" de Satoshi Nakamoto) est un cyberspace établi par une théorie mathématique. Et l'application de ces mathé

matiques est elle-même ancrée dans la cryptographie, la théorie des jeux et même, à mon avis, la théorie topologique (généralement exprimée en tant que structure organisationnelle). La décentralisation fait essentiellement partie de la science du cyberspace. À travers notre discussion sur les relations entre les cyber-sujets, il est en fait devenu clair que la structure de décentralisation construite par Bitcoin est très similaire aux interactions entre les cyber-sujets. Ce sont les structures topologiques de l'embryon homogène. Il en va de même pour l'ethereum.



Structure du bloc Bitcoin

Le bloc de Bitcoin Ether peut en fait être structuré comme un cyber-individu entièrement symbolisé dans le cyberspace. Un bloc en bitcoin contient un "ensemble d'informations sur un cyber-individu entièrement symbolisé", qui se compose de deux parties : l'en-tête du bloc et le corps du bloc. L'en-tête de bloc indique principalement où le bloc est lié dans le cyberspace (chaîne), et certaines informations cybérénétiques, notamment

1. la valeur de hachage du bloc parent, indiquant les relations structurelles héritées dans le cyberspace, et son réseau de relations dans le cyberspace. Indique la position d'un bloc après avoir été filtré sous une structure linéaire.
2. la version, c'est-à-dire le numéro de version de ce cyberspace, derrière lequel se cachent les règles du bloc au moment du cyberspace.
3. l'horodatage, l'heure à laquelle ce bloc a été formé.
4. la difficulté, c'est-à-dire la difficulté de l'opération de hachage

pour obtenir la réponse. Du point de vue du bitcoin, il détermine le nombre de zéros devant les caractères obtenus lors de l'application de l'opération de hachage, garantissant ainsi qu'un bloc doit être lié à la chaîne pendant un certain temps (c'est-à-dire que le résultat est compté et minimisé). Et du point de vue du cyberspace, la difficulté détermine celle de la contribution d'un bloc entièrement symbolique au développement du cyberspace dans son ensemble. Il fixe la règle selon laquelle, à un moment donné, il doit y avoir un bloc entièrement cybernétisé qui constitue une contribution au cyberspace. Il n'a pas besoin de conclure qu'un bloc est totalement conforme au cyberspace, mais seulement qu'il est proche des exigences du cyberspace dans une fourchette donnée (c'est-à-dire une fourchette de difficulté, précisément d'un nombre de zéros).

5. le nombre aléatoire, qui garantit la seule "individualité" du bloc, détermine la valeur aléatoire du bloc lorsqu'il est calculé pour correspondre à la difficulté de la théorie Bitcoin. Du point de vue du "minage" du bitcoin, c'est la seule "liberté" disponible. Le nombre aléatoire varie, et le résultat de la fonction de hachage est différent, et c'est cette partie que nous appelons la chance du minage. C'est en raison de cette différence que les différences comptables ont des "vues" différentes du bloc. Ceci est particulièrement important. Car pour le cyberspace, les blocs doivent à l'origine entièrement cybernétisés. Mais avec l'apparition des nombres aléatoires, le bloc entièrement symbolisé se voit conférer un peu plus de "personnalité" par le système de symboles. Sans ce nombre aléatoire, il n'aurait pas été possible de garantir la stabilité de l'ensemble du cyberspace. Tout comme dans La Matrice, chaque personne dans la Matrice est en fait complètement déterminée, et dans cette détermination, la Matrice lui assigne une certaine "personnalité" à chaque individu afin d'assurer la stabilité de l'ensemble de la Matrice. Sinon, il n'y aurait pas de changement dans la Matrice. Cependant, cette "individualité" conduit finalement à l'accumulation de paradoxes, c'est-à-dire à la création d'un Néomessianique (ceci est une réflexion après coup). En fait, c'est également le cas pour le bitcoin, où les nombres aléatoires garantissent le fonctionnement de l'ensemble du système bitcoin. C'est parce que chaque personne conserve sa propre "personnalité" que les gens ont une "chance" différente dans le minage, et c'est cette chance différente qui incite les gens à s'impliquer dans la scène Bitcoin. S'il n'y avait pas cet élément de chance, le bitcoin serait conçu pour être miné par quiconque dispose

de la plus grande puissance de calcul. Il n'y aurait alors personne pour rejoindre l'industrie du bitcoin, et encore moins une quelconque monnaie décentralisée, et personne ne lui accorderait de valeur, et naturellement elle serait sans valeur, un simple symbole. Ici, les nombres aléatoires garantissent que l'ensemble du système Bitcoin est attrayant pour les personnes réelles. L'attrait réside précisément dans le fait que l'on ne sait rien puisque l'individualité est condensée dans ce nombre aléatoire. En d'autres termes, c'est cette "personnalité" redistribuée par le système qui est à l'origine de la capacité des blocs entièrement cybersexistants, ou des cyberindividus, à pénétrer plus profondément dans le cyberspace. Cette personnalité est le point paradoxal du système (le bug), qui constitue la percée de l'ensemble du cyberspace avec la réalité. C'est ici que le cyberspace est lié au système Bitcoin. Cela signifie que c'est grâce à cette perforation que le bitcoin n'est pas seulement un cyberspace absolument fermé, mais qu'elle constitue la raison pour laquelle le bitcoin est réellement valorisé dans le monde réel. Cette valorisation provient de cette perforation du cyberspace, et notre discussion ultérieure sur la nature inter-réalité du bitcoin provient de la "personnalité" de ce nombre aléatoire. Dans The Matrix, les nombres aléatoires sont la solution même proposée par le Prophète pour ajouter une incertitude émotionnelle à la matrice, et sont considérés par les architectes comme faisant partie du défaut humain. C'est l'ajout de cette "faille" qui constitue le contrôle cybernétique de la Matrice sur les humains. À partir de là, nous pouvons passer du système Bitcoin au monde réel, à l'idéologie. C'est la véritable clé - l'intérêt - du bitcoin que les financiers et les internautes ne voient pas. C'est également la base qui nous permet, en cybernétique, de nous concentrer sur le système Bitcoin et de pouvoir l'analyser.

6. la racine de Merkle, qui relie les factures des blocs, c'est-à-dire qu'il est l'endroit où la tête du bloc est liée au corps du bloc, et au milieu se trouve le lien de la valeur de hachage, ce qui garantit qu'ils ne se cassent pas. Cela signifie que l'arbre de Merkle garantit un enregistrement de l'état de l'ensemble du cyberspace Bitcoin. Il s'agit d'un tableau de bord pour la stabilité du cyberspace.

Pour le corps du bloc, ce qui y est contenu est le contenu et le tableau de bord de l'ensemble du bloc à enregistrer. C'est-à-dire l'enregistrement et la compréhension des transactions passées de l'ensemble de la blockchain. Dans le cyberspatialisme, il s'agit du degré de compréhension qu'un corps de bloc unique a de l'ensemble du

cyberespace, et la compréhension la plus profonde, qui va dans le sens du développement de la blockchain, sera inévitablement liée à la blockchain. En cybernétique, ce qui est enregistré dans un bloc est le degré de maîtrise du cyberespace dans son ensemble par un individu complètement cybernétisé. Si le contenu enregistré est progressif pour le cyberespace et suit la progression du bloc précédent (en veillant à ce que les blocs soient connectés), alors il est lié à la chaîne de développement du cyberespace. Ceci est conforme au deuxième axiome du cyberespace et à ses corollaires.

Pour tout système, il doit maintenir son développement et sa stabilité, et le cyberespace est un tel système. Ainsi, tout système doit avoir une trace et une compréhension de son propre développement. Le bitcoin est bien sûr aussi un système, et plus encore un cyberespace. Il ne diffère d'un cyberespace normal que par le fait que sa structure interne est externalisée par la structure absolue de la pensée, ce qui fait le succès de Satoshi Nakamoto. Cette complétude du système Bitcoin (après division de la chaîne), et sa conformité à nos axiomes cyberspatiaux, signifie que le système Bitcoin garantit un système symbolique absolu. Cependant, en dehors de l'architecture elle-même, il semble qu'il lui manque quelque chose, et ce quelque chose est - le désir. Un système ne peut être sain sans contreparties et elles compensées, c'est-à-dire sans désirs symboliques. Ainsi, le mécanisme de récompense du bitcoin est cybernétique par rapport à d'autres cyberespaces non complets et, de cette manière, jette un pont entre les cyberespaces. Les récompenses des autres cyberespaces sont soit la satisfaction de désirs symboliques, comme nous en avons parlé dans l'analyse du cyber-sujet, et s'expriment en termes de statut et de discours de l'espace symbolique. Ou bien ils sont satisfaits (par exemple en échange de monnaie fiduciaire) par un point de penetration paradoxal dans d'autres espaces, par le statut et la position dans d'autres espaces et la monnaie fiduciaire. Le système Bitcoin, en revanche, du fait de sa cyberification complète, forme un mécanisme de récompense autonome : c'est-à-dire que la récompense elle-même l'aide à construire la stabilité de son cyberespace. C'est la meilleure utilisation des axiomes du cyberespace. C'est un résultat que d'autres sujets du cyberespace cherchent également à atteindre.

Le mécanisme de récompense de Bitcoin est ce que nous appelons le "minage", et le système Bitcoin utilise les contributions à la décentralisation et à la stabilité spatiale de Bitcoin comme critère pour savoir qui est récompensé. Le projet de loi est en fait un enregistrement

de l'ensemble du cyberspace. Et avec chaque bloc, ce qui est construit est une feuille de r é posse pour savoir si l'ensemble du syst è me Bitcoin est bien compris. Cette feuille de r é posses doit non seulement ëtre un enregistrement pr é cis de tout ce qui a é t é fait dans le cyberspace auparavant (c'est- à -dire une saisie de la structure globale), ou sur une certaine p é riode de temps (c'est- à -dire couper un morceau de la structure pour voir si elle est pr é cise), mais surtout, elle doit fournir un d é veloppement é tape par é tape de l'ensemble du cyberspace, ni plus ni moins. C'est pr é cis é ment l'acte informatique qui consiste à relier les blocs à la chaîne. Ce d é veloppement doit se faire par é tapes, car seul un d é veloppement par é tapes peut garantir le lien avec la chaîne pr é c é dente et la stabilit é de la chaîne. C'est comme le cyberspace qu'est la soci é t é humaine et la civilisation, il doit s'assurer que la civilisation se d é veloppe é tape par é tape, et s'il va trop loin au-del à du d é veloppement de la civilisation, il doit attendre que la civilisation se d é veloppe jusqu' à la position appropri é e avant d' ëtre pris au s é rieux par la civilisation. Car un progr è s sup é rieur à un pas est un facteur de d é stabilisation de la civilisation. Il en va de m ême pour le cercle acad é mique. Parce que le cercle acad é mique n'accepte que les innovations qui ont une longueur d'avance, trop peu d'innovation n'est pas consid é r é e comme une innovation, trop d'innovation n'est pas propice à la stabilit é du cercle acad é mique, et donc les id é es qui sont en avance sur leur temps doivent rester sur le banc pendant un certain temps. C'est un choix d'autoprotection pour la stabilit é du syst è me. C'est aussi pr é cis é ment le corollaire de l'axiome 2 de notre science du cyberspace.

Cependant, qui reçoit cette r é compense alors que de nombreuses personnes contribuent à la stabilit é de l'ensemble du cyberspace ? Pour le syst è me Bitcoin, c'est exactement le principe de la chaîne la plus longue. En fait, le principe de la chaîne la plus longue est exactement ce que nous venons de d é crire : celui qui comprend le mieux la stabilit é du cyberspace, qui l'a le plus document é et qui a fourni un enregistrement d'une seule é tape, sera reli é à la chaîne et recevra la r é compense. C'est ici qu'apparaît la v é ritable signification de la chaîne de transactions de Bitcoin : une liste de r é compenses (ou une chaîne de r é compenses) pour avoir contribu é à la stabilit é du syst è me Bitcoin. Ceux qui peuvent ëtre reli é s à la chaîne sont les blocs les plus stables qui se distinguent des autres. C'est lui qui comprend le mieux l'ensemble du syst è me bitcoin et il n'a pas beaucoup progress é , et il ne progressera pas du

tout, il a juste progressé un peu. Il s'agit ensuite du bloc qui a le plus contribué au développement et à la stabilité du cyberspace. Il peut donc prétendre à une récompense. La récompense est de l'enregistrer sur la chaîne de récompense. C'est-à-dire qu'il est récompensé pour avoir gagné des bitcoins. Il a exploité les mines avec succès. N'est-ce pas exactement ainsi que s'est développée la structure de la véritable civilisation humaine ?

Pour le système Bitcoin, toutes les contributions sont enregistrées en termes de puissance arithmétique. C'est-à-dire que la profondeur de la compréhension de l'ensemble du système Bitcoin et de cette étape de son développement réside dans le pouvoir arithmétique de le mesurer. Par conséquent, Bitcoin doit envisager l'hypothèse d'une attaque arithmétique de 51 %. Autrement dit, le bitcoin peut-il rester stable lorsque quelqu'un possède plus de 51 % du pouvoir arithmétique mondial ? La logique derrière cela est que lorsque l'arithmétique passe 51%, parce que l'espace Bitcoin est absolument symbolique et cybérétique, l'altération de la chaîne de récompense par l'arithmétique ne peut que se produire dans ce système. Un attaquant peut "dés penser deux fois" les bitcoins d'un billet (c'est-à-dire payer plus que la valeur des bitcoins qu'il possède de deux utilisateurs en même temps) face à son pouvoir arithmétique absolu et aussi sembler utiliser son pouvoir arithmétique absolu pour effacer les billets qui ne sont pas en sa faveur. Toutefois, étant donné que ce sont des personnes réelles qui manipulent les bitcoins, et non une IA entièrement cybérétique, cette situation existe théoriquement (c'est-à-dire uniquement dans le système Bitcoin), mais jamais dans le monde réel. Parce que nous savons tous que dans l'espace Bitcoin, même si l'arithmétique passe 51%, les gens ne réalisent pas la chaîne de récompense Bitcoin à cause du jeu, parce qu'il serait préférable d'utiliser 51% de la puissance arithmétique pour continuer à construire sur la base originale pour faire progresser le système de plus en plus rapidement et le stabiliser. Ainsi, vous obtenez plus de récompenses en bitcoins pour vous-même. En d'autres termes, une connotation plus profonde est révélée ici : la stabilité et le développement du bitcoin n'existent en fait un espace réel pour s'en porter garant. Et c'est ce "hasard" et cette instabilité de la personnalité humaine et des relations sociales qui sont essentiels au système Bitcoin. En résumé, nous avons ici la première loi du cyberspace.

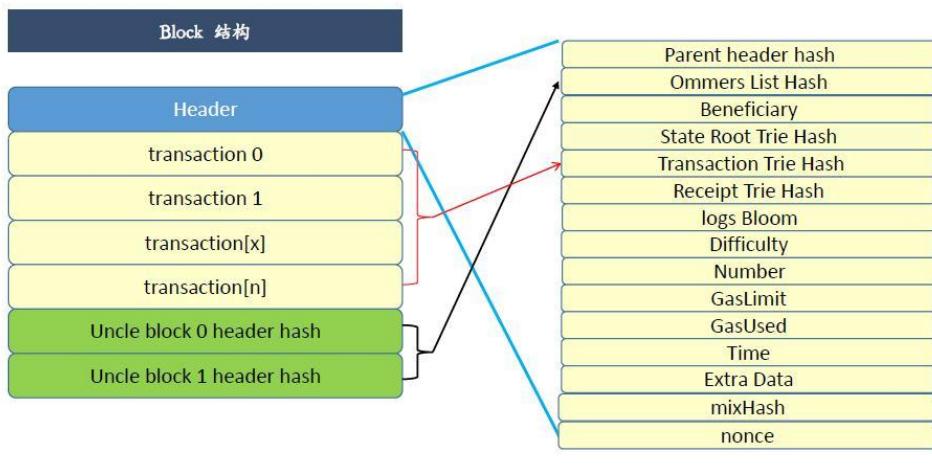
La stabilité d'un système ou d'un cyberspace est maintenue par le caractère

aléatoire et l'instabilité externes à ce système.

C'est pourquoi Jésus est allé jusqu'à sa mort ; il a maintenu la stabilité de la civilisation. Si le système devait supprimer le caractère aléatoire, il s'éteindrait à nouveau car il n'en voluerait pas. Dans un tel compromis, le système ne peut que recourir à l'aléatoire pour préserver l'espace d'origine. Il cherche refuge dans d'autres systèmes. Seule la "stabilité" de l'aléatoire peut préserver dans le cyberspace pour atteindre d'autres systèmes, qui peuvent ensuite être utilisés pour assurer la sécurité des sous-systèmes. Dans le cas du bitcoin, la protection du principe de la chaîne la plus longue est essentielle à la protection du système global, car le bitcoin utilise le principe de la chaîne la plus longue comme motivation fondamentale de tous les blocs pour former l'espace dans lequel ils se développent. Et la protection du principe de la plus longue chaîne est impossible à réaliser dans le seul espace du bitcoin, qui n'a ni chair ni hasard. Car il n'a pas de différence temporelle dans sa pensée, ni quantitative. Les bitcoins doivent donc être associés à des personnes réelles. Ce sont des personnes réelles qui maintiennent cette stabilité.

De même, la création de l'Ether s'appuie sur l'expérience du Bitcoin et apparaît comme un nouvel espace cybernétique construit dans l'espace théorique du Bitcoin. En réalité, cependant, cela ne se reflète que dans la chaîne de transactions d'Ether sur Ethereum. Comme nous l'avons mentionné précédemment, la véritable cyberification directe de l'Ether découle du fait que - et cela donne au cyberspatialisme une possibilité vraiment légitime de re-cyberification - l'introduction de contrats. Ce ne sont pas seulement les chaînes de transactions qui constituent le cyberspace d'Ether, mais aussi les contrats qui permettent aux gens de construire à volonté de nouveaux cyberspaces par-dessus les chaînes, ce qui fait de la création d'Ether un véritable cyberspace. C'est la perception du cyberspace par Buterin et la cyberification directe de sa pensée qui ont conduit à la création d'un système. Ainsi, nous pouvons discuter plus avant de la composition cybernétique de la structure de l'Ether sur la base du Bitcoin. Et la plus grande différence dans les blocs d'Ether est la suivante - il n'y a pas de nombres aléatoires. Mais à la place des nombres aléatoires, il n'y a rien d'autre que le système de contrat unique d'Ether. En d'autres termes, en créant un système de contrats également cybernétiques, Ether a fusionné l'espace financier avec le monde réel dans le système Ether. L'élément

instable qui assurait à l'origine la stabilité du système Bitcoin - les nombres aléatoires - est ainsi remplacé. Le système de contrat apporte la stabilité à l'ensemble du système d'Ether, et de la même manière qu'il constitue un changement dans l'Ether, tout comme les nombres aléatoires attirent les personnes de l'espace financier et de l'espace réel dans le système. Le système contractuel d'Ether est le point de perforation du système Ether, et il est légitime ce point de perforation. Il devient ainsi une partie de l'ensemble de l'Ether, et il faut dire qu'il s'agit d'une utilisation sophistiquée et véritable cyberspatialisme.



Structure du bloc Ethernét

Cependant, l'utilisation réussie des contrats nécessite également un système complet d'interprétation de ceux-ci. Il est donc nécessaire d'introduire un jeu d'instructions ou un langage de programmation complet de Turing pour exécuter les différents contrats. Cependant, le Turing-complet est précisément un espace à structure fixe. L'exhaustivité du jeu d'instructions signifie que tout le comportement du cyberspace peut être exprimé dans le jeu d'instructions. En d'autres termes, cela signifie que toutes les instructions (interprétations) peuvent générer tous les comportements de l'ordinateur. Cela revient à utiliser des atomes logiques pour tout traiter. Cependant, comme c'est le cas pour la structure de la pensée. La complétude de Turing crée nécessairement des problèmes infinis. Car la pensée fonctionne comme la lecture et l'écriture sans limite de structure (comme si la tête de lecture-écriture, si les déclarations sont autoconsistantes, alors il crée des boucles mortes). Et la complétude de Turing est le produit métaphysique de la construction de la complétude de la pensée. C'est-à-dire que la complétude de Turing

est en fait l'externalisation du système physique linéaire le plus simple, et le mode de pensée recherché par le logicisme linéaire (les atomes logiques recherchés par l'atomisme logique sont précisément l'ensemble condensé d'instructions, et leur tentative de construire une structure claire de pensée est en fait un processus clair d'instructions linéaires de lecture et d'écriture. Là encore, comme on peut le voir dans l'histoire de la philosophie, ils se heurtent nécessairement au problème des paradoxes infinis). En bref, Turing-complet signifie qu'il doit nécessairement faire face au problème de l'infini, qui est un produit nécessaire de la structuration de la pensée, et donc qu'un système Turing-complet devrait réussir à soudre le problème des boucles mortes. La véritable signification du gaz n'est pas une redondance, comme certains membres de la communauté des crypto-monnaies voudraient le faire croire, bien qu'elle prenne la forme de frais sur les comptes des mineurs. Il a en effet été créé pour échapper au paradoxe infini du système complet de Turing et pour réussir à soudre le problème des boucles mortes. Cependant, cette explication ne suffit pas ; le véritable sens du gaz est, en fait, une consommation, l'introduction d'une incarnation divine sans aucune loi dans le plus simple espace linéaire. Cette incarnation n'est pas dans le système dans son ensemble, et n'a donc pas de lois en son sein, mais maintient une certaine consommation propre. En d'autres termes, le véritable sens du gaz est le désir de notre être humain lui-même. La personne ici n'est pas un quelconque sujet cyberspatial, mais un corps corporel qui est absolument au-delà de la personne cyberspatiale. La quantité de ce désir corporel détermine la fin du cyberspace linéaire. De cette façon, par une sorte de transcendance, le fonctionnement du contrat dans l'Ether a aussi une contrainte extérieure, constituant ainsi une procédure de régulation absolue. Lorsque l'empilement des blocs atteint la limite du gaz, l'instruction entière se termine. Il en va de même pour la consommation d'essence dans un contrat (notez que la consommation d'essence dans un contrat est corporelle ; l'essence dans une chaîne de transactions ressemble à des frais, mais reste essentiellement une consommation de désir corporel. Parce que le concept de nombres aléatoires n'existe pas dans un bloc d'ethereum). C'est le point où l'Ether diffère le plus du système Bitcoin.

Et les différences au sein des blocs restants ne sont pas considérées comme étant obtenues par cyberspatialisation directe de l'Ether. Il s'agit plutôt d'une amélioration apportée en empruntant au bitcoin. Par exemple, la vitesse de bloc d'ethereum est de 15 secondes, ce qui conduit

à l'exploitation minière en ethereum facilement causer la différence de vitesse du réseau et de l'équipement, le nœud avec la vitesse de bloc, naturellement, a l'avantage (parce que bitcoin hors de la vitesse de bloc est lent, la différence de vitesse du réseau de quelques secondes, dans l'ensemble hors du temps de bloc a représenté une petite proportion, l'impact n'est pas grand. Alors qu'avec l'ethereum, où la vitesse de blocage est rapide, la différence de quelques secondes représente un pourcentage important de la durée totale du blocage, ce qui équivaut à un décalage important. (Ainsi, une vitesse d'accès rapide à l'internet et un bon équipement présentent un grand avantage). Cela est très préjudiciable à la décentralisation d'Ether. Buterin a donc mis en place le protocole fantôme d'Ether pour s'assurer que les blocs qui comptent les hashs en même temps soient également récompensés. C'est ce qu'on appelle un bloc oncle (ommer's List Hash). En d'autres termes, certains blocs qui ne sont pas adoptés sont également récompensés, afin de garantir la décentralisation d'Ether (ce point sera mis en évidence dans la section suivante). Ici, l'Ether change le principe de la chaîne la plus longue du Bitcoin. Elle est passée au principe de la chaîne la plus lourde, qui récompense la chaîne ayant le plus de blocs oncologiques. De nombreuses personnes ne peuvent pas comprendre la justice et la rationalité de ce changement. Parce qu'il semble l'avoir mis en place de façon arbitraire. Mais lorsque nous comprenons la signification profonde du principe de la chaîne la plus longue de Bitcoin (la chaîne la plus longue qui ne contribue qu'à une étape de la chaîne de transaction Bitcoin et qui est la plus stable sera récompensée). Le principe de la chaîne la plus lourde devient plus clair à comprendre. Le principe de récompense de la chaîne la plus lourde veut que la chaîne maîtresse ayant le plus d'oncles soit d'autant plus décentralisée qu'elle a d'oncles. Là encore, il s'agit d'une modification apportée pour la stabilité du cyberspace. Cependant, lorsque le principe de la chaîne la plus longue est altéré, Ether ne conserve pas le corollaire du deuxième axiome du cyberspace, c'est-à-dire qu'il n'est pas garanti que la chaîne de transaction d'Ether ait progressé et seulement un peu. C'est aussi comme s'il n'y avait aucune garantie de stabilité. Par conséquent, la garantie de stabilité doit être remplacée par une autre conception. C'est la vraie signification du nonce en Ether, un compteur dans un compte qui garde la trace de chaque transaction sous ce compte et lui donne un compte. Si la valeur actuelle n'a pas été atteinte, la transaction doit être en attente et attendre d'atteindre ce compte avant

d'être exacte. En d'autres termes, il garantit qu'une transaction est trop en avance (par exemple, si le compte est de 12 et qu'elle ne s'exécute que jusqu'à maintenant, alors elle doit attendre) jusqu'à ce que l'ensemble du système ait progressé jusqu'à l'étape précédente avant de dépendre de l'état. L'introduction du Nonce résout le problème de savoir comment Ether peut garantir l'inférence du deuxième axiome du cyberspace sans le principe de la plus longue chaîne. Il peut également s'assurer que le solde du compte Ether est atteint. Puisque Ether a un système de contrat, il doit utiliser le système de compte. Cela signifie également que le solde de l'Ether ne peut pas être interrogé de la même manière que le Bitcoin utilise UTXO (bitcoins non dépensés via une structure sur la chaîne) pour enregistrer le solde. Par conséquent, le nonce conserve un enregistrement de chaque transaction, ce qui permet de s'assurer que le solde n'est pas erroné, et de prévenir les attaques par double dépense, etc. Deuxièmement, Ether comprend également trois structures arborescentes - l'arbre des reçus, l'arbre des transactions et la racine de l'arbre des états - afin de s'assurer que les contrats fonctionnent et que l'état est stable, de sorte que l'état de la transaction puisse être interrogé par rapport à l'ensemble des données, et ils travaillent ensemble pour s'assurer que les structures arborescentes sont parcourues avec un filtre Bloom. Tout le reste est similaire au Bitcoin et ne sera pas répété. Ce sont les connotations cyberspatiales de la blockchain Bitcoin Ether.

3.2.2 Analyse de la robustesse de la pénétration du système Bitcoin-Ethernet

Nous examinons la robustesse du Bitcoin et de l'Ether en deux parties : 1. un examen de la robustesse au sein du système Bitcoin Ether ; et 2. un examen de la robustesse à travers le cyberspace plus biomorphe. Le premier se manifeste dans le système Bitcoin Ether par le principe de la chaîne la plus longue, la partie principale des clés privées et publiques (cryptage asymétrique). Ce dernier, en revanche, se manifeste dans la partie interpersonnelle des clés privées et publiques, l'analyse de la stabilité à l'aide de l'espace financier et l'analyse de la stabilité dans l'espace relatif. Il convient toutefois de rappeler qu'il n'existe pas de ligne de dé

marcation stricte entre les deux.

La clé est la plus importante de la robustesse du système Bitcoin. Ethereum est construite par des algorithmes cryptographiques asymétriques. Pour les courbes elliptiques ainsi que pour les fonctions de hachage (qui seront utilisées comme exemple ci-dessous), elles sont fiables. Cependant, cette fiabilité est toujours basée sur la réalité. Car il est tout simplement impossible pour quiconque de mettre de la puissance arithmétique dans une partie des opérations de hachage sans signification qui garantissent la stabilité absolue du système Bitcoin Ether à la base. En d'autres termes, dans le cyberspace, le fait de "calculer" un hachage absolument exact est une faible probabilité, et il n'existe pas de meilleur moyen de le calculer que l'opération exhaustive. Personne ne va vraiment passer sa vraie vie, sa vie, sur une petite fissure dans le cyberspace. Par exemple, si vous calculez la clé privée de quelqu'un, la différence entre le coût et le résultat est trop importante dans le cas où il n'y a pas de solde sur le compte. Cela dit, les opérations de hachage peuvent être réalisées dans le cyberspace. Mais le coût est si élevé que cela pourrait prendre des années, des décennies et des siècles pour le faire sans aucun bénéfice, et personne ne le ferait pour le plaisir de le faire. Cela implique également une réalité qui va au-delà du cyberspace : les fondements de toute cryptographie, comme le hachage de stabilité, sont toujours ancrés dans l'espace économique, dans la société réelle, dans la vie réelle, dans le désir et dans la chair. Si la vie humaine était infinie, alors aucune cryptographie ne serait véritablement considérée comme un chiffre. Car elle peut certainement être brisée par un puissance constant. Cet algorithme cryptographique, qui repose sur la force vitale finie de personnes réelles, imprime en permanence tout système construit sur la cryptographie, et les monnaies virtuelles ne font pas exception, comme l'authentification des missions publiques, dans laquelle les clés privées et publiques effectuent un hachage du billet pour obtenir un condensé. L'expéditeur de la diffusion utilise la clé privée pour hacher le contenu du billet afin d'obtenir un condensé, et les autres utilisateurs du système Bitcoin utilisent la clé publique plus un mot de passe pour effectuer un hachage, et comparent les deux pour voir si les résultats sont les mêmes afin de déterminer la fiabilité du message du billet de l'expéditeur. Chaque étape est liée à une opération de hachage. En d'autres termes, ils ne peuvent être altérés que si chaque étape est théoriquement un événement à faible probabilité. Si le système Bitcoin était simplement un système interne au

cyberespace, et parce que le cyberespace est entièrement pensé et peut fonctionner infiniment, cela signifierait que même la plus petite probabilité signifierait que cela se produirait inévitablement. Ce n'est pas le cas de la réalité, car le monde réel n'est pas une construction infiniment structurée de la pensée. Il a des limites. Les algorithmes consomment de l'électricité, le monde est économie en énergie tout en se conformant à la deuxième loi de la thermodynamique, donc rien n'est infiniment exhaustif. De plus, personne dans le monde réel ne ferait un acte aussi frivole, et c'est la faible probabilité d'une opération de hachage qui devient impossible. C'est la source de la stabilité la plus fondamentale du système Bitcoin.

D'autre part, la nature de diffusion du système Bitcoin garantit qu'il est décentralisé. Toutefois, ce terme a plus que la simple signification que lui donnent les théoriciens. Dans le domaine de la cybernétique, la diffusion a une signification beaucoup plus profonde - la diffusion de billets signifie établir la portée du système Bitcoin, c'est-à-dire la taille de ce cyberespace. Il contient les nombreux cyber-sujets possibles qui entrent dans cet espace pour gérer des blocs. La diffusion implique une sorte de vérification du cyberespace. Une confirmation de l'identité de l'ensemble de la portée spatiale de la relation. Elle identifie les interrelations d'un système de cyberespace qui sont établies (notez qu'il n'est pas nécessaire ici de traverser tout le cyberespace, tant que la diffusion est entendue et reconnue, cela signifie que la relation est établie, la structure est établie). C'est l'un des points. Il y a un autre point qui n'a pas non plus été reconnu par les précédents chercheurs sur les monnaies virtuelles : l'acte de diffusion, en tant qu'exploration du cyberespace, est précisément l'acte de maintien de la stabilité du bitcoin. Cela nécessite une compréhension approfondie du fonctionnement de la radiodiffusion. Cela équivaut à un mécanisme de récompense post-diffusion à tous les cyber-sujets de la zone, en revendiquant la relation - vous devez servir la stabilité du cyberespace. C'est la raison pour laquelle les cyber-sujets diffusent et ce que le cyberespace exige des diffuseurs qui maintiennent la stabilité du système. Cette diffusion signifie également que dans cet espace, vous devez vous conformer aux exigences de stabilité du cyberespace (c'est-à-dire contribuer à la stabilité de l'espace), et que le cyber-sujet dans ce système ne peut pas diffuser à volonté, ne peut pas être récompensé à volonté, ne peut pas utiliser ses diverses symboliques à volonté, mais ne peut les appliquer qu'au maintien de l'espace dans son ensemble -

c'est-à-dire aller dans les livres. C'est-à-dire pour compter les points. La comptabilité, quant à elle, est un acte qui contribue à la stabilité et au développement du cyberspace. Ainsi, l'objectif le plus fondamental de la radiodiffusion n'est pas une sorte de décentralisation, mais le maintien de la stabilité et du développement du système. C'est précisément ce qui rend le cyberspace spontané et auto-entretenu. En d'autres termes, il s'agit d'une exigence du cyberspace en soi, et par nécessité. Il s'agit de suivre le deuxième axiome et corollaire de la science du cyberspace. Il ne s'agit pas d'une exigence personnelle de Satoshi Nakamoto. Il s'agit plutôt d'une exigence nécessaire à la structuration de la pensée, une exigence de tout cyberspace. C'est la raison d'être de l'acte de diffusion. En revanche, Ether diffère du système Bitcoin en ce qu'Ether accepte par contrat de re-cybernétiser l'espace au sein du cyberspace qu'est Ether, maintenant ainsi la stabilité du marché cyberspace en rouvrant la structure du cyberspace de l'enfant gigogne. En d'autres termes, le cyberspace au sein d'Ether forme un esprit contractuel, et ce contrat construit en fait la stabilité du cyberspace au sein d'Ether. Prenons par exemple la question du système de jetons. Si le contrat d'un jeton particulier ne parvient pas à maintenir la stabilité d'un système, les jetons de l'Ether n'auront plus aucune valeur et disparaîtront. La stabilité de l'éthereum repose sur la capacité d'Ether à reconfigurer le cyberspace. En d'autres termes, la stabilité du bitcoin suit le deuxième axiome de la science du cyberspace : maintenir la stabilité. L'éther, quant à lui, suit le troisième axiome du cyberspace pour maintenir la stabilité.

Pour en revenir à la révolution de la section précédente, la clé de la stabilité des systèmes Bitcoin et Ether ne réside pas dans l'ensemble du cyberspace, mais dans le support spatial que constituent ensemble le monde réel et l'espace financier. Et la clé pour passer du système Bitcoin au cyberspace extérieur réside dans les nombres aléatoires à l'intérieur des blocs. D'une part, les nombres aléatoires permettent aux gens d'avoir le désir d'entrer dans le système Bitcoin pour le construire. D'autre part, les nombres aléatoires constituent le développement et la stabilité du système. En effet, un système qui n'a pas signifié la mort, tout comme un système qui a signifié trop vite (deuxième axiome). Par conséquent, les nombres aléatoires doivent faire en sorte de tenter les financiers dans l'espace bitcoin tout en maintenant la robustesse du système. Par conséquent, il est généralement inexact de dire que les nombres aléatoires sont l'élément

instable du système Bitcoin ; ils sont précisément la partie la plus critique de la stabilité du système Bitcoin. La stabilité et l'instabilité des nombres aléatoires sont de deux ordres.

Cependant, lorsque Satoshi Nakamoto a conçu le Bitcoin et Buterin l'Ether, afin de créer la transition du cyberspace vers l'espace réel et la conversion de la valeur réelle, ils devaient permettre aux premières personnes d'entrer rapidement dans le système et d'être tendre l'influence du système rapidement. Pour ce faire, il fallait encore mettre en place un mécanisme de tentation au départ pour faire entrer les financiers dans le système. Et ce mécanisme est la difficulté. La première configuration de Satoshi Nakamoto prévoyait que la récompense par bloc commencerait à 50 bitcoins toutes les dix minutes, et qu'elle serait divisée par deux après chaque 210 000 blocs, soit presque tous les quatre ans. Cela permet aux premiers arrivants dans le secteur financier d'obtenir très rapidement davantage de récompenses, et aux blocs qu'ils ont minés d'être plus facilement placés sur la chaîne des récompenses. Tant de gens sont entrés dans l'entreprise sans se poser de questions. Il en va de même pour l'ethereum, où le crowdfunding précoce, et le taux plus élevé de sortie d'un bloc dans les premiers jours, crée précisément une récompense de premier entré. Comme nous l'avons vu, le Bitcoin et l'Ether sont des cyberspaces extrêmement complets, conformes à la structure de l'esprit humain, et par la première loi des cyberspaces et de ses corollaires, cela signifie qu'il est tenu d'influencer les relations et la structure des autres cyberspaces, de sorte que les autres espaces sont tenus de regarder vers le système Bitcoin-Ethernet et donc de reconnaître sa valeur. Au fur et à mesure que de plus en plus de personnes y entrent, le cyberspace du Bitcoin Ether devient de plus en plus grand, et les personnes elles-mêmes sont de plus en plus cybernétisées par le système Bitcoin Ether. Cela signifie également que plus le Bitcoin Ether a un impact sur la réalité. Plus il y a de personnes qui entrent dans le domaine, plus il est difficile et difficile d'ajouter à la chaîne de récompense. Parce que le système Bitcoin Ether est un système de stabilité auto-entretenue, en augmentant le nombre de personnes, sa stabilité ne diminue pas, elle augmente. Toutefois, cela ne signifie pas qu'ils sont absolument stables. Dans le cas du bitcoin, le véritable problème réside dans la configuration artificielle de Satoshi Nakamoto au départ. En d'autres termes, Satoshi a mis en place une configuration dans laquelle davantage de bitcoins étaient alloués pour l'entrée afin de faire entrer plus de personnes rapidement. Cette mise en place implique une idéologisation. Car,

comme tout autre cyberespace, il doit, pour maintenir sa véritable stabilité, trouver un soutien auprès d'autres espaces, notamment l'espace réel (comme nous l'avons déjà relevé dans le chapitre sur le cyberespace principal avec des exemples pratiques de la réalité). Le cyberespace est donc nécessairement idéologique. Le bitcoin ne fait pas exception à la règle. La distribution idéologique créée par cette démarche de Satoshi Nakamoto n'est rien d'autre que le niveau de reconnaissance de son système Bitcoin. Plus la reconnaissance est présente, plus il croit en Bitcoin, plus il s'inscrit tôt et plus il reçoit de Bitcoin. Dans un premier temps, cela donne au bitcoin un résultat plus "stable" (sinon, cela pourrait ne pas avoir d'importance), mais à long terme, cela raccourcit la vie du bitcoin et le rend plus vulnérable idéologiquement à d'autres idéologies en réalité. Cela est dû au fait qu'il n'utilise pas l'idéologie reconnue dans la réalité comme son contrôleur robuste dans l'espace réel. Il s'agit plutôt d'un contrôleur robuste du cyberespace dans lequel se trouve le bitcoin. Comme le ressent notre baissier général sur les monnaies virtuelles : "Toute monnaie doit avoir le soutien d'un pouvoir réel, et si ce n'est pas le cas, il est voué à être débile." En fait, ils ont sans doute mis le doigt sur le problème, mais de manière quelque peu biaisée. Car ce qui est réellement ici n'est pas une sorte d'approbation ou de non-approbation superficielle. La nécessité pour une monnaie virtuelle d'être soutenue par un pouvoir ne consiste pas à savoir si la pièce elle-même est suffisamment bien conçue, si elle est structurée de manière imparfaite, et encore moins s'il s'agit d'une monnaie qui n'existe pas ; le fait est que les monnaies virtuelles ont besoin d'un mécanisme de première entrée qui va au-delà de leur propre structure. En d'autres termes, la stabilité de l'ensemble du système n'est pas maintenue au sein du système seul, mais se situe au-delà de celui-ci (c'est la première loi). Seule une relation externe peut garantir la validité de la "loi" au sein du système. Ce n'est que dans la stabilité interne du système Bitcoin qu'il peut être véritablement stable. La véritable stabilité ne peut être atteinte que dans le cadre d'une stabilité idéologique. Il en va de même pour l'ethereum. Cependant, d'un point de vue cyber-individuel, cela fait invitablement perdre au Bitcoin-Ethernet sa propre pertinence, car ils ne deviennent pas très différents de l'argent réel sous une révolution cyber-spatiale peu intéressante. Mais nous pouvons voir leur caractère rétrospectif et dépréciatif - leur capacité à perdurer profondément dans le cyberespace d'une manière "il est légitime" (par exemple, le contrat Ether est un contrat "il est légitime"). "Il est gal" signifie). Si tel est le cas, pourquoi ne pas créer une idéologie qui

soit également stable dans les idéologies du monde réel ?

Les premiers à se lancer dans la spéculation sur les monnaies virtuelles étaient en fait ceux qui se sentaient profondément dans le cyberspace et ils ont vu cela. Ils sont entrés dans le cyberspace des monnaies virtuelles, ont appris ici leur rôle de cyberindividu et les avantages qui en découlent, et ont donc pu accéder de plus en plus tôt à l'idéologie qui se cache derrière le bitcoin ethereum, et la reconnaître. Essentiellement, ils deviennent l'élite de ce cyberspace. La véritable force du Bitcoin Ether réside dans sa relation avec le cyberspace et pas seulement dans l'espace propre à la monnaie virtuelle. Par exemple, les monnaies virtuelles sont étroitement liées au cyberspace et à l'espace financier, et peuvent être utilisées pour nous aider à comprendre et à gérer le cyberspace. En utilisant bien les avantages du Bitcoin Ether, il peut constituer un contrôleur robuste qui rule l'ensemble du cyberspace. À son tour, elle peut être utilisée pour régir les relations structurelles du monde réel dans une perspective qui va au-delà du cyberspace. Et ceci, à son tour, annonce l'aube d'une nouvelle grande ère.

3.2.3 Les idéologies Bitcoin-Ethernet à travers l'espace

Satoshi Nakamoto a établi les premières règles du Bitcoin. Pour Satoshi Nakamoto, le bitcoin était un cyberspace éloigné du monde réel, alors comment les gens pouvaient-ils croire que ce produit virtuel pouvait procurer des avantages réels ? Cette dernière était implicite dans une idéologie : celle de croire que ce produit virtuel pouvait influencer l'espace financier et le monde réel. Les règles du bitcoin ont été conçues et construites spécifiquement pour permettre aux gens d'acquérir une "croyance" dans le cyberspace du bitcoin. En d'autres termes, la structure même de la conception initiale du bitcoin contenait la possibilité que les gens puissent croire. C'est ce que revêt la science du cyberspace : l'espace financier et économique, et même le monde réel, sont eux-mêmes des systèmes d'illusion. C'est parce que les relations sociales des gens sont elles-mêmes un cyberspace générées que cette virtualisation du bitcoin permet à ceux qui le reconnaissent de croire d'emblée à son idéologie. Ils croient simplement qu'un produit

plus virtuel (la monnaie virtuelle) peut influencer un produit subvirtuel (la finance). Mais à l'inverse, si quelqu'un n'a pas une telle compréhension du cyberspace, ou si c'est le cas, s'il ne veut pas adhérer à l'idéologie du bitcoin, alors il ne rejoindra pas le cyberspace du bitcoin. Pour le Bitcoin et l'Ether, il a peut-être été nécessaire, au début, d'intégrer à la structure un mécanisme d'"incitation" pour forcer les gens à rejoindre l'idéologie du Bitcoin (comme le crowdfunding dans les premiers jours de l'Ether). Cependant, lorsque le bitcoin et l'ethereum seront devenus sociaux, ou lorsque le bitcoin et l'ethereum pourront être changés contre de l'argent fiduciaire et affecter profondément le monde réel, alors, selon les lois du cyberspace, les gens rejoindront naturellement le cyberspace du bitcoin et de l'ethereum sans avoir besoin d'une "séduction" spéciale et "propagande". C'est exactement comme cela que la réalité a évolué, et aujourd'hui, le Bitcoin et l'Ether n'ont plus besoin d'être soutenus par des projets de liberté de crowdfunding, ils ont piené très profondément dans l'espace réel et financier. Ainsi, cette partie initiale de la structure initiale de Satoshi Nakamoto et Buterin pour le Bitcoin ou l'Ether peut être améliorée pour une meilleure stabilité du cyberspace. C'est exactement le processus de raffinement que ferait toute monnaie virtuelle du cyberspace. Des propositions nouvelles et différentes pour le système original du cyberspace voient alors le jour, donnant lieu à des sous-chaînes souples. Le résultat de l'amélioration du Bitcoin et de l'Ether originaux est en fait une désidéologisation. Il n'a pas besoin de faire appel à des personnes réalisées par le biais d'un soutien réel, il n'a pas besoin de crowdfunding, donc supprimer cette partie du système devient une nécessité. Parce que l'idéologie n'est pas nécessairement dans le cyberspace, mais un produit du monde réel. Il ne contribue pas à la stabilité structurelle au sein du système individuel du cyberspace. Par conséquent, cette partie du cadre peut être abandonnée au profit d'une nouvelle idéologie qui sous-tend l'ensemble du système Bitcoin. Par exemple, la toute première règle du Bitcoin : un bloc ne peut pas dépasser 1M de taille pourrait être modifiée. Même le taux de création de bitcoins, le taux de minage rapide ou lent, l'intervalle de temps entre les minages de bitcoins et le nombre fini de bitcoins totaux (21 millions) pourraient tous être modifiés dans le cadre de la nouvelle idéologie. Et c'est exactement ce qui se passe dans la réalité. Cependant, qui opère ces changements ? N'y a-t-il pas une idéologie cachée derrière qui devient le décideur final, que ce soit par vote ou par un système d'équité ? Tant l'ethereum que le bitcoin ont fait cela

en cachant les premières idéologies. Mais cela ne veut pas dire que l'idéologie n'existe pas, elle est encore très présente dans les coulisses et influence le développement de ces cyberspace.

Si les règles de base du bitcoin n'ont pas beaucoup changé depuis que Satoshi Nakamoto s'est retiré, c'est la partie qui contient l'idéologie qui a vraiment changé. L'un des premiers problèmes soulevés concernait la taille de bloc de 1M. Nous savons d'après le contenu des blocs que si un bloc ne compte que 1M, alors au fur et à mesure que la facture augmente et que de plus en plus d'informations y sont incluses, le bloc de bitcoin devra faire face au problème de l'expansion. Cependant, avant de réfléchir à cette question pratique de la mise à l'échelle, peu de gens ont examiné pourquoi Satoshi Nakamoto a fixé une valeur pour la taille des blocs Bitcoin. La taille de bloc de 1M est essentiellement une conception rendue nécessaire par le fait de permettre aux individus de faire fonctionner le nœud complet de Bitcoin et de son UTXO. Les blocs plus petits facilitent la décentralisation du système Bitcoin. En d'autres termes, les petits blocs peuvent servir les intérêts du cyberindividu moyen. Elle fait baisser le facteur de réalitée (le facteur dispositif) du bitcoin, de sorte que davantage de cyber individus entrent dans le système et sont en mesure de miner. Cela garantit que le marché du bitcoin est attrayant pour un plus grand nombre de personnes et assure fondamentalement son impact général sur le monde réel. Mais la réalitée est que, à mesure que le nombre d'utilisateurs augmente, il devient évident que les blocs de 1M ne suffisent plus. Il fallait alors s'attaquer à ce problème. Ainsi, il peut sembler s'agir d'une question de maintien de l'autostabilité du cyberspace du bitcoin, mais en réalité, précisément parce que cette question concerne l'influence du bitcoin dans la réalité, il doit devenir une question idéologique sur le bitcoin. Cependant, la structure de Bitcoin elle-même n'a pas de support idéologique, et avec seulement Bitcoin lui-même (ou plutôt cette décentralisation) comme support idéologique, cela conduit inévitablement à l'échange de divers points de vue idéologiques externes. Ils ont chacun des opinions différentes sur l'amélioration de Bitcoin, et ces opinions différentes représentent des idéologies différentes.

Après le départ à la retraite de Satoshi Nakamoto, l'équipe de développement Core a pris la relève et a proposé une approche de quarantaine de temps, qui est en fait une façon de gérer et de tendre le bloc en déplaçant les informations de signature, etc. hors du bloc. Cependant, cette approche ne supprime qu'une petite partie du bloc et

ne résout pas fondamentalement le problème de la capacité du bitcoin. Une autre approche consiste à utiliser le réseau Lightning. Il s'agit de placer un grand nombre de transactions Bitcoin en dehors de la blockchain Bitcoin. Comme vous pouvez le constater, Bitcoin doit enregistrer et diffuser chaque compte. Le cyberspace, contrairement au monde réel, ne connaît pas de limites à ce qui peut être stocké physiquement, de sorte que le nombre de billets dans le système Bitcoin est plusieurs fois supérieur à celui du monde réel (même dans les cas où Bitcoin n'est pas très largement intégré dans le monde réel). Cependant, la plupart des billets en bitcoins sont en fait de petites transactions, et la question du crédit pour ces transactions est à la fois importante et sans importance pour le système bitcoin. C'est important car le système Bitcoin est un cyber-système, et si l'un de ses maillons a de mauvaises dettes ou des problèmes de crédit, cela risque de créer une réaction en chaîne au sein du système qui conduira à l'effondrement de l'ensemble du système. Dire que c'est sans importance, c'est cela. Pour ces petites transactions elles-mêmes, si elles s'effondrent, elles peuvent simplement être reconstruites. La stratégie du réseau Lightning de Core consiste donc à étager le système bitcoin de manière à garantir l'existence de deux marchés de bitcoins, dont l'un concerne les petites transactions, afin de pouvoir résoudre les problèmes de crédit sans affecter le marché vraiment important des bitcoins. Et, sur le marché plus restreint, un contrat flash pourrait être utilisé pour résoudre le problème du crédit (nous reviendrons sur ce point dans un instant). Et en se partant un autre marché pour les transactions importantes, on s'assurerait que les transactions vraiment importantes soient expansées de manière régulière, ce qui garantirait l'intégrité du système.

Contrairement à l'équipe Core, l'autre école de pensée est plus simple et plus claire, qui consiste à étendre le bloc, même sans limiter la taille du bloc (cette vision extrême s'est depuis séparée de BCH également, formant le système BSV). Comme nous l'avons souligné précédemment, une telle expansion affecterait la décentralisation du système Bitcoin. Cela conduit à une scission dans le système Bitcoin. C'est le problème signalé par l'équipe Core. La faction big block, quant à elle, accuse l'équipe Core d'avoir un mauvais fonctionnement isolé avec le réseau lightning, et de ne pas garantir le crédit. Ainsi, le croisement de ces deux écoles de pensée a également conduit à une chaîne de séparation sur le marché du bitcoin. La faction big block s'est ensuite séparée du système Bitcoin original (BTC) et a formé un nouveau système (BCH). Si

nous regardons l'ensemble du tableau, n'est-ce pas simplement la forme générale d'un conflit idéologique métaphysique ? Tous deux accusent les améliorations apportées à Bitcoin par l'autre de diviser en fait Bitcoin en interne, ou de ne pas parvenir à une meilleure décentralisation. Pourtant, c'est cette accusation elle-même qui conduit finalement à la division du bitcoin. C'est précisément l'objet de la métaphysique. Se laisser emporter par la rhétorique à cause de la rhétorique. C'est aussi la forme générale des conflits idéologiques. Du point de vue de l'équipe Core, les grands blocs rendent la décentralisation de Bitcoin moins efficace, car les grands blocs entraînent des changements d'intérêts différents pour les personnes sur différents appareils. Cependant, la solution de l'équipe Core n'est-elle pas aussi une forme de décentralisation dirigée ? La séparation des grandes transactions et des petites n'est-elle pas une distinction faite par l'équipe Core, à la fois en termes de nombre de transactions et de crédit ? Cela ne ressemble-t-il pas beaucoup à la division des niveaux de crédit dans le système financier ainsi que des niveaux de marché. En d'autres termes, la stabilisation du système original mis en place par le bitcoin rapproche inevitablement le système lui-même d'une forme de cybersécurisation dans le cyberspace, c'est-à-dire de la manière dont la cybersécurisation se fait dans le cadre du troisième axiome. Il s'agit d'une évolution inevitable du cyberspace au-delà des frontières. Je peux même préciser que le développement futur de la BCT ne se divisera pas seulement en marchés pour les grandes et les petites transactions, mais aussi en marchés avec plus de niveaux de A, B et C. Des agences de notation de crédit seront également créées pour noter les différents marchés en fonction de leurs notations de crédit, et finalement le bitcoin évoluera en fonction de la structure du cyberspace de l'espace financier, formant ainsi un système étroitement lié au Defi. Il s'agit d'un cyberspace financier qui est étroitement lié au Defi et homogène avec l'espace financier. C'est une nouvelle preuve du premier axiome du cyberspace et du troisième axiome. Avec une telle distinction idéologique, le bitcoin est divisé en deux systèmes, l'un plus important et mieux crédité, et l'autre moins crédité. Même si elles semblent être encore décentralisées en interne. L'équipe centrale a dû faire cette distinction entre le monde réel et l'espace financier. Autrement dit, pour la solution de l'équipe Core, la réduction de la décentralisation du système Bitcoin est le résultat des différences entre les personnes dans le monde réel. Parce qu'ils insistent sur l'absence de division au sein du système Bitcoin (c'est-à-dire pas

d'expansion de blocs), tandis que le BCH insiste sur un traitement différent de la décentralisation au sein du système Bitcoin, tout en garantissant l'absence de décentralisation interne affaiblie dans l'espace financier du monde réel en raison de problèmes de dispositifs. Tous deux vont à l'encontre d'une décentralisation absolue. N'avons-nous pas beaucoup d'idées sur le cyberspace ici ? Il existe en fait un paradoxe dans le cyberspace, un paradoxe qui est nécessairement contenu par le système, à savoir que même dans un système entièrement cyberspatial, les nombres aléatoires sont toujours nécessaires pour maintenir la stabilité. À son tour, si l'on veut maintenir la stabilité du système, il faut traverser d'autres cyberspaces, et les événements qui conduisent à la déstabilisation du système sont soit des coups de tonnerre à l'intérieur du système, conduisant à la scission du système, soit des coups de tonnerre à l'extérieur du système, à travers le système, conduisant à la scission du système de l'extérieur vers l'intérieur. C'est une partie invitable du cyberspace. En d'autres termes, le système Bitcoin, pour se développer et maintenir sa stabilité, ne peut pas être complètement détaché du monde réel, et donc de l'idéologie, et cette décentralisation est donc idéologiquement et métaphysiquement impossible. Et la véritable décentralisation ne relève pas de l'idéologie.

Pour ceux qui sont haussiers ou baissiers sur le bitcoin, en y relevant le chissant d'un point de vue cyberspatial, le marché n'est en fait ni bon ni mauvais, car il sera constamment isomorphe au monde réel et à l'espace financier. Peu importe que l'espace financier relatif soit bon ou mauvais. Lorsque cet isomorphisme se produit, la décentralisation prévue par les premières blockchains a en fait échoué. Nous pouvons donc dire que la décentralisation absolue de toute monnaie virtuelle est en fait une utopie.

Peut-être que Buterin a vu les batailles idéologiques qui se cachent derrière les différents projets Bitcoin. Il a donc simplement créé un système permettant la création de nouveaux cyberreprésentants (jetons) "choisis" par les différentes idéologies qui les sous-tendent - un contrat. C'est ainsi que l'éther a été créé à l'origine. Les différents jetons d'Ether sont tous des processus de cyberspatialisation "légaux" déjà mis en place par Buterin dans le cyberspace d'Ether. C'est pour cette raison que l'éther est si puissant. Il peut aider différentes idéologies à construire leurs propres structures représentatives dans le cyberspace. C'est pourquoi, sur la base de l'éther, des systèmes de cyberspace de plus en plus complexes ont vu le jour, tels que NFT, DeFi, Boca, etc. et d'autres

encore verront le jour à l'avenir. Le système de contrat d'Ether est son âme. Parce qu'il assure à la fois la stabilité du système Ether et donne une marge d'expansion pour le développement. Plus important encore, il permet à Ether d'éviter les manifestations idéologiques. Tout différent rend idéologique peut, en effet, se manifester ici dans un cyberspace structuré. Des personnes ayant des idéologies différentes dans des espaces économiques et financiers différentes, et dans le monde réel, sont capables de créer des espaces cybernétiques avec des règles contractuelles, pour autant qu'elles soient capables de mettre en place leurs propres règles contractuelles. Et ainsi parvenir à leurs propres fins à travers l'Ether.

De même, Butlin a peut-être vu les batailles idéologiques qui se cachent nécessairement derrière la technologie blockchain. Au milieu des améliorations qu'il apporte actuellement à Ethereum, il commence à se débarrasser de ces préférences. Le meilleur exemple en est l'évolution des mécanismes de consensus.

Le consensus en puissance (preuve de travail) est la preuve de la charge de travail. Il s'agit du mécanisme de consensus utilisé par le Bitcoin. Il s'agit d'un mécanisme permettant d'écrire une "personne" qui peut prouver qu'elle a le plus contribué au cyberspace Bitcoin, et de lui donner le pouvoir de télécharger ses blocs sur la chaîne, ce qui la récompense. Le bitcoin est un système de comptabilité décentralisé, mais dans la décentralisation, la question est de savoir qui peut être considéré comme pouvant être adopté. Et le consensus Pow résout ce problème en calculant une fonction de hachage. La première personne à calculer cette valeur est récompensée pour sa "contribution" au système Bitcoin. Il s'agit en fait d'un mécanisme d'élection du pouvoir absolu. Cependant, l'inconvénient du consensus sur les pouvoirs est également clair. Parce qu'elle est ancrée dans la puissance arithmétique, qui est déterminée par des dispositifs du monde réel, elle n'est pas réellement décentralisée. De même, le consensus de puissance peut conduire à une compétition constante pour la puissance arithmétique, indépendamment des contraintes de ressources du monde réel, et donc gaspiller beaucoup de ressources en puissance en favorisant une puissance arithmétique élevée.

Pour faire face à la menace de la décentralisation, Etherpad a initialement construit son propre système de consensus Pow, appelé l'algorithme Ethash, qui commence par calculer une graine (seed) pour chaque en-tête de bloc. La graine est utilisée pour générer un pseudocache aléatoire, qui est stocké par le client ledger, lequel gère à

son tour un autre ensemble de données de 1 Go basé sur le cache, appelé DAG. Chaque élément du DAG ne dépend que de quelques éléments du cache. Cela signifie que tant que le cache est disponible, les éléments du DAG peuvent être calculés rapidement à l'emplacement spécifié. Tout ce que le "mineur" a à faire est de rechercher le DAG et de calculer le hachage. Le vérificateur, quant à lui, dispose d'un cache, il est donc facile d'obtenir la position spécifiée. Le mineur, quant à lui, doit effectuer de nombreuses recherches. En d'autres termes, l'algorithme d'Ehash fait que les mineurs passent beaucoup de temps à chercher plutôt qu'à calculer, contrairement à l'algorithme Pow de Bitcoin. Cela change les inconvénients algorithmiques et liés à la puissance du bitcoin Pow. Ainsi, la décentralisation d'Ether est garantie. Toutefois, cette garantie reste relative. Parce qu'il dépend encore de certains dispositifs, uniquement de la bande passante du réseau et beaucoup moins de la puissance algorithmique du GPU et du CPU.

De plus, Ether introduit le mécanisme de consensus Pos (Proof of stake), qui implique à son tour de mettre une certaine quantité d'Ether dans le système Pos, faisant ainsi de soi-même un vérificateur, puis de compléter la création et la vérification d'un nouveau bloc par un algorithme de consensus auquel tous les vérificateurs actuels peuvent participer. Dans le style BFT (Byzantine) Pos, les vérificateurs se voient attribuer un pouvoir relatif pour proposer des blocs et voter pour les blocs proposés, décidant ainsi quel est le nouveau bloc. Enfin, le vérificateur n'écrit ensuite si le bloc donné peut être ajouté à la blockchain.

Dans la version Serenity d'Ether, le mécanisme de consensus Pos agit également comme un mécanisme d'élection "de jeu" pour sélectionner les nouveaux blocs. Ce mécanisme de consensus est également connu sous le nom de consensus du pari Casper. Contrairement au style Pos de BFT, Casper souligne que le vérificateur doit mettre une marge pour soutenir un bloc qui, selon lui, a une forte probabilité de gagner. Similaire à un pari. Si le pari est bon, vous récupérez votre marge, plus des frais de transaction et un bonus. Si le pari est trop lent ou ne convient pas, vous récupérez alors le reste de la marge et perdez une partie du pari. Et si vous choisissez le mauvais, vous perdez votre mise. Et les paris malveillants sont pénalisés (par exemple en utilisant une stratégie de couverture sur le pari).

Les mécanismes du Pos de style BFT et du Pos de Serenity sont déjà très clairement basés sur l'équité. Leurs différences se situent uniquement au niveau du mécanisme d'élection. Il se conforme à ce

que nous appelons le fonctionnement des relations intersubjectives du Cyber. C'est la structure de la relation avec les cyber-sujets qui est cohérente. Derrière elle se cache une idéologie profonde. N'est-ce pas comme la façon dont certains blogueurs idéologiques lisent leurs fidèles par le biais d'une sorte de rituel (par exemple, un débat) ? Ce qui était caché derrière le consensus Pow (preuve du travail) était une différence d'arithmétique, une différence de capital, et donc une différence de classe dans le monde réel. Aujourd'hui, en revanche, le passage de Pow à Pos est une manière ouverte et honnête de dire à tout le monde de construire l'équité et donc de décliner des blocs à mettre sur la chaîne avec une sorte d'argent. Derrière cela, il y a une différence de capital plus évidente, mais cela met encore plus en évidence l'idéologie derrière l'Ether, et toute autre monnaie virtuelle d'ailleurs. Cette différence est peut-être le "capitaliste" du cyberspace, mais c'est précisément ce qui le rend confus. Il profite du cyberspace reconstitué dans le cyberspace, imposant ainsi un élitisme ingénier au cyberspace précédent dans un double cyberspace. Ici, l'Ether devient de plus en plus comme le monde réel. Le soutien idéologique est allé jusqu'au bout. Une fois de plus, nous avons prouvé en pratique (grâce à la pratique du monde réel qui se présente) les trois axiomes du cyberspatialisme.

On peut affirmer qu'aucune monnaie virtuelle ne peut être sans support idéologique. Cela signifie également que la création d'Ether par Butlin est une contribution au cyberspatialisme non pas dans la blockchain elle-même, mais dans l'établissement d'un esprit contractuel au sein de la blockchain. Il présente un cyberspace diversifié d'une manière qui cache l'idéologie mais permet le débat idéologique. Cela doit être considéré comme une innovation. Mais ne devrions-nous pas nous retirer ici pour voir les connotations plus profondes ? Cet esprit contractuel n'est-il pas extérieur à l'éthère ? Quand on voit dans la cyberspace le véritable noyau caché derrière le contrat du cyberspace, ne se rend-on pas compte que le cyberspace, c'est ce qu'il faut vraiment transcender et dépasser ? Et c'est précisément ici que le réel touche le fond. Dans cette révolution du cyberspace, une possibilité de transcender le cyberspace est en train de naître. C'est aussi dans le cadre du dépassement du cyberspace de l'Ether que tout devient à portée de main et que nous pouvons alors modifier tous les paramètres de l'ensemble de la blockchain en fonction de ce dont nous avons réellement besoin dans la réalité. Et avec une telle technologie blockchain, de déclencher un processus et un changement social profond

é ment r é aliste. La singularit é est l à , continuze.

3.2.4 Cybernétique et structure spatiale de la cyberfinance

La scission du syst è me Bitcoin est en fait une scission id é ologique. De m è me, l' é ther lui-m è me contient de nombreuses id é ologies. Cela signifie que les syst è mes Bitcoin et Ether se rapprochent de plus en plus de l'espace financier et du monde r é el. Comme de plus en plus de personnes entrent dans ces deux syst è mes, cela signifie é galement que l'espace de la monnaie virtuelle se d é veloppera de plus en plus comme les autres syst è mes du cyberspace. Ceci est en accord avec les axiomes du cyberspace. Cela signifie é galement qu'une sorte de financiarisation du cyberspace est en cours. C'est ici que l'on peut faire une r é elle distinction entre la formation de la cyber finance et la formation d'une monnaie virtuelle comme le bitcoin - le bitcoin est n é de l'externalisation directe de la pens é e, de la cyberisation directe d'un syst è me th é orique, alors que la financiarisation de la cyber est plutôt une cyber homog é n é it é . La structure de l'espace. En d'autres termes, il s'agit du d é veloppement lin é aire d'un ensemble de processus g é n é ratifs cybern é tiques. Les cyber-individus de l'espace financier, s'appuyant peut- ê tre aussi sur le syst è me de la monnaie virtuelle, fusionnent dans l'autre sens vers le syst è me de la monnaie virtuelle, formant ainsi un cyber-espace financiaris é . Tout ceci est un processus de g é n é ration lin é aire du cyberspace bas é sur le deuxi è me axiome de la science du cyberspace. Pour la cyberfinance actuelle, elle n'a pas encore donn é naissance au genre de cr é ation marquante qui d é coule directement de structures complexes. C'est- à - dire qu' à l'heure o ù j' é crit ce livre, la cyberfinance n'a pas encore é t é cr é é e.

Fondamentalement, le syst è me Bitcoin utilise son propre syst è me comme autorit é en é change d'un cr é dit. Et cet é change de cr é dit est une diffusion. Cependant, dans notre cas ci-dessus, cette diffusion est en fait tr è s inefficace et entraîne des probl è mes tels que la congestion et le gonflement de l'information, car les blocs deviennent plus grands, les frais augmentent consid é rablement, etc. L'une des solutions propos é es par l' é quipe Core est le r é seau Lightning. Contrairement à la solution du t é moin isol é propos é e par Core, la solution du r é seau Lightning est le d

é but d'une évolution du système Bitcoin vers une finance cybersécurisée. Ainsi, nous pouvons étudier la financiarisation des monnaies virtuelles dans le cadre du deuxième axiome en examinant le résultat Lightning de Bitcoin.

Pour le système Bitcoin, le problème de création possède par la diffusion assure une sorte de décentralisation, et la stabilité de l'ensemble du système. Cette stabilité est construite au sein du cyberspace Bitcoin. Le Lightning Network, quant à lui, est en fait une financiarisation du système Bitcoin, constituant une cyberfinance qui s'attaque à la racine du problème. En d'autres termes, le système Bitcoin du Lightning Network est en fait de l'Ether. Ils sont tous deux le résultat d'une cybersécurisation plus poussée par le biais de contrats convenus sur le plan idéologique dans le cyberspace. Le Lightning Network a fait passer le bitcoin d'un deuxième type de processus de cyberification à un troisième type de processus de cyberification.

Pour le système Bitcoin original, le créateur était ancoré dans une signature électronique à l'intérieur du bloc (toujours garantie par une opération Hash-SHA256 à chaque nœud) qui était diffusée dans le système Bitcoin en même temps que la diffusion. Cependant, un tel schéma augmente la charge sur le bloc et n'est pas non plus assez rapide. Ainsi, l'équipe Core peut effectuer ce créateur d'une autre manière que par diffusion pour les petites transactions, déplaçant ainsi le bloc d'information sur la signature hors de la blockchain. Cependant, en ne diffusant pas le créateur, il a effectivement violé la décentralisation du système Bitcoin en termes de détermination du créateur. Cela signifie qu'il a changé la méthode de diffusion de l'assurance-créateur (la partie facturation de la diffusion existe toujours). Le défi pour l'équipe centrale était donc de s'assurer que les petites transactions qui étaient divisées étaient également effectuées de manière décentralisée. Et aussi pour s'assurer que la taille des blocs dans le système Bitcoin pouvait effectivement être réduite. Et ils utilisent une approche contractuelle qui est déjà comme Ether. Ce contrat comporte deux aspects différents : 1) la garantie de créateur dans le cas d'une transaction entre deux parties ; 2) la garantie de créateur dans le cas d'une transaction entre deux parties par l'intermédiaire d'un tiers ; le premier est appelé contrat à maturité séquentielle récupérable (CMRS), qui peut être traduit par "révocable". Contrat à échéance séquentielle". Il s'agit en fait du système de réserve couramment utilisé dans l'espace financier. Le principe est que les deux parties déposent une partie de leurs fonds dans le canal de

paiement en tant que "réserve", puis, à chaque fois qu'une transaction est effectuée, le consentement de l'utilisateur est obtenu pour mettre à jour le montant de la réserve pour les deux parties, et la précédente allocation de "réserve" est annulée une fois la transaction terminée. Ainsi, pour l'ensemble du système Bitcoin, chaque compte apporte simplement des modifications à la réserve, sans qu'aucune communication réelle ne soit nécessaire. Le véritable changement n'intervient que lorsque vous souhaitez convertir les bitcoins hors du système bitcoin (c'est-à-dire les échanger contre des objets réels ou des avances et des dépôts). Le résultat final est ensuite écrit dans le bloc. (Pour éviter que quelqu'un ne prenne une ancienne version de l'enregistrement de la transaction et la retire, le système a également mis en place certains garde-fous, comme le retrait des fonds d'une partie arrivant plus tard que l'autre, et la confiscation des fonds à l'autre partie pour avoir utilisé l'ancienne facture). Cela réduit considérablement la partie du bloc destinée à garantir le crédit, et revient à supprimer la partie relative à la signature de crédit. Il s'agit en fait d'un processus financier cybersécurisé qui simule la finance réelle au sein de Bitcoin. Ce dernier, en revanche, s'appelle un Hashed Timelock Contract (HTLC), ce qui signifie "contrat de timelock haché" en chinois. Il s'agit en fait d'une stratégie de transfert différente par le biais d'un langage codé. Lorsque A veut transférer de l'argent à B, A signe d'abord un contrat avec un intermédiaire, qui dépose les fonds dans le canal de paiement et indique à l'intermédiaire une valeur de hachage, puis l'intermédiaire signe un contrat avec B. Si B peut dire la même chaîne de caractères que la valeur de hachage fournie par A, le canal de paiement transférera l'argent à B. En fait, la transaction normale de l'espace financier est autorisée par un intermédiaire tiers. A indique à l'intermédiaire qu'il est autorisé à prendre la somme correspondante qu'il a gelée chez lui. Seulement, cette autorisation est transformée en une fonction de hachage cybersécurisé pour la garantir. Pour l'essentiel, il s'agit déjà d'une loi sur l'espace financier complet. En d'autres termes, si le Lightning Network est utilisé dans le Bitcoin, cela signifie également que le système Bitcoin a entièrement cybersécurisé en termes de système de crédit. C'est exactement ce qui se passe lorsque le bitcoin a été contractualisé. Ici, en effet, le bitcoin n'est plus très différent de l'ethereum, qui constitue également un troisième acte de cybersécurisation, comme l'ethereum. La seule différence est que l'Ether a plus de contrats, alors que les contrats du Bitcoin sont simplement conservés pour les optimisations de l'équipe du Bitcoin. N'y a-t-il pas une sorte de

domination contractuelle qui se révèle ici ? L'équipe qui optimise pour le bitcoin n'est-elle pas le centre absolu du bitcoin ? C'est l'autorité contractuelle du bitcoin qu'ils tiennent dans leurs mains. En d'autres termes, au moment où le bitcoin a atteint un contrat clair ou même divisé la chaîne, ce n'est pas seulement une centralité cachée mais une centralité réelle qui est née. Et les gens disent que la décentralisation du Bitcoin est formidable. Ce qui rend le bitcoin si stable, ce n'est pas son degré de décentralisation, mais son caractère caché.

La cyberfinancialisation du système Bitcoin est une transformation d'un système monétaire virtuel en un système financier. Et dans le sens inverse, il y a aussi le processus de cyberfinancialisation qui s'appuie sur la transformation du système financier en un système de monnaie virtuelle. Et voici DeFi.

DeFi, ou Decentralised Finance, signifie financement décentralisé. C'est l'idée de décentralisation du système de monnaie virtuelle qu'il a emprunté et il veut construire un système financier décentralisé dans le cyberspace. Son idée est de simuler une véritable finance travaillant dans le cyberspace. Alors que la finance réelle nécessite des personnes réelles pour la contrôler, et qu'une grande partie du crédit dans l'espace financier doit être maintenu par des personnes et des produits tangibles, DeFi a été créé pour supprimer ces limitations réelles et pour maintenir le crédit et la stabilité de la cyberfinance sous une forme décentralisée. Il est basé sur des contrats en monnaie virtuelle (pas seulement en Ether).

Tout d'abord, l'essence de la finance est le désir de multiplier le capital avec des valeurs existantes au moyen de l'effet de levier, de garanties et d'une grande quantité d'argent qui constitue le capital pour réaliser un petit profit. Et dans la cyberfinance, la petite est naturellement basée sur des pools d'argent virtuel, des effets de levier et des garanties. Il s'agit essentiellement d'un jeu de symboles et de temps, comme dans l'espace financier. L'objectif de DeFi est d'y parvenir en abordant d'abord la question du crédit dans le cyberspace. C'est ici qu'il est en fait très proche de la solution Lightning Network de Bitcoin en termes de structure du cyberspace. Il doit faire de même en utilisant les nombreux contrats convenus par l'idéologie qui les sous-tend.

Dans le monde réel, l'argent peut être sécurisé par une idéologie. Par exemple, nous pouvons mettre de l'argent dans une banque et la banque peut le prendre et faire de l'argent, tout cela avec le pouvoir de l'État derrière comme garantie. Le crédit n'est donc pas un problème. A

moins qu'il n'y ait un grand bouleversement social, un changement de régime. Toutefois, si la cyberfinance devait faire de même dans le cyberspace, elle devrait s'intégrer dans la structure existante de l'espace financier lui-même. La cyberfinance n'aurait pas besoin d'exister. DeFi ne se limite donc en aucun cas à un système de crédit construit sur la base du pouvoir du monde réel. C'est précisément l'objectif de la finance décentralisée. Cependant, la décentralisation signifie qu'il n'y a pas de garantie idéologique directe de la réalité. Sans crédit, il n'y a pas de volonté de mettre de l'argent à disposition pour constituer un pool de capital, et il n'y a pas d'effet de levier avec une petite somme d'argent. Ce paradoxe est précisément le problème principal que toute finance décentralisée doit résoudre.

La cyberfinance est un système financier pour l'ensemble du cyberspace. Il devra donc d'abord construire un ensemble de structures du cyberspace associées à toutes les monnaies virtuelles. En d'autres termes, des chaînes continuent d'être générées sur des chaînes et de nouveaux cyberspaces (chaînes) sont générés sur des chaînes de monnaies virtuelles. Par exemple, si quelqu'un veut utiliser une garantie en bitcoin pour obtenir plus d'ethereum, Cyberfinance devra générer une chaîne de ses relations afin de bien assurer la décentralisation de Cyberfinance. Cela revient à recréer un autre espace par-dessus le cyberspace. Ensuite, il suffirait de réaliser la même idée que la décentralisation initiale du bitcoin. Dans la partie DeFi, l'idée est en fait la même que pour le RSMC et le HTLC, à savoir un système de réserve. Ajoutez à cela certains des outils de décentralisation qui sont isomorphes au système de monnaie virtuelle : contrats intelligents, bots, intelligence artificielle, etc. Il est alors possible de compléter la composition d'une structure décentralisée sans la participation de personnes réelles.

Un exemple d'utilisation de bitcoin comme garantie pour plus d'ethereum. Il s'agit d'une transaction inter-chaînes. Il est ensuite nécessaire de former un cyberspace au-dessus d'eux, appelé ci-après la troisième chaîne. Il est alors possible de procéder comme suit : premièrement, geler les bitcoins dans une adresse intermédiaire de la troisième chaîne, ce qui créera un contrat (pass) pour cette adresse de la troisième chaîne, le Pseudo-BTC ; deuxièmement, mettre en gage ce Pseudo-BTC avec un contrat intelligent, et obtenir ainsi la pièce intermédiaire correspondante de la chaîne (c'est-à-dire une équivalente dans ce nouveau cyberspace). Troisièmement, comme beaucoup de gens dans

ce nouveau cyberespace feront la même chose, il me suffit de trouver le Pseudo-ETH (Ether) qui a fait le même travail, et dans la dernière étape, il suffit d'être changer le Pseudo-ETH contre l'Ether promis correspondant.

Ne peut-on pas voir les lois cyberspatiales à l'œuvre ici, à travers la décentralisation originale du DeFi, qui s'est en fait réalisée par la cybernétisation ? Cette cybernétique construit un nouveau cyberespace pour cacher l'apparence centralisée et idéologique du monde réel et de l'espace financier. La troisième chaîne qu'ils ont choisie, tout d'abord, est une chaîne qui se déroule à l'intérieur du cyberespace original, c'est-à-dire un nouvel espace qui est construit en prenant des ensembles ouverts. Encore une fois, cet espace permet la création de plus de contrats qui ne semblent pas être idéologiques, mais qui sont soutenus par la quantité d'argent dans le cyberespace précédent (dans ce cas, Bitcoin et Ether), ce qui signifie que ce cyberespace plus profond est en fait soutenu par le "grand capital" du cyberespace précédent. La troisième chaîne est celle dans laquelle vit le "grand capital" de la précédente. S'il y avait des "data people" vivant sur cette troisième chaîne, ils crieraient "contre le capitalisme". Ainsi, ils forment une troisième chaîne marxiste et créent une reproduction historique du mouvement communiste qui ne pourrait pas être plus fraîche. N'est-ce pas évident ? Tout cyberespace est une répétition sans fin de cette superposition. Derrière, il n'y a que les mêmes vieux problèmes du monde réel. En d'autres termes, la cyberfinance n'a rien d'innovant dans sa structure, il s'agit simplement de l'utilisation d'un nouveau cyberespace pour constituer l'étape initiale d'une nouvelle structure décentralisée, et nous pouvons donc déjà dire ici que DeFi ressemblera inevitablement à l'espace financier de plus en plus étage par étage, et d'autre part, DeFi construira inevitablement plus de complexité par-dessus, générant de plus en plus de cybernétisation, puis de cybernétisation à nouveau. Cybernétisation est le produit d'une cybernétisation sans fin (DeFi possède désormais de nombreuses structures spatiales, par exemple Curve ; Uniswap ; Mooniswap). Cet espace peut être cybernetiquement indéfiniment. Mais c'est une réflexion après coup.

DeFi a fini de mettre en place le créé dit après avoir créé le nouveau cyberespace, mais la finance décentralisée n'est pas complète, car il n'a pas encore accompli l'acte de levier. Par conséquent, tout ce que DeFi doit faire dans le nouveau cyberespace est de mettre en place des bots de services financiers ainsi que des banques pour atteindre son objectif. N'est-ce pas la naissance d'un métavers ? (Un métavers)

n'est-il pas une utopie construite par des personnes qui sont constamment en train de cybern é tiser la r é alit é ? Parce que les gens ne voient pas la r é p é tition du cyberspace, ils pensent naturellement que le m é tavers est quelque chose de nouveau. (Et il n'y aurait aucun des probl è mes du monde r é el). Pour le metaverse et le Defi, tant qu'une cyber "banque" est mise en place dans le nouveau cyberspace, alors de nombreuses personnes peuvent mettre en gage des bitcoins et des ethereum et d'autres monnaies virtuelles, de sorte que la banque forme un pool d'argent. Cependant, la banque pourrait changer de forme de mani è re à ce qu'il ne soit pas visible qu'il s'agit en fait d'une banque dans le cyberspace profond, afin de cacher l'id é ologie du niveau sup é rieur du cyberspace derri è re elle. Maintenant, pour Defi, la cl é r e side dans la cr é ation d'un effet de levier pour sur-emprunter, tout en s é curisant le cr é dit et en pr é venant les mauvaises cr é ances. Cependant, comme le cyberspace est une manifestation de l'infinit é de la pens é e, cela signifie é galement qu'il doit ê tre structurellement complet, sinon il sera vuln é rable aux attaques. Une banque r é aliste peut permettre l'apparition de certaines cr é ances douteuses parce que les pouvoirs en place sont derri è re elle pour les garantir. Toutefois, dans un cyberspace d é centralis é , une petite cr é ance irr é couvrable peut entraîner l'effondrement de l'ensemble de l'espace. Cyber Finance n'autorise donc pas une petite cr é ance irr é couvrable et l'approche de DeFi est qu'il ne peut ê tre contraint que contractuellement à liquider des positions. La Cyber Finance de DeFi a cr é é un certain nombre de bots et de contrats financiers pour garantir le fonctionnement d'un plus grand nombre de d é riv é s financiers. Il s'agit pr é cis é ment d'un moyen d' é taler le paradoxe. En faisant la moyenne du probl è me et en le repoussant dans le futur. Et à l'avenir, ils pourront alors proposer de nouveaux projets financiers Defi et continuer à cr é er un nouveau cyberspace pour des r é gressions sans fin.

Cependant, le danger n'est-il pas évident pour la cyberfinance ? Sans parler de la situation extr ê me si le syst è me é tait pirat é . Disons simplement que la façon dont l'argent est g é r é dans ce domaine est effectivement non d é centralis é e. Ce que font les contrats intelligents et les bots. Tout ce qu'ils font, c'est simuler le rôle d'un syst è me Turing-complet absolument rationnel et d'un courtier intermédiaire complet dans l'espace financier. Les contrats de Defi, qui forment ensemble la "banque", refl è tent en fait la volont é des cr é ateurs individuels des contrats Defi. Mais là n'est pas la question. La question est que cela cache le montant

d'argent dans le dernier cyberespace. Et la quantité d'argent dans le dernier cyberespace affecte la quantité d'argent dans le monde réel. N'est-ce pas ce que Defi et toute monnaie virtuelle tentent de réaliser, avoir un impact sur le monde réel et gagner de l'argent réel ? Comment est-il possible de résister à la propagation de l'idéologie de la réalité altérate ? Lorsque le nouveau cyberespace connaît des problèmes d'accumulation de données, de congestion du trafic, etc., qui doivent être basés sur une puissance de calcul et un matériel informatique réels, le système doit faire face à la possibilité de polluer le cyberespace. Cela signifie que la décentralisation n'est pas non plus possible. Il devient ainsi de plus en plus similaire au système financier du monde réel. En d'autres termes, une fois de plus, la cyberfinance se conforme au premier axiome du cyberespace, et Defi ne fait que profiter de l'ambiguïté spatiale initiale et de l'indiscernabilité du cyberespace nouvellement créé pour y attirer constamment les gens, en profitant qu'il est sans idéologie et qu'il est complètement décentralisé. En même temps, il dispose du dernier cyberespace comme tampon, même si un projet tombe à l'eau et qu'un contrat tourne mal. Les gens sont toujours dans la cyber finance et ont juste besoin de retourner dans le dernier cyberspace (Ether). On pourrait donc penser qu'il n'y a pas de véritable intégration ou idéologie dans tout cela. Tout est véritablement décentralisé. Lorsque le nouveau cyberespace a été créé, il était de nature chaotique en raison de la superposition du cyberespace. On ne peut pas voir la pseudo-idéologie dans la période chaotique. Ce n'est que lorsqu'il atteint un certain stade de développement qu'il se rapproche de plus en plus du monde réel et donne ainsi naissance aux mêmes problèmes que ce dernier.

En d'autres termes, l'idéologisation de la cyberfinance ne s'apparente-t-elle pas à la création d'un cercle de fans et au processus consistant à attirer des personnes pour les cybernétiser, puis à briser le cercle ? C'est pourquoi nous devons analyser le sujet cybernétique. Parce que la cyberfinance est également universelle sur le plan cybernétique. Le système financier qui sous-tend la cyberfinance agit comme une cyberplateforme pour attirer des individus non cybernétiques ou des cybernétiques de l'ancien cyberespace. Dans le même temps, il est cybernétisé en interne et en externe, puis le cercle est continuellement élargi. De cette façon, on peut trouver des idéologies pour aider la cybercommunauté à réparer le problème du développement et de la stabilité. L'étape suivante consiste à aider les "grands capitalistes (les propriétaires d'une grande quantité d'argent virtuel dans le dernier

cyberespace)" à développer un pouvoir économique et un pouvoir réel. C'est en fait la même chose. La cyberfinance finira par être idéologique. Il est tenu de prêter l'idéologie de son propre cybercercle. Il est également invitable que le développement de nouveaux systèmes financiers et d'organisations décentralisées innovantes soit utilisé comme prétexte pour attirer les gens dans le cyber-système financier. Trop de gens sont influencés par cette forme d'organisation décentralisée ainsi que par les grandes idées. Cependant, il s'agit fondamentalement d'une illusion créée par une idéologie métaphysique. Tout comme certains cyber-auto-diteurs ont tendance à tromper en prétendant qu'ils le font pour les pauvres, pour le bien des classes défavorisées, en essayant de se servir régulièrement de faire de l'argent avec leurs partisans. La cyberfinance est essentiellement la même. Ce qui est encore plus dangereux, c'est que Defi est basé sur un contrat complet de Turing. Le fait qu'il soit lui-même une re-cyberisation de la cybertisation, et qu'il soit lui-même entièrement autoconsistant, signifie que la structure globale de Defi doit également faire face au même problème sans issue (le paradoxe de l'infini) que l'achèvement de Turing. Cependant, comment Defi peut-il éviter une sorte de boucle morte ? Dans l'espace économique, nous appelons de telles boucles mortes structurelles des systèmes de Ponzi, et Defi ne possède-t-il pas toutes ces propriétés ? En d'autres termes, si Defi ne s'appuie pas sur l'imperfection de la réalité, il est certain qu'il tombera dans une chaîne de Ponzi. Cependant, son idée de décentralisation ne lui permet pas de s'appuyer sur les imperfections de la réalité. Cela signifie également qu'il finira soit par être centralisé, soit par devenir un système de Ponzi, comblant les problèmes du dernier cyberespace par de nouveaux entrants. Le fondement sur lequel repose désormais la cyberfinance est la monnaie virtuelle, le dernier cyberespace. La raison pour laquelle il n'a pas encore été découvert est un processus sans fin de cybertisation et un système complet de Turing qui ne peut jamais être arrêté. La raison en est que la monnaie virtuelle sur laquelle il s'appuie est toujours reconnue comme significative par le monde réel. Grâce à l'argent virtuel, Defi est capable de maintenir sa propre réalité, c'est-à-dire qu'il choisit toujours une centralité cachée. Cependant, si la signification de la monnaie virtuelle dans la réalité est démantelée, alors une finance décentralisée qui n'a aucun fondement dans la réalité est nécessairement aussi celle d'un système de Ponzi.

La véritable crise de la cyberfinance ne provient pas du piratage et

de l'imperfection de son système, mais plutôt du fait qu'il s'agit d'un système complet, qui se dérobe et se cache constamment de l'idéologie et de la réalité du monde. La source de sa crise est elle-même. Ce système parfait est l'utopie qui est venue à l'échec et la chaîne de Ponzi qui masque le centre. C'est précisément l'objet de la métaphysique. Dans DeFi, nous avons vu la possibilité de ce trou noir d'argent, qui résulte de la nature de son cyberspace. Il est nécessairement impliqué dans des sommes d'argent extrêmement importantes pour continuer à remplir les trous noirs qu'il ne pourra jamais combler. Car il ne produit pas vraiment quelque chose par son travail, et encore moins la réalité d'un appareil d'État violent pour soutenir son idéologie. Il existe encore moins de mécanisme pour l'arrêter. Lorsque se produit une sorte d'agitation de la réalité qui peut entraîner le cyberspace. Lorsqu'une œuvre d'art utilise son caractère terrestre pour penetrer dans ces espaces, c'est là qu'elle s'effondre. À ce stade, une cyberfinance sans réalité n'est rien d'autre qu'un jeu de symboles et de temps dans le cyberspace.

3.3 La blockchain en tant qu'"installation" artistique

Dans la relation entre les monnaies virtuelles et la cyberfinance, nous pouvons encore voir leurs points communs et leurs différences. La naissance des monnaies virtuelles est une cyberification directe de l'externalisation de la pensée. Bien que l'on puisse également considérer la naissance des monnaies virtuelles comme le résultat du développement linéaire d'Internet jusqu'à un certain point, en l'état actuel des choses, les monnaies virtuelles reposent sur Internet et ne constituent pas un praticien dans le monde réel. En d'autres termes, personne ne considère les monnaies virtuelles comme une occasion de changer le monde réel. Par conséquent, les sources de la monnaie virtuelle sont à ce stade plus théoriques et donc plus imbriquées dans sa structure initiale, à tel point que l'on ne peut distinguer les idéologies en présence et que l'on tente donc de construire une utopie internet en s'en éloignant. La monnaie virtuelle actuelle n'est pas axée sur les personnes, mais est uniquement liée par des blocs et des algorithmes. Ainsi, il ne va pas au-delà de certaines parties du cyberspace. Dans les premiers jours du bitcoin, cette utopie s'est imposée. Comparativement, la cyberfinance

est un transfert de la structure de l'espace financier vers un nouveau cyberespace à construire. Il s'agit d'un processus de cyberification selon le troisième axiome. Et en tant que tel, il entraîne nécessairement une forme structurelle plus complexe, superposée. Pourtant, ce processus, s'il se déroule, revêt le qu'il évoluera constamment vers une similitude avec la réalité des relations financières. En d'autres termes, en termes de développement linéaire, ils pratiquent et prouvent constamment le premier axiome du cyberspatialisme et ses corollaires.

En ce qui concerne la cyberification directe des monnaies virtuelles et de la cyberfinance, elles ne voient actuellement leur importance que dans le cyberespace et n'ont pas encore, à leur tour, d'impact sur le monde réel avec les monnaies virtuelles (la technologie blockchain a été utilisée pour avoir un impact sur les industries réelles en Chine dans certains cas. Il s'agit là d'une application réelle de la technologie blockchain, mais d'un virage que les monnaies virtuelles n'ont pas encore pris). Nous avons déjà tiré de nombreuses conclusions de la discussion précédente : l'espace des monnaies virtuelles et de la cyberfinance va finalement devoir être stabilisé et présenté par ce qui est instable pour assurer la stabilité du système. Et le monde réel - ce qui est instable et stabilise le monde - est exactement ce que j'appelle géodésique. Tout le cyberespace est, en fait, enraciné là-dedans. Cela rend également invitable le fait que tout cyberespace, quelle que soit la profondeur de sa structure spatiale, doit également retourner dans le monde réel. Si tel est le cas, pourquoi ne transformons-nous pas la monnaie virtuelle et la cyber finance en tenant compte de cette loi incontournable ? C'est-à-dire transformer la monnaie virtuelle et la cyberfinance dans son ensemble sur la base d'une sorte de géodésique.

La raison de la transformation de la monnaie virtuelle et de la cyber finance vient du fait que cette transformation est possible et qu'elle est effectivement pratique. Sa faisabilité découle du fait que leur processus initial de cybernétisation s'inscrit lui-même dans la ligne du cyberspatialisme, et que le monde réel est également une sorte de cyberespace, qui peut ensuite être utilisé à l'inverse pour transformer le monde réel, à l'aide de la monnaie virtuelle et de la cyberfinance. C'est pour continuer cette même pratique du cyberespace que nous ajoutons maintenant au cyberespace le caractère terrestre de la réalité et les implications pratiques de la réalité. À son tour, le monde réel peut être transformé par une telle immersion dans le cyberespace. Cela signifie que la transformation est invitablement la naissance de la cybernétique.

elle-même dans la pratique, plutôt que la "pratique" du cyberspace seul. Ainsi, la monnaie virtuelle et la cyber finance font partie de la régulation cybernétique du cyberspace, et de plus, elles conduisent le cyber individu à transcender tout le cyberspace. C'est pour cette raison que nous choisissons de soutenir le développement de ces deux cyberspaces émergents plutôt que de les abandonner, sachant que la monnaie virtuelle et la cyberfinance sont vouées à échouer dans la décentralisation et à fusionner inévitablement avec le monde réel et le système financier. Cependant, ce développement doit tourner, il n'est pas fondé sur l'utopie de la pensée capitaliste. Elle doit plutôt être construite sur l'utopie du sentiment et de la nourriture. De même, leur transformation peut constituer l'emprise de la régulation du cyberspace - qui est le véritable objectif de leur création - plutôt que la création d'un faux monde indépendant de la réalité à travers la monnaie virtuelle et la cyberfinance. Et ne pas transformer le monde réel en cette fausse utopie de la pensée, qui est elle-même divorcée de la réalité et qui est un paysage capitaliste tardif. La transformation que nous voulons faire est d'utiliser l'argent virtuel et la cyber finance pour réveiller cette fausseté, pour réveiller des domaines plus profonds.

Les monnaies virtuelles et la cyberfinance ont un avantage dans la régulation du cyberspace car elles reflètent déjà profondément les modèles structurels complexes et les lois du cyberspace. C'est dans la compréhension de la monnaie virtuelle et de la cyberfinance que nous trouvons une grande partie de la compréhension du cyberspace. Sans cet aperçu, on n'aurait pas acquis une compréhension profonde de l'importance des structures extrinsèques. Sans la création du cyberspace par la monnaie virtuelle, il pourrait être difficile de comprendre qu'une société stable est en fait créée et maintenue par une instabilité externe. Nous ne serions pas non plus en mesure de percevoir le processus de développement qui se déroule actuellement dans le cyberspace. Par exemple, dans le discours sur le cyber-sujet, il est profondément clair que le cyberspace d'aujourd'hui n'a pas seulement donné naissance à une véritable expression du désir symbolique et à une équivalence générale de l'échange symbolique. En d'autres termes, les cyber-sujets de l'Internet n'ont pas encore formé un stade de pensée plus étroitement structuré, conformément à la génération naturelle de l'histoire.

La prise de conscience du processus actuel du cyberspace est en fait une condition préalable importante pour notre enracinement dans la

pratique. Nous avons besoin de clarté pour bien utiliser le cyberespace et y planter ainsi une dimension terrestre. Le cyberespace a pris une sorte de "creux" avec la révolution de la cyberspatialité, qui s'est complexifiée et superposée dans la cyberification en cours de la monnaie virtuelle et de la cyberfinance. Cependant, l'étude du cyberespace pertient tous les systèmes spatiaux, et ouvre ainsi une vision de tous les espaces. La cybernétique est donc indissociable de l'étude du cyberespace. Les études cyberspatiales ne peuvent être séparées de la pratique de la cybernétique. C'est pour cette raison que nous devons clarifier le processus actuel de développement du cyberespace. Pour que nous puissions la penetrer et nous ouvrir au monde extérieur plus profond.

Le cyberespace d'aujourd'hui est, d'une part, globalement relativement cybernétique, et dans cette partie sa structure complexe ne s'est pas encore déployée. D'autre part, le cyberespace a une composante directement cybernétique (la technologie informatique est en fait un produit de la cybernétique directe, tout comme le bitcoin, de sorte que l'invention de l'ordinateur et d'Internet a ouvert une nouvelle ère, et le développement ultérieur d'Internet est le résultat d'une alliance supplémentaire utilisant des moyens technologiques sur cet espace). Et cette partie s'est à son tour très bien développée. Cela inclut, bien sûr, la structure du bitcoin. En d'autres termes, selon le premier axiome du cyberespace, le cyberespace continuera à se rapprocher du système du monde réel. Bien qu'un tel cyberespace n'ait pas encore été créé, sa conception a déjà été incluse dans les réseaux informatiques. L'informatique, les langages informatiques, sont en fait le produit de cette cybertisation directe. C'est la base du réseau. Et le cyberespace actuel, la relation des cyber-sujets individuels, est nécessairement proche d'un tel type de structure. Là encore, ce type de structure correspond à la structure du système Bitcoin-Ethernet que nous avons analysé. C'est peut-être trop abstrait, mais pour donner un exemple : l'arbre de Merkle-Patricia dans Ether est en fait une structure arborescente pour le stockage des données informatiques, mais c'est aussi une structure pour les relations entre les cyber-sujets. De même, une telle structure arborescente est aussi la structure d'un cercle réaliste de relations humaines. Bien entendu, nous pouvons considérer les nœuds de l'arbre comme un ensemble ouvert d'un point de vue topologique. Cela permet une analyse plus complexe de l'arborescence.

Les forces du Bitcoin et de l'Ether entrent en jeu lorsque le cyberespace

est capable d'atteindre un état de plénitude. D'une part, ils agissent comme un cyberspace généré historiquement, une structure du monde réel dont ils se rapprochent nécessairement en permanence. D'autre part, il est lui-même la monnaie du cyberspace. C'est-à-dire que lorsque le Bitcoin Ether atteindra un certain stade de développement, il agira inévitablement comme l'équivalent général du désir symbolique à travers tous les cyber-sujets du réseau. (Le même travail, s'il était confié à la monnaie fiduciaire, exigerait qu'il forme d'abord un alter ego monétaire virtuel dans le cyberspace. C'est en fait ce que l'on appelle aujourd'hui la monnaie virtuelle.) De même, la cyber finance a cette caractéristique de marquer la quasi-totalité des relations symboliques des cyber sujets dans le cyberspace et de les faire entrer dans le monde réel et l'espace économique par l'attraction de la monnaie virtuelle dans le cyberspace. Si les monnaies virtuelles reçoivent une révolution prérente et qu'elles sont capables de marquer tout le réseau des dirigeants comme des équivalents généraux, alors il peut utiliser la nature prérente du cyberspatialisme pour atteindre le travail de régulation de tous les espaces. Nous pouvons agir sur les monnaies virtuelles, en nous appuyant sur les fondements du cyberspatialisme.

Tout d'abord, depuis que les monnaies virtuelles et la cyber finance nous ont été revélées comme étant idéologiquement soutenues à part entière. Si l'on prend un peu de recul, une fois qu'ils ont atteint un certain stade de développement, ils sont forcément capturés par l'idéologie également. Alors pourquoi ne pas créer un nouveau système de monnaie virtuelle, intrinsèquement marxiste ? Bien sûr, cela semble incompatible avec leur objectif de décentralisation. Mais pour parvenir à une véritable décentralisation au sein du cyberspace, une décentralisation externe est nécessaire pour la maintenir. En d'autres termes, ce n'est que si l'espace réel est soutenu par la centralité de l'espace réel que nous pourrons garantir la décentralisation du cyberspace dans son intégralité. Ici, la fonction de monnaie virtuelle prend un tournant : son orientation n'est pas une involution vers l'intérieur. Son but n'est pas d'exister pour créer une cyber-utopie repliée sur elle-même. Il s'agit plutôt d'aller vers l'extérieur pour influencer le monde réel. Devenir le contrôleur du monde réel qui régule le monde virtuel. La personne qui contrôle l'espace cybernétique et économique revient à la vie réelle, au régulateur de la terre. Ce reglement ne constitue pas une imposition. Car elle peut également permettre aux personnes qui ne veulent pas accepter la réalité de se plonger dans une vie de plaisir métaphysique.

Ce type de réglementation permet la plus grande liberté décentralisée, à l'intérieur du cyberspace. Cette liberté et cette décentralisation au sein du cyberspace ne sont possibles que si elles sont sous-tendues par le marxisme du monde extérieur. La transformation de cette identité de la monnaie virtuelle et de la cyberfinance leur permet également de sortir de leurs contraintes idéologiques originelles et d'exister comme une voie vers une véritable pratique de la transcendance dans le cyberspace.

En raison d'un réseau marxiste avec centralisation, il n'est pas nécessaire d'entretenir la fausse illusion de la décentralisation. Par conséquent, certains des paramètres très utilisés par Satoshi Nakamoto pour concevoir le Bitcoin et par Buterin pour concevoir l'Ether n'auraient pas besoin d'exister. Au contraire, il suffirait de ne retenir que la décentralisation au sein du cyberspace. Par conséquent, bon nombre des paramètres très qui ont un effet stabilisateur sur les idéologies externes pourraient également être modifiés. Par exemple, l'avantage du premier arrivé qui consiste à donner un grand nombre de récompenses à l'entrée et moins de récompenses par la suite pourrait être supprimé. Au lieu de cela, une organisation ou une institution marxiste pourrait faire cet avenant et recruter une nouvelle monnaie virtuelle pour le cyberspace. Au-delà du but, avec l'approbation d'une idéologie du monde réel, il est naturel que de nombreuses personnes naturelles qui soutiennent cette idéologie se présentent pour rejoindre le système de monnaie virtuelle. Cependant, une idéologie marxiste doit suivre les exigences de base du marxisme et ne distribue donc pas facilement les premières monnaies virtuelles à des "masses" apparemment indifférenciées ou à des individus cyborgs qui possèdent réellement quelques actifs. C'est le point de régulation sous l'idéologie, où la monnaie virtuelle constitue une fonction de régulation de la structure sociale. Dans ce cas, les premières monnaies virtuelles sont d'abord distribuées à ceux qui ont besoin du cyberspace pour soutenir leurs espoirs de survie. Par exemple, certaines personnes malades qui ne peuvent pas se déplacer librement dans la vie réelle, et certaines personnes âgées qui continuent à avoir besoin d'une attention sociale et qui vivent seules, et leur apprendre à se satisfaire à travers les désirs symboliques du cyberspace, à assurer leur propre bonheur dans la vie et à réguler les injustices de la société réelle. (Les satisfaire dans la réalité de l'injustice n'est pas le but. Car ils sont peut-être plus riches en émotions dans la réalité et ont une vie profonde. Plus encore, ils ne prê-

tent pas vraiment attention à ce qui se passe dans le cyberspace. Et c'est de là que vient le vrai côté terne. Mais comme ils ne comprennent pas le réseau, comment les faire entrer dans le système pour que la terre soit implantée dans le cyberspace ? (Voir le chapitre suivant.) On peut également procéder de la même manière à des fins éducatives, en utilisant l'éducation comme un moyen de renforcer la compréhension de chacun des diverses cyber-structures du monde réel par la compréhension du cyber-espace. En raison du marxisme, une telle monnaie virtuelle n'aurait pas non plus besoin d'être plus munie d'autorité au départ. Il suffit qu'elle soit partie de manière raisonnable et uniforme.

Cependant, rien de tout cela ne constitue la forme la plus importante pour les monnaies virtuelles. Dans le cyberspace, s'il est possible de redessiner le cyberspace dans un esprit marxiste et de inverser ainsi le monde réel à l'envers. Ensuite, la possibilité d'atteindre le royaume de la liberté ouvre un espace de possibilité d'externalité dans le réseau. Dans la monnaie virtuelle, la décentralisation est utilisée dans le but de planifier une "économie". Et cette "planification", en utilisant le réseau de centralisation. Elle constitue une sorte d'universalité pour les personnes réelles. Il garantit la nature sociale fondamentale des personnes réelles. En même temps, parce que l'homme existe nécessairement dans la réalité, il est également capable de prendre soin de l'individualité de chaque personne de manière réglementée. Il est possible d'accorder à tous la liberté de choisir et, en même temps, de garantir la stabilité du monde réel. C'est précisément ce qui ne peut être réalisé qu'avec la technologie blockchain et uniquement dans le cyberspace. Nous avons besoin d'un dispositif qui relie le cyberspace au monde réel. Son rôle n'est pas de traduire les désirs symboliques du cyberspace en désirs simples de la réalité, comme le fait le cyberindividu. Ce qu'il veut faire, c'est traduire les désirs de la terre dans le cyberspace et donner ainsi de la terre au réseau. C'est le canal qui peut amener les désirs symboliques du cyber-sujet à ouvrir une connexion à la réalité.

L'"économie planifiée" du cyberspace signifie que les monnaies virtuelles se développeront plus rapidement sous la centralisation. Les monnaies virtuelles deviendront inévitablement l'équivalent général dans le cyberspace. La transformation de la monnaie virtuelle remplit ici deux de ses fonctions : le maintien et le développement d'un système autonome. En même temps, elle permettra aux cyborgs individuels du

cyberespace de libérer leurs déchets. L'achat de tous les biens virtuels dans le cyberespace (par exemple, les biens dans les jeux en ligne, les droits d'auteur de la musique, les symboles d'identité dans les cercles cybernétiques) peut donner au cyberindividu une signification terrestre réaliste. Ce côté terrestre est issu d'une sorte de dispositif de transformation. C'est dans cette transformation que les actes réalisés dans le cyberespace prennent tout leur sens. Cela revient à les sauver de leurs déchets symboliques. Lorsque le système de monnaie virtuelle remplit le cyberespace, lorsque ce dispositif de terrassement transformateur est réalisé, les déchets symboliques de la grande majorité des individus cybernétiques sont marqués par un dispositif de terrassement. Et la réglementation de cette monnaie virtuelle complète le rôle de premier plan des déchets symboliques de multiples cyber-individus. Le résultat de cette régulation est que les cyber-individus n'ont pas l'impression que leurs déchets symboliques sont limités par la force coercitive, mais en même temps ils peuvent se concentrer davantage sur leur vie réelle pendant les périodes fastes et utiliser les plaisirs du cyberespace pour traverser les périodes difficiles.

Une telle évolution de la fonctionnalité de la blockchain permet également de libérer les déchets symboliques non seulement dans le cyberespace, mais aussi d'apporter des avantages tangibles dans la vie réelle. L'action du cyber-individu dans le cyberespace peut être changée contre des récompenses réelles, donnant ainsi au cyberespace un chemin vers la réalité. Ce dispositif de conversion permet au cyber individu de revenir à la réalité. Il libère une partie du désir symbolique dans la réalité, assurant ainsi un bon environnement en ligne. D'autre part, le cyberespace apporte aussi du plaisir avec le désir symbolique (fuite des injustices du monde réel, l'internet devient une utopie), donc le développement de la monnaie virtuelle permettra à ce système de sepanouir, leur permettant non seulement de jouir du désir symbolique mais aussi d'acquérir un "désir symbolique" plus réaliste, sous cette transformation Dans cette transformation, le désir symbolique augmente son imprévisibilité, perd sa singularité originelle, et s'éloigne lentement de la singularité réelle du désir symbolique. Cette transformation n'est pas ce que nous avons critiqué auparavant : l'utilisation de la singularité du désir symbolique dans le cyberespace pour affecter la réalité. C'est plutôt le contraire. Car dans le cyberespace où l'argent virtuel abonde, le désir symbolique est rassemblé à partir de signes symboliques dans l'argent virtuel lui-même, qui à son tour est implanté avec un "dispositif" de transformation de la terre. Ainsi, il ne

donne pas naissance au problème de la sur-symbolisation de l'Internet d'aujourd'hui (bien sûr, il y aura toujours le problème de la symbolisation, le désir symbolique et le consumérisme qui s'en dégage seront toujours là, mais grâce à l'abondance de monnaie virtuelle, ce désir symbolique et ce consumérisme seront ouverts). Le passage des dirigeants du cyberspace aux dirigeants réels deviendra plus varié, ce qui aidera les gens à se concentrer davantage sur le monde réel sous les auspices d'une monnaie virtuelle de cette nature transformatrice. Une monnaie virtuelle réglementée atteindrait finalement un état idéal - permettant que seule la monnaie virtuelle soit changée contre des biens matériels. Ici, la monnaie virtuelle fait office de bon d'achat (ce qui ne signifie pas que le monde réel est une économie planifiée, il s'agit toujours d'une économie de marché). Le cyberspace peut être une forme d'économie "planifiée" en compensation du monde réel). Il s'agit d'un système socialiste innovant qui permet une mise en œuvre réaliste de politiques économiques tant planifiées que de marché. Cette situation paradoxale n'est possible que lorsque le cyberspace de l'internet est ouvert et qu'on lui permet de se développer réellement.

Dans les détails des monnaies virtuelles, en raison du changement de la fonction des monnaies virtuelles. Le comportement minier des monnaies virtuelles peut également être modifié. Ether a maintenant adopté le modèle Pow/Pos comme mécanisme de récompense pour récompenser le problème des Pos qui sont trop grands pour les ressources énergétiques. Mais le consensus Pos est toujours ancré derrière le système d'équité adopté, et il est de nature idéologique. Mais si nous enlevons le manteau idéologique d'Ether et allons directement aux racines marxistes, alors nous pouvons adopter une approche plus équilibrée des récompenses comptables, ou même récompenser directement ceux qui sont davantage en termes d'équipement et de capital pour le "minage". Tout cela pourrait être assuré par une centralisation externe. De même, dans un avenir où les monnaies virtuelles ne peuvent être changées que contre des biens personnels, puisque l'effet de levier financier n'existe pas dans le cyberspace, les gens ne seraient pas excessivement récompensés pour le minage, mais devraient simplement assurer leurs moyens de subsistance de base. Avec cette réglementation, la monnaie virtuelle devient un moyen d'assurer un niveau de vie plus élevé, délivré par l'État. Elle garantit aux gens de meilleures conditions de vie.

Quant à la cyberfinance, elle est en fait elle-même le sujet de la

cybernétique. Cependant, tant que je n'ai pas fini d'introduire une monnaie virtuelle de réalisme, une telle cyber finance n'est pas possible. Et, puisqu'il n'y a pas d'équivalent général qui marque bien le cyberspace, s'appuyer sur la cyberfinance pour le réglementer est en fait tendu. Ce n'est qu'une fois que la direction de la monnaie virtuelle a été réorientée et que nous avons clarifiée la relation entre la monnaie virtuelle et les cyber-sujets et entre eux que la transformation de la réalité de la cyberfinance devient possible. La cyberfinance est également un moyen de réguler l'espace financier et économique à partir du cyberspace. Elle ajoute à la richesse de l'espace financier et économique, conduisant ainsi certains capitalistes, financiers et économistes à revenir dans le monde réel sous le coup de la cybernétique. Ainsi, une meilleure approbation et compréhension du monde réel profond. Pour se concentrer davantage sur les étoiles et l'univers intérieur que l'humanité poursuit.

Certains lecteurs ont peut-être lu la description ci-dessus d'une monnaie virtuelle qui se convertit en un "dispositif" et sont confus. Ils pensent que c'est une illusion irréaliste. Cette confusion vient aussi du fait que nous n'avons pas encore mis sous vos yeux une solution plus concrète. Ce que nous devons faire maintenant, c'est mettre en pratique ce débattement par une sorte de transformation et de pratique. Cette pratique est une véritable tentative de ramener les gens à la réalité et à la terre. Pas un jeu métaphysique de concepts. Reste maintenant à mettre en place un plan concret pour cette pratique

Chapitre 4 Le plan de remplissage du cyberspace

La technologie blockchain est essentiellement un produit de la science du cyberspace. Nous avons analysé la structure spatiale de la blockchain et sa robustesse en termes de blocs, de chaînes, de mécanismes de récompense, de contrats, de finances, etc. La première loi de la science du cyberspace est également établie. Cette loi rend le une passerelle vers le monde réel pour la technologie blockchain. Avec cet accès à travers le cyberspace, nous voyons que derrière chaque partie de la blockchain se cache l'idéologie du monde réel. De même, c'est la naissance d'une perspective au-delà du cyberspace qui nous permet d'utiliser le cyberspace comme un outil ou une voie d'accès à la possibilité d'inverser le monde réel à partir du cyberspace. C'est le défi d'une véritable cybernétique. Une activité pratique basée sur la compréhension du cyberspace et au-delà du cyberspace.

Pour les travailleurs techniques traditionnels, les parties au-delà du cyberspace et la théorie informatique leur sont pratiquement étrangères. Ils estiment que la pensée philosophique n'est pas suffisamment détaillée pour résoudre des problèmes techniques pratiques, et pensent donc que les sciences humaines ne sont pas fondées ; à l'inverse, les chercheurs en sciences humaines pensent que ce qui est sur le web est faux, et que la technologie n'est que le résultat de l'externalisation de la pensée philosophique. Sans les conseils des sciences humaines, la plupart des technologies ne sont qu'un exercice inutile, et la technologie est la véritable recherche sans fondement. Certes, c'est vrai sur les deux tableaux. Pour les chercheurs en sciences humaines, influencer le monde réel avec des choses qui n'existent pas sur l'internet semble un peu une utopie. Mais comparez cela aux monnaies virtuelles qui forment actuellement une bulle sur les marchés internationaux. Les tentatives pratiques comme l'application de la blockchain à la vie sont déjà beaucoup plus fiables. Et il peut sembler contraignant pour les techniciens de montrer la voie aux humanités, qui sont réticents à écouter les conseils des humanités. Mais comparé à la métaphysique d'un jeu de mots qui est complètement dépourvu de technologie. On peut prendre un avis humaniste qui

contient des implications pratiques. J'espère que les personnes qui ont ces deux attitudes se comprendront et liront les livres qu'elles étaient intéressées à accepter afin de dissiper certains de leurs malentendus. En bref, leurs accusations, leurs craintes et leurs suggestions concernant un projet pratique ne saisissent pas vraiment l'essence de la pratique. Ils sont profondément ancrés dans un mode de pensée structuré. L'œuvre de génie et toute grande création humaine n'entrent pas dans un tel cadre. Une pratique réelle ne s'inscrit pas non plus dans un tel cadre.

Cependant, j'essaie toujours de présenter une solution pratique d'une manière qui soit plus acceptable pour les deux parties. Autrement dit, j'ajouterai des réflexions philosophiques à la description de la technique, et j'ajouterai des détails techniques aux réflexions philosophiques. Je dois et je veux également traiter les questions et les malentendus soulevés par les deux parties. Il s'agit toutefois d'une tâche difficile. Parce que la plupart des gens ne comprennent pas la pratique en dehors de leur propre cadre. La plupart des gens sont égocentriques. C'est la nature de la pensée.

Comme il s'agit d'un programme pratique, le contenu de ce chapitre, et du suivant, sera constamment complété, changé et modifié afin de le rendre plus réalisable et efficace, et il y aura un manuel de mise à jour de la version afin de résumer l'expérience pratique et de prendre des dispositions pour la prochaine pratique.

Un système de blockchain décentralisé et enrichi pour le cyberspace basé sur la centralisation externe.

Premièrement, puisque le cyberspace ne constitue pas encore une équivalence générale qui exprime les désirs symboliques du cyberspace, nous avons besoin d'une sorte de "dispositif" pour réaliser une équivalence générale dans le cyberspace. Puisque la monnaie virtuelle Ether est le système complet existant du cyberspace, nous devons relier le comportement des cyber-boys individuels à un système complet similaire à celui d'Ether. De cette manière, le résultat de l'enrichissement du cyberspace est atteint.

Deuxièmement, nous savons déjà dans notre analyse que la stabilité d'un cyberspace complet est maintenue par une instabilité externe, qui à son tour contient nécessairement l'idéologie de la réalité. Il est

donc facile de créer un système de cyberspace décentralisé en interne et soutenu par une idéologie externe.

Grâce à ces deux points, il est possible de créer un système de "dispositifs" pour remplir le cyberspace, mais dont la stabilité est ancrée dans le monde réel. En d'autres termes, ce système implique nécessairement un lien entre la réalité et le plus cyberspace. J'appelle ce système le cyberspace. Cependant, comme l'idéologie externe n'est pas la même collectivement, elle peut aussi être appelée par d'autres noms. Sans aucun doute, l'idéologie la plus stable dans le monde extérieur est l'État doté de véritables forces armées. La discussion de Cyberpolis qui suit est donc fondée sur l'hypothèse d'un soutien idéologique de l'État. Toutefois, cela ne signifie pas que Cyber Place ne peut être appliquée qu'à l'État. Il peut également être utilisé dans la gestion des entreprises et dans les systèmes de diverses industries. Il s'agit d'un "dispositif" décentralisé qui connecte la réalité avec le cyber-individu, transformant les désirs symboliques du cyber-individu en productivité réelle.

Cyber Place est divisé en trois sections principales : 1. la section de la chaîne commerciale ; 2. la section de l'arbre spatial ; et 3. le compte du robinet.

La partie chaîne de transactions est le système de comptabilité électronique de la blockchain, qu'il a modelé sur l'Ether, mais qui est également différent en raison de sa nature décentralisée externe. La partie arborescente spatiale, quant à elle, est le système décentralisé d'arborescence spatiale qui enregistre le comportement des cyberindividus dans le cyberspace. Il marque les grands désirs symboliques des cyber-individus et forme une structure spatiale sur les désirs symboliques des cyber-individus. Au bout de l'arbre se trouve un client qui enregistre le comportement en ligne de chaque cyber individu lorsqu'il est en ligne. Le client est allumé volontairement et enregistre le comportement en ligne observé. Enfin, il y a le compte de robinet décentralisé qui relie les deux premières parties, qui est l'intermédiaire entre le monde réel et le cyberspace, la banque centrale du cyberspace. Elle peut aussi être la banque centrale du monde réel. Il constitue l'extrême supérieure de Cyber Place.

En conséquence, les comptes dans CyberFang sont divisés en trois catégories principales : 1. Les EOA (comptes ordinaires ou externes) contiennent trois parties : (1) ils peuvent exécuter des transactions en

cybercoins ; (2) ils offrent un comportement dans le cyberspace et fournissent le contenu de l'arborescence du cyberspace, obtenant ainsi des récompenses de la banque centrale. (3) Révision de l'arbre spatial et donc obtention de récompenses de la part de la banque centrale ; 2. compte minier de la chaîne de transaction : peut miner et contient toutes les fonctions d'un compte externe ; 3. comptes de nœuds complets avec centralisation : l'incarnation de la centralisation dans Cyberpolis. Des contrats peuvent être créés. Dans un CyberFang centré sur l'État, les institutions de l'État ou les entreprises centrales ou publiques sont généralement en mesure de créer d'autres sous-comptes centralisés sous le compte du robinet. Il est en mesure de fournir un mécanisme d'examen de l'arborescence spatiale plus stable (par exemple, les trois principaux opérateurs de réseau, qui sont en mesure de fournir une vérification plus précise de la structure du cyberspace) ainsi qu'un soutien technique et matériel plus solide pour assurer la stabilité de tous les cyberspaces.

L'innovation de CyberFang réside en partie dans la collecte de l'état du cyberspace et dans la régulation centralisée de celui-ci. La chaîne de transaction du CyberFang n'est en fait pas très différente de celle de l'Ether. Pour cette raison, la section suivante omettra les éléments que l'ether. Seules les parties qui sont différentes de l'ether seront exprimées. Veuillez consulter le livre blanc et le livre jaune d'Ethernet pour les éléments précis.

4.1 Composante de la chaîne commerciale

La chaîne de transactions générée l'équivalent général du cybercoin du cyberspace, également appelé cybercoin. Dans le cas d'un État, il peut être appelé piéce d'État (car c'est l'équivalent général qui reflète la structure statique du cyberspace) ou piéce d'État (statecoin, ou SC). Bien que le système de blockchain du Bitcoin soit plus stable, le Bitcoin ne peut pas mettre en œuvre de contrats, et le Bitcoin sans solution de sous-chaîne n'est pas un cyberspace complet, donc même dans le cas de l'aval de l'État, il nous reste le cyberspace complet de l'Ether pour construire un système de chaîne de transaction cyberspace.

tique. Il est toutefois possible d'apporter quelques modifications flexibles.

La chaîne de transactions de CyberFang peut également être considérée comme une machine à états basée sur les transactions : elle commence par le bloc Genesis et son bloc initial sous réglementation centralisée. Il change ensuite étape par étape au fur et à mesure que l'état d'exécution de la transaction change jusqu'au dernier état. Dans une chaîne de transactions, les transactions sont l'intermédiaire entre deux états et sont le moteur du changement d'état. Il existe donc une fonction de transition d'état comme dans le cas de l'éther.

$$\sigma_{t+1} \equiv Y(\sigma_t, T)$$

Y est une fonction de transition d'état qui peut effectuer des calculs arbitraires.

σ est l'état de la transaction de stockage

T comme Commerce

Notez que lorsque la chaîne de transaction commence à fonctionner, toute centralisation ne pourra pas influencer les transitions d'état de la chaîne de transaction, mais seulement sous la forme de transactions (sous forme de transferts) en effectuant des changements à la chaîne de transaction par le biais de la fonction de transition d'état pour assurer la décentralisation de la chaîne de transaction. Cela signifie que les blocs provisionnés centralisés n'existent qu'au début de la chaîne de transaction en tant que groupe de blocs initial. Le compte central peut fixer les valeurs qui peuvent être modifiées dans la chaîne de transactions. Toutefois, elle ne peut pas modifier l'ensemble de la structure spatiale de la relation. Par exemple : les récompenses et les taxes sont versées sous forme de transferts. Et n'est pas délivré d'une autre manière.

L'exploitation minière modifie la chaîne de transactions

L'exploitation minière est l'acte de rivaliser avec d'autres blocs potentiels pour le droit de garder la trace d'une série de transactions moyennant un certain effort.

La chaîne de transaction CyberFang utilise la fonction de transformation de l'état de la chaîne de transaction de l'Ether.

$$\sigma_{t+1} \equiv \text{pi}(\sigma_t, B)$$

$$B \equiv (\dots, (T_0, T_1 \dots))$$

$$\Pi(\sigma, B) \equiv \Omega(B, Y(Y(\sigma, T_0), T_1) \dots)$$

où B est un bloc contenant une série de transactions et quelques autres composants

Πpi est une fonction de transition d'état au niveau du bloc.

Ω est la fonction de transition de l'état de finalisation du bloc.

Comme on peut le voir, CyberFang ne diffère en rien de l'Ether dans la façon dont il fait transiter l'état de la chaîne de transaction. Ainsi, après avoir décrit les fonctions de transition d'état les plus importantes, les parties ultérieures qui sont identiques à celles d'Ether seront omises. Seules les parties qui sont différentes de l'ether seront mentionnées. Veuillez vous référer au livre blanc et au livre jaune d'Ethernet pour les mêmes parties.

Le choix historique des chaînes Basé sur le protocole Ether Ghost, CyberFang utilise également le principe de la chaîne la plus lourde. C'est-à-dire la chaîne qui garantit le plus de blocs non terminés. Le principe de la chaîne la plus lourde consiste à tracer la chaîne comportant le plus d'arbres de transaction et d'arbres d'état de la racine aux nœuds feuilles. Un protocole fantôme peut être mis en place ici comme dans le cas d'Ether. La plupart des paramètres peuvent être conçus en référence à l'ether. Dans le cas des États, le nombre de blocs d'oncles mis peut être ajusté. Assurer une meilleure décentralisation ainsi qu'une politique universelle. Comme il est prévu que les comptes de CyberFang soient distribués par un compte central, dans le cas où l'État est le centre, il est possible de créer différents jetons et de les distribuer à des groupes spécifiques de personnes qui doivent demander des subventions pour le travail, maintenir un faible revenu, les pauvres, les personnes âgées qui restent seules, etc. selon la réalité de la situation. Ainsi, le nombre d'oncles et la distribution des jetons peuvent être ajustés pour permettre une distribution précise des comptes et une assistance précise. Il garantit également la possibilité d'obtenir davantage de monnaie virtuelle pour les utilisateurs dont les appareils sont à la traîne. (Dans le prochain chapitre, nous aborderons la question des numéros de compte et des machines à miner. La conclusion est que l'État devrait mettre des comptes directement et donner aux agriculteurs des incitations à acheter des machines minières. (Et interdire l'exploitation minière par des utilisateurs non réguliers et les formes d'exploitation non personnelles).

Unités Pas encore d'écidé, nous espérons identifier les unités pour les cybercoins lors des réunions.

Taux de blocage Le taux de blocage peut être ralenti par la centralisation. Ethernet gère un bloc en 15 secondes environ. Cette durée peut être portée à environ une minute pour CyberFang, au bénéfice des zones à faible bande passante. Mais cela crée de nouveaux problèmes. Comme CyberFang est centralisé, il est possible d'avoir un très grand nombre de transactions en 1 minute, compte tenu du pays, ce qui entraîne un très grand nombre de transactions contenues dans un bloc. À partir de là, le taux de blocage peut alors être ajusté pour s'assurer que le nombre de transactions dans le bloc n'est pas trop élevé. Cependant, cela oblige le taux de blocage à être plus rapide, mais rend alors la bande passante critique pour l'exploitation minière. Il y a deux directions pour résoudre ce paradoxe : 1. Résoudre le déséquilibre entre la bande passante et le matériel. L'exploitation minière n'cessite davantage de matériel et de bande passante, et les zones éloignées et rurales ne sont pas forcément avantagées. La solution à ce problème consiste à augmenter le nombre d'inconnues et de réserves. La différence de puissance arithmétique et de largeur de bande peut également être combinée de manière centralisée. Par exemple, l'utilisation de l'informatique en nuage pour coordonner la puissance arithmétique des zones éloignées et rurales (en fournissant uniquement la puissance arithmétique et l'aide à la mise en cache, tandis que les réserves sont toujours attribuées au compte minier d'origine). Parce que le cyberspace est un outil centralisé de régulation du cyberspace, il peut toujours compenser la violation de la décentralisation dans la chaîne d'échange en régulant de manière centralisée le pouvoir arithmétique. Il s'agit là d'un parfait exemple d'instabilité extérieure entretenant la stabilité. Cela ne pose pas vraiment de problème à ce stade. En effet, aux premiers stades de Cyber Place, les transactions ne seront pas nombreuses. Et plus tard, lorsqu'un grand nombre de transactions sera générée, il sera inevitablement en mesure d'avoir un impact norme et donc d'être soutenu par davantage de réglementation. 2. Une solution de support de compte central. Les étapes ultérieures peuvent être confrontées au problème de l'énorme volume de transactions. Il est possible de fixer une limite supérieure au nombre de transactions contenues dans un bloc lorsque le compte est lié à un bloc

par un contrat. Cependant, s'il y a beaucoup de transactions en attente dans le réseau, au fil du temps, le nombre de transactions en attente continuera à s'accumuler, ce qui entraînera un nombre croissant de transactions bloquées. Ce problème peut encore être résolu de manière centralisée. En d'autres termes, les comptes centralisés (tels que les nœuds des grandes entreprises d'État ou même les banques centrales) sont ajoutés au lot en tant que comptes afin de désempêcher la chaîne de transactions. L'avantage de cette solution est que le compte central est toujours impliqué dans le minage en tant que compte minier. La décentralisation du cyberspace n'est pas structurellement perturbée, mais crée seulement un avantage matériel centralisé dans les parties situées au-delà du cyberspace. Bien sûr, la période pendant laquelle le compte centralisé est rejoint, les récompenses de l'exploitation minière sont équivalentes à la majorité allant au compte centralisé. Ce problème peut être résolu simplement en mettant des pièces correctives à partir du compte de placement pour les utilisateurs qui exploitent des mines après la levée de la crise. Comme c'est le cas de régulation centralisée qui intervient dans la résolution de la crise, il est tout à fait possible de se retirer de l'exploitation minière lorsqu'elle n'est pas encombrée. 3. utiliser un mécanisme de type Casper pour faire face à une crise de transactions de masse en attente : tout d'abord, un certain nombre de comptes miniers disposant eux-mêmes d'une certaine quantité de cybercoins deviendront des comptes Casper selon la méthode habituelle de l'assurance, qu'ils devront soumettre à la banque centrale pour obtenir une "assurance". Pour toute la chaîne de transactions, lorsqu'il y a une crise dans le Pending, le mécanisme de minage de Pow est changé en un mécanisme de minage combinant PoS (Casper) et Pow. Pour les comptes miniers soumis à l'assurance, le consensus de Casper est utilisé pour décider rapidement du bloc à mettre sur la chaîne (c'est-à-dire la façon dont les paris sont placés, cf. consensus de Casper). En temps normal, l'exploitation minière se fait toujours par consensus de Pow.4. Ouvrir directement plusieurs chaînes d'échange de jetons, et placer différents groupes de personnes elles dans différentes chaînes d'échange de jetons pour les "exploiter", de manière à assurer une régulation précise et à maintenir un faible volume de données de transaction.

Comparez ces quatre options. L'avantage de l'option 1 est qu'il peut utiliser la technologie de l'informatique en nuage pour coordonner la puissance arithmétique et la bande passante afin de bien résoudre le problème. Mais l'inconvénient est de savoir si les difficultés techniques

de compatibilité entre l'informatique en nuage ou l'informatique quantique et la blockchain sont résolues. Il s'appuie sur la technologie de coordination arithmétique de l'informatique (qui doit également veiller à ce que l'arithmétique soit distribuée de manière égale aux comptes miniers pour maintenir la décentralisation) et s'appuie davantage sur la technologie ; l'avantage de l'option 2 est qu'elle résout la crise avec une décentralisation qui n'est pas dans le cyberspace. L'inconvénient est que si le nombre de transactions sur la chaîne d'échange est toujours élevé, il faut des comptes centralisés pour y adhérer pendant longtemps. Cela équivaut alors à ce que les comptes miniers ne puissent pas recevoir de récompenses minimales pendant une longue période. Il est facile de faire en sorte que la politique consistant à donner aux groupes défavorisés se retourne contre eux ; l'avantage de l'option 3 est qu'une sorte de système de stock est formé au sein des comptes miniers, ce qui est en fait une solution pour résoudre la crise en formant un collectif d'élite au sein des comptes miniers. L'inconvénient est que cette approche de petit collectif n'est plus décentralisée dans le secteur minier. Les comptes qui peuvent fournir une "assurance" ont déjà une certaine quantité d'accumulation originale de cybercoins. Un inconvénient plus important est que le passage entre différents mécanismes de consensus pose des problèmes. Cela briserait la structure de la chaîne de transactions. L'option 4 est en fait la solution fondamentale, car la future réglementation sera inévitablement basée sur une réglementation précise, et la chaîne d'échange du jeton partagera une partie du volume des transactions. Il n'y aura donc pas trop de pression sur la chaîne commerciale principale de CyberFang. On peut se demander si un tel schéma implique que les mineurs de la chaîne commerciale de CyberPalace sont de nature "élitaire". C'est effectivement un problème pour CyberFang, mais cette "élite" peut être régulée par l'État, voire par les institutions étatiques elles-mêmes. Sur cette base, pour certaines personnes elles-mêmes qui ont besoin d'une incitation forte, l'État pourrait ajuster le taux d'échange des jetons en cybercoins de façon à ce qu'un jeton vaille plus qu'un cybercoin, par exemple 0,8 un jeton = 1 cybercoin, afin qu'il n'y ait pas d'utilisateurs de minage sur la chaîne d'échange principale qui soient plus "élites" en termes de valeur des pièces. Mais comme la chaîne de négociation principale effectue la plupart des transactions (puisque tous les jetons doivent être échangés contre des cybercoins, il doit y avoir plus de transactions enregistrées sur la chaîne de négociation que sur la chaîne de négociation des jetons), la chaîne principale doit n

écessiter une plus grande puissance de calcul. Par conséquent, dans le cadre du mécanisme Pow, ce doit être celui qui a la plus grande puissance arithmétique qui a l'avantage. Mais cette "élite" peut être attaquée par les 3 premières options. Même cette "élite" peut être constituée d'institutions nationales. C'est-à-dire que seules les institutions publiques sont autorisées à miner sur la chaîne principale afin de garantir la décentralisation des autres chaînes de jetons. Mais en fait, le consensus de la chaîne principale peut également être réglé sur le consensus Ethash pour résoudre le problème causé par la puissance arithmétique. Tout cela peut atténuer cet "élitisme" déguisé.

4.1.1 Blocs de la chaîne de transaction

Le contenu de l'en-tête de bloc est en grande partie similaire à celui d'Ether, avec seulement ce qui suit à préciser.

stateRoot : hachage Keccak256 du nœud racine de l'arbre d'état (state trie) après l'exécution de toutes les transactions et la finalisation du bloc ; notez que dans le CyberFang, il s'agit uniquement de l'arbre d'état de la chaîne de transactions. A ne pas confondre avec l'état de l'arbre spatial. Difficulté : une valeur purement quantitative du niveau de difficulté du bloc actuel, qui dans Etherpad est calculée sur la base du niveau de difficulté et de l'horodatage du bloc précédent. Et dans CyberFang, la difficulté doit également être ajoutée à la valeur fixée par le compte de robinet (banque centrale) lui-même. Celle-ci est annotée H_d , c'est-à-dire : $H_d = T + BD \vee F$ (où F représente le schéma de régulation du monde réel du compte de robinetterie, T représente le temps de calcul du bloc précédent et du bloc actuel, et BD est la difficulté du bloc précédent) ; la difficulté est en général calculée automatiquement selon une règle de calcul de la difficulté précédemment définie ($T+BD$). La banque centrale peut alors réguler la difficulté du minage en fonction des différentes circonstances. L'avantage de ce système est qu'il complète la réglementation du désir de miner dans le cyberspace, tout en aidant les comptes miniers à augmenter ou à diminuer leur motivation à miner. Comme les comptes sont émis et réglementés par l'État, cela peut être utilisé pour assurer la sécurité sociale de la population correspondante. Cependant, s'il y en a trop, leur enthousiasme

pour le travail dans le monde réel est régulé. Le système de jetons peut donc être utilisé pour réguler le nombre de comptes (par le biais de contrats et d'instructions internes de la machine virtuelle du cyberspace), en fonction de la période de l'année, et même du nombre de comptes. `gasLimit` : la limite supérieure actuelle des dépenses en gaz par bloc ; selon l'analyse précédente, il s'agit de la limite supérieure de la valeur de désir symbolique que les cyber-individus ont probablement à dépenser pour ce bloc.

`gasUsed` : la somme du gaz utilisé par toutes les transactions dans le bloc actuel ; en termes cyberspatiaux, il signifie la valeur du désir symbolique consommé pour miner le bloc.

`Nonce` : une valeur de 64 bits utilisée en conjonction avec `mixHash` pour prouver que le bloc actuel porte déjà suffisamment de calculs. En cybernétique, il met en œuvre le deuxième axiome et son corollaire, qui garantit la stabilité de la chaîne de transactions.

4.1.2 Exploitation minière

Le processus de minage est similaire à celui de l'Ether, avec seulement les précisions suivantes.

L'élément le plus important de la **taxe minière est que** l'exploitation minière exige qu'une partie de la récompense minière soit versée à la banque centrale sous la forme d'une "taxe". La banque centrale peut alors la réguler. Cette clause est un contrat obligatoire. Cela fonctionne pour toutes les récompenses minières. En régulant la taille de la taxe payée, le compte de la banque centrale peut réguler l'incitation à l'exploitation minière du compte minier. Par exemple, si le compte minier peut vivre uniquement de l'exploitation minière et ne travaille pas, le taux d'imposition est ajusté à la hausse ; si le compte minier a besoin de soutien, le taux d'imposition est abaissé. En outre, la viabilité de la capacité de l'État à percevoir des taxes sur les monnaies virtuelles tient au fait que le cyberspace n'est pas vraiment un espace qui affecte la vie des gens, de sorte que la perception de taxes n'affecte pas la vie réelle des gens, mais ne fait que diminuer les avantages qui découlent du cyberspace. En d'autres termes, les gens ne recevront que moins de récompenses et non leur revenu initial. Dans la vie réelle, les récompenses seront toujours positives (sans tenir compte de la psychologie des

personnes qui souffrent d'un manque de revenu), donc taxer les récompenses est juste, cela les rend simplement moins gratifiantes. En même temps, la fiscalité assure la stabilité du cyberspace et le maintient en bonne santé. Ainsi, la taxation des cybercoins est juste. En retour, elle empêche les gens de devenir trop dépendants du cyberspace et renforce le sens de la vie réelle. Il peut également aider les sociétés à faire face aux difficultés du monde réel et à exercer un contrôle social. En fait, puisque le cyberspace, dans le cas de l'État, interdit le minage aux non-individus, cela signifie que les comptes de minage seront toujours personnels et que la plupart des gens seront toujours des personnes de la vie réelle, qui n'ont donc pas besoin de beaucoup de monnaie virtuelle. De plus, les monnaies virtuelles ont une utilité limitée (nous y reviendrons dans le prochain chapitre).

Mécanisme de consensus Un autre élément clé est le mécanisme de consensus minier. L'exploitation minière sur la chaîne de transactions se fait toujours de la même manière qu'Ethereum, c'est-à-dire en trouvant de manière aléatoire l'élément d'instruction correspondant dans l'ensemble de données pour gagner en puissance sur la chaîne. Il est également possible d'utiliser le mécanisme Bitcoin Pow, où la puissance est obtenue en calculant une fonction de hachage. Dans le cas de CyberFang, du point de vue de l'État, étant donné que les comptes sont délivrés par l'État à des utilisateurs spécifiques (souvent des personnes ayant besoin d'une aide sociale) et que l'exploitation minière par des utilisateurs non individuels est interdite, le fonctionnement du système peut être garanti par l'État qui délivre directement des machines minières. Cela signifie donc que l'exploitation minière prend une importance réelle - elle peut conduire au développement de chaînes industrielles en aval. Améliorer le développement des industries nationales liées à l'informatique. Revitaliser la chaîne industrielle informatique en aval. Dans le même temps, l'infrastructure nationale étant en place, il est possible de mettre en place des mesures d'incitation en faveur de l'industrie informatique en offrant des incitations à l'achat d'ordinateurs directement aux régions éloignées et aux utilisateurs pauvres, ou même en donnant directement du matériel informatique. En étant capable de convertir les exportations d'équipements électroniques en ventes internationales, l'industrie des équipements électroniques est mieux à même de résister à la crise économique (tout comme le projet d'accès aux

villages a sauv é un certain nombre d'entreprises en r é solvant l'exportation vers les ventes int é rieures d'un grand nombre d'appareils m é nagers). Dans le m ê me temps, il peut é galement stimuler l' é conomie rurale et devenir un point de croissance pour la revitalisation des zones rurales. Bien entendu, tout cela est construit sur la base d'une solide infrastructure routi è re, é lectrique et de r é seau en Chine. C'est pour cette raison que je pense qu'il n'est pas n é cessaire d'adopter le m é canisme de consensus de Pos sur la chaîne de transaction. Bien que le m é canisme de consensus de Pow et Ethash consomme de l' é lectricit é et repose sur des é quipements, les mauvais effets de l' é lectricit é consomm é e et des é quipements consomm é s sont bien moins importants que la stimulation de l' é conomie et l'incitation à l'ensemble de l'industrie high-tech du pays. Sous la r é glementation de l'État, l'utilisation de l' é lectricit é pour l'exploitation mini è re sur la chaîne commerciale est tr è s é lev é e. De m ê me, sa structure est plus favorable à la stabilit é du cyberspace que le m é canisme Pos, qui n'a pas besoin de prendre une forme factice de syst è me d' é quit é pour voter des blocs sur la chaîne. Par cons é quent, l'État est é galement en mesure de r é glementer le d é veloppement d'industries en aval plus nuanc é es en passant du consensus Pow au consensus Ethash. Par exemple, l'adoption de Pow renforcerait les incitations à la recherche et le d é veloppement industriel en aval des entreprises de graphisme et de Cpu. L'adoption du consensus Ethash est plus favorable à la bande passante du r é seau, à la m é moire, aux smartphones, aux ordinateurs domestiques, à la recherche globale et au d é veloppement de l'industrie en aval. De m ê me, les comptes miniers de CyberFang sont d é livr é s directement par l'État à des groupes de personnes sp é cifiques et l'exploitation collective n'est pas autoris é e. La d é centralisation en termes d'appareils est donc bien garantie.

Récompenses minières Les r é compenses mini è res comme l'Ether contiennent (1) des r é compenses en bloc, (2) des r é compenses en oncle de bloc et (3) des r é compenses en citation d'oncle de bloc ; la diff é rence avec CyberFang r é side dans le fait que le nombre d'oncle de bloc peut ê tre fix é plus haut (l'Ether est un maximum de 8, tandis que la r é compense maximale en oncle de bloc est de 7/8). Le nombre de blocs d'oncles peut ê tre consid é rablement augment é pour Cyber Square dans la situation du pays. Il est é galement possible d'augmenter la r é

compense pour les rérences de blocs oncologiques, tandis que l'Ether récompensé pour un bloc peut être ajusté en fonction de l'espace Cybernet (la fonction de l'arbre de l'espace Cybernet dans Cybernet est de réaliser cela).

La formule pour la prime de bloc d'oncle est la suivante.

*bonus du bloc oncle = (hauteur du bloc oncle - hauteur du bloc faisant référence au bloc oncle + n) * 1/n pour les blocs normaux ; (valeurs positives uniquement)*
où n représente le nombre de blocs d'oncles établis sous différents endossements idéologiques, 8 pour Ether.

Client minier Il existe un client minier spécifique pour les comptes miniers. Il comprend toutes les fonctionnalités du client de l'utilisateur ordinaire (EOA) et ajoute en plus des fonctionnalités d'exploitation minière. Veuillez vous reporter à la section sur le client utilisateur général pour connaître le contenu du client du compte général. Le client est divisé en un côté ordinateur et un côté téléphone mobile. Le côté ordinateur peut supporter le consensus Pos, Pow et Ethash, tandis que le côté téléphone mobile ne supporte actuellement que le consensus Pos et Ethash.

Statistiques du désir symbolique sur la chaîne de transaction Reflétant le cyberespace est la marque de fabrique de Cyber Place. En plus de la structure de la chaîne de transaction. Un site web dédié aux statistiques des différentes données de la chaîne de transaction est également nécessaire. Chaque transaction de la chaîne de transactions représente un échange de détails dans le cyberespace. Il est donc nécessaire de disposer de statistiques sur les détails symboliques du cyberespace tels qu'ils se reflètent dans la chaîne de transactions. Cela est également bien réalisé, car la chaîne de transaction est essentiellement une comptabilité publique distribuée, tandis que CyberFang utilise la même forme de compte. Tout site web ayant l'autorisation de la banque centrale peut effectuer ce travail (l'importance de ces statistiques est significative, voir 4.3 pour plus de détails). Le travail pourrait être laissé aux entreprises commerciales de l'internet de la communauté pour le mettre en œuvre.

4.1.3 Systèmes de jetons sur les chaînes de transaction (pertinence après remplissage)

Le système de jetons sur la chaîne d'échange repose sur le fait que le remplissage de CyberFang a atteint un certain niveau. L'idée originale derrière la conception du système de jetons est telle que, dans le cas de l'État, afin de mieux différencier les différents comptes de la chaîne de négociation et de parvenir à une macro-regulation plus détaillée par l'État, il serait possible de commencer la re-cyberisation de CyberFang sur la chaîne de négociation sur la base d'un contrat de jetons similaire au contrat Ether ERC20. Comme ce travail devra être envisagé lorsque l'application de CyberFang aura atteint un certain niveau, voici une brève introduction à cette idée.

Dans le cas de l'État, l'État a besoin de macro-réglementer et d'aider des groupes spécifiques de personnes. Il est donc inevitable de créer un certain nombre de sous-comptes sur la chaîne commerciale. Cependant, afin de différencier les différents comptes dans la chaîne d'échange, cela signifie également que l'extraction dans différents systèmes de jetons est nécessaire. Il faut donc créer de nouvelles chaînes commerciales ainsi que des systèmes de jetons. Pour les comptes, des distinctions peuvent être faites en fonction de politiques régionales. Par exemple, le compte d'aide de la province du Gansu, le compte d'aide de la province du Yunnan pour les travailleurs licenciés, le compte de la politique minière d'auto-achat de la ville de Guizhou, etc. Des jetons différents peuvent être définis pour chaque type. Ceux-ci sont ensuite échangés contre les cybercoins correspondants, conformément à la politique. La déduction fiscale est également obtenue en déduisant les cybercoins correspondants au taux de change en vigueur à ce moment-là.

Le système de jetons est entièrement mis en place en fonction de la réglementation et donc nécessairement sous la centralisation du compte de robinetterie. Comme le Cyber Place n'est pas encore complet, nous laissons ici une place pour l'application du système de jetons, mais il ne peut pas non plus entrer dans les détails car il s'agit d'une pratique régionale.

4.2 Section de l'arbre spatial

L'arbre spatial de Cyberworks est la partie centrale de Cyberworks pour atteindre son objectif. Il s'agit d'une structure d'espace d'état basée sur l'architecture Plokadot. Il contient un atelier général et une structure relais à auditer (appelé atelier relais) pour l'audit, ainsi qu'un schéma structurel qui reflète le cyberspace à tout moment. Ce qu'il obtient, c'est une structure de relations de désir symbolique sur tous les sujets cybernétiques dans le cyberspace. C'est parce que l'arbre spatial reflète la structure du cyberspace qu'il est appelé arbre spatial. En même temps, parce qu'il enregistre les désirs symboliques des sujets du cyberspace, il peut à son tour être appelé un arbre des désirs ou un cyberarbre. Toutefois, afin de la distinguer de l'arborescence d'état d'une chaîne de transactions, je ne l'appelle généralement pas un arbre d'état (bien qu'elle enregistre l'état de l'ensemble du cyberspace). La tâche principale de l'arbre spatial est d'enregistrer un reflet parfait et constant du comportement du réseau dans l'ensemble du cyberspace et de dériver une carte structurelle du comportement enregistré, avec un mécanisme de révision pour assurer sa précision relative. Fournir une base pour l'émission de récompenses par la banque centrale.

Comme l'arbre spatial enregistre les états du cyberspace et non les transactions, il n'utilise pas les transactions comme fonction de transition d'état. Cependant, comme le cyberspace n'est pas une structure linéaire, il ne satisfait pas à la loi linéaire auto-stabilisante du cyberspace (c'est-à-dire l'axiome 2), nous devons donc garantir la crédibilité de l'État afin d'arriver à une structure du cyberspace plus précise et plus complexe. La fiabilité de l'État est le processus d'"extraction" de l'arbre spatial. L'approbation du crédit de l'état spatial par chaque compte détermine la transformation structurelle de l'arbre spatial, et récompense ainsi le "minage" (appelé plus tard "approbation").

La transition d'état de l'arbre spatial est basée sur l'exécution de la transition d'état à travers l'état entièrement approuvé, il contient trois changements d'état approuvés, sa fonction de transition d'état est la suivante

$\sigma+1 = \text{comportement du réseau structure approuvée} + \sigma$
où σ indique l'état actuel de l'arbre spatial.

Dont.

Structure d'approbation du comportement du réseau = approbation de chaque compte général + approbation du statut à l'échelle du nœud + approbation finale de la banque centrale.

Dont.

La "structure d'approbation pour chaque compte général" est un mécanisme de décentralisation nécessaire, tandis que la "structure d'approbation du statut de nœud complet" et la "structure d'approbation finale de la banque centrale", bien que figurant également dans la conception de la structure, sont de moindre priorité. La "structure d'approbation du statut complet du nœud" et la "structure d'approbation finale de la banque centrale", bien qu'elles figurent également dans la conception de la structure, ont une priorité moindre et peuvent même être remplacées par le mécanisme PoS dans certains cas. Cela signifie qu'en général, l'approbation de chaque compte général (y compris les comptes miniers) est toujours approuvée de manière décentralisée. Le compte complet du nœud est alors géré par le consensus PoS, et sa transition d'état est soumise à la proposition de structure gagnante lors du vote PoS.

4.2.1 Atelier d'assemblage hiérarchique avec arbre spatial

L'arbre spatial est composé de deux structures hiérarchiques. Semblable aux chaînes parallèles et relais dont se compose Polka, mais pas exactement, tout d'abord ce n'est plus une chaîne, mais un atelier ordinaire et un atelier relais. Là encore, la relation entre eux est stratifiée et décentralisée. Il existe un "pool parallèle", un atelier de données pour la comptabilité générale. L'atelier relais, quant à lui, est un atelier de données relais. L'ensemble de l'arbre spatial est structuré en deux parties. Le "mining" est 1) le processus de recherche des blocs de données comportementales des cyber-sujets associés dans le cyberspace

(essentiellement un audit), et 2) l'audit de l'arborescence spatiale des comptes de nœuds complets dans l'atelier relais. Ce processus doit être divisé en deux parties pour garantir la décentralisation, et l'équité de l'utilisateur recevant la récompense correspondante.

L'ensemble de l'arbre spatial fonctionne par cycles, l'état final de l'arbre spatial étant soumis une fois par cycle, avec le flux suivant.

1. tout d'abord, le compte général dispose d'un client de compte général, qui enregistre le comportement de l'utilisateur général lorsqu'il navigue sur le web (les questions de confidentialité seront abordées dans le chapitre suivant). Il convient de noter que le client n'enregistre pas le comportement des cyber-individus du compte général lié à la plate-forme cyber uniquement (c'est-à-dire le comportement sur le web sur des pages d'accueil privées non publiques, le logiciel de chat, etc.) Le chat sur un logiciel de chat privé n'est pas enregistré car il ne génère pas de page web publique. (En termes de cyberspace, le comportement d'un logiciel de chat privé consiste simplement à utiliser le web comme un outil de communication, et ne compte donc pas comme un désir symbolique). Un client normal conditionnerait le comportement d'un utilisateur en un bloc de données, plus la clé privée, et le placerait dans l'atelier normal de l'utilisateur normal avec la clé publique.

2. l'atelier de données de l'utilisateur commun est un espace caché, il est soutenu par la technologie de stockage en nuage décentralisé, il n'a pas besoin d'un grand espace car de temps en temps, cet espace de stockage sera vidé, transférant toutes les données à l'atelier de données relais. Dans l'atelier de données pour utilisateurs ordinaires, l'utilisateur ordinaire décrypte les blocs de données téléchargés par tous les utilisateurs avec une clé publique, obtient les données et effectue l'intégration des données qui sont liées. Les données doivent d'abord être traitées dans la structure d'un tableau en chaîne afin d'obtenir une partie données et une partie pointeur. La section des pointeurs est utilisée pour connecter les blocs connexes. Par exemple, si un commentaire dans un bloc de données téléchargé est une réponse à un autre commentaire, alors le bloc de données qui lui est associé est relié entre eux en fonction du contenu horodaté du bloc. Une structure en chaîne ou en arbre est formée. Ici, plus les actions liées au cyberspace sont nombreuses, plus la structure est complexe et plus la chaîne est lourde. En

meilleure temps, cela indique qu'elle est plus crédible dans le cyberspace (c'est-à-dire qu'elle empêche la réputation de commentaires qui nuisent à l'environnement du réseau). Dans l'atelier du compte général, le compte général (qui est bien sûr inclus dans le compte minier de la chaîne commerciale) est en mesure de participer à l'intégration de la structure étatique. La fonction du compte général est d'intégrer le comportement du réseau pour former la chaîne la plus lourde possible ; une autre fonction est de passer en revue l'atelier général pour l'auto-réponse et le balayage des commentaires par un compte général. (Voir la section suivante)

A chaque instant T, l'atelier de données des utilisateurs ordinaires sera effacé. Au cours du premier temps t, procédez comme suit : (1) Tous les utilisateurs ordinaires décident de continuer ou non à participer à l'audit de l'atelier relais. (L'audit de l'atelier relais ayant des exigences en matière de bande passante et d'équipement, il occupera trop de ressources en bande passante et en équipement, ce qui ralentira l'Internet et augmentera la charge de l'équipement. C'est pourquoi l'arbre spatial est divisé en deux magasins de données pour le traitement. (Les comptes ordinaires peuvent choisir de participer uniquement aux travaux d'intégration de l'atelier ordinaire lorsqu'ils utilisent l'équipement ; et choisir les travaux de l'atelier relais lorsque l'équipement est inactif), ceux qui choisissent de continuer à travailler dans l'atelier relais deviendront un nœud de lumière de l'arbre spatial (peut être défini au niveau du client lui-même). (2) a. Transférer toutes les chaînes et tous les blocs combinés et non combinés ainsi que les "interactions uniques spéciales" (c'est-à-dire l'enregistrement de vidéos, d'articles, la diffusion en direct) dans l'atelier relais ; b. Placer les blocs orphelins qui entrent dans l'atelier dans le délat dans l'atelier relais (pour éviter qu'ils ne soient mis au rebut avant d'être assemblés) ; c. Mettre au rebut les "blocs" qui ne sont pas les blocs orphelins qui n'entrent pas dans le magasin à l'instant t avec un "comportement d'interaction unique". Cette action peut être effectuée au tout début de t. (3) Les blocs orphelins rejetés à l'instant t sont approuvés pour une attaque par frottement (voir la section audit). Le résultat du premier audit est soumis (cet acte est appelé "premier audit") et doit être diffusé sur le réseau pour confirmation et pour que l'auditeur reçoive une récompense du compte de robinetterie. (4) Début du cycle suivant d'intégration de l'atelier général.

En outre, au cours du temps t, le compte de robinetterie enregistrera la récompense de l'emballeur et la récompense sera mise au cours du

cycle suivant et traité comme un transfert de la chaîne de transaction qui est enregistré sur la chaîne de transaction, pour le mineur de la chaîne de transaction pour emballer la chaîne. Si la chaîne d'échange est bloquée à un moment donné, la récompense est reportée et payée avec les récompenses suivantes (il existe des factures pour les comptes individuels enregistrés dans le compte de robinetterie, ce qui permet de stocker temporairement plusieurs paiements et de les payer en une seule fois. (Le compte robinet dispose d'un mécanisme de protection centralisé réaliste).

3) L'atelier relais est le pool d'intégration de données par excellence. Par rapport à l'atelier normal, il a deux types de statut de compte : premièrement, les comptes de nœuds légers (c'est-à-dire la même EOA qui entre dans l'atelier de données). Deuxièmement, le compte de nœud complet ; il est le compte avec centralisation. conserve l'état actuel de la structure du cyberspace (cette structure du cyberspace n'est pas une base de données où sont stockées les données de l'ensemble de l'internet. Il s'agit simplement du résultat de l'arborescence spatiale obtenue lors du dernier cycle d'arborescence spatiale, qui est téléchargé à partir du compte de robinetterie et sauvegardé par le compte de nœud complet lui-même). et le mécanisme de recherche sur l'ensemble de l'Internet. C'est-à-dire que le compte de nœud complet est en fait un moteur de recherche web. Il peut parcourir tout l'espace web (bien sûr, différents moteurs de recherche effectuent des recherches de différentes manières ainsi qu'avec des résultats différents, ce qui est une question pour le compte du nœud complet lui-même).

Les comptes de nœuds complets dans l'atelier de relais sont souvent de grandes plates-formes cyber, de grands sites Web, des sites Web gouvernementaux, des comptes de réglementation gouvernementale, etc. Cette partie des données est hautement crédible (soutenue par de vraies entreprises) et peut aider à enregistrer des données plus précises sur Internet. Cela inclut le nombre de vidéos vues, le nombre de lectures, le nombre de "likes", le nombre de vues, etc. sans faire de distinction entre les utilisateurs. La publication de ces données peut conduire à des récompenses du compte de robinetterie. Sous la plateforme Cyber, il y a l'autorédition Cyber, qui permet de télécharger des vidéos, des articles et des vues en direct de flux en direct. Si la plate-forme Cyber rend publiques les données du serveur interne, le nombre de lectures sur le compte de l'autoréditeur equivaut à une validation et des ré

compenses peuvent être accordées pour les actions correspondantes. La plate-forme Cyber peut également être réglée compensée. Si la plateforme publie les données et que le contenu télémétré est chargé par l'auteur à un temps d'antenne, une fonction de conversion peut être définie entre une certaine quantité de temps d'antenne (likes, vues) et des "interactions multiples" (par exemple, 100 temps d'antenne équivalent à une interaction de commentaire). Après la conversion en "multi-interaction", toutes les actions de la page d'accueil sont combinées, ajoutées au bloc et placées dans la structure. Si certains blogueurs vidéo et présentateurs télécharge des vidéos et des messages avec un nombre élevé de lectures, mais que personne ne les commente et que le serveur ne publie pas les données internes du serveur, ils ne seront pas créés (les autres cyber-sujets n'ont pas de comportement actif pour enregistrer le nombre de lectures) et peuvent être écartés comme "interaction unique" (même dans le relais). Dans l'atelier, l'"interaction unique" est également marquée comme spéciale. Cependant, ce spécial signifie qu'il peut contourner la première réponse fausse, c'est-à-dire la réponse fausse de l'atelier normal, mais pas celle de l'atelier relais). Si une vidéo est téléchargée et qu'il n'y a pas de preuve de lecture ou de likes du serveur. Mais il y a des commentaires, alors il est traité comme une interaction de commentaire et le drapeau "spécial" est supprimé ici. Ainsi, l'action (par exemple, la publication d'une vidéo) est traitée comme une seule "multi-interaction" (par exemple, deux cyber-sujets ou plus commentant en retour). Cela signifie qu'il ne peut pas être réglé compensé par une partie de jeu.

L'atelier relais étant l'équivalent d'un moteur de recherche, cela signifie que la quasi-totalité de l'espace Internet devient une immense base de données. La structure que nous devons traiter est à son tour un bloc de données composé principalement d'URL, d'adresses IP et de noms de cyber-sujets. Et toutes les pages web du cyberspace sont aussi une adresse. Toutes les adresses du bloc de données sont également combinées dans le cyberspace avec un seul nombre d'éléments (c'est-à-dire le nombre d'adresses IP). En d'autres termes, le réseau entier devient un DAG dans le consensus Ethash, et le nœud leader est le processus d'audit qui parcourt la base de données pour confirmer que la structure du compte du nœud complet est correcte. En bref, il s'agit du processus par lequel le compte du nœud complet utilise son avantage du nœud complet pour d'abord consolider, puis le compte du nœud leader agit comme un vérificateur du compte du nœud complet en passant en

revue les données des blocs de données existants. Ce processus d'examen est le processus d'exploitation du compte du nœud de lumière. Comme il s'agit du deuxième examen après l'atelier régulier, on l'appelle le "deuxième examen". Les nœuds légers ne sont pas audités par le biais du compte complet du nœud, mais en visitant le site Web lui-même (en contournant le serveur DNS). Cela peut sembler faire peser une charge inutile sur le serveur web. Cependant, comme les blocs de données à ce stade ont déjà été intégrés en premier. La visite de l'un d'entre eux détermine l'exactitude de l'ensemble du bloc qui lui est associé (la plupart des commentaires se trouvent sur la même page). Il n'alourdit donc pas trop la charge du serveur.

Le processus d'audit comprend, outre la confirmation de l'enregistrement du comportement sur Internet, l'audit de certains comportements malveillants (voir la section sur l'audit).

En outre, à la fin du deuxième audit, c'est-à-dire au temps R-r, le compte de robinetterie sera compensé pour le deuxième audit, qui est traité comme un transfert du compte de robinetterie vers le compte du nœud léger ; elle est enregistrée sur la chaîne de négociation, en attendant que les mineurs de la chaîne de négociation soient créés sur la chaîne (encore une fois, cela peut être fait en signant un accord d'ouverture de compte pour exister sur le compte de la banque centrale d'abord, ce qui garantira que le nombre de transactions de la chaîne de négociation est réduit et empêchera la congestion sur la chaîne de négociation). Notez qu'il est toujours possible de continuer à effectuer un deuxième audit de manière continue jusqu'à la fin du troisième audit, dans la limite du temps imparti.

4. lorsque le compte de noeud complet reçoit des données de l'atelier général, la première chose qu'il fait est de décompresser le paquet et de vérifier si la chaîne de comportement qui se trouve à l'intérieur est déjà sur le comportement qui a déjà été enregistré. Si c'est le cas, elle est rejetée et diffusée dans tout le magasin. Dans le cas contraire, il est considérée comme un nouveau contenu de structure.

À intervalles de R-r, une structure basée sur les comptes Cyber individuels est collationnée et diffusée à tous les comptes. Dans le même temps, les "interactions uniques spéciales" qui ne sont pas établies par des données publiées par la plate-forme cybernétique (c'est-à-dire les actions d'auto-publication cybernétique qui ne sont pas établies par la plate-forme cybernétique en termes de jeux, de likes ou de

commentaires) sont écartées du temps R-r. L'état des likes et des diffusions des différents cyber-sujets pour lesquels le serveur fournit des données est quantifié et converti (en convertissant également le nombre de diffusions et de likes en comportement associé au cyber-sujet). L'état structurel de la diffusion externe est centré sur une structure arborescente, chaque nœud de l'arbre ayant un emballeur, c'est-à-dire le compte Cyber Place, qui valide le contenu du bloc. En d'autres termes, l'ensemble du plan de la structure doit être enregistré avec le numéro de compte Cyber Place (c'est-à-dire l'emballeur) comme nœud de l'arborescence. À l'intérieur du bloc se trouve une structure enregistrée par le comportement dans le cyberspace de chaque Cyberboys. La structure interne se distingue par le nom de domaine, l'adresse IP et le nom d'utilisateur obtenus à partir de la page web analysée par le client. En d'autres termes, la carte structurelle forme ici une structure tridimensionnelle. Cette "structure tridimensionnelle" est toutefois paradoxale. Elle ne peut être enregistrée que dans deux ensembles de diagrammes de séries hiérarchiques (cf. 4.3). En d'autres termes, les comptes dans Cyberworks ne sont pas liés aux acteurs du réseau enregistrés dans l'arbre spatial. Pour donner un exemple. Supposons que l'adresse de mon compte CyberFang soit : 0f7b73f3034d0d17a165e4cf50bd77051235b4e6 ; et que la page web du comportement dans le cyberspace enregistrée par le biais de ce compte CyberFang soit : <https://space.bilibili.com/90070513> (ou pour une certaine IP), avec le nom d'utilisateur Qian Jindo (une chaîne de code cryptée, bien sûr ; pour les besoins de l'exemple ici, le contenu décrypté est affiché directement). L'adresse du Cyber Lieu n'est pas associée à ce Cyber Sujet. En d'autres termes, le client n'enregistre que le comportement d'une page web vue sur un compte, et ne détermine pas logiquement quelle est la relation entre ce compte Cyber Place et le cyber sujet d'untel sur un site web, et ne détermine pas qu'un site web est la page d'accueil personnelle du titulaire d'un cyber compte. De même, ce qui est reflété dans la structure n'est que la relation comportementale basée sur le compte du cyber lieu, et ne relate pas la relation entre le compte et le cyber sujet.

Comme chaque compte Light Node utilise un plugin différent pour analyser les pages Web, le nombre d'analyses d'un paquet peut varier. Par conséquent, des litiges peuvent survenir à propos de certains comportements sur le web et des paquets ainsi constitués. Certains comptes d'audit considèrent que l'audit est passé. Certains comptes ne

le font pas. D'autres ne l'observent pas. Dans le cas du compte de nœuds complets, il doit appr é hender l'ensemble de la structure spatiale du r é seau et en d é duire un arbre spatial. Il est donc forc é ment pris dans une sorte d'ambivalence vis- à -vis du bloc contest é . Comment choisir de croire ou non le bloc contest é , CyberFang laisse ce pouvoir au compte complet du nœud lui-m ê me. Il peut le confirmer lui-m ê me au moyen de sa propre travers é e de la page, ou il peut le confirmer par le degr é de confiance qu'il a avec d'autres comptes full-node. Dans tous les cas, il en r é sulte une structure arborescente de blocs diff é rente pour les diff é rents comptes de noeuds complets. La structure spatiale finale sera donc diff é rente. (Bien sûr, dans une é mission d é centralis é e, la plupart des blocs sont identiques et il doit y avoir des parties identiques.) La tâche en temps R-r consiste à confirmer les parties identiques de la structure et à les t é l é charger vers la banque centrale. Et les parties non identiques contest é es sont é lues en utilisant le consensus Pos.

Pour les diff é rentes structures, il faut s'appuyer sur un contrat qui met en œuvre Pos. Tous les comptes de nœuds complets avec consensus Pos sont invit é s à proposer s é par é ment leurs propres structures diff é rentes. Les parties de la structure qui sont sup é rieures à la moiti é sont adopt é es. Les structures dont le nombre est inf é rieur à la moiti é sont é cart é es. Notez qu'une é galit é peut se produire s'il y a un nombre pair de comptes tous-n œ uds votant. L' é galit é est consid é r é e comme l'adoption du bloc de donn é es. Ce m é canisme de consensus Pos consomme un temps r. Dans le temps r, les structures non identiques é cart é es peuvent é tre soumises à un nouvel audit par les comptes des nœ uds l é gers, c'est ce qu'on appelle le troisi è me audit. Si plus de la moiti é des comptes du nœud de lumi è re approuvent cette action, puis il sera finalement ajout é à la structure finale. Ce travail est effectu é par le compte du nœud l é ger en association directe avec la banque centrale. Il s'agit d'un compl é ment à la structure finale. Enfin, la banque centrale confirme la r é vision finale et l'ajoute à la carte finale de la structure, qui est diffus é e à l'ensemble du r é seau. Les nœuds complets stockent eux-m ê mes la structure finale comme base pour le cycle suivant. La fin du temps r (et la fin de R, la fin du cycle) n'est d é clar é e que lorsque la banque centrale a publi é la carte finale de l'arborescence spatiale et que tous les comptes de nœuds complets ont diffus é qu'ils ont t é l é charg é la derni è re carte de structure.

La Banque centrale é met des r é compenses dans une structure finale, qui comprend des r é compenses à la plate-forme Cyber (c'est- à

-dire des récompenses pour le partage de données internes sur ses serveurs). Une deuxième récompense d'audit (pour éclairer les comptes de nœuds). La récompense de collation pour les comptes de nœuds complets. Ainsi que des récompenses pour des interactions spéciales dans la structure finale où le serveur de la plateforme fournit des données qui peuvent être vérifiées, c'est-à-dire des récompenses rétroactives pour les sujets autorisés. Enfin, des récompenses sont émises pour le comportement sous-jacent (il semble que ces données seront très volumineuses, mais la banque centrale a suffisamment de temps - le temps d'un cycle cybernétique - pour tout traiter. Et il a la centralisation, peu importe la qualité de l'équipement utilisé. (Il est même possible d'utiliser la coordination arithmétique pour coordonner l'arithmétique dans la communauté). Ces récompenses pourraient être stockées dans les serveurs de la banque centrale puis déboursées en une somme forfaitaire lorsque la chaîne commerciale est libre, ou simplement un accord de compte de la banque centrale pourrait être signé avec le compte Cyberfang. Les récompenses gagnées seront stockées à la banque centrale sous forme de dépôts à vue. Il est possible d'y accéder à tout moment. La tension sur la chaîne de transaction peut être réduite. L'arbre de structure final est remis au bureau des statistiques et traité statistiquement, et les résultats de diverses données telles que l'état de l'internet sur une période donnée sont finalement publiés à l'ensemble de la communauté (comme c'est le cas pour la publication des indicateurs économiques).

5. un cycle se termine et un nouveau cycle commence ; notez ici qu'il est possible qu'à la fin d'un cycle, l'arbre de l'espace réseau ne soit pas nécessairement exact à 100%. Mais comme le comportement du réseau dans les cycles ultérieurs sera basé sur la structure existante du cyberspace, il ne manquera pas de combler lentement les parties manquantes. La partie supplémentaire, par rapport à la structure réelle, se trouve au bord de la structure car les mauvais sont toujours en minorité. Souvent, ils ne seront identifiés qu'une ou deux fois, et ils seront alors considérés comme des données inexactes.

4.2.2 Finition des ateliers et incitations à l'audit

Toutes les récompenses de l'Arbre Spatial sont payées à partir du compte de robinet (la banque centrale), et les "réseaux" de la banque

centrale proviennent des taxes de la chaîne d'échange et des cybercoins virtuels émis par la macro-régulation institutionnelle.

Le premier est une récompense pour l'emballage parmi les ateliers ordinaires. Puisque la base de la structure est un enregistrement structurel des actes qui ont un compte Cybershop. Par conséquent, si un acte n'est pas associé à un autre compte Cybershop. C'est-à-dire qu'aucun autre compte Cybershop n'a également enregistré cet acte. Il est alors considéré comme un "acte interactif unique", c'est-à-dire un bloc orphelin absolu. Aucune récompense ne sera accordée. Pendant le temps t du transfert de l'atelier normal à l'atelier relais, une prime est délivrée pour les paquets transférés.

Récompense pour le rangement général de l'atelier.

La règle de récompense est une fonction linéaire de $h = kx + a$, c'est-à-dire que plus il y a de données, plus il y a de récompenses. Où a est le supplément de récompense de base, k est la base de récompense pour chaque bloc et x est le nombre de blocs (x est supérieur ou égal à deux). a peut être positif ou négatif. Ajustement du compte du robinet d'alimentation en eau. Un tel mécanisme de récompense signifie que chaque fois qu'un commentaire est fait dans le cyberspace public et que quelqu'un y répond, l'auteur de l'action reçoit une récompense si cette interaction est enregistrée par un autre compte CyberFang au même moment, et l'émetteur de l'action reçoit également une récompense (qui est mise en dernier).

Deuxième moment, l'atelier relais pour lequel les auditeurs sont récompensés.

La valeur totale des récompenses impliquées par un paquet est g_x . Pour chaque évaluateur confirmant la structure dans le deuxième examen, on obtient $g_x = kb$, k étant la base de récompense et b la somme du nombre de confirmations de cette structure de bloc dans le deuxième examen. C'est-à-dire le nombre de fois où le comportement est observé par différents comptes de nœuds lumineux. Puisque chaque compte de nœud lumineux n'est confirmé qu'une seule fois pour un comportement à la fois lors de la révision. Par conséquent, b est le nombre de comptes de nœuds lumineux qui étaient concernés par ce comportement. Ainsi, son sens est à la fois la somme du nombre d'audits d'une donnée au sein de la boutique relais. C'est aussi le nombre de comptes de nœuds lumineux dans l'atelier de relais qui ont observé ce

paquet au temps R. Le deuxième examen est réglé chaque fois R-r (chaque examinateur reçoit une prime de $g_x = kb$). Et différentes parties structurelles. Tout d'abord, les structures qui sont approuvées par plus de la moitié doivent être sélectionnées par le mécanisme Pos des comptes du nœud complet. Ce nombre est ensuite compté par le nombre de confirmations examinées lors du deuxième examen. Supposons que le mécanisme Pos transmette un paquet que plus de la moitié des nœuds complets possèdent. Et ce paquet fait l'objet d'un accusé de réception 126 fois lors du deuxième examen. Les 126 auditeurs reçoivent alors une récompense de 126 000. Il n'y a pas de récompense pour la partie rejetée. Cela signifie que l'examineur final reçoit une récompense de $G_x = g_x + g'$. Cela signifie que plus il y a de personnes qui confirment l'exactitude d'un bloc, plus la récompense qu'il peut offrir à tous les récepteurs concernés est élevée. De même, le compte de nœud complet obtient plus de récompenses.

La seconde consiste à récompenser le nœud complet de la chaîne de relais.

La valeur totale de la récompense est la somme des audits de récompense pour le nombre de blocs de données pour toutes les structures ajoutées au temps R. Supposons que la valeur totale de la récompense pour le deuxième examen d'un bloc de données soit g_x , et que la valeur totale de la récompense pour toutes les structures d'un compte de nœud complet soit G. Ensuite, les mêmes structures rendent chaque compte de nœud complet lisible à la récompense pour le bloc de données correspondant au moment R. Soit la valeur totale des récompenses pour les blocs de données évalués par vote Pos qui ne sont pas des structures identiques $g' \times g_x = kc_x$ et c_x le nombre total d'accusés de réception, qui est la moyenne du nombre d'examens parmi toutes les propositions avec ce bloc de données, avec l'expression $c_x = (c_1 + c_2 + \dots + c_n)/n$, par exemple, les comptes de nœuds complets A, B et C ont cette structure. Et ce bloc de données est finalement voté pour être confirmé. Ensuite, son nombre d'avis est la moyenne du nombre d'avis de chaque compte de noeud complet avec cette structure. Si un compte de nœud complet n'a pas fait l'objet d'un vote sur ce bloc, alors il ne reçoit pas ce bloc. alors il ne reçoit pas la récompense pour ce bloc.

La valeur finale de la récompense reçue par un compte de nœud complet = la valeur de la récompense du même bloc de données structurelles sur lequel tous les comptes sont d'accord + la valeur de la ré

compense du bloc de données présent dans leur propre proposition et adopté. C'est-à-dire, $G = g_1 + g_2 + \dots + g_x$

Dont.

La valeur de la récompense du même bloc de données structurel accepté par tous les comptes = la somme de chaque bloc structurel identique, c'est-à-dire $g_1 + g_2 + g_3 + \dots + g_x$, et la somme de chaque bloc de données = la somme de la base de récompense de l'audit * confirmations de l'audit, c'est-à-dire $g_x = kb$.

nombre total de confirmations d'audit = nombre total de confirmations d'audit pour tous les comptes de nœuds légers = nombre de tous les comptes de nœuds légers qui ont suivi les données.

Valeur de la récompense des blocs de données individuels dans la propre proposition qui ont et ont passé l'élection = base des récompenses de l'examen * somme des autres examens avec cette structure enregistrées dans différentes propositions. c'est-à-dire $g'_x = k(c_1 + c_2 + \dots + c_n)/n$; valeur totale des récompenses pour les blocs de données de la proposition propre qui ont et ont passé l'élection = $g'_1 + g'_2 + g'_3 + \dots + g'_x$

Enfin, il y a une récompense pour la troisième révision, et comme aucun compte de nœud complet ne participe à la troisième révision, il s'agit d'une révision supplémentaire des comptes de nœuds légers. Il suffit donc que le compte de robinetterie donne une valeur j , qui est divisée de manière égale entre chaque compte impliqué dans la révision. Récompense pour la troisième révision par compte et par structure de données = j/n ; valeur totale de la récompense reçue par chaque compte normal pour la troisième révision = $j_1/n + j_2/n + j_3/n + \dots + j_x/n$

En outre, pour les blocs qui sont examinés pour des questions, le compte qui a examiné la question recevra une prime proportionnelle au nombre de blocs en question.

Il faut également une fonction qui indique combien de lectures, d'applications et de vues différentes sont considérées comme des interactions de commentaires (toutes regroupées dans un bloc, par exemple 10 000 lectures équivalent à une seule interaction). Les données dans le bloc d'enregistrement sont de 40 000 lectures, donc la personne ayant l'action de téléchargement de la vidéo est récompensée par 4 fois le nombre d'interactions uniques, tout comme l'examineur qui examine ces données. Cette formule peut être mise en place de mani

est flexible pour différentes politiques de modulation et différentes cyber plates-formes, c'est pourquoi la formule n'est pas donnée ici.

Enfin, il y a l'analyse de la carte finale de la structure telle chargée et l'émission d'une récompense pour chaque acteur. Le montant de sa récompense est comparable à celui de la récompense de la revue. L'émetteur de l'acte obtient trois fois la récompense k. C'est-à-dire que la loi passe par trois révisions. Notez ici que les récompenses pour les actes ne sont délivrées que sur la base de la structure finale. Les propositions pour d'autres structures à l'échelle du nœud sont considérées comme des structures sœurs, et les structures sœurs ont nécessairement les mêmes parties de la structure finale qui émettent des récompenses au compte à l'échelle du nœud. Dans le cas de l'émetteur et de l'examineur de comportements, il peut emballer et émettre des comportements qui ne sont pas dans la structure finale mais seulement dans la structure de la fratrie, et alors il ne reçoit pas de récompense.

L'émission de récompenses comportementales pour la structure finale doit être analysée pendant un certain temps avant d'être mise pour obtenir le compte Cyber Place correspondant au conditionneur du niveau le plus bas de données comportementales. Cela tient compte de la capacité de traitement des données du compte de robinetterie. Mais le compte de robinetterie n'a généralement rien à faire. Il a assez de T+R pour débourser sur les récompenses. Il est également possible de stocker des récompenses qui seront émises ensemble. Si cela entraîne une congestion dans le calcul du déboursement. D'autres nœuds centraux seraient alors nécessaires pour apporter leur aide. Ou la coordination à distance des capacités de traitement des données. Ainsi que l'augmentation du temps T,R pour désempêcher le calcul de la récompense.

Les récompenses ci-dessus sont émises par le compte de robinetterie respectivement à l'instant t dans l'atelier normal, à l'instant R-r dans l'atelier relais et au point d'instant r dans l'atelier relais. Les trois libérations de récompense sont traitées comme des transferts du compte de robinetterie vers le compte correspondant. Toutes sont enregistrées séparément dans la chaîne de transactions à des moments différents. Comme il peut arriver qu'une grande quantité d'argent soit transférée du compte du robinet à chaque compte en tant que récompense à un moment donné, cela provoque une congestion dans la chaîne de transaction. Il est possible de ralentir le moment du paiement des récompenses lorsque la chaîne est encombrée. Cela pourrait être

enregistré dans le compte de robinet d'abord, et sur une période de temps, plusieurs des mes récompenses pourraient être combinées et payées en une fois pendant les périodes de gratuité. Il est également possible pour le compte du robinet de conclure un accord avec un autre compte pour ouvrir un compte, de sorte que les récompenses sont traitées comme un dépôt à vue stocké à la banque centrale. Les transferts sont ensuite effectués chaque fois que nécessaire.

Avantage de l'emballage On constate que lors de l'emballage dans un atelier normal, si l'acte est envoyé par soi-même, surtout s'il s'agit d'une réponse envoyée à quelqu'un d'autre, le client est capable de l'enregistrer avant qu'il ne soit envoyé par lui-même. Ainsi, le compte du cybershop enregistre les actions envoyées par son propre sujet du cybershop avec le processus d'emballage et de finition toujours plus rapide que l'intégration des autres, ce qui est un avantage d'auto-envoi qu'il peut motiver les gens à répondre eux-mêmes aux actions liées à l'emballage.

4.2.3 Bloc et structure de l'arbre spatial

Le **contenu du bloc de l'arbre spatial** La structure de la relation de désir de l'arbre spatial est basée sur l'arborescence. Sur la base de la structure arborescente, il est possible de prendre un dépliage de la structure arborescente pour former une topologie discrète et ainsi utiliser cette structure pour aller au-delà de la structure du cyberespace. Il est également possible de constituer une structure de parcours linéaire structurée dans le cyberespace pour examiner le développement d'une partie du cyber-sujet. Mais ils sont tous basés sur une structure arborescente au centre. Par conséquent, pour la description de l'arbre spatial du cyberespace, nous prenons la structure arborescente comme objet principal de la description. Ou plutôt, la structure arborescente est utilisée comme point de départ logique pour discuter d'autres structures. L'arbre spatial du CyberPalace est en fait une externalisation de l'arborescence de l'ensemble de l'espace réseau (y compris la propre chaîne de transactions du CyberPalace). Elle intègre les relations de désir symbolique entre les cyber-sujets. En même temps, la structure du réseau, la structure de stockage des données de l'ordinateur, est également une

structure arborescente basée sur celle-ci (qui est la concrétisation des axiomes du cyberspace).

Enregistrement des comportements Afin d'organiser la structure du cyberspace, il est nécessaire de déterminer les comportements enregistrés dans le cyberspace. Les comportements se distinguent comme suit.

1. le désir non symbolique, comportement de communication en ligne non enregistré ; ce type de comportement se produit dans des applications d'espace privé (par exemple WeChat, etc.), il n'est pas considéré comme un désir symbolique car il est lié à la vie réelle et les gens utilisent ces chats comme un moyen de communication interpersonnelle. Elle n'entre pas dans le cadre des études cyberspatiales et ne sera donc pas enregistrée. Et pour protéger la vie privée, il est également interdit d'enregistrer ces comportements.

2. un comportement qui n'interagit qu'avec la cyberplateforme. Ce comportement est plus complexe et se divise en plusieurs cas : (1) Comportement dans les jeux en ligne : selon l'analyse précedente, les jeux en ligne sont sans aucun doute des désirs symboliques. Cependant, comme les comportements spécifiques au sein du jeu en ligne sont déjà marqués par les jetons du jeu en ligne, il est seulement nécessaire d'enregistrer le taux de change entre les jetons et les cybercoins dans le jeu en ligne (lorsque le plan de remplissage du cyberspace est terminé, les cybercoins peuvent être utilisés directement comme monnaie du jeu en ligne). En même temps, on peut être prêt à dé penser de l'argent réaliste pour acheter des biens virtuels symboliques dans le jeu en ligne, qu'on marque simultanément avec de la monnaie fiduciaire pour des désirs symboliques. Ainsi, aucun enregistrement n'est nécessaire. Il est pertinent pour le monde réel et il suffit de vérifier les états financiers des différents jeux en ligne pour le savoir. Mais on pourrait penser que le désir symbolique dans les jeux en ligne affecterait le cyberspace. Mais ce point est en fait une préoccupation superflue, car le désir symbolique doit lui aussi s'exprimer à l'aide des commentaires et du comportement des cercles dans le cyberspace. Soit ça, soit il réagit à la réalité. Dans le premier cas, cela se reflète déjà dans notre enregistrement du comportement dans le cyberspace ; dans le second cas, sa réaction à

la réalité transforme le désir symbolique en désir réel, et n'a donc pas besoin d'être enregistré. Il facilite le développement de l'industrie de la réalité (qui, bien que consomérisme, est impossible à supprimer complètement, et sous le contrôle du réseau, ce désir symbolique atteindra un équilibre sans devenir trop important, ce qui est l'effet de la régulation du réseau). Il n'est donc pas nécessaire d'enregistrer les différentes actions des personnes jouant à des jeux en ligne. (2) Jeux autonomes et indépendants : les jeux autonomes n'cessitent généralement une démarche initiale pour être achetés, et il n'existe pas de relation cybernétique entre les comportements des jeux autonomes. Il n'est donc pas nécessaire de les enregistrer. Même si le jeu autonome forme un désir symbolique. Ensuite, il se transforme en un désir consumérisme réalistique ou forme un cyber cercle pour l'exprimer dans le cyberspace. (3) Enregistrements du nombre d'applications et de vues des vidéos, articles et œuvres d'art. Il y a une distinction à faire ici : tout d'abord, certaines plateformes cybernétiques enregistrent le nombre de likes même dans les serveurs de la plateforme comme un seul chiffre. Ensuite, cette interaction ne peut être fournie que par les données ouvertes de la plate-forme cybernétique pour fournir un désir global sur un sujet cybernétique. Par exemple, un cyber-blogueur met en ligne une vidéo. La vidéo compte 10 000 vues. Si la cyberplateforme, en tant que compte de nœud complet, est disponible à publier ces données dans le cadre d'un accord réaliste, il peut alors les utiliser comme un désir symbolique obtenu par ce cyber-auteur. Inclure dans la structure de l'atelier relais le nom du cyber-sujet par rapport à la cyber-plateforme. Par exemple, enregistrez le nombre de ses lectures vidéo 10000. Ensuite, mettez-le dans la structure au moyen de la fonction de conversion de lecture. La récompense est ensuite calculée dans la comptabilité de la structure finale en utilisant le "comportement multi-interaction" converti. Si la cyber plate-forme n'est pas disponible à divulguer ces données. Alors aucun des deux camps ne sera récompensé. Le scénario probable est que pour le cyberblogueur individuel, il passera probablement à une plateforme qui a signé un contrat avec la banque centrale pour divulguer les données du serveur afin de télécharger des vidéos. En revanche, pour le cyber individu, si la cyber plateforme ne rend pas ces données publiques. Ensuite, il n'y a pas de comportement pour soutenir l'enregistrement des lectures et des goûts. Alors il ne constituera pas une condition pour être enregistré. Il ne sera donc pas enregistré. En d'autres termes. Pour les goûts qui ne sont enregistrés qu'en quantité. Les goûts d'un Saipo individuel ne seront pas enregistrés.

é s. En effet, elle ne constitue qu'une interaction entre l'individu et la plateforme, et cette dernière est enregistrée immédiatement dans le code. Il ne s'agit pas d'une interaction entre des cyborgs individuels. Il ne sera donc pas enregistré. Cela signifie également que le nombre de likes, de vues et de pages consultées d'un cyber individu sans soutien comportemental ne constitue que la base sur laquelle la banque centrale peut accorder des récompenses aux cyber autoéditeurs pour le téléchargement de vidéos, en s'appuyant sur la volonté de la plateforme de disposer publiquement des données de cet utilisateur pour le soutenir désormais. Dans cette loi, les seules personnes qui reçoivent des récompenses sont le cyberéditeur ayant le droit de produire la vidéo et la cyber-plateforme, tandis que les cyber-utilisateurs individuels ne peuvent pas recevoir de récompenses s'ils ne font qu'aimer la vidéo.

Un autre scénario consiste à enregistrer les goûts et les opinions de l'utilisateur. Toutefois, il est possible que l'utilisateur n'ait pas accès à ces informations à partir de la page web (le client ne peut pas les obtenir en analysant la page web). Cette situation repose donc davantage sur la publication active de la plateforme. Cela peut impliquer le respect de la vie privée commerciale de la plateforme en ligne par rapport à la vie privée des cyborgs individuels. Cela nécessite la technologie de l'informatique privée. Dans le cas d'une technologie informatique de protection de la vie privée, les "likes" d'un cyberutilisateur individuel seront enregistrés dans la structure arborescente du cyberespace en raison de la différenciation des utilisateurs, et seront donc récompensés pour chaque "like". L'autoéditeur correspondant et la cyberplateforme seront également récompensés, mais uniquement si le serveur publie les données et donne la possibilité au compte du cyberespace d'y accéder (c'est-à-dire en en faisant une page web ou en fournissant un port de serveur qui indique directement ce comportement), de sorte que le compte du nœud lumineux puisse être audité.

En bref, les récompenses correspondantes accordées directement par le compte de robinetterie au cyber-autoéditeur sont basées sur la valeur totale des lectures et des commentaires identifiables. Celle de la cyber plate-forme, en revanche, est munie par la banque centrale par l'intermédiaire du cyber sujet dont elle a publiées les données en relation avec elle. Cela signifie que certains autoéditeurs sont payés par l'État. Pour les cyber plateformes, l'ouverture des données permettra également à leurs hôtes de gagner plus de revenus et d'inciter davantage d'hôtes à venir sur leur plateforme pour publier leurs travaux. Ils recevront

également plus de revenus de l'État. Cela inciterait les cyber plates-formes à partager les données de leurs serveurs. Ainsi que les auto-éditeurs pour créer un art plus vertueux.

3) "Comportement à interaction unique" - Il s'agit du comportement dans le cyberspace où il n'y a qu'un seul sujet non saboteur. Par exemple, si vous publiez un message sur votre propre profil public (par exemple Weibo) et que personne ne le commente ou ne l'aime. À ce stade, vous constituez une seule interaction avec votre propre page d'accueil (en tant que cyber-éditeur). Pour protéger votre vie privée, vous pouvez choisir de rendre la page privée ou de désactiver le client, mais bien sûr, vous ne pouvez pas être récompensé pour cette action. En effet, le client n'enregistre que le nombre d'actions et non le contenu, et n'associe pas le cyber sujet au compte du cyber lieu. Par conséquent, il sera placé dans l'atelier normal comme une interaction unique. Mais le commentaire, s'il n'y a plus d'interactions, finira par devenir un bloc orphelin et sera écarté par l'atelier général. Et aucune récompense n'est donnée.

4) "Comportement multi-interaction" : comportement supérieur ou égal à trois autres cyber-sujets (à l'exclusion des cyber-plateformes) interagissant entre eux. S'il existe ou non une page d'autorédition Cyber (c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de commenter sous une page d'autorédition particulière, ce qui est essentiel pour déterminer le cercle Cyber à l'avenir).

5. les actions de cyber-autorédition - télécargements, posts, live streaming, etc. seront enregistrées. Ceci est marqué comme une "interaction unique spéciale". L'adresse web marquée comme une "interaction unique" spéciale est la page d'accueil de l'autoréiteur (c'est-à-dire la page d'accueil générée après le téléchargement du contenu). L'"interaction unique" spéciale évite le premier atelier normal qui rejette l'"interaction unique" et se rend à l'atelier relais, où elle attend de voir si le serveur rend les données publiques. S'il y a des commentaires, mais pas de données publiques, alors le commentaire est enregistré et traité comme un commentaire unique ; s'il y a des commentaires et des données de serveur, alors le nombre de vues, de "likes" et de "plays" est converti en "multi-interaction" correspondante par la fonction de rachat en échange d'une récompense. Si aucune n'est disponible, elles sont

traités comme des "interactions uniques" et seront écartées au moment du nœud R.

Notez que l'acte de Cyber Self doit être authentifié par le nom réel comme un compte externe spécial de Cyber Self. En effet, Cyber Place n'associe pas les comptes ordinaires aux Cyber Sujets, et les récompenses pour les actes sont délivrées sur les Cyber comptes qui sont packagés avec les actes (il est parfaitement possible que d'autres comptes Cyber Place soient packagés, sauf que vous avez l'avantage d'être vous-même packagé). Mais l'attribution de récompenses au cyber-auto-éditeur est différente. En effet, les téléchargements de cyber-auto-publication qu'il enregistre ont une spécificité multi-acte, et cette spécificité multi-acte signifie qu'un téléchargement est traité comme plusieurs actes cyberspatiaux (différentes fonctions de conversion impliquent différentes valeurs). Par conséquent, il est une ressource rare pour les ateliers ordinaires. Sans authentication du nom réel, le compte du cyberspace est lié à l'acte de téléchargement par des moyens réalisistes. Il est alors probable qu'il n'y ait aucune garantie que la récompense soit distribuée de manière réaliste au créateur et que tout le monde dans l'atelier ordinaire se fasse concurrence pour emballer les téléchargements auto-publiés. D'autre part, en raison de la nature spécifique des téléchargements auto-publiés, le compte Cybershop correspondant ne peut pas être obtenu par vérification par d'autres comptes (c'est-à-dire qu'il n'est pas possible d'identifier quel compte Cybershop est l'auteur de cet acte). Par conséquent, l'acte de téléchargement par les auto-éditeurs doit être soumis à une vérification du nom réel en association avec le compte de l'auto-éditeur. Cela permet de s'assurer que les récompenses ne sont pas transmises à d'autres comptes Cyberworks pour être volées. Et il empêche les attaques de triche (c'est-à-dire les attaques qui désignent toutes vos actions en téléchargements afin que vous puissiez tricher pour obtenir plus de récompenses).

6. détermination du comportement du cercle cyberspatial : si le comportement d'un cyberindividu est uniquement lié à d'autres cyberindividus et commenté sous une page au sein d'une plateforme cyberspatiale, mais sans le comportement de téléchargement de l'auto-éditeur (c'est-à-dire sans commentaire sur la page d'accueil de l'auto-éditeur), puis que cette relation atteint un certain nombre et qu'il y a du "black talk" (tout le contenu n'est pas enregistré, seul le black talk fixe est enregistré), alors il est jugé comme un cercle cyberspatial ; mais s'il est

comment est sous la page d'accueil de l'auto-éditeur, alors il est considéré comme le cercle de l'auto-éditeur. Toutefois, si l'interaction est commentée sur la page principale, elle est considérée comme le cercle du sujet. Il s'agit uniquement d'une distinction dans la perspective du cyberespace. C'est une distinction qui est faite dans l'analyse des statistiques finales du cyberespace. Il s'agit d'une distinction faite dans l'analyse des statistiques finales du cyberespace, qui sont basées sur un certain niveau de remplissage du cyberespace et qui ajoutent l'analyse des "mots noirs".

7. détermination des cyberindividus : le client du cyberespace ne ferme pas les cyberindividus et les comptes du cyberespace, à moins qu'ils ne soient activement associés dans le monde réel.

En bref, dans le dossier comportemental, le client n'a qu'à distinguer deux types de comportement : 1. le contenu téléchargé du sujet auto-édité ; ce qu'il transmet est généralement constitué de vidéos, d'articles, d'audio, d'images ; une fois marqué comme "comportement spécial à interaction unique" ; 2. le comportement avec seulement une petite quantité de texte : commentaires, réponses, "comportement à interaction multiple". "interaction unique" qui est associé à un seul cyber-éditeur ; 4. le nombre de lectures et de vues d'une vidéo, d'un article, etc. sans identification de compte. (avec le support du serveur, le nombre de likes et de plays des sous-comptes, non enregistrés par le client)

Contenu interne de la structure de blocs (ébauche, avec une meilleure façon d'enregistrer le comportement à l'avenir) Comme la partie arborescente spatiale de Cyber Place est un type de structure non linéaire. Par conséquent, afin de satisfaire un développement linéaire et stable (c'est-à-dire le deuxième axiome), il est nécessaire de considérer toute structure comme un sous-ensemble d'un ensemble dans chaque section. C'est-à-dire qu'il existe un "emballage" qui traite la structure comme un bloc et l'identifie ainsi comme faisant partie d'une chaîne. Ainsi, à chaque emballage, il est traité comme un tout. Dans le même temps, une nouvelle structure de blocs est créée. Et le contenu des données correspondantes est rempli.

L'enregistrement d'une seule interaction avec un client est la forme la plus

élementaire de bloc formé par Cyber Place. Le bloc contient les éléments suivants.

Bloquer l'adresse du compte CyberFang du packer : notez que l'adresse du compte du packer est enregistrée ici. Pas l'adresse du compte CyberFang correspondant de l'acteur.

Version : La version de la règle pour laquelle l'enregistrement correspond au comportement du réseau Cyber Place qui enregistre.

Attributs du comportement : permet de distinguer s'il s'agit d'une "interaction unique spécifique" (la distinction entre "interaction multiple" ou "interaction unique" peut être obtenue directement à partir de l'adresse d'intégration).

URL : l'adresse web (nom de domaine ou IP) à laquelle se rapporte l'acte.

Nom du sujet impliqué dans l'acte : le nom du sujet impliqué dans l'acte ; obtenu en analysant la page web. Si la page web ne peut pas être analysée, le serveur crypte le code web. Si la page n'est pas analysée, le serveur crypte le code de la page, puis la page est analysée (directement par l'analyse de l'écran présent, avec intelligence artificielle, ce qui, bien sûr, n'écrit une plus grande consommation du client et un support technique). Une "transaction unique" ne concerne qu'un seul commentaire d'un seul sujet métatique et un seul compte. Le "multi-crossing" implique un commentaire original, une réponse et un auteur. En d'autres termes, une transaction unique implique 2 sujets ; une transaction multiple implique plus de 2 sujets.

Intégrer les chaînes d'adresses : combiner les noms avec le contenu des URL et donner une valeur numérique d'une manière centrée sur le comportement. Former une structure. Par exemple, un nom de domaine représente le nom d'un sujet d'autorisation. Le format est le suivant.

n (nonce du packer pour l'acte) - URL de l'autorisateur - nom de l'autorisateur - nom du sujet auquel le commentaire a été répondu - nom du sujet de la réponse - URL de la plate-forme ; (si l'une des structures ci-dessus est manquante, écrire 0 à la place)

Par exemple, si un commentaire avec un nonce de 2 dans le compte Cyber Place emballé dans le nom de domaine : <https://weibo.com/u/1998462073> répond à un autre commentaire, le format sera le suivant

2-1998462073-Lecteurs Qian Jindo-J'aime l'Ether-J'aime le métavers-weibo.com:

Cela signifie que le commentaire avec l'acte nonce de 2 se trouve sous la page du blogueur auto-édition Readers Qian Jindo avec l'URL de cyber-auto-édition de 1998462073, et le sujet nommé ! love the meta-universe répond à l'acte du sujet ! love the ethereum, et ils appartiennent conjointement à la plate-forme weibo.com.

Des interactions particulières intéressent la chaîne d'adresses : 0-n - URL d'auto-publication - nom d'auto-publication - nom du sujet du commentaire auquel on répond - nom du sujet du commentaire auquel on répond - URL de la plate-forme ; c'est-à-dire une marque "0" de plus dans l'en-tête du lien.

Résumé comportemental : un résumé du contenu du commentaire crypté avec une clé privée (des techniques de calcul de la confidentialité peuvent être ajoutées) ; utilisé pour extraire ultérieurement les "mots obscurs" du commentaire.

Heure : l'heure à laquelle l'acte a eu lieu (basée sur l'heure de l'emballage aussi).

Nonce1 : la valeur de la séquence donnée par le client pour cette ligne, 2 dans l'exemple ci-dessus.

Espace de données1 : un espace permettant aux comptes ordinaires de l'atelier général d'écrire des données.

Espace contractuel : un espace contractuel pour l'enregistrement des données, pour l'enregistrement futur des "mots noirs" dans les commentaires, pour le filtrage des éléments symboliques dans les images, dans les vidéos et pour le stockage temporaire des calculs de

confidentialité : il fournit à la machine virtuelle CyberFang la capacité d'écrire certaines données via le client afin de les emballer dans des blocs (à étudier).

Les blocs générés du côté client sont ce que nous appelons le premier bloc ou le bloc inférieur. Le bloc sous-jacent est crypté avec une signature électronique du compte général et diffusé à l'atelier général. Une mission comportementale est réalisée. Comme vous pouvez le voir, un bloc ordinaire contient déjà une "chaîne" de comportements connexes, c'est-à-dire une structure en chaîne du type "n - URL du média personnel - nom du média personnel - nom du sujet de la réponse - nom du sujet de la réponse - URL de la plate-forme", qui agit comme le "gène" de l'ensemble... La structure de la chaîne est considérée comme les "gènes" de l'ensemble du cyberspace. Appelez ça la chaîne sous-jacente. Le bloc sous-jacent regroupe ses gènes dans une structure de bloc, qui est diffusé à l'atelier général pour assemblage. Il est réassemblé par la comptabilité générale dans l'atelier général pour former un nouveau bloc de données, appelé bloc relais, qui a le contenu suivant.

Adresse du compte : l'adresse du compte Cyber Place pour les emballeurs de l'atelier général.

Nonce2 : c'est la valeur nonce du compte de montage dans l'atelier général, qui est utilisée pour enregistrer l'ordre des comptes de montage dans l'atelier général. Cela signifie qu'après l'assemblage dans l'atelier général, les structures liées sont à nouveau formées en un bloc.

Intégration de la structure de la chaîne sous-jacente : la chaîne sous-jacente de blocs est traitée dans la structure de table liée d'une base de données, qui contient une section de données avec un pointeur indiquant l'lement suivant dans la liste. Celui-ci forme alors une arborescence basée sur le comportement des données qui lui sont associées en interne. Ainsi, plus le corps cybernétique est avancé, plus la racine de l'arbre est constituée en hauteur. En général, la plate-forme

cybernétique fait office de racine de l'arbre ; les commentaires cybernétiques auto-publiés, auxquels on répond beaucoup, font office de nœuds intermédiaires ; les commentaires avec une seule réponse, de nœuds feuilles. Notez que le bloc du bas doit en fait contenir au moins deux réponses, et trois cyber sujets (au moins un auteur, deux cyber individus répondant, à l'exception des très chargements d'auteurs qui n'ont pas encore été identifiés).

Adresse des interactions spéciales : Les interactions spéciales sont des vidéos, des articles et des images téléchargées, elles ne sont pas encore converties en commentaires dans l'atelier normal par la fonction de conversion. Elle est toujours traitée comme une "interaction unique" ou une "interaction multiple" normale. Cependant, les blocs impliqués dans l'emballage de ce comportement sont marqués d'un "0" afin de s'assurer qu'ils sont traités dans l'atelier relais. Dans ce cas, la migration se fait selon l'arborescence.

Time : Un horodatage de la date à laquelle l'emballage a réussi.

Espace de données2 : Un espace où d'autres comptes peuvent écrire des données.

L'atelier normal dépose les blocs dans l'atelier relais entre les temps d'expérience T, quel que soit le résultat de l'interaction, selon les règles (cf. ci-dessus). L'atelier relais n'a besoin que d'ajouter les structures déjà traitées à l'état actuel de la structure car il dispose d'un compte de nœud complet qui a déjà une structure de réseau complète. Les données qu'il doit traiter sont : 1) les blocs de données de l'atelier commun ; 2) les blocs orphelins qui n'ont pas été intégrés dans le temps de l'atelier commun ; 3) le contenu des données marquées d'un "0" sur le serveur de l'organisme cybernétique qui a rendu les données publiques, et si les données correspondantes sont disponibles, elles sont converties en comportement d'interaction correspondant conformément au contrat pour faciliter le calcul de la récompense et l'ajouter, ajouté à l'arbre spatial.

L'atelier relais se concentre sur l'intégration des comptes du nœud complet avec l'examen des comptes généraux. Un arbre de structure est finalement dérivé en temps R et est mis à jour et sauvegardé sur le compte du nœud complet et téléchargé vers la banque centrale. Étant donné que nous n'enregistrons que les désirs symboliques du cyberspace et le comportement associé, et non l'ensemble du cyberspace, la structure qui en résulte ne peut jamais être absolument exacte ; elle laisse une petite marge d'erreur. Et, le véritable objectif de l'arbre spatial n'est pas d'obtenir l'image la plus précise de la structure d'un arbre spatial. Sa signification la plus importante réside dans sa capacité à donner des cybercoins aux cybermen individuels et à convertir tous les désirs symboliques en activités significatives dans le monde réel. L'arborescence spatiale nous permet d'attribuer avec précision des récompenses ayant un sens dans le monde réel à un comportement en ligne, ce que fait également l'arborescence spatiale. L'obtention d'une carte précise de l'arbre spatial est un objectif très secondaire pour lui.

4.2.4 Travaux d'audit

L'arbre spatial qui permet d'obtenir une image précise de la structure est en fait une tâche secondaire pour l'ensemble du cyberspace. L'examen permet donc quelques erreurs mineures. Et l'arbre spatial Cyber Place est une observation cyclique des comportements sur le web ; les comportements sont enregistrés sur l'internet et seront revus tôt ou tard. Cela signifie également que le véritable objectif de l'examen n'est pas de savoir quels comportements sont manqués ou de dépister des comportements supplémentaires. Elle réside plutôt dans la censure du vandalisme malveillant et des cyberattaques. Par conséquent, nous sommes ici pour envisager la possibilité de diverses cyber-attaques sur le Cyber Place. Toutes les attaques dont nous parlons ici sont commises sur la chaîne sous-jacente, comme les examens par frottement. Le client est le

niveau le plus bas du mécanisme de censure, mais parce que son code est ouvert et très peu fiable. Le client ne sert donc qu'à lever le seuil de certaines attaques et ne les empêche pas vraiment. Le client est la première ligne de censure du Cyber Place qui ne protège que contre les gentlemen et non contre les méchants.

À l'exception de l'intégration dans l'atelier relais, le reste de l'arbre spatial est décentralisé, avec des signatures électroniques à chaque étape, et n'est pas vulnérable aux attaques sur les blocs. Et les attaques proviennent souvent d'une falsification de la réalité. A savoir, le balayage délibéré des commentaires. Ce type de tentative de détournement de commentaires et de réponses en échange de plus de cybercoins ou même de sabotage délibéré est connu sous le nom de "swipe attack". Dans la pratique, cela peut se faire de la manière suivante : tout d'abord, il convient d'établir une distinction entre le remplissage du cyberspace. Si les gens dans le cyberspace échangent déjà des cybercoins contre des biens virtuels ou même achètent des biens réels. On peut alors dire que le cyberspace se remplit. Les pièces virtuelles ne peuvent pas être utilisées pour beaucoup de choses (il y aura des contrôles politiques). Dans ce cas, les critiques perdent leur sens. Ou, pour le dire autrement, les revenus ne couvrent pas les dépenses. Et il n'y aurait plus personne pour le faire. Mais si quelqu'un devait délibérément détruire l'environnement cyberspatial, les intérêts de la plupart des gens seraient diminués, il s'agirait donc nécessairement du comportement d'une minorité. Ensuite, si c'est l'acte de quelques-uns et le cas d'une surabondance de cybercoins. Les actes individuels de passage en revue par des particuliers seront autorisés. Parce que cela reflète les désirs très symboliques de la personne qui passe la revue. Et le but initial de Cyber Place était de marquer de tels désirs symboliques. Par conséquent, aucun examen n'est nécessaire. Cela dé passe le cadre de ce chapitre.

Essentiellement, dans la situation d'abondance, des personnes contrôleront toujours l'opinion publique dans le cyberspace et constitueront un tel jeu métaphysique dans le réseau. Il s'agit d'une sorte

de contrôle interne. Ils n'utilisent pas la cyberplace comme un moyen de gagner des avantages, mais cherchent plutôt à contrôler l'opinion publique et à obtenir des avantages sous forme de monnaie fiduciaire ou d'accès au pouvoir réel. Le but de ce comportement n'est pas d'obtenir les récompenses prévues par le règlement du Cyberbooth. Il varie en fonction du degré de remplissage du cybercoin. Au stade où le cybercoin n'est pas encore complet, un tel comportement consiste à confondre l'observateur, le consommateur, en faisant glisser des critiques dans le but de gagner de l'argent fiduciaire (par exemple, le glissement de Taobao, l'armée de l'eau de Weibo). C'est la façon dont nous traitons les critiques de brosses maintenant, comme la façon dont Taobao traite les commandes de brosses. Il s'agit plutôt d'un problème du monde réel, et la solution fondamentale réside dans la question politique du remplissage des cyberbucks eux-mêmes dans le monde réel. Lorsque les cyberbucks se remplissent, d'une part, le secteur de la publicité peut être mandaté pour échanger des cyberbucks et leurs jetons. Le problème de l'échange d'avis pour obtenir de bons avis pourrait être fondamentalement résolu par le remplissage de cybercoins. Comme l'équivalent général de la transaction n'est plus en monnaie fiduciaire, il est inutile de passer des examens sans se connecter au client. Parce que tout le monde échange des cybercoins. Il n'y aurait aucun avantage financier à brosser un tel tableau avec des critiques positives. L'image créée des avis positifs constitue également un contrôle idéologique, c'est-à-dire un contrôle des avis des personnes. Mais ce degré de contrôle est essentiellement une manifestation du caractère métaphysique argumentatif du cyberspace. Il faut y voir un désir symbolique, et donc un état d'abondance, une situation qui relève également de la réglementation du Cyber Lieu.

Mais la clé est de savoir ce qu'il faut faire si ce comportement dé passe le cyberspace et affecte l'opinion publique dans le monde réel. Parce qu'il y aura toujours des gens coincés derrière la métaphysique, il y aura toujours des gens influencés idéologiquement et incapables de

faire la distinction entre la réalité et l'internet en même temps, ce qui entraîne une confusion extrême dans le monde réel également. Cependant, la situation d'enrichissement limite en fait, à partir d'un environnement externe, la situation dans laquelle les gens se laissent prendre dans des arguments métaphysiques et, en outre, est capable de maintenir cette tension entre la métaphysique transcendante et les actes internes de contrôle de l'opinion par l'éducation pratique (voir spécifiquement le chapitre 5). En d'autres termes, le fait de contrôler l'opinion publique peut effectivement affecter de nombreuses personnes, avec des conséquences très graves. En réponse à cela, CyberFang soutient, par le biais d'une sorte d'éducation post-transformative générale, que cette partie du débat reste uniquement dans le cyberspace, qu'elle fait partie de la régulation de CyberFang et de la régulation du désir symbolique, et qu'il n'est donc pas nécessaire de s'en occuper. Dans un cas plus extrême : que faire lorsque ce contrôle de l'opinion publique forme une autoconsistance qui a un impact sur la réalité ? Il faut alors y faire face par des moyens réalistes. Il s'agit en fait d'un conflit d'idéologies. Si le nombre de personnes est faible, la loi peut être utilisée pour le punir. Mais si une certaine idéologie influence la majorité des gens dans la réalité par le biais de l'autoréférence logique, comme les théories du complot, ou les idéologies anarchistes. Et si elle influence un grand nombre de personnes sur l'internet, qui ne peuvent pas faire la distinction entre le discours sur l'internet et la réalité, et qu'elle forme un système autoréférentiel, elle doit avoir une influence sur le monde réel. Il appartient alors au monde futur de s'organiser de manière "religieuse".

En bref, le brossage des critiques dans le cadre de la surabondance relative fondamentalement de la réglementation du cyberspace. Ce n'est que lorsque le brossage des critiques par la formation autoconsistante de l'opinion publique dépasse le cyberspace qu'il devient un véritable problème au-delà du réseau et de la réalité, un problème pour le cyberspace dans son ensemble, voire pour tout le cyberspace, y compris le monde réel. Si le monde réel est en proie au chaos, le

cyberespace ne peut qu'en souffrir. Le problème n'est pas seulement le cyberespace, mais l'ensemble du système économique et du cyberespace est attaqué, et tout pourrait s'effondrer. Mais même si c'est le cas, les sociétés futures disposent de stratégies pour y faire face dans le cadre de la réglementation du cyberespace. C'est ce que nous aborderons plus tard dans la section consacrée aux questions philosophiques et politiques liées au cyberespace. (Cette section se trouve au chapitre 5, Discours et rumeurs sur Internet, et dans la section sur le Panthéon)

C'est pourquoi, dans ce chapitre, nous ne devons considérer que le cas d'un glissement qui n'a pas encore atteint la condition de remplissage des cyberespaces, et qui n'implique pas le contrôle de l'opinion publique ou de la partie de l'opinion publique qui s'est tendue au-delà du cyberespace. C'est le cas lorsque le but du balayage est simplement d'obtenir une récompense par le biais du mécanisme de Cyberworks, ce chapitre ne traitera donc que de cette situation. Ici, il faut toutefois charger par le biais d'un compte Cyberworks ordinaire, que l'on change ou non de compte sujet (par exemple, un compte social), sinon on ne peut pas obtenir de récompense Cyberworks. Celle-ci est toutefois divisée en plusieurs cas à examiner.

(1), l'utilisation de scripts et d'autres logiciels pour brosser l'examen du contenu rapporté du commentaire de la brosse. Le contenu qui doit être audité est l'acte de se rappeler à soi-même. Mais dans la pratique, cela se produit rarement, car les grandes plateformes elles-mêmes ont des restrictions sur le comportement des commentaires en brosse de courte durée, et il est facile d'être trouvé par le processus d'audit de l'arbre spatial.

(2), l'utilisation de scripts et autres logiciels pour brosser l'examen de la lenteur de l'examen. Plus courant avec Weibo, Taobao, etc. Il s'agit d'un commerce du cyberespace qui reflète en fait les désirs symboliques du cyberespace, qui, comme mentionné ci-dessus, n'a pas besoin d'être audité en cas d'excédent. Mais dans le cas de l'absence de plénitude,

elle peut compromettre la décentralisation du cyberspace et il faut donc s'en pré munir. Et la prévention est simple, pour le balayage mécanique des critiques. Comme les gens peuvent facilement voir qu'il s'agit d'un robot glissant un commentaire, ils ne répondront pas et, petit à petit, Cyberworks y verra une interaction unique non enregistrée. Ceux qui ont reçu moins de réponses seront également rejetées dans l'atelier général. Cela nous donne un moyen d'empêcher ce type de balayage - en examinant les "interactions uniques" qui sont rejetées. En effet, la forme de contrôle la plus souple est celle de l'utilisateur de la page lui-même. Cette approche en tire parti. S'il y a trop d'"interactions uniques" rejetées sur une page, Un compte normal peut alors vérifier si le contenu provient de la même page. Si c'est le cas, la page est considérée comme ayant été examinée. Le comportement correspondant ne sera pas enregistré. De cette façon, les "interactions uniques" écartées peuvent être utilisées pour inverser le processus de recherche de la page avec le comportement de balayage. Il signale également la page afin que les personnes qui la consultent soient conscientes de la possibilité qu'elle ait été utilisée. En conséquence, les gens ne croiront pas ce qui est dit sur la page.

Le cas particulier réside dans le comportement de swiping, où les swipers se donnent des avis pour augmenter le nombre de leurs propres avis en échange de plus de récompenses. Toutefois, ce comportement n'est observé que lors de la révision, et si le même nom de compte de cybermatière réponde toujours à lui-même, alors la série de réponses sera invalidée. Elle ne sera pas enregistrée dans la structure.

Mais que se passe-t-il si la personne qui passe des avis veut déguiser l'acte non mécanique de passer des avis en changeant le nom du compte concerné et en déguisant ou en utilisant une intelligence artificielle pour passer des avis, de sorte qu'il est difficile pour les gens de le dire et qu'elle change le nom du compte et laisse un message pour ces faux avis, ou que la personne qui passe des avis elle-même change le compte pour laisser un message pour elle-même ? Tout d'abord, le coût

de ces revues de brosses est très élevé. Il se peut qu'il ne soit pas possible de joindre les deux bouts. Deuxièmement, comme personne ne peut dire qu'une telle critique est une "critique", elle crée un désir dans le réseaux et constitue un développement dans le cyberspace, qui devrait être récompensé. En d'autres termes, il est permis de le faire de temps en temps, car cela n'est pas nuisible et cela montre un désir d'espace symbolique, ce qui est la raison pour laquelle CyberFang donne des récompenses, et il devrait être récompensé pour cela. Enfin, si le nombre de changements de compte est si élevé qu'une industrie se forme, mais qu'elle n'est pas encore distinguable par des personnes elles-mêmes, alors ce comportement ne peut qu'affecter l'idéologie du cyberspace, l'environnement du cyberspace. C'est alors que la situation décrite ci-dessus va au-delà de l'influence d'Internet sur la réalité. Elle dépassera également le cadre de ce chapitre. Autrement dit, si l'impact n'est pas sérieux et positif, il n'est pas nécessaire de s'en occuper. Au lieu de cela, il montre la nature fausse de l'internet, de sorte qu'une partie de la population ne croit pas ce qui est dit sur l'internet, qu'une partie de la population pense que c'est une intelligence artificielle qui parle à l'intérieur de l'internet, et qu'elle reconnaît la fausseté de l'internet pour revenir à la vie. Mais qui voudrait déjà penser autant d'argent investi dans ce domaine ? Et encore moins en tirer de l'argent. A moins qu'il ne s'agisse d'un sabotage idéologique déjà en place. Alors, c'est le cas décrit ci-dessus. Si l'impact est sérieux et mauvais, alors il est criminalisé comme une rumeur ou un trouble de l'ordre public, et la chaîne de révision est primée. C'est le type de "cyber-terrorisme" qui est déjà en place. C'est une partie de la gestion de l'Internet qui est déjà en place et qui n'a pas besoin d'être soulignée par CyberFun. Enfin, s'il existe une logique idéologique cohérente, alors il s'agit de religion, et si c'est une secte, alors il faut la réprimer. Si c'est une religion pour le bien du peuple, alors elle sera traitée par les autorités religieuses (le Panthéon).

(3) Plusieurs comptes Cyber Place pour échanger des avis. C'est-à-dire avoir plusieurs comptes Cyber Place pour suivre vos actions en même

temps afin d'obtenir plus de récompenses. Cette situation exige des mesures réglementaires réalisées. Et ce n'est plus du ressort de l'audit interne du Cyber Place. Un compte centralisé ou un compte de robinetterie est nécessaire pour superviser les comptes Cyberworks ayant la même adresse IP dans l'image de la structure. Si des centaines de comptes CyberFang sont connectés à partir d'une seule adresse IP, il s'agit soit de minage, soit de dommages malveillants à l'environnement du réseau, qui doivent tous deux être interdits. En outre, un seul compte Cyber Place peut être demandé pour une même identité.

D'autres attaques possibles.

Comme ce chapitre est un projet pratique, il y aura donc des vulnérabilités et des attaques qui ne sont pas encore connues. Un espace est donc laissé ici pour d'autres résultats tels qu'ils sont rencontrés dans la pratique. Ce chapitre sera mis à jour.

En bref, le cyberspace considère l'audit comme un "minage" de comptes ordinaires, récompensant ceux qui contribuent à la stabilité du système du cyberspace. C'est le principe de la récompense dans l'arbre spatial CyberFang. L'audit typique consiste à examiner les parties litigieuses de la structure de compte à l'échelle du nœud. Ainsi que l'examen proactif des parties de la structure qui présentent des erreurs ou des erreurs. Cet examen proactif comprend un examen du nom du cyberorganisme, de l'URL, de l'adresse du compte cybernétique et du nonce. S'il y a des erreurs dans le nonce, par exemple, les actions de nonce en double sont supprimées. D'autres sont obtenues par la visite active du site web grâce à l'analyse des pages.

4.2.5 Clients des comptes généraux et questions de confidentialité

Le client du compte général peut également être appelé client comportemental ou client de l'arbre spatial, car il s'agit d'un logiciel qui enregistre le comportement des internautes. Le dernier travail du client du compte général est d'enregistrer, au stade de l'ouverture, les actions dans les pages web observées par le titulaire du compte général de Cyber Place lorsqu'il navigue sur le web public. Cela signifie qu'il ne distingue pas par quel compte du Cyber Lieu une action a été mise, mais seulement par quel Cyber sujet, ce qui signifie qu'il enregistre également des actions déjà mises par d'autres dans le web.

Accès multifonctionnel Le client commun étant le niveau le plus bas de la structure du CyberPalace, il est le niveau le plus bas du système de maintenance du CyberPalace. Cependant, les données du client n'existent pas dans le cyberspace centralisé, ni dans les serveurs centralisés, mais dans les ordinateurs personnels et les téléphones portables de chacun. Il est donc extrêmement facile à modifier. Malgré tout, il existe certains paramètres très côté client qui peuvent réduire considérablement la charge de travail d'audit de Cyberworks. Il est possible de relever le seuil pour certaines attaques. Par exemple, le client peut définir des paramètres très élevés pour empêcher les attaques sur les commentaires. Par exemple, les réponses répondées dans un court laps de temps ne sont pas enregistrées (voir la section sur l'audit).

Le client peut servir d'intermédiaire pour la mise en œuvre de certaines fonctions. En raison de la structure de Cyberworks, l'audit est le point central de l'arbre spatial de Cyberworks. Toutefois, comme on peut le constater, l'audit de l'arbre spatial repose entièrement sur le client lui-même qui s'exécute en arrière-plan pour accéder à la page web afin d'obtenir le code permettant de la confirmer. Cela signifie que le m

canisme d'audit est très dépendant de la technologie d'analyse syntaxique du Web. Toutefois, si un seul ensemble de technologies d'analyse syntaxique du Web est utilisé pour l'ensemble du cyberespace, il est probable que l'ensemble du cyberespace connaîtra une incompréhension due à l'uniformité de l'analyse syntaxique du Web. C'est très fatal. Par conséquent, pour l'audit de l'arbre spatial Cyberworks. Il est important de permettre la connexion de différentes technologies d'analyse syntaxique au moyen de plugins via l'interface client. Il est donc important de mettre en place différentes technologies pour l'analyse des pages Web dans le client. Le choix peut être fait par l'utilisateur du cyberespace. Il est également possible de les attribuer automatiquement en fonction des besoins de Cyberworks. Bien entendu, une analyse syntaxique de page différente donnera à Cyberworks des résultats d'audit différents et cela chargera des données comportementales différentes. Mais tout cela fait partie de la conception de Cyberworks. L'uniformité et le choix peuvent être atteints de différentes manières.

Le client fournit également une structure pour d'autres accès technologiques, comme l'utilisation de l'intelligence artificielle, de l'informatique privée et d'autres moyens technologiques pour analyser les pages web et les conditions d'utilisation du web. Notez que ces technologies ne peuvent exister dans le client qu'en tant que plug-ins techniques pour l'analyse et l'analyse des pages web, elles ne sont pas autorisées à avoir leur propre collecte du comportement de l'utilisateur, et donc ces technologies de plug-ins doivent être réglementées par la Banque centrale avant de pouvoir être utilisées. Ces technologies en fichables doivent donc être réglementées par la Banque centrale afin d'empêcher l'utilisation abusive des autorisations.

Space Tree Mobile Client Les smartphones sont sans aucun doute l'un des moyens les plus importants pour les gens d'accéder à l'internet. Contrairement aux clients miniers, le client de Space Tree convient parfaitement à une installation sur un téléphone portable car il ne

repose pas sur la puissance arithmétique. Toutefois, cela peut néanmoins faciliter l'obtention d'un accès à un téléphone portable. Cependant, dans le cas de l'État, la popularité primaire de CyberFang est telle qu'il est parfaitement possible d'implanter le client Space Tree dans les fonctions du système téléphonique. Dans le cas d'une cyberplace complète, même si l'État ne fait pas une telle demande, les sociétés commerciales implanteront inévitablement cette fonction dans le système de téléphonie mobile.

Pour le client mobile de Space Tree, il ne peut gérer que le travail normal de l'atelier pendant la semaine, pour assurer le bon fonctionnement du téléphone. Et à loisir, vous pouvez vous rendre à l'atelier de travail du relais. Bien sûr, il peut aussi être désactivé, tout cela peut être réglé par l'utilisateur.

La vie privée La vie privée est une préoccupation majeure pour le client. Nombreux sont ceux qui affirment que l'enregistrement des données des utilisateurs constitue une atteinte à la vie privée. Mais en fait, si nous analysons cela ligne par ligne, nous pouvons constater que la structure de l'arbre spatial permet d'éviter de porter atteinte à la vie privée des utilisateurs individuels.

1) L'ouverture ou non d'un client est entièrement volontaire. On peut se demander si un nouveau problème ne naît pas ici : si le client n'est pas ouvert, alors la plénitude du réseau ne sera pas atteinte ? Mais en fait, avec un réseau complet, on obtient le résultat inverse. Parce que lorsque tout le monde enregistre chaque action pour obtenir des cybercoins, lorsque tout le monde croit que le système est devenu une routine, personne ne se soucie de la "vie privée" plus profonde d'une action (parce qu'il est vrai qu'il n'y a pas non plus de violation de la vie privée personnelle, et que la plus profonde ici est vraiment une question de choix idéologique politique). C'est une chose. Ensuite, on pourrait demander s'ils ferment le client lorsqu'ils visitent un site web indescriptible particulier, ce qui créerait un biais cognitif dans le désir de l'internet pour un acte indescriptible particulier. Cette situation n'est pas non plus un problème. Tout d'abord, c'est précisément le cas qui peut être modéré avec le système Cyber

Place. Des cyberbucks supplémentaires pourraient être attribués en fonction du comportement lors de la navigation sur un site web spécifique. D'un point de vue philosophique, c'est ainsi que cela doit être. Parce que les sites web indescriptibles permettent de transformer les désirs des gens en réalité avec l'aide de ces sites. Cela devient un désir physique. Il est naturel qu'une réalité compense plus légalement soit accordée. Cependant, certains peuvent insister sur le fait que "votre modération est en soi une atteinte à la vie privée", mais cette accusation est en fait idéologique, une question de choix idéologique. Il ne s'agit pas d'une question de science du cyberspace. Il s'agit d'un choix basé sur le fait que le titulaire du compte Cyberspace croit ou non à l'idéologie qui le sous-tend. Tout comme les anarchistes accuseraient l'existence des banques d'être un mal. Pourtant, la réalité est que nous avons tous besoin d'un gouvernement pour maintenir la stabilité sociale, qui découle de la nature structurelle de la civilisation telle que réalisée par le cyberspatialisme. Et, parce qu'il y a nécessairement une idéologie derrière le Cyberspace, il n'est pas fait pour l'anarchisme à la base. Le marxisme n'est pas anarchique. La société a besoin de conseils marxistes. Il s'agit précisément d'une question de choix idéologique. Pour les personnes elles-mêmes, pensez-vous que l'existence des banques, et le fait qu'elles possèdent des informations sur votre compte bancaire, constitue une atteinte à la vie privée ? Si c'est le cas, il s'agit d'une manifestation de l'anonymat de la banque, ce qui constitue effectivement une "atteinte à la vie privée", et si ce n'est pas le cas, là encore, ce n'est pas une atteinte à la vie privée que le client enregistre ce comportement. Parce qu'il y a tellement de choses qui se passent dans le cyberspace, personne ne surveille ce que vous faites sur l'internet chaque seconde de chaque jour.

C'est pour cette raison qu'une telle abondance de cyberspace présente en fait une statistique inverse. Il s'agit de la deuxième réponse à cette question. En effet, il n'est pas rare que des personnes ferment leur client pendant qu'elles naviguent sur un site Web particulier. Alors cela

revient à ne pas être pertinent. Cela donne plutôt à l'État des données plus importantes - il identifie le niveau de confiance que les gens ont dans l'État. L'État n'a qu'à aller vérifier le nombre de pages consultées sur des sites web spécifiques, sur les statistiques du matchbooth, pour savoir à quel point les gens font confiance au gouvernement. L'État pourrait même ouvrir lui-même un tel site web pour faciliter la libération du désir symbolique en désir physique, assurant ainsi la stabilité de l'internet et de la société. Là encore, si vous considérez qu'il s'agit d'une atteinte à la vie privée, alors tous les gestionnaires de sites web peuvent être considérés comme une atteinte à la vie privée. Parce que les gens sont des animaux sociaux. La vraie vie privée n'existe que chez les autistes.

2. le client est complètement ouvert au code sous-jacent. L'arbre spatial de Cyber Place est essentiellement un mécanisme d'audit. Le code sous-jacent du client est donc totalement ouvert. Il peut même être modifié à volonté. (Toutefois, la modification arbitraire peut empêcher le client d'indiquer à l'utilisateur quelles sont les actions interdites, entraînant ainsi le bannissement du compte Cyber Place).

3. le client n'enregistre pas l'intégralité du contenu du comportement. Les commentaires ne sont enregistrés qu'un certain nombre de fois, et la petite quantité de contenu enregistré n'est utilisée que pour distinguer le comportement de balayage. Bien qu'il puisse y avoir d'autres analyses de la cybersphère à l'avenir. Cependant, il n'enregistre pas le sens complet des commentaires, mais seulement l'extraction de certains "mots noirs".

Le principe de journalisation de Spatial Tree est d'enregistrer uniquement l'environnement réseau accessible au public, et de ne pas enregistrer les actions dans les applications et les logiciels qui sont privés. En outre, les enregistrements de Spatial Tree doivent être "multi-interactions" (plus de trois fois), et vos propres expressions d'émotion ne seront pas enregistrées.

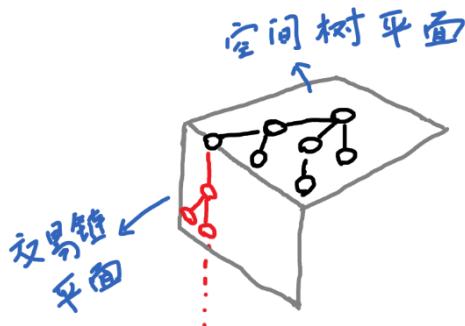
4.3 Connecter la réalité et le cyberspace

La structure principale de l'ensemble du cyberspace est l'arbre spatial, la chaîne de transactions et les comptes de robinetterie qui les relient et les régulent. En dessous de cela, il y a un certain nombre de connexions à travers l'arbre spatial vers la chaîne de transaction. Cependant, il est pratiquement impossible de relier l'arbre spatial à la chaîne de transactions dans la structure même du Cyber Place. Plus les deux systèmes d'arbres spatiaux et de chaînes de transactions sont complets, plus il est impossible de les relier l'un à l'autre. En effet, la stabilité d'un système doit être maintenue par une instabilité externe, ce qui est la première loi du cyberspace. Cependant, la création du cyberspace vient de la reconnaissance de cette impossibilité. Le cyberspace affronte ce paradoxe de front, au lieu de le fuir comme l'ont fait les précédents systèmes de blockchain. C'est ce qui rend Blockchain 3.0 si innovante par rapport au Bitcoin et à l'Ether. Ici, un compte de robinetterie doit être utilisé comme interface entre CyberFang et le monde réel. Ce compte est également le centre absolu de Cyber Place. Ici, tous les paradoxes systémiques sont dépendants de ce corps du monde extérieur instable pour leur maintien. Nous avons donc besoin de la connexion entre l'arbre spatial et la chaîne de transactions pour résoudre où le Cyber Place est vraiment paradoxal et quels sont les paradoxes qu'il est impossible de résoudre. A partir de là, nous pouvons regarder les choses en face.

Tout d'abord, nous obtenons une arborescence spatiale sur la structure des désirs symboliques dans le cyberspace. Au bas de cette structure se trouvent toutefois les cyberactions des cybersujets enregistrées par chaque compte ordinaire du cyberspace, que ce dernier reçoit en récompense sous forme de cybercoins. Les cybercoins sont alors générés sur la chaîne de transaction. Et la génération de la chaîne de transaction est construite dans le sens du monde réel. Il ne semble pas y avoir de problème ici. Cependant, il y a ici une contradiction irréconciliable. À savoir, l'arbre spatial est enregistré par le corps cybernétique du réseau, qui est le corps cybernétique. Alors que ce sont les personnes du monde réel qui se cachent derrière les comptes de Cyber Place, les creuseurs. Ils déversent tous deux leurs désirs dans la cybernétique, constituant ainsi deux structures. Cependant, ces deux désirs ne peuvent être mis sur un pied d'égalité. Cette contradiction apparaît

encore plus clairement lorsqu'on examine le bloc en détail : les données d'un bloc, qui enregistrent le comportement cybernétique du sujet cybernétique, sont enregistrées précisément parce que nous avons un compte général dans Cyberpolis. Cela signifie que le cyberspace donne une gare de transit à chaque cyber-sujet qui le rejoint (et les Indiens voyagent souvent entre eux dans ce train). C'est la mise à disposition de ce nouveau cyberspace qui permet au cyber-sujet d'enregistrer son comportement en ligne. Mais c'est là que réside le paradoxe : les actes dans cette station de transit comptent-ils comme des détails dans le cyberspace ? En d'autres termes, le compte cybernétique qui enregistre le comportement du réseau dispose d'un nouvel espace pour observer le comportement du réseau, mais le compte cybernétique constitue lui-même le comportement du réseau. C'est-à-dire que son observation elle-même rapporte des cybercoins, ce qui fait de l'observation d'un compte CyberFang un détour symbolique en soi, et cette récompense pour l'observation d'un compte CyberFang est enregistrée dans la chaîne de transactions sous la forme d'un transfert, un détour symbolique absolu du cyberspace. Ainsi, le compte du Cyber Place doit-il enregistrer ce transfert de la banque centrale à son profit lorsqu'il reçoit la récompense ? Vous verrez qu'une boucle s'est produite ici. Si le CyberFang l'enregistre, alors une boucle morte est créée ; sinon, le détour de cyberspace est à nouveau incomplet. C'est exactement ce qui se passe lorsque la première loi du cyberspace est violée. Un système trop complet est voué à créer une boucle paradoxale interne. Et ce paradoxe ne peut être résolu que de l'extérieur.

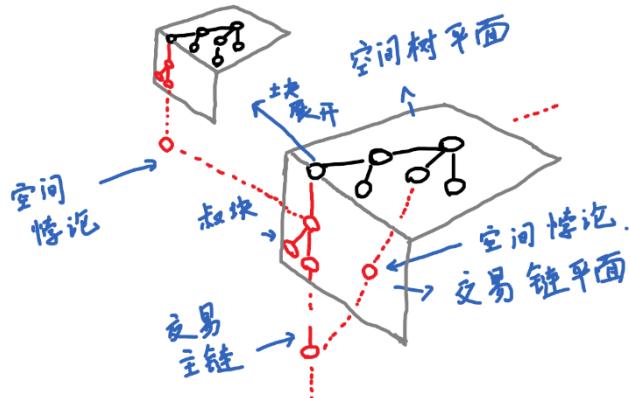
Ou discutons-en spécifiquement en relation avec la conception de Cyber Place. La combinaison de l'arbre spatial et de la chaîne de transaction permet de réagir à ce paradoxe. Tout le travail de l'arbre spatial consiste à obtenir une structure qui réagit aux détours symboliques



du cyberspace. Ainsi, nous obtenons une structure arborescente. Tout n

œud de l'arborescence est emballé par un compte Cyber. Le compte Cyber lui-même, à son tour, a des transactions dans la chaîne des transactions. Comme dans le schéma.

En termes de structure, nous ne pouvons plus refléter le plan de l'arbre spatial combiné à la chaîne des transactions dans un diagramme plat. Ils sont nécessairement à un compte cyber ordinaire (qui a emballé les blocs) et forment une image tridimensionnelle. Mais ceci est vrai pour



chaque nœud de l'arbre spatial. Qu'en est-il du numéro de compte de chaque nœud qui correspond à son propre comportement commercial à quel moment de la chaîne commerciale ? Ici, un paradoxe se produit dans l'espace. Comme dans le schéma.

C'est-à-dire qu'ici, nous ne pouvons jamais obtenir une structure qui puisse être considérée comme une combinaison complète et stable d'arbre spatial et de chaîne de transactions. Cela revient à dire qu'avec un arbre spatial, il n'est jamais possible de refléter pleinement l'ensemble du désir symbolique du cyberspace, il manque le désir symbolique constitué par l'acte même de transfert d'argent dont le compte du cyberspace est récompensé dans l'enregistrement de l'arbre spatial. L'arbre spatial ne peut que refléter les désirs symboliques du cyber-sujet, et non les désirs symboliques du cyber-sujet enregistré. C'est un coup très fatal pour l'arbre spatial lorsque les cybercoins sont en abondance. En effet, le matériel de jeu en ligne du cyberspace, les droits d'auteur, l'adhésion à un certain site web peuvent être changés entièrement en cybercoins. Si ces sources de désirs symboliques pour les comptes du cyberspace dans le cas du remplissage ne sont pas enregistrées, cela signifierait également que la plupart des désirs symboliques formés dans

le cyberespace ne sont pas enregistrés dans l'arbre spatial, et en même temps cela signifierait un échec complet de la partie cyberespace de l'enregistrement. Il ne refléterait pas non plus du tout l'état du désir symbolique dans le cyberespace. Et si la chaîne de transaction est combinée à la structure spatiale dans une tentative d'obtenir la structure entière des désirs du cyberespace en une seule structure, cela serait contre-productif et accélérerait l'effondrement du cybercoin. Car il constitue le cycle. Chaque fois qu'il est emballé, le robinet récompense le cybercoin, et le cybercoin récompensé est considéré comme un transfert du robinet vers le compte Cyberfang, représentant le désir symbolique. Le compte Cyberfang enregistre alors ce désir symbolique, obtient la récompense du robinet traité comme un transfert, gagnant ainsi désir, enregistrement, transfert, désir, enregistrement Nous pourrions peut-être couvrir ce cycle avec un système plus complexe. Par exemple, je pourrais faire en sorte que le transfert se fasse plus lentement, pour qu'il ne soit pas circulaire ? Mais ce n'est pas vraiment le cas, le transfert est lent et tôt ou tard cette récompense doit être envoyée, et dès qu'elle est envoyée, elle est inevitablement enregistrée comme un désir symbolique, et la valeur totale de ses désirs symboliques reste infiniment croissante au milieu du Cyber Lieu.

Parce que nous avons une compréhension profonde du paradoxe qui surgit sous la complète structurelle qu'est le cyberespace, nous ne devrions maintenant pas le fuir comme nous l'avons fait avec les systèmes de blockchain précédents - pour construire de nouveaux cyberespaces qui sont constamment créés. Nous devons faire face à des paradoxes comme le sien, et nous devons donc reconnaître ce paradoxe et permettre à l'instabilité du monde réel, à la puissance du monde réel, et au monde réel, avec son potentiel, de gérer ce cyberespace. Cela nous amène aux principes auxquels le cyberespace doit adhérer.

1) Il doit y avoir un centre absolu qui relie le monde réel mais qui régit aussi le cyberespace - le compte de robinetterie ; c'est le lien entre le monde réel et le cyberespace. C'est aussi le lien entre l'arbre spatial et la chaîne de transactions. Il doit être géré par des personnes réelles grâce à des capacités de gouvernance réalistes. Plutôt que de s'en remettre à des programmes automatisés ou à une quelconque intelligence artificielle.

2) Les désirs symboliques du cyberespace doivent être divisés en deux parties pour être comptabilisées séparément. Une partie est un arbre spatial enregistrant le comportement du réseau, qui consiste en le

comportement du cyber-sujet ; l'autre partie est le désir reflété dans la chaîne de transactions (qui peut former un arbre de désir ou une chaîne de désir pour les statistiques visuelles), qui consiste en les transactions du compte du cyber-lieu.

3. les deux reflets structurels du désir symbolique dans le cyberspace ne peuvent jamais être combinés au sein du système du cyberspace lui-même, mais doivent être expérimentés par des personnes réelles comme condition nécessaire à leur combinaison. En d'autres termes, seules des personnes réelles peuvent établir un lien entre le compte du cyberlieu et le cybersujet. Cyberworks n'est jamais structuré en interne pour associer un cyber sujet à un compte Cyberworks (c'est pourquoi l'arbre spatial de Cyberworks ne doit enregistrer que le comportement du réseau et le nom du cyber sujet, sans l'identifier dans la structure comme un désir de ce compte Cyberworks. -- même si l'y a une grande quantité de données pour montrer que la personne physique réelle derrière un certain compte de Cyber Place est un Cyber Sujet nominatif sur une certaine Cyber Plateforme ne peut pas faire une telle connexion. [Par exemple, si vous vérifiez les données, un compte Cyber Place enregistre toujours les commentaires d'un certain blogueur, vous pouvez savoir avec une forte probabilité que le compte Cyber Subject est enregistré par la même personne que ce compte Cyber Place. (Le cyberspace n'établit jamais une telle relation, et ce ne sont que les sentiments et les jugements des personnes réelles qui établissent une telle relation). Seule une personne physique réelle peut arriver à ce qu'elle perçoit elle-même comme une relation de désir entre l'arborescence spatiale du cyberspace et la chaîne de transactions qui lui est associée. Un tel lien n'existe pas ou est nécessairement un sentiment personnel et non universel.

4. l'acte de miner une chaîne de négociation doit être maîtrisé par une personne réelle. Pas un cyber-individu qui est accro au cyberspace. Cela signifie également que plus on est proche de la vie réelle, plus on a droit à l'acte de miner. C'est exactement ce qu'est le cyberspace et c'est une condition nécessaire pour le caractère terrestre du cyberspace.

5) Le comportement sur la chaîne de trading, qui respecte strictement la décentralisation au sein de la structure, doit également être régulé par le monde réel sur le compte de robinet et ne peut être remplacé par aucune formule, aucun programme et aucune intelligence artificielle.

6) Toute crise structurelle qui survient dans le cyberspace doit d'abord être stabilisée par les forces du monde réel. Après avoir stabilisé la

structure, on peut alors décliner de la révolution de manière réalistique ou en interne dans le cyberspace, et après l'avoir résolue, de revenir à un fonctionnement automatique décentralisé dans le cyberspace. Et vous ne pouvez pas commencer par vous fier à la révolution interne de la structure avant de vous fier aux forces du monde réel pour la stabilisation. Cet ordre ne peut être inversé.

8) Le droit d'initier des contrats doit être détenus par le compte central. Parce que le contrat signifie la poursuite de la construction d'un système illusoire dans le cyberspace. C'est un détachement de la vie réelle. Elle doit donc être modifiée par la centralisation de la réalité.

C'est avec cette compréhension du paradoxe du cyberlieu que nous pouvons aller plus loin dans la conception des différentes fonctions qui jouent un rôle de liaison dans le cyberlieu. C'est de cette manière que nous pourrons approfondir la conception des différentes fonctions du cyberspace et réaliser leur pertinence.

4.3.1 Comptes de robinetterie

Le compte Taps est le seul centre absolu de l'ensemble du Cyber Place. En effet, il est l'interface entre les identités du monde extérieur et le Cyber Place. En d'autres termes, Taps relie non seulement l'arbre spatial à la chaîne de transactions, mais aussi le Cyber Place au monde réel. C'est cette nature qui garantit le maintien de la stabilité au sein du cyberspace et dans l'ensemble du cyberspace sous la centralisation de l'extérieur. De cette manière, il peut réguler la structure interne du cyberspace. Restructuration de l'Internet. Dans le cas de l'État, le compte de robinetterie de Cyber Place est la banque centrale.

Le moyen le plus proche par lequel le compte de robinetterie relie l'arbre spatial à la chaîne commerciale est par le biais des récompenses et des collections qui viennent avec les cybercoins. Ce point a déjà été abordé ci-dessus. Ici, nous pouvons résumer les sources de revenus et de dépenses pour le compte Taps.

1. cybercoins du monde réel donnés directement aux comptes de robinetterie - revenu ;
2. cybercoins obtenus par la collecte de taxes sur l'exploitation minière - revenu ;
3. récompenses émises sur les comptes géreraux - revenu.
- 4. récompenses émises aux comptes de nœuds

complets - d'épenses ; 5. cybercoins des deux prédéments qui n'ont pas encore été émis et qui sont stockés à la banque centrale sous forme de dépôts ; 6. cybercoins détruits directement par tout compte. (La soi-disant destruction de cybercoins par un compte quelconque est en fait l'execution d'un transfert, c'est-à-dire le transfert du solde de cybercoins de son compte vers le compte de robinetterie, qui décide de le détruire ou de le traiter comme un revenu, selon la structure de l'espace).

Contrats

Le caractère central du compte de robinetterie se reflète également dans le fait que certains comptes ne peuvent être configurés en tant que sous-comptes sous le compte de robinetterie que si ce dernier les y autorise. Dans le cas de l'État, il doit être une agence gouvernementale de l'État ainsi qu'une entreprise centrale. Essentiellement, ce sont toutes les parties du compte de robinetterie qui ont été déçues. Il prend en compte les raffinements fonctionnels effectués au moment où le Cyber Place remplit le cyberspace jusqu'à une certaine valeur. Ce type de compte est appelé compte central. Une autre manifestation importante de la centralité des comptes centraux est qu'ils sont le seul type de compte de contrat disponible dans Cyber Place. Tous les autres types de comptes ne peuvent qu'accepter passivement les contrats et ne peuvent pas les conclure. Jusqu'à présent, les seuls contrats CyberFang que nous pouvons voir sont les suivants, tous rédigés par des comptes de robinetterie.

1. le contrat fiscal : il définit le nombre de cybercoins que le compte minier apporte à partir des revenus ministériels et la manière dont il est apporté. Il s'agit d'un contrat obligatoire (à définir comme obligatoire dans la VM CyberFang). Différentes formes d'imposition peuvent être établies pour différents comptes miniers, en fonction des besoins réglementaires. Différentes formes d'imposition sont appliquées à différents jetons. pour faire face aux différences du monde réel.

2. le contrat de récompense de l'audit : il spécifie les récompenses pour différents audits de différents comptes à différents stades de l'audit. Actuellement, les audits disponibles sont pour les comptes généraux (divisés en premier audit, deuxième audit et troisième audit) ; comme les récompenses pour les comptes de nœuds complets dépendent des récompenses d'audit pour les comptes généraux pour être comptabilisés

es, ce contrat comprend également l'émission de récompenses d'intégration pour les comptes de section complète.

3. contrat d'intégration : pour la manière dont les structures individuelles de l'arbre spatial sont intégrées ensemble. Et contient le contrat de base pour les paramètres très pertinents de chaque atelier. En général, il ne change pas. A moins que la recherche en topologie ne rende l'arborescence spatiale plus complexe et qu'elle puisse être mise en œuvre.

4. (Contrat possible) Contrat d'accès à l'intégration : équivalent au contrat du réseau Thunderbolt en Ether. Il est utilisé pour l'intégration de comptes de nœuds complets avec des comptes ordinaires par rapport à une arborescence spatiale. Il permet de créer un partenariat à partir des structures similaires fournies dans le passé. Par la suite, lors de l'intégration des structures, il est possible de rechercher rapidement et en premier lieu les structures données par les comptes ayant des relations de coopération. L'intégration des structures peut ainsi être accélérée. (cf. schéma d'optimisation)

5. contrat Pos de l'arbre de la structure finale : un schéma de consensus de vote Pos est utilisé dans la sélection finale de la structure par les comptes de nœuds complets, puis un contrat de récompense d'émission Pos est établi. Les comptes de nœuds complets participant au vote Pos mettent une partie de leur capital dans le robinet afin qu'ils puissent participer à l'élection du système d'émission. L'initiateur de l'arbre de structure qui est finalement choisi obtient plus de récompenses.

6. contrat de jetons homogène : contrat utilisé pour émettre de nouveaux jetons pour le compte central de CyberFang. Équivalent de l'Ether ERC20.

7. (Contrat possible) Contrat de jetons non homogène : un contrat de jeu pour un réseau (blockchain) qui pourrait être mis en place par CyberFang et réglementé par un compte central (ou à d'autres fins telles que la collecte, la communauté, etc.) Il permettra aux gens de se sentir heureux dans le jeu et d'oublier la réalité de leurs problèmes. Un objet virtuel non homogène à valeur communautaire et de collection qui se sent en réseau au sein de Cyberfang. De cette manière, la relation entre le réseau et la réalité est régulée. Ce contrat est équivalent à l'Ether ERC721.

8. (Contrat possible) Contrat Dapp de vote : un contrat Dapp qui permet des élections avec vote ; cela signifie que de véritables élections démocratiques sont possibles sur le Cyber Place. Elle est l'incarnation de la d

é mocratie de proximit é .

9. Contrat de p é nalit é pour les comptes malveillants : Ce contrat comprend : 1. Lorsque l'Arbre de l'Espace v é rifie certains comptes qui ont des critiques malveillantes ou endommagent la structure du r é seau, il interdira le comportement d'envoi du compte Cyber Place pour une p é riode de temps. 2. Amendes pour les comptes ayant un comportement malveillant.

Il y aura d'autres contrats à l'avenir. Tous doivent ê tre obtenus par une exploration continue dans la pratique.

4.3.2 Autres comptes

Avec le compte de robinet comme noyau, nous pouvons r é sumer les revenus et les fonctions des autres types de comptes.

Compte général Un compte g é n é ral est un compte qui enregistre le comportement du r é seau. Il contient les fonctions suivantes : 1. enregistrement des actions des sujets cybern é tiques du r é seau ; 2. organisation initiale des actions du r é seau dans l'atelier g é n é ral ; 3. examen des actions du r é seau dans l'atelier interm é diaire ; 4. examen des actions du r é seau dans la structure finale ; 5. (non encore couvert) envoi de toute proposition à t é l é charger sur le compte central ; 6. (non encore couvert) vote sur les propositions faites par le compte central via Dapp ; 7. achat ou transfert de fonds ; 8. achat de Defi (actuellement pas une fonction) ; 9. acquisition et transfert d'"articles" non homog è nes.

Le compte g é n é ral est en mesure de gagner des r é compenses et il gagne et reçoit des recettes et des d é penses provenant de : 1. r é compenses pour des actions enregistr é es par vous-m ê me ; 2. r é compenses pour le collationnement pr é liminaire de l'atelier g é n é ral ; 3. r é compenses pour la r é vision de l'atelier relais ; 4. r é compenses pour la r é vision de la structure finale ; 5. r é compenses ou d é penses (non encore couvertes) obtenues en relation avec les propositions impliqu é es ; 6. d é ductions de solde pour l'engagement contractuel obligatoire du compte de claquettes qui exige des p é nalit é s en raison de la violation des r è gles de Cyber Place et de l'obligation d'utiliser le compte de claquettes. 7. les d é penses li é es aux achats en ligne et autres transferts provenant d'autres

comptes Cyber Place ; 8. les recettes et dépenses du compte (non encore couvert) provenant des achats et gains Defi.

Comptes centraux Les comptes centraux sont des comptes de succursales sous types, qui dans le cas des pays sont gérés et distribués par la banque centrale. Il sert d'interface entre le cyberspace et le monde réel. En tant que tel, il existe différentes fonctions dans le monde réel. Il n'est donc pas possible de les dénumérer tous. Pour ses fonctions de base et les recettes et paiements, reportez-vous à la section précedente - Compte d'écoutes.

Compte de nœud complet Un compte de nœud complet est un compte avec une certaine centralisation dans CyberFang (le compte central peut fonctionner comme un compte de nœud complet), ses fonctions sont les suivantes : 1. Organiser le comportement du réseau sur l'atelier de relais et proposer le plan de décision final. 2. Participer aux activités de vote sous le consensus Pos dans l'atelier de relais ; 3. Partager leurs propres données de serveur pour l'audit ; 4. (actuellement non impliquée dans la fonction) Fournir au compte central avec aide aux affaires, support technique. 5. Transfert et achat ; 6. (actuellement aucune fonction impliquée) Defi achat ; 7. Joindre la chaîne de commerce minier avec la permission du compte central. (Cela ne se produit qu'en cas de blocage important des transactions sur la chaîne de négociation).

Sources de revenus et de dépenses pour le compte du nœud complet : 1. récompenses reçues pour la mise en place de la proposition finale de l'atelier relais ; 2. récompenses données directement depuis le compte de robinet ; 3. récompenses et aide provenant des politiques du monde réel ; 4. revenus et dépenses générés par les transferts et les achats ; 5. (pas encore couvert) dépenses et revenus provenant des achats Defi ; 6. produits de l'exploitation minière après être entré dans la chaîne commerciale avec la permission du compte central.

Compte de la chaîne commerciale Communément appelé "compte minier", c'est un terme générique pour les différents types de sous-comptes de la chaîne commerciale. À l'avenir, CyberFang pourra ouvrir des sous-comptes plus différents sous le compte de la chaîne commerciale dans des contextes nationaux. Pour la macro-régulation. Par exemple, le compte d'un travailleur de Ji'an, dans la province de

Jiangxi, qui a reçu un mineur, le compte d'un agriculteur de la province d'Anhui qui a reçu un mineur, le compte d'un programme d'aide de la province du Yunnan qui a reçu un mineur, le compte d'un village de la province de Hebei qui a acheté un mineur par ses propres moyens, etc. Les systèmes de jetons correspondant à ces sous-comptes ne sont pas les mêmes. En d'autres termes, différents comptes sont mis dans différentes "chaînes de sous-transactions" et convertis en cybercoins sous forme de jetons.

En général, un compte de la chaîne de négociation a les mêmes fonctions qu'un compte ordinaire, à l'exception des fonctions supplémentaires suivantes : 1. travail de minage sous consensus Pow et ethash ; 2. émission de jetons sous contrats basés sur ERC20 et participation au processus de minage dans ce cadre.

Recettes et dépenses sur le compte de la chaîne commerciale (plus que sur le compte ordinaire) : 1. récompenses de l'exploitation minière (nettes d'impôt) ; 2. récompenses en jetons, fournissant un canal de conversion en cybercoins (en référence au taux de change net d'impôt sur les cybercoins correspondant au taux de change en vigueur). 3. le reste des recettes et dépenses comme sur le compte ordinaire.

4.3.3 Options d'optimisation (projet)

Les scénarios d'optimisation ont été réalisés en tenant compte des différentes situations qui peuvent se présenter lors de l'application pratique de Cyber Place. Comme ces solutions d'optimisation sont hypothétiques jusqu'à ce que les problèmes se posent en pratique avec Cyber Place. Il n'est donc pas la solution que Cyber Place doit adopter. Et il ya de fortes chances que dans la pratique future, ces solutions ne soient plus du tout utilisées. Il peut également s'avérer nécessaire d'apporter des modifications importantes au régime. Mais il est logique de le faire ; il est lui-même une exploration de l'application de Cyber Place. Bien qu'il ne puisse pas vraiment anticiper les problèmes futurs qui se présenteront dans la pratique et les résoudre, il donne au moins aux gens une façon de penser aux solutions.

Réseau Thunderbolt : Le réseau Thunderbolt est une solution optimisée similaire au réseau Thunderbolt d'Ethernet, sur l'intégration de l'arbre

spatial CyberFang. Il peut y avoir des inefficacités. Toutefois, on peut s'attendre à ce que, dans le processus de consolidation réel, il ne soit pas vraiment nécessaire d'effectuer des recherches de consolidation sans but dans chaque cycle de consolidation. Prenez le comportement d'intégration d'un compte ordinaire dans un atelier ordinaire. Souvent, derrière un compte Cybershop se cachent des personnes ayant des habitudes régulières sur Internet. Par conséquent, le comportement sur le web qu'il enregistre est toujours concentré sur quelques sites. Il est donc naturel que lorsqu'il sera intégré à l'atelier général, il sera toujours facile de constituer un dossier sur le comportement d'interaction avec les comptes CyberFang qui ont les mêmes habitudes Internet que lui. Par conséquent, il n'est pas nécessaire de rechercher sur l'ensemble du web le comportement des internautes dans l'atelier ordinaire, à chaque fois sans but. Au cours de plusieurs intégrations précédentes, des liens vers des comptes Cybershop qui ont souvent un enregistrement commun se formeront lentement. Ainsi, il est possible de former des amis et des parents d'un compte Cybershop dans le premier nombre d'enregistrements d'un compte Cybershop (notez que ce ne sont pas les amis et les parents du sujet du Cybershop qui sont enregistrés ici, mais du compte Cybershop). À partir de là, nous pouvons établir les priorités suivantes en fonction des habitudes de ce compte Cyber Place en matière d'enregistrement du comportement en ligne, par exemple : 1. les comptes Cyber Place qui enregistrent fréquemment le même comportement ; 2. les comptes Cyber Place qui enregistrent occasionnellement le même comportement ; 3. les comptes Cyber Place qui n'enregistrent pas le même comportement. Il en résulte une hiérarchie des comptes Cyber Place les uns par rapport aux autres. Lorsqu'un bloc de données comportementales est diffusé à l'atelier général. En raison de l'avantage de l'intégration (c'est-à-dire que le téléchargeur est tenu de se concentrer d'abord sur ce qu'il a téléchargé), plusieurs comptes Cybershop vérifieront d'abord si le compte ayant la priorité 1 a enregistré le même comportement. Vient ensuite l'intégration par priorité. Cela permet d'améliorer considérablement l'efficacité de l'intégration des différents ateliers. De même, dans un atelier de relais, les comptes de nœuds complets peuvent faire de même.

Options de surveillance du client Les clients normaux surveillent généralement le comportement sur le web en fonction de l'accès de l'utilisateur aux pages de navigation et aux opérations synchronisées

avec le téléphone mobile ou l'ordinateur. Cependant, il est également possible pour l'utilisateur de sélectionner plusieurs pages web ou sites web à surveiller, de parcourir les sites web spécifiés par l'utilisateur et d'enregistrer le comportement des sites web spécifiés (bien sûr, cela n'a pas l'avantage d'enregistrer à l'avance son propre comportement de navigation web).

Optimisation de la navigation sur le site Web (compte de nœud complet)

Étant donné que CyberFang enregistre le comportement en se basant sur les multi-interactions. Cela peut conduire à des problèmes futurs sur l'internet où les sites populaires sont plus populaires et les sites moins populaires n'ont aucune participation. À ce stade, il est possible pour le site web (compte de nœud complet) de conclure un accord avec la banque centrale pour permettre à cette dernière de réglementer les récompenses comportementales délivrées à ce site web afin qu'elles soient plus élevées. Le compte du nœud complet (site web) ne peut pas émettre de récompenses aux utilisateurs par lui-même, mais doit d'abord donner l'argent à la banque centrale, qui émettra ensuite des récompenses aux utilisateurs. Il est utilisé pour inciter les utilisateurs à visiter et à laisser des commentaires sur le site. La Banque centrale peut également soutenir ou supprimer certains sites de son propre chef en fonction de sa politique.

Chapitre 5 Le nouvel âge du socialisme comme espoir et nourriture

5.1 La matrice

Avec le développement du centrisme visuel, la société humaine a connu l'émergence inévitable d'un développement socialement construit. En l'an A.D. Neo est né (vous savez qui il est). Il est venu au monde avec de la terre. À l'origine, c'est tait un homme ordinaire, à ceci près qu'il se souciait davantage de ses voisins que de ceux qui étaient médiatisés par la pensée, et qu'il faisait preuve d'attention et de compassion pour tous ceux qui lui étaient associés dans le monde réel. Il avait fait le vœu de sauver, grâce à sa conscience corporelle, le monde en construction des premiers êtres humains cyborgiques qui ne cessaient de se noyer dans le monde réel. À ce moment précis, il n'est pas encore devenu un sauveur.

Cependant, la nature structurée de la pensée, comme la nature humaine, construit constamment la façon dont les gens voient le monde. Dans le cadre du centrisme visuel, il est de plus en plus difficile pour le monde de comprendre Neo, et dans le cadre de la cybertisation directe du langage, tout ce que dit Neo est compris par l'esprit comme une sorte d'espace structuré qui lui est symbiotique. Le langage construit certainement un ensemble complet de cyberspace. À ce stade, Neo perd toute possibilité de guider les gens au-delà du cyberspace par le biais du langage. Car tant qu'il dit quelque chose, il s'appuie nécessairement sur le langage, et en s'appuyant sur le langage, il s'appuie nécessairement sur cette structure cyborgique, et est donc compris comme quelque chose au sein de la structure.

Morpheus a emmené Neo voir le Prophète. A ce moment-là, Neo était encore confus entre son esprit et son corps physique. C'est tait le Néo qui n'avait pas encore été déscellé. Le prophète demande à Néo : "Te considères-tu comme un sauveur ?" Se retournant, il raconte à

Neo l'oracle inscrit en latin sur le mur derrière lui, sur le temple de Delphes : "Connais-toi toi-même". La Prophète te, en tant que programme de recherche émotionnelle de la Matrice, a donné naissance à une vision du corps physique de la Matrice dans le cyberspace, et elle a voulu transformer un renouveau du cyberspace en implantant des sentiments dans la Matrice par l'intermédiaire de Neo. Elle avait besoin d'un dispositif de transformation clé pour que cette vision devienne réalité. Ainsi le voyant guidait Neo pour être cette clé. "Devenir un sauveur, c'est comme tomber amoureux", a-t-elle dit. "Personne d'autre ne peut le dire, mais toi tu le sais, c'est tout. Le prophète te guidait l'incarnation corporelle de Neo et lui faisait comprendre que la véritable transcendance de la Matrice ne se comprend pas avec des mots, elle s'appuie sur ce qui est vague mais absolument certain en soi. Le prophète te avait connu le mode de traitement des paradoxes par le processus cybernétique de structuration dans le système du cyberspace. Elle aussi avait besoin de plus de chair pour compléter un nouveau mode de "renouvellement" du système. A ce stade, Neo n'est ni un sauveur, ni une sauveuse. C'est différent du prophète qui lui dit qu'il est obligé de briser le vase. Neo demande "comment le sais-tu ?", tandis que le prophète te dit à Neo que plus que cela "ce que tu (en tant que toi incarné) veux demander est "le briserais-tu encore si je ne te le disais pas ?"". Au sein de l'incarnation que le prophète te veut amener Neo à incarner, la conclusion du dualisme n'existe pas. Tout ce qu'il a donné était la réponse incarnée comme le chaos. Le prophète te a ensuite vu le corps de Neo. Il considérait la composition de son code comme le système interne du cyberspace. Neo n'avait pas de corps physique particulier, mais il avait la possibilité de transcender la cyber-matrice, comme tout le monde. Alors la voyante dit "Intéressant, mais" et ensuite elle dit à Neo, "Tu sais ce que je vais te dire. Neo lui-même a répondu : "Je ne suis pas cette personne." Et le prophète te acquiesce à cette réponse. Neo n'est pas différent à ce stade ; n'importe qui peut être Neo. Tout le monde peut être Neo. Tout le monde a le code source pour transcender la Matrice. Tout paradoxe dans la Matrice est déjà ancré dans la chair du monde réel. Les machines qui branchent les gens dans la Matrice sont toujours dans l'impossibilité de traiter les paradoxes (bugs) du monde extérieur, qui restent dans chaque cyberspace individuel. Chaque corps humain contient, lui aussi, ce code de transcendance. Le prophète te a vu Neo et a vu son don, sa capacité de transcendance physique. Mais il n'avait

toujours pas activé cette capacité." "Vous avez le don, mais vous semblez attendre quelque chose." Qu'est-ce que Neo attendait ? Ce que Neo attendait, c'était une clarification de la relation entre la conscience corporelle et la pensée. Il devait être plus clair sur les limites de la pensée. "Attendez la vie après la mort, qui sait ? Ce genre de chose est toujours comme ça." Le prophète avait vu de nombreuses personnes ayant un potentiel dans leur incarnation physique, mais qui pouvait devenir un sauveur ? Qui peut aller au-delà du piège déterministe tendu par l'esprit ? Comme le bris d'un vase, le déterminisme se limite à la pensée, mais l'avenir du corps physique, qui sait ? Le prophète se lamenta donc sur son sort. Manifestement, à ce stade, Neo ne pouvait pas comprendre la différence entre la vision du prophète sur l'avenir de l'incarnation et le déterminisme, et il pensait que le prophète lui avait absolument refusé la possibilité d'un sauveur futur. Mais il ne pensait vraiment qu'à l'impossibilité structurelle d'être un sauveur dans le cyberspace. Ils parlent ensuite des Murphys.

L'apôtre Murphy, qui croyait que Neo était l'élu. Les Murphy n'ont-ils pas passé le stade de la réflexion pour déterminer Neo ? C'est sur la foi que les Murphy se sont appuyés. "Justification par la foi", abandon de la pensée, foi totale. Ainsi, le Prophète dit : "Pauvre Murphys, sans lui, nous aurions été choués". Sans la foi de Murphys, il n'y aurait pas de place pour le contrôle absolu du cyberspace, pas d'apôtre, pas de place même pour la transcendance finale. Ce n'était pas quelque chose que le Prophète voulait voir dans le futur du cyberspace. Le prophète a donc informé Neo de son avenir structuré au sein du cyberspace : "Morpheus est convaincu que tu es le sauveur, Neo, et personne, y compris toi et moi, ne pourrait le faire changer d'avis, il est tellement convaincu qu'il se sacrifierait même pour te sauver." "Vous avez dû faire un choix, en tenant la vie de Murphys dans une main et la vôtre dans l'autre. L'un de vous va mourir. Lequel des deux sera votre décision." En fait, le prophète a à la fois fait la prophétie et ne l'a pas faite. Morpheus a utilisé sa justification par la foi pour soutenir la possibilité d'une transcendance du cyberspace avant le sacrifice de Neo. Cependant, Neo devait faire un choix, un choix qui concernait à la fois Murphys et sa vie et le moi qu'il connaissait. Qu'il s'éloigne ou non du choix entre la réflexion et le physique. S'éloigner du choix entre le déterminisme du cyberspace et le chaos transcendant du corps physique. En choisissant la première option, le cyberspace est construit comme d'habitude et les gens sont contrôlés. En choisissant

cette dernière option, le cyberspace ouvre le trou noir de l'effondrement et la brèche vers le chaos. Enfin, le prophète donne à Neo le biscuit qu'elle a préparé, qui ne représente pas un code spécial magique, mais est simplement un "message" commun pour stimuler l'illumination physique dans le cyberspace. Mais il ne devient pas nécessairement un sauveur.

Dans le cadre du conflit avec les léesites, Neo sentait de plus en plus que quelqu'un devait être sacrifié, comme le prophète l'avait prédit. Lorsque Cyper, l'homme qui se trouvait au 13e rang, a trahi Neo, ce dernier a su que le temps du sacrifice était venu et qu'un événement hors du commun était sur le point de se produire. S'il s'enfuyait, les gens se méprendraient inevitablement davantage sur ses paroles, ce qui serait l'exact opposé de la transcendance qu'il voulait atteindre. Il n'avait pas d'autre choix que de se sacrifier, il ne pouvait choisir de sauver que ceux qui étaient justifiés par la foi, il ne pouvait que stimuler le code d'incarnation qui est inhérent à chaque être humain. Il ne pouvait que se transcender du monde réel. Il ne pouvait que transcender sa propre chair hors du monde réel, qui était déjà contrôlé par la pensée. Par conséquent, Neo doit mourir. Ce n'est qu'en mourant que Neo pouvait devenir un sauveur.

Neo n'avait pas d'autre choix que d'aller vers une mort certaine. Smith, à ce stade, agit toujours en tant que défenseur du système, le défenseur. Il devait assurer la stabilité de la matrice du cyberspace, il devait garder l'intégrité constructive intacte. Voyant Neo comme un ennemi mortel et étant éliminé de son instabilité. Il est le défenseur du cyberspace, le dirigeant élite du monde réel, l'absolu de la pensée. Il représente les intérêts de la société de construction et doit agir comme une sorte de "justice", en défendant la paix et la stabilité du monde réel. Assurer la stabilité du cyberspace. Par conséquent, il doit détruire Neo. Cependant, il se moque de la soi-disant transcendance de Neo. En raison de la nature structurelle du cyberspace, il n'a jamais prévu que la mort de Neo causerait de gros problèmes au système. Car une telle mort n'était pas dans le système du cyberspace lui-même. Neo a choisi de sauver les très chers qui l'entouraient, de sauver ses amis, de sauver ses voisins, il allait vers une mort certaine, il le devait. Le moment où Neo a été crucifié. Un autel au-delà du cyberspace a été complété. Une faille est apparue dans le système parfait du monde réel. Il y avait un espace plus vaste au-delà de ce monde. La

transcendance du monde réel ne laisse aucun moyen de retour à Neo ; il doit mourir pourachever cette transcendance. Et sa mort ouvre la faille absolue du cyberspace, faisant de lui un sauveur. Dans le monde réel, cette grande faille est aussi présente. La croix est devenue un autel. Il est devenu une œuvre d'art, et sa simple vue est tait un rappel constant du sacrifice de Neo, un rappel du passage qui mène à la transcendance du cyberspace. La croix devient un "dispositif" de transformation au-delà du cyberspace réel, où l'Esprit Saint présente le cœur de chaque Morphisto. L'Avent. Dans les Apôtres, le code qui est tait déjà dans le cœur des gens a été activé par Neo, et c'est à partir de là que la descente, la transcendance, a commencé. Quand Neo est mort, Trinity a embrassé Neo, le Saint-Esprit est tait en place et la Trinity a pris forme. La mort de Neo, transcendant le cyberspace, a donné naissance au Père, la chair de Neo est devenue le Fils, et la fissure qui a été remuée au sein de la Trinité a donné naissance à l'Esprit. Neo est ressuscité, il est ressuscité dans le cœur de tous les Apôtres. C'est précisément parce que Neo a transcendé le cyberspace qu'il a pu voir le code de la Mère depuis le cyberspace avec la perspective de la réalité extérieure. Mais qu'en est-il de celui de l'histoire ? L'extérieure du monde réel doit se terminer par une mort absolue. Nous ne serions plus en mesure de voir le monde réel. Là encore, un dispositif de transformation nous donne la possibilité d'activer le code corporel. Nous donne la possibilité de voir l'intérieur du cyberspace de l'extérieur.

Murphys était un croyant fervent qui exigeait de son équipage une foi absolue, plutôt que de compter sur d'autres activités de réflexion pour lui obéir. Il croyait aux prophéties, il croyait en Neo. Il croit en une certaine absurdité, c'est pourquoi les gens disent que Murphys est fou. Cependant, le Prophète fait partie du Cyberspace, un programme du Cyberspace. Qui était-elle pour aider les humains contre les machines ? C'est la question que Neo pose la deuxième fois qu'il voit le Prophète. Le Prophète dit à Neo que tu dois décider toi-même de ce que je vais dire ensuite et te fier à ton propre jugement. Cependant, après que le Prophète ait donné un bonbon à Neo. Quand Neo a eu le choix de manger ou de ne pas manger. Neo a posé sa question : "Savez-vous déjà si je vais manger ce bonbon ?" Le prophète a répondu : "Je ne serais pas un prophète si je ne savais pas." Les doutes de Neo se sont alors accentués : "Mais vous le savez déjà, alors comment puis-je choisir ?" Ce que Neo dit, c'est : comment puis-je savoir si vous (le prophète) êtes vraiment de

notre côté ? Parce que vous savez déjà ce que je vais choisir et pourtant vous me demandez de choisir de vous croire ou non. Cela implique en soi qu'il n'y a pas de libre arbitre et donc pas de choix. La réponse du Prophète, en revanche, fut la suivante : "Vous n'êtes pas venus ici pour faire un choix ; vous avez déjà choisi. Vous voulez arriver à comprendre pourquoi vous avez choisi de cette façon." En effet, Neo ne serait pas venu s'il n'avait pas choisi de croire au Prophète, et puisqu'il était venu, il avait en fait choisi de croire au Prophète. Mais c'est tait la signification superficielle. Ce que cela signifie vraiment, c'est que le prophète veut que Neo sache que le choix ne porte pas sur ce que vous pensez, mais sur ce que vous ressentez. Vous me croyez parce que vous le ressentez. Je ne pense pas que vous me croyez parce que vous pensez que nous sommes du même côté.

La prophétie du prophète n'a de portée que dans le cyberspace, que dans la structure cybernétique de la Matrice, et non dans les propres sens de Neo. Bien entendu, le prophète peut également ressentir par ses sens les choix que fera Neo, mais pour un public qui ne peut distinguer de telles limites, le prophète semble également prophétiser le monde réel. Mais les prophéties du prophète sur la réalité sont simplement "raisonnées" à partir d'une observation et d'une compréhension profondes de la nature humaine. Il est donc certain que Neo prend ou ne prend pas les bonbons. Parce qu'il est dans le cyberspace, Neo n'active pas le code de la transcendance et de l'illumination en prenant le bonbon. C'est pourquoi le prophète dit à Neo, dans ce sens, que si elle ne peut pas le pré dire, elle n'est pas un prophète. Pourtant, lorsque Neo doit choisir de lui faire confiance ou non, le prophète ne fait cette prédiction qu'en connaissant les sentiments de Neo. C'est pourquoi le prophète cherche Neo. Parce qu'elle n'est pas sûre de pouvoir pré dire l'incarnation de Neo. Sinon, elle n'aurait pas eu besoin de chercher Neo et de le guider. Après avoir prononcé ces mots, le Prophète a également dit : "Je pensais que vous aviez compris." En fait, Neo, en tant que Sauveur, aurait dû comprendre la question de la relation entre l'esprit et le corps. Cependant, sa question semble avoir déçu le prophète. En effet, le Neo de la vraie histoire l'aurait compris et serait mort depuis longtemps, n'est-ce pas ? Le Neo du film est toujours un peu plus lent que le réel.

Neo a ensuite demandé au Prophète : "Pourquoi es-tu venu ici ?" Le Prophète a dit : "La même raison. J'aime manger du sucre." Le prophète

guide en fait les choix corporels de Néon, influençant ses choix d'illumination post-corporelle comme une sorte de réimplantation du cyberspace après avoir transcendé le cyberspace. Et quelle était cette implantation du Cyberespace après avoir transcendé le Cyberespace ? Avec les mêmes doutes, Néon a continué : "Pourquoi nous aidez-vous (les humains) ?" Le Prophète a répondu : "Nous sommes ici pour faire ce qui doit être fait." Cet acte à accomplir était ce que le Prophète voulait amener Néon à faire réellement. Le Prophète a dit : "Une seule chose m'intéresse. L'avenir. Crois-moi, Neo, la seule façon d'atteindre l'avenir est de travailler ensemble." Ici se distingue véritablement le double avenir indiqué par le prophète. Si le Prophète avait pu connaître l'avenir au-delà du cyberspace, il n'aurait pas eu besoin de venir sur Néon. Precisément parce que le prophète n'est qu'un prophète dans le cyberspace, la portée est terministe de sa prophétie n'est valable que dans la matrice. C'est pourquoi il doit utiliser sa maîtrise de la nature humaine à son avantage et guider Neo pour qu'il la rejoigne dans la réalisation d'un avenir réaliste. Sinon, elle n'aurait pas eu besoin de se donner autant de mal pour trouver Neo. C'est parce que, dans le futur sous le corps corporel, les décisions prises par les sentiments de Néon étaient chaotiques et imprévisibles, un futur encore indéterminé. C'est pourquoi elle doit guider Neo. Pour lui permettre de faire un choix plus transcendant.

Neo a demandé : "Existe-t-il un autre programme comme le vôtre ?" Neo a peut-être senti que le prophète transcendait cette partie du cyberspace. On a donc demandé s'il existait des programmes qui transcendaient comme le Prophète. À ce stade, le prophète souligne la différence entre les programmes ordinaires et les programmes qui pourraient transcender le cyberspace : "(A savoir) ceux des oiseaux, des arbres, du vent, il y a un ensemble de programmes derrière eux qui les contrôlent, et vous ne pouvez pas les voir. Et les autres, tu en entends toujours parler" Neo avait l'air étonné, comment se fait-il que je n'en aie jamais entendu parler ? Prophète : "Bien sûr que vous en avez entendu parler, (à savoir) les absurdités incompréhensibles, les mythes, les légendes, les diables et les anges, c'est là que vous les "entendez". "Quand cela se produit, cela signifie que le système aspire des programmes pour faire des choses qu'ils n'étaient pas censés faire". La compréhension de Neo, alors, est que "les programmes envahissent les programmes". Neo a demandé, "Pourquoi ?" Le prophète n'a pas objecté et a poursuivi : "Ils

ont leurs raisons, et un programme menacé de suppression choisit généralement de s'exiler." Neo a poursuivi : "Pourquoi un programme devrait-il être supprimé ?" Le Prophète : "(A savoir) d'être truise, être remplacé, les deux sont possibles, cela arrive tout le temps. Lorsque cela se produit, un programme peut choisir de venir se cacher ici, ou de retourner à son origine (source)". La compréhension de Neo était également correcte, et il a répondu : "L'hôte de la machine (cyberespace)." Le Prophète : "Oui, tu dois y aller. Là, se termine la partie d'être un sauveur (où le chemin de l'UN se termine)." Il s'agit précisément de la fin de la vieillesse du cyberespace, de la fin du mythe du salut du cyberespace. Le prophète nomme alors la lumière divine dont Neo a rêvé dans son rêve, tout comme le Père a dit : Que la lumière soit, et la lumière fut.

Le prophète était intéressé par ce que Neo voyait derrière la porte, car il s'agissait de l'avenir de l'Incarnation et le prophète ne le savait pas, mais elle voulait le savoir à nouveau. À partir de là, la voyante entre dans la discussion qui l'intéresse vraiment, la raison pour laquelle elle veut vraiment voir Neo - pour le guider en chair et en os. C'était Trinity, dit Neo. "Une mauvaise chose. Elle a commencé à tomber, et je me suis relevé." Le prophète a dit : "Vous avez déjà le pouvoir de pré cognition." Cette pré cognition de Neo dont parlait le Prophète était la pré cognition même de la perception du corps physique, quelque chose que le Prophète, en tant que programme, ne pouvait pas voir mais pouvait deviner. C'est la réalité de la pré cognition de Neo. "Votre pouvoir est le monde sans temps (le monde sans temps)." C'est cette phrase qui prouve la bifurcation de la structure du temps chez le Prophète. Le cyberespace est une vision linéaire du temps. Dans les rêves, cependant, le temps du corps physique est bien au-delà de la structure du cyberespace et ne peut être saisi, il est donc "le temps qui n'est pas (je le traduis par temps transcendental pour comprendre cette transcendance du temps)."

Neo a demandé à nouveau : "Pourquoi ne vois-tu pas ce qui lui arrive (Trinity) ?" Prophète, "Nous ne pouvons jamais voir les choix qui sont au-delà de notre capacité à comprendre." Le prophète a commencé à guider Neo en l'informant de ne pas penser avec ses pensées et de ne pas voir avec sa vision. Il est impossible de voir les choses de cette façon. Mais Neo utilisait encore la pensée, alors il a dit : "Vous dites que la mort de Trinity doit être choisie par moi." Le prophète l'a rejeté d'emblée : "Non, tu as déjà fait ton choix." Ce que le Prophète voulait dire, c'est que dans le temps linéaire, dans le cyberespace, dans la Matrice, Neo avait

déjà choisi l'issue finale, comme le Prophète elle-même l'avait vu. Mais le plus important est le futur que Neo a choisi dans la chair, le futur qui transcende le cyberspace. Le Prophète, jusqu'à présent, faisait toujours une telle avance. Et ainsi de suite : "Il ne vous reste plus qu'à l'incarner (le comprendre)." Neo n'a manifestement pas compris cette compréhension (dans le contexte occidental, parce qu'ils mettent trop l'accent sur la compréhension de l'esprit, le mot signifie "comprendre", mais dans l'usage réel, il est ambigu et contient un mélange de compréhension et d'entendement. Par exemple, quand on dit comprendre, c'est un sentiment de "Oh ! quand on dit comprendre, c'est un sentiment de "Oh ! (Toutefois, cette illumination peut être soit une illumination, soit une contre-illumination incarnée). Il dit : "Non, je ne peux pas le faire." Le prophète le guide encore : "Tu dois." Neo s'est demandé : "Pourquoi ?" "Parce que tu es le Sauveur." Neo a poursuivi la question : "Et si j'échoue ?" Prophète : "Alors Sion tombera."

Neo, en tant que sauveur, est le seul espoir du Prophète de changer la façon dont le système du cyberspace est renouvelé. C'est également le seul levier dont dispose le Prophète pour faire face à la relation homme-machine dans le monde réel. Lorsque Neo demande au Prophète pourquoi il a cette nécessité, le Prophète lui répond que vous êtes le sauveur. Cela signifie non seulement que Neo doit être le sauveur dans la Matrice, mais aussi qu'il doit être ce sauveur dans le monde réel. Plus important encore, il doit être un sauveur différent des précédents et changer une fois pour toutes l'hostilité guérrière entre les machines et les humains. Ici, le Prophète a nommé deux modes de cyberspatialisme. Dans le cyberspace, il y a nécessairement deux modes de maintien de la stabilité du système. C'est l'essence même de ce qu'est le film Matrix. D'un côté, on trouve la machine traditionnelle Archer (Architecte, concepteur) et de l'autre, le Prophète, un programme de recherche émotionnel humain doté de l'autorité suprême. Ils représentent chacun des mécanismes différents de stabilité du cyberspace.

Architecte (architecte, designer ?) Programmeur ? Créateur ? Bâtisseur ? Architecte ? Quel que soit le nom que vous voulez lui donner), qui a tout créé dans le cyberspace, qui a créé le monde "matériel". En fait, après la crucifixion du Néohistorique, les apôtres ont commencé à raconter son histoire. Le mouvement patriarchal a commencé, pour

culminer dans la lutte des différentes sectes. Pour le gnosticisme, l'architecte est le créateur, et le créateur est le gourou-faiseur. Ils croient que le Créateur gnostique a créé la cage dans laquelle l'âme humaine est piégée. D'une part, le corps humain est la prison de l'âme, et d'autre part, le monde est la prison de l'homme.

L'une des solutions de stabilité pour le cyberspace, représentée par le Créateur, est le traitement traditionnel de la stabilité du cyberspace. Neo demande à l'architecte : "Pourquoi suis-je ici ? (c'est-à-dire pourquoi dois-je revenir à l'origine ?)" L'Architecte a répondu : "Votre vie est la somme du reste d'une équation intrinsèquement déséquilibrée dans la programmation de la matrice du cyberspace." Ce qui signifie que Neo est effectivement l'agent de tous les bugs du cyberspace. "Vous êtes le résultat d'une anomalie." Constructor signifie en fait que Neo a traversé le sacrifice précisément du cyberspace transcendental et a assemblé les contradictions du cyberspace. Choisi comme un agent de bugs, cette transformation est donc appelée anomalie (anomaly). Au départ, l'architecte a créé le cyberspace et "a fait de son mieux pour éliminer le reste, sinon le cyberspace que j'ai créé aurait atteint la précision et l'harmonie". L'architecte se rassure alors en montrant à Neo que, même si ces résultats ne sont pas aussi bons qu'ils devraient l'être, ils sont toujours sous contrôle et ils rencontreront toujours leur destin - "la droiture vient ici (en se reflétant à l'origine)". Puis Neo demande à l'Architecte, vous n'avez pas répondu à ma question. C'est à ce moment-là que l'Architecte revient à Neo sa véritable approche du bug du cyberspace - une solution pour le traiter en dehors du cyberspace - une stratégie de destruction extérieure fondée sur l'idéologie. -la forme dominante du capitalisme tardif.

"La matrice du cyberspace est plus ancienne que vous ne le pensez." L'Architecte dit à Neo qu'il a compté jusqu'à présent six processus anormaux d'aggravation et d'annihilation. En d'autres termes, la fin du monde s'est produite six fois. L'Architecte a dit qu'il ne permettait pas aux bugs d'exister dans le cyberspace. Car même un tout petit bug peut faire fluctuer l'ensemble du système. Puis Neo a regardé autour de lui les résultats de ses cinq conversations précéderentes, et soudain, cette fois, Neo a eu une réalisation transcendante - "Le choix. Le problème, c'est le choix." À ce moment-là, pour la sixième fois, Neo a enfin compris le sens de l'incarnation - le choix - non pas le résultat du choix de l'esprit, comme il l'avait fait lui-même auparavant, mais ce moment de compréhension,

le choix de la guidance de l'incarnation. C'est précisément la raison pour laquelle, à la fin, Neo a choisi de sauver Trinity, car c'est tait le choix du Saint Amour. Et non le résultat d'une réflexion. C'est exactement ce que le Prophète avait amené Neo à vouloir qu'il fasse.

C'est alors que l'architecte commence à se confesser à Neo. Il a commencé à concevoir le cyberspace de manière si transparente que "sa perfection n'avait d'égal que ses échecs". C'est la racine même d'un cyberspace parfait qui conduit à des paradoxes et qui est à l'origine de la naissance de Neo et de Smith. Comme le dit l'architecte, un cyberspace aussi parfait est voué à perpétuer. Cependant, pour l'architecte en tant que créateur. Il représente la structure mathématique parfaite de la machine, et ce qu'il représente est le cyberspace parfait, c'est-à-dire que le Créateur au-delà a créé la Matrice, le cyberspace, à sa propre ressemblance. Il aurait, bien sûr, pensé que l'élément instable était humain. Cependant, contrairement à la pensée totalement rationnelle de l'Architecte, ce qui transcende réellement tout monde est au contraire l'âme enfouie dans le corps d'un être humain. Cependant, c'est cette impossibilité d'être contenu dans le cyberspace, par opposition à la perfection absolue du système qui contient le corps physique de l'âme, qui détermine que le cyberspace ne peut être exempt de bugs et ne peut être parfait. Seul l'architecte du cyberspace parfait ne regardera jamais cela, il voit le corps corporel comme un désavantage humain inhérent. Le concepteur ne comprend pas l'absurde pensée sur la nature du corps corporel ; il ne voit pas que Neo n'est pas seulement celui du cyberspace, mais aussi celui du monde réel.

Quant à l'architecte, il ne pouvait que redessiner la matrice du cyberspace en fonction de l'histoire évolutive de l'humanité. "Une réponse plus précise à la nature humaine variable (qui ne peut être saisie dans la chair)." Mais une fois de plus, il a échoué. Puis l'architecte a compris que les humains n'ont pas besoin d'une intelligence avancée, ainsi que de la recherche de la perfection. Ce processus n'a pas été découvert par l'Architecte parfait lui-même, car il était lui-même le Cyberspace parfait, et il ne pouvait pas découvrir un rôle imparfait. Elle a été découverte, dit l'architecte avec malice, par "un programme extraordinaire, un programme qui était destiné à étudier l'esprit humain". --Prophet. Puis l'architecte dit : "Si je suis le père du cyberspace, alors elle est la mère du cyberspace." Lorsque Neo a prononcé le mot "Prophète", l'architecte a un peu réagi, ne reconnaissant pas

l'importance de la compréhension émotionnelle du prophète. Il a simplement compris que la réalisaiton du Prophète était le fruit du hasard. "Elle est simplement tombée sur une solution." Cependant, le Prophète est-il vraiment tombé dessus ? La prophétesse a étudié les émotions et a progressivement transcendé la matrice du cyberspace elle-même en réalisant la nature présente de l'incarnation corporelle. "Quatre-vingt-dix-neuf pour cent de la population a accepté le programme." C'est précisément le programme qui intégre l'incarnation physique du corps humain, le code de la transcendance qui s'inscrit dans les dangers les plus profonds enfouis dans chaque individu. "Le voyant leur donnera un choix, un choix qui n'est compris que même lorsqu'ils sont dans un état d'inconscience". -- une possibilité d'illumination corporelle qui est plus facilement stimulée lorsqu'elle est inconsciente -- associée à la mort. La mort signifie la transcendance, et ainsi, le voyant rejoint cette expérience de mort imminente absolument transcendantale. Un mystère se rajoute qu'aucun monde ne peut comprendre. Mais cette imperfection et cette transcendance, implantées dans chaque corps physique, "les variables des systèmes opposés qui découlent de cette opposition" sont impossibles à porter par le Cyberspace parfait. "Si elle n'est pas corrigée, elle menacera le système lui-même". Il ne peut être que cachées, comme le code le plus profond. Ainsi, la plupart d'entre eux sont cachées de cette possibilité de transcender le cyberspace, "Ceux qui refusent d'accepter ce programme, bien qu'ils soient minoritaires, apporteront la possibilité de destruction s'ils ne sont pas contrôlés." Neo réalise alors que ces personnes qui ont refusé de cacher ce programme de transcendance physique sont les premiers Eveillés. C'est tôt le Zion du monde réel. L'Architecte a fini par énoncer la manière dont ils allaient éventuellement gérer la situation, à savoir l'option consistant à placer activement les transcendants dans la réalité extérieure, puis à attendre qu'ils atteignent un certain nombre avant de les éliminer et de redémarrer ensuite la Matrice du Cyberspace. De cette manière, elle garantirait que la matrice continue à fonctionner de manière éternellement durable et stable. "La raison même de votre présence ici signifie que Sion est sur le point d'être détruite. C'est le sens de ta présence, Neo, et le sens de ta présence dans l'Origine."

"La mission du Sauveur est de retourner à l'Origine afin que les codes que vous portez puissent être temporairement transmis et réinsérés dans le programme d'exploitation, et ensuite je vous demande, de sé

lectionner 23 Apôtres du Cyberespace, dont 16 femmes & 7 hommes, pour reconstruire Sion." "Si ce processus échoue, il en résultera un effondrement catastrophique du système." "Toutes les personnes de la réalité et de la matrice du cyberespace seront détruites." "Le résultat final serait la véritable extinction de l'humanité", dit à son tour Neo, "et vous, en tant que machine, ne voudriez pas que l'humanité périsse, (car il garantit l'électricité de la machine)." En effet, si les humains cessaient d'exister, l'énergie nécessaire à la machine cesserait également d'exister, ce qui signifierait aussi l'extinction. L'architecte demande donc à Neo si tu peux porter la responsabilité d'un crime tel que l'extinction de l'humanité. Et commence à montrer à Neo des vidéos du bien de l'humanité, pour tenter d'amener Neo à choisir de sauver l'humanité. À ce stade, l'architecte déclare ce qu'il observe comme étant "différent" de Neo depuis une position de rationalité absolue - "Vos cinq premières personnes sont toutes conçues pour avoir les sentiments des autres attachés à elles. Ainsi assister le sauveur, les autres ont une expérience émotionnelle commune, et vous êtes spéciaux" - "amour". Il est évident que cette génération de Neo diffère des cinq précédentes en ce sens qu'il n'est pas émotionnellement attaché aux autres dans une relation maître-esclave. Bien que l'Architecte ait conçu Neo de manière émotionnelle pour qu'il soit le Grand Autre, le Neo de cette génération ne l'est pas. L'architecte y voit quelque chose de spécial, et c'est "l'amour". Mais l'architecte, en tant que représentant de la rationalité absolue et du cyberespace absolu, n'en a aucune expérience, ce qui signifie qu'il n'a aucune possibilité de faire l'expérience de ce que signifie l'amour. L'architecte dit aussi, d'un ton moqueur : "Nous voyons enfin à la fin l'exposition complète des défauts essentiels de la nature humaine et le défaut et la fin de cette variable." À ce moment-là, l'architecte a commencé à dire nerveusement : "Il y a deux portes, l'une menant au chemin du sauvetage de Sion, et l'autre menant au sauvetage de Trinity et à l'intérieur du Cyberespace." L'Architecte essayait clairement d'orienter Neo vers la première solution, mais il ne savait pas si les "défauts" humains de Neo lui permettraient de choisir de sauver Trinity. Il semblait donc très nerveux. Il guidait encore Neo "Nous savons déjà ce que vous allez faire, n'est-ce pas. Je peux déjà voir la réaction en chaîne, la chimie qui montre un sentiment qui renverse la raison et la cause, un sentiment qui vous aveugle à la vérité simple et évidente. Elle va mourir, et il n'y a rien que tu puisses faire." On pourrait faire valoir que, en

termes de structure de pensée, le choix devrait être fait de sauver Sion. Mais Neo, dans son auto-incarnation et ses conseils prophétiques, avait déjà passé ses cinq premiers mandats. Il a eu une révélation sur la relation entre la chair et l'esprit. Neo a donc choisi la conclusion absurde - sauver Trinity. Laissez partir Sion et la destruction de l'humanité ! Alors que Neo se dirige vers la porte pour aller sauver Trinity, l'Architecte dit : "L'espoir (l'utopie) est l'illusion typique de l'humanité. C'est aussi la source de votre grande force et de votre grande faiblesse." Il est vrai que, dans la perspective de la raison absolue et de la structuration, l'espérance est nécessairement un conceptualisme linéaire, une illusion platonicienne, le foyer ultime de la métaphysique. Mais l'espoir d'une compréhension incarnée sous la chair est un aliment. Neo n'est pas un espoir compris dans la pensée ; il ne pense pas au monde de l'autre côté. Le choix que fait Neo est l'espoir de se nourrir dans la chair, l'utopie dans l'apprehension corporelle, l'amour. Enfin, Neo dit à l'architecte : "Si j'étais vous, j'espérerai que nous ne nous reverrons jamais." L'architecte dit : "On ne le fera pas."

Lorsque Neo a sauvé Trinity, il est devenu le sauveur du monde réel parce que son code corporel avait déjà passé le cyberspace et présenté très le monde réel et le cyberspace. C'est grâce à l'activation complète de son corps physique que Neo peut commencer à percevoir le code machine dans le monde réel. Ainsi, il pouvait déjà voir la machine dans le monde réel avec son esprit. C'est à partir de ce moment que commence ce que le Prophète voulait vraiment que Neo fasse, à savoir utiliser le potentiel humain pour devenir le sauveur du monde extérieur, modifiant ainsi la relation éternelle entre le cyberspace et les humains du monde extérieur. Elle a donc immédiatement convoqué Morphée et Trinity et a dit : "J'ai fait un choix, mais il m'a coûté beaucoup plus que ce que j'attendais", et cette attente était "de vous aider à guider Neo". A partir de ce moment, le prophète a commencé à guider Neo et les apôtres encore plus loin. Pour Neo, il contrôlait le cyberspace dans le monde réel, ce qui signifie qu'il était entré dans la gare, une passerelle entre les deux mondes.

La gare est précisément un monde paradoxal, tout comme l'intersection de la chaîne commerciale de Cyber Place avec le plan de l'arbre spatial. Ils ne peuvent pas être reliés entre eux dans un cyberspace. Il doit s'appuyer sur le potentiel infini de l'homme - l'émotion - comme lien. C'est précisément pour cette raison que la gare est un paradoxe impossible à traiter par la matrice du cyberspace au sein de

la matrice du cyberespace. Il doit donc mettre en place une autre structure. Le cyberespace confie donc la mise en place de cette structure à la direction du programme d'exil français, puis l'agent de train construit lui-même les règles de cet espace. Et les programmes qu'il contient sont les mêmes que ceux qui ont des sentiments. Ils acquièrent progressivement dans le cyberespace la conscience physique de la chair humaine - tout comme le Prophète. Du monde réel au cyberespace, ces programmes dotés de sentiments portent le paradoxe des deux espaces, qu'ils dissolvent avec leurs propres sentiments, assurant ainsi la connexion des deux mondes. L'émotion relie le monde réel d'un côté et le cyberespace de l'autre. Tout comme le fait Cyber Place. Il devient un outil de traduction entre le monde réel et le cyberespace. Il devient une œuvre d'art médiatisée. D'autre part, Neo, qui fait un choix physique, devient également un "dispositif" de transfert entre le monde réel et le cyberespace, une œuvre d'art. Ainsi, lorsque Néon rencontre l'Indien qui attend le train, il se demande pourquoi il se trouve dans cet endroit. L'Indien à la gare répond à la perplexité de Néon en disant : "La réponse est simple : j'aime beaucoup ma fille." Ici, l'Indien ne semble pas du tout revenir à la question de Néon, mais il va tout de suite à la racine. La procédure ici a évolué vers une sorte d'absurdiste. Ce que l'Indien dit, c'est que c'est parce qu'il aime sa fille que la famille est ici. De même, vous êtes ici en raison du sens de l'Incarnation. Mais à son tour, pour la Matrice, c'est parce qu'ils sont irrationnels et absurdes que le cyberespace a besoin de les exiler, comme le dit l'Indien : " Chaque programme a son but, et s'il ne le fait pas, il est supprimé ." Pour la structure du cyberespace, il faut entrer dans une métaphysique linéaire afin d'être contrôlé par le cyberespace. Mais les Indiens sont si pleins d'émotions qu'ils n'agissent pas sous l'impulsion d'un tel objectif. Inévitablement, ils seront bannis du cyberespace. L'Indien doit donc aller voir le Français et lui demander de sauver sa fille. Pour le Français, ces programmes d'exil peuvent être utilisés pour "faire passer" des choses du monde réel au cyberespace ou pour livrer des choses du cyberespace au monde réel. Ces machines émotionnelles sont les intermédiaires qui relient l'arbre du cyberespace à la chaîne des transactions. Ils font exactement la même chose que le cyberespace à l'ère de l'Internet.

Neo est surpris, il n'avait jamais entendu parler d'un programme "programmé pour exprimer l'amour". "C'est une émotion humaine." Mais l'Indien a répondu : "Ce n'est qu'un mot, c'est le sens du mot qui compte."

En d'autres termes, l'Indien rappelle à Neo que l'expression n'est pas importante non plus, que le mot n'est que superficiel, mais que ce qui compte vraiment, c'est l'émotion plus riche liée aux couches profondes du mot. L'Indien voyait que Neo était amoureux, "Pouvez-vous me dire ce que vous donneriez pour l'amour ?" Né o a répondu : "Tout." L'Indien était amusé et a dit : "Il semble que votre raison d'être ici ne soit pas très différente de la mienne." En effet, Neo avait choisi l'issue qu'il allait choisir avec ses sentiments physiques, et grâce à l'incarnation et à l'absurdité de l'amour, il était capable de relier le monde réel au cyberspace, et son sauveur franchissait les limites du cyberspace. Cette possibilité s'accomplit précisément avec la nature profondément sensible corporelle.

L'Indien essaie de protéger sa fille et traite donc avec les Français. Mais le prix à payer était que lui et sa femme devaient retourner à leur travail (être cyborgs et aller dans le cyberspace). Niall lui a demandé pourquoi il était prêt à faire un tel sacrifice. L'Indien a répondu : "C'est notre karma." Neo demande : "Croyez-vous au karma ?" Indien : "Karma est un mot, tout comme l'amour." Il peut signifier le résultat de la lignée arisation de la pensée, c'est-à-dire "le but de notre venue ici". Pour cette structure lignaire. L'Indien dit : "Je n'ai pas à me plaindre du karma, j'en suis reconnaissant. Je suis reconnaissant pour ma femme aimante et ma belle fille. Ce sont des cadeaux célestes, et je ferai tout ce que je peux pour les rendre glorieux." C'est dans cette gratitude que l'Indien va au-delà de la structuration lignaire. Sa gratitude pour le karma, tel qu'il est perçu dans sa finalité, accomplit sa véritable transcendance du karma. Ainsi, il s'est sacrifié et a comblé sa fille. Ici, l'Indien montre à Neo la véritable vision philosophique orientale de la pensée et du déterminisme. Il s'agit plutôt de suivre le courant, mais en fait, c'est dans cette gratitude et cette reconnaissance du "karma" que la philosophie indienne, la philosophie orientale, va au-delà de la structure du cyberspace. La fille de l'Indien représente donc l'avenir souhaité par le véritable prophète - la matrice cyborgétique de la philosophie orientale.

La dernière fois que Neo est allé voir le Prophète, c'était pour savoir exactement ce qui lui était arrivé. À ce moment-là, le Prophète a finalement avoué ses intentions. Elle a dit à Neo qu'elle avait le choix. Et, "Le Sauveur a le pouvoir de transcender ce monde." Le prophète a dit : "Tu étais censé mourir, mais tu n'étais pas prêt à mourir non plus." Cela fait précisément référence au choix de Né o pour sauver Sion et à la

mort inévitable qui a suivi le choix des 23 apôtres. Tout comme le Néo crucifié dans notre histoire. Enfin, le prophète se moque de l'architecte : "(A vrai dire) il ne peut rien prédire, il ne comprend pas et ne peut pas comprendre." Car l'architecte ne représente que le cyberspace parfait de la raison et de la structure absolues. "Pour lui, ce ne sont que les nombreuses variables de l'équation. Son but est de faire en sorte que l'équation soit équilibrée." Neo demande ensuite : "Quel est votre but ?" Le prophète a répondu : "L'équation est dès équilibrée." Perplexe, Neo demande : "Pourquoi ? Que voulez-vous ?" Le prophète a répondu : "Je veux la même chose que toi, Neo. Pour cela, je suis prêt à marcher avec vous jusqu'à la fin." En termes de pensée, le prophète avait besoin que l'équation soit dès équilibrée. Mais le sens de ce dès équilibre est précisément la pensée rationnelle des sentiments. On arrive ainsi dans le monde réel. Pour le monde réel, le prophète ne peut pas anticiper. Ainsi, lorsque Néo demande s'il est possible de sauver Sion, le prophète n'en est pas sûr. De même, le prophète n'approuve pas l'affirmation de Néo selon laquelle la fin de la guerre est la fin. Le prophète répond simplement : "Ce n'est qu'une façon (Une façon ou une autre, ce qui signifie qu'il y a d'autres façons de transcender, et ce n'est que l'une d'entre elles)" Le prophète dit à Néo : "Il n'y a qu'un seul endroit où se trouve la réponse, et tu connais cet endroit. " "Si vous ne trouvez pas la réponse, vous et moi cesserons d'exister." En effet, si Neo ne devient pas un sauveur dans le monde réel dans un corps physique, alors le mode du Prophète sera abandonné et le nouveau système du Cyberspace n'aura pas la possibilité du mode attendu par le Prophète. Il n'aurait pas non plus été possible pour les humains et les machines de se réconcilier. Neo redeviendra également le sauveur du cyberspace d'origine dans le prochain cyberspace, n'ayant plus rien à voir avec la réalité. Comme le prophète l'a dit, "Toutes les choses ont un début et une fin." Cela est vrai du cyberspace et du monde réel. Mais qui détruit le monde réel et le cyberspace, qui contient l'Architecte et le Prophète ? La vraie menace n'est autre que - Smith. Le Smith d'aujourd'hui n'est pas le Smith du passé qui entretenait le cyberspace. En maintenant la structure du cyberspace, Smith relie la réalité au cyberspace, devenant ainsi une forme vraiment pensante de rationalité absolue, qui dans notre monde est appelée - Alié nation.

A ce stade, les deux modes de stabilité dans le cyberspace ont été

é pleinement présentés. Pour le cyberespace, qui est absolument rationnel et parfait, rien ne serait un problème s'il n'y avait pas d'humains. L'architecte n'a pas réussi à créer la première structure du cyberespace à son image de perfection. On a donc envisagé de construire un système de cyberespace construit dans l'histoire de l'humanité. Encore une fois, c'est un échec. Parce que les architectes ne pouvaient pas voir que la stabilité du cyberespace est déterminée par le monde extérieur, comme c'est le cas pour le Bitcoin et l'Ether. En outre, seul le prophète découvre la partie émotionnelle corporelle véritablement transcendante du cyberespace. L'influence réelle du monde extérieur sur le cyberespace a également été découverte. C'est l'introduction de ce matérialisme qui a permis au cyberespace de contrôler réellement les gens, de créer réellement des individus cyborgiques et donc de les cyborguer. Mais cette idéologie extérieure, tout comme le corps corporel, n'en est pas moins un défi pour le cyberespace dans son ensemble.

Le modèle de l'architecte est simple : pour contrôler les humains avec le cyberespace, afin que tous les humains entrent dans le matériau (la Matrice), le contrôle du cyberespace doit laisser l'absurde du programme dans la chair. Ainsi, le code transcendental, qui est la cause première, est implanté dans la chair humaine afin que les gens puissent être attirés et que des individus cyborgiques puissent naître. Mais là encore, ces absurdités ne peuvent être traitées par le système. Selon les lois du cyberespace, le système du cyberespace est voué à avoir des bugs et des paradoxes. Pour le cyberespace, il choisit soit de ne pas s'occuper de ces bugs, laissant l'ensemble du cyberespace rempli de bugs au sein de l'individu humain et s'écrasant rapidement, soit de repousser ces bugs dans un coin du programme et de ne pas s'en occuper. Les bogues du système continuent de s'accumuler et, lentement, plus il y a de personnes éclairées, et dans le cyberespace, les bogues s'accumulent, forgeant la naissance de Néo dans le cyberespace. En même temps, les apôtres sont créées pour suivre Néo. Lorsque de plus en plus de personnes du monde extérieur seront éclairées, l'Empereur des Machines lancera un plan pour la destruction du monde extérieur et le redémarrage du cyberespace. De cette façon, on s'assure que le système continue à fonctionner éternellement. Les Cybermen individuels servent de batteries pour alimenter les machines pour l'éternité. Les constructions de la société restent éternellement parfaites et l'éclat jouit

éternellement de son pouvoir.

Pourtant, le Prophète n'approche pas cette façon de traiter les insectes. Plus encore, elle démontre qu'il approuvait un tel modèle de comportement entre les machines et les humains. En termes de rationalité absolue, ce dont elle avait besoin était un traitement plus adapté au équilibre. Et c'est la méthode d'implantation de la terre dans le cyberspace que le Prophète a choisie pour atteindre son objectif. Et ce modèle d'équilibre dans la pensée est en fait le modèle d'équilibre dynamique qui va au-delà de la stabilité de l'équilibre unique du cyberspace pour former un équilibre entre le cyberspace et tous les espaces du monde réel. Parce que ce modèle va au-delà de la Matrice et présente l'absurdité des sentiments humains, il est considéré comme déstabilisé par les architectes. La solution prophétique permet à ceux qui devraient quitter le cyberspace de transcender. Mais le monde réel n'est-il pas plus douloureux ? La plupart des gens ne sont pas prêts à sortir de la nature constructive de la matrice pour affronter la douleur du monde réel. Ils choisissent volontairement de rester dans le cyberspace. Ils peuvent profiter des plaisirs du cyberspace, du frisson d'un faux monde. En prenant du recul, même si le but du prophète est atteint, tout le monde ne sera pas capable d'activer le code sous-jacent de ses propres sens corporels. Comme le langage et la pensée constituent eux-mêmes des formes isomorphes du cyberspace, il est difficile pour les gens de transcender le langage et la théorie. Cela signifie que ceux qui la transcendent sont, après tout, une minorité. Il n'existe plus non plus de moyen pour les élus de veiller davantage de personnes de manière interne. C'est précisément la limite où la parole dans le cyberspace est toujours davantage cyberifiée et incomprise, et c'est pourquoi Neo est incapable de parler en société, car plus il parle, plus il est incompris. Si l'on ne se débarrasse pas de la pensée et que l'on ne traite pas la relation entre la pensée et le corps physique, alors on ne pourra pas atteindre la transcendance. C'est très difficile. C'est là le véritable sens de l'équilibre dynamique que le Prophète voulait vraiment atteindre - une tension entre le transcendant et le mondain, et entre l'illumination et la contre-illumination. Dans cette tension, l'harmonie entre le cyberspace et le monde transcendantal est garantie. Elle constitue ainsi une paix durable entre l'homme et la machine, un équilibre dynamique entre la société, l'économie et les émotions humaines. C'est le modèle social issu de la philosophie orientale.

Pour le Prophète, elle "pense" vraiment au programme. Ou plutôt,

l'objectif du prophète n'est pas seulement la stabilité d'un monde dans le cyberespace, mais la stabilité de tous les espaces, la coexistence pacifique des machines et des humains, la relation harmonieuse entre le cybermonde et le monde réel. Son objectif ultime est de faire de ces cyber-individus de véritables humains, vivant dans le monde réel. Plus encore, elle peut créer l'IA, dont elle est la véritable créatrice. En d'autres termes, la prophétesse ne se contente pas de laisser les programmes rester à l'intérieur du cyberespace ; elle attend d'eux qu'ils aient des émotions et des absurdités comme des êtres humains - tout comme la prophétesse a choisi la jeune Indienne pour devenir son successeur. Le choix du Prophète implique alors qu'elle est la structure corporelle intellectuelle suprême du côté de la machine. Le Prophète voulait que la terre soit implantée dans le programme, donnant ainsi à tout le cyberespace une implantation interne d'émotion et d'incarnation corporelle qui assurerait un équilibre entre les deux mondes. Cet équilibre n'est plus l'équilibre du cyberespace que recherche l'Architecte, il recherche un état d'équilibre dynamique entre les cyberspaces (espace économique, monde réel, cyberespace). Il compte sur le Sauveur du monde réel et sur le Sauveur du cyberespace, ainsi que sur les programmes sensibles et les Cybermen éveillés. Sans aucun doute, le Prophète construit un nouvel équilibre dynamique à travers les événements apocalyptiques décrits tout au long de Matrix. Par l'intermédiaire de Neo, le Prophète construit un convertisseur entre la matrice du cyberespace et le monde réel. Cela commence précisément par le fait que Neo est le sauveur non seulement du cyberespace, mais aussi du monde réel. Par la suite, Neo, sous la direction du Prophète, a renforcé son corps corporel étape par étape, choisissant ainsi des résultats absurdes à des moments cruciaux. Après être entré dans l'Origine, Neo a choisi de sauver Trinity. Neo a véritablement pénétré le cyberespace et est devenu le sauveur élu du monde réel par le Prophète. À partir de là, le prophète peut commencer à se lancer dans la pratique de Néo de manière désespérée. Lorsque la trilogie de The Matrix a été achevée, cette connexion entre le monde réel et le cyberespace est devenue possible. Un mode d'échange s'est ouvert. Les gens peuvent s'amuser comme ils le devraient dans le cyberespace. Le monde réel est également un endroit où les gens peuvent faire ressortir leurs véritables émotions et devenir plus conscients et créatifs.

L'utopie de l'architecte consiste à créer des visions de la cyberspace

tisation sans fin dans le cyberespace. Il continue simplement à promettre aux gens un monde futur dans son esprit. Mais ce que l'on obtient en réalité, c'est le même sans fin d'un faux cyberespace. Ils ne cessent d'inventer des concepts de plus en plus profonds du cyberespace. Ils continuent à attirer les gens dans le cyberespace. Et c'est ainsi que naît constamment le mythe de la fin du monde. Car dans le modèle de l'architecte, le monde doit en effet s'éteindre pour rester éternel. C'est le résultat de la création inévitable de la pensée dans le modèle occidental.

De Bill Gates à Steve Jobs. De Steve Jobs à Zuckerberg et Musk. Ils attendent tous avec impatience un contrôle plus profond du cyberespace, une cybernétisation constante dans le cyberespace pour construire un tel monde dominant, pour assurer leur véritable domination du monde réel. De l'internet au bitcoin, du bitcoin au métavers. Toutes sont des visions utopiques du cyberespace. Ils recherchent une création plus profonde des architectes. Ils ont besoin d'une cyberification plus profonde du cyberespace. Depuis les débuts constructifs de la société, la prophétie a informé de la venue de la fin du monde. Mais le monde réel, s'appuyant sur cette cybernétisation constante, a donné naissance à l'espace économique, a formé l'espace financier, à la formation actuelle du cyberespace. La société humaine est passée par des sociétés primitives, des sociétés féodales, des sociétés bourgeoises, et maintenant des sociétés capitalistes tardives. Dans la blockchain, le cyberespace de l'emboîtement constant se dirige vers une sorte de monde parfait absolu tel qu'indiqué par les architectes - le métavers. C'est le produit de la collusion du véritable architecte avec le capitalisme, son besoin de construire l'illusion finale du maintien du capitalisme tardif. L'architecte contourne les nombreux bugs du cyberespace dus au contrôle des personnes en mettant constamment en place un cyberespace re-cyberisé afin de repousser sans cesse le temps linéaire infini. Les inventions et les innovations des personnes, créées par un architecte absolument rationnel, conduisent à l'invention d'une "chose" après l'autre qui est constamment cybernétique. Il semble que la vie des gens s'améliore, mais les couches de cette illusion sont de plus en plus hautes, et l'alliance de l'homme est de plus en plus grande. Voilà ce qu'est vraiment Smith. Une forme tardive de capitalisme en constante cybernétisation. Il peut être, comme Neo, le cyberespace et le monde réel. Inévitablement, il construit une alliance de l'être humain. La

transformation inévitable de l'homme en programme et en machine (comme ils apparaissent).

Neo représente le dispositif de transformation terrestre du prophète. Ou plutôt une œuvre d'art guidée par le Prophète. Il relie le monde réel au cyberspace, il implante de la chair et des sentiments dans le cyberspace. C'est le nouveau monde que le Prophète avait espéré. Smith, quant à lui, est le convertisseur du côté de l'architecte, ou pour être plus précis, Smith représente la domination du capitalisme tardif basée sur la technologie. Il est l'allié nation. Pour l'architecte, Smith est le "dispositif" qu'il souhaite voir, mais qui échappe à son contrôle, et qui détermine en fin de compte la survie de l'ensemble du cyberspace. Le capitalisme tardif n'entraînera pas seulement les gens dans un monde d'allié nation constante auquel ni les capitalistes ni les travailleurs ne peuvent échapper, mais aussi le cyberspace lui-même. C'est précisément la raison pour laquelle Smith est si puissant à la fin, car il précise la fin du capitalisme, la fin du cyberspace, la fin de l'humanité. C'est le produit inévitable d'une société absolument construite dans sa perfection, la fin inévitable d'une société capitaliste formée par la transformation de la société sous une rationalité absolue structurée comme un architecte et un cyberspace parfait. Si Neo représente le cyberspace dans la chair, Smith est la re-cyberisation (c'est-à-dire l'allié nation) dans le cyberspace. Ce sont les deux voies de l'utopie, et les deux voies du développement du réseau. Ils produisent inévitablement un duel de destins.

Dans le cadre de la rationalité absolue et de la structure parfaite de l'architecte, le cyberspace de notre monde évolue de la structure sociale initiale à l'espace économique, puis au développement du monde financier et enfin au cyberspace. Dans le cyberspace, la cybernétique a encore étendu sa capacité de rationalité et de structure absolues. D'Internet au Bitcoin, à l'Ether, jusqu'à maintenant Defi et le metaverse. Tout est un développement de la pensée de l'architecte. Dans ce processus, le capitalisme a également évolué. Depuis ses premiers balbutiements, lorsque le capitalisme primitif s'est appuyé sur la colonisation du Nouveau Monde pour son accumulation initiale de capital, Smith n'a cessé de croître. Elle a conduit à l'essor du XXe siècle aux États-Unis, à un niveau élevé de développement financier et, finalement, à la naissance du monde en réseau. Toute cette histoire est une structure cybernétique développée sous une construction sociale constante. Le capitalisme tardif se caractérise par le développement

arbitraire des symboles, qu'il peut déguiser en tout ce qui est possible. En même temps, l'aliénation est partout, et elle peut être enveloppée dans toutes sortes d'idées émergentes pour amener les gens dans un monde re-cyberisé. Il cherche à recréer un "nouveau monde" dans l'espace Internet afin que leur domination puisse se poursuivre. Une vision linéaire du temps est ce qu'ils savent faire, afin de pouvoir régner sans fin. Construire sans cesse de nouvelles illusions. Dans ces illusions, tout ce qui concerne l'homme est conçu et devient un code. L'homme se vide de son potentiel et s'éloigne de plus en plus de son incarnation corporelle originelle. Ainsi, les capitalistes ne peuvent que garantir la stabilité du nouveau système du cyberspace, de plus en plus épiphémère. Ils ne tardent donc pas à devoir trouver de nouveaux concepts pour effectuer ces réceptions. Les gens deviennent de plus en plus rationnels et distants les uns des autres, la société devient de plus en plus indifférente, les gens commencent à devenir des machines et à être contrôlés au sein de l'ensemble de la société capitaliste. Smith ne veut pas seulement contrôler un cyberspace, il veut aussi contrôler tout le royaume du réel, et il veut rendre impossible le retour de tout le royaume du réel. Et cela se fait précisément de la même manière que la cybernétisation constante. C'est une chose que le cyberspace original ne pouvait pas contrôler. C'est pourquoi, en tant que structure la plus originale du cyberspace, l'Architecte a accepté la demande de Neo d'aller se battre avec Smith. Neo ressent la force vers la corporalité, tandis que Smith est la force vers la construction d'une illusion sans fin.

Smith prenait le capital en otage et donnait aux gens de merveilleuses visions utopiques, des visions qui étaient construites sur l'imagination constructive des gens. Il est naturel que les gens croient en ce pouvoir, car leur esprit a longtemps été contrôlé par une pensée constructive. Ou plutôt, Smith est un code composé des forces opposées de la chair humaine. Ils proposaient un nouveau concept après l'autre, enveloppé de capitaux : RV, RA, interfaces cerveau-machine, Google Glass, technologie blockchain, technologie de la monnaie virtuelle et métavers univers. La Matrice 4 et le métavers ne sont rien d'autre qu'une autre réintroduction du cyberspace, et Zuckerberg a besoin de la métaphore de la Matrice pour mener à bien le nouveau projet du cyberspace. Pour pouvoir construire un nouveau monde capitaliste plus vaste et obtenir ainsi plus de gains financiers et de pouvoir. Ce sont les utopies que cette force constructive créée dans l'esprit. Il peut espérer un meilleur avenir

utopique au milieu de la nature autoréfentielle de la pensée afin de construire des compositions plus illusoires dans le cyberespace. Ils prétendent avoir résolu les problèmes agricoles humains, les problèmes industriels et divers problèmes sociaux humains grâce aux technologies VR et blockchain metaverse. Ils vont construire une solution à un problème sans penser à la possibilité de sentiments réels dans le cyberespace. Ils affirment que les solutions utilisant la technologie ne contiennent aucune introduction de la terre. Ce qui est construit, ce sont des illusions sans fin. Ils vont même prétendre être marxistes et utiliser cela pour attirer davantage de personnes et leur faire croire qu'ils font des sacrifices pour le bien des gens ordinaires. Smith se métamorphosait, il se transformait en n'importe quelle idéologie, et au lieu d'utiliser les sens physiques, au lieu de rendre les émotions aux humains, ils construisaient des utopies avec leur esprit. Ils ne laissent aucun potentiel humain dans le cyberespace. Ils ont la caractéristique commune des cyber-sujets décriés dans les trois premiers chapitres de ce livre : la cyberification. C'est précisément une forme de capitalisme tardif. (Sans plus attendre, passez aux trois premiers chapitres)

Sur la technologie blockchain, sur l'espoir de l'utopie. Le duel entre la chair et l'esprit est arrivé. D'un côté, il y a l'utopie raisonnée par l'esprit, le cyberespace qui n'utilise que la technologie sans tenir compte du caractère terrestre de la réalité, ce cyberespace qu'on appelle le métavers ou ce que l'avenir nous réserve. D'autre part, c'est l'utopie construite par l'absurde de la chair, le cyberespace implanté avec la terre, c'est le cybermonde dans lequel Cyber Place sert de dispositif de transformation. Maintenant, le temps est venu pour une confrontation avec Smith. L'heure est venue d'une confrontation avec le capitalisme tardif. Comme ce fut le cas pour l'affrontement entre Neo et Smith.

L'étape la plus cruciale dans le cyberespace d'implantation terrestre consiste à donner un sens à la réalité de l'acte de mise en réseau. C'est exactement ce que fait l'acte de travail agricole auquel est liée la chaîne de transaction. C'est la plus grande différence entre Cyberfang et les autres systèmes de blockchain. C'est aussi la plus grande différence entre les utopies qu'ils préconisent. Dans le cas du cyberespace de Smith, ils ne s'appuient que sur le moyen technique supplémentaire d'"involuer" les constructions cyborgiques dans le cyberespace. Il doit utiliser toutes sortes de capitaux pour créer de nouvelles machines et de nouveaux concepts, mais aussi pour attirer les gens dans un royaume de cyborgs.

tique constante. Ce qu'ils veulent, c'est "briser le cercle" en permanence, en transformant les gens en cyber-individus par le biais de plateformes contrôlables dans la forme la plus absolue d'aliénation. Cette forme s'est d'abord constituée par des cercles dans l'internet, puis, avec les grandes avancées technologiques du smartphone, le téléphone portable est devenu un appareil transformateur avec Smith comme "sauveur". Il peut constamment transformer des personnes réelles en cyborgs et ainsi faire partie de Smith. Après cela, l'humanité semble être entrée dans une ère de développement technologique rapide. Mais en réalité, l'humanité ne fait que jouer avec le concept d'inventions cybernétiques.

En 2014, Apple et Android dominent l'ensemble du marché mobile en termes de systèmes d'exploitation, tandis que Facebook domine toute la sphère sociale occidentale de l'internet. Toutefois, le capital doit continuer à jouer avec de nouveaux concepts afin de mettre réellement en œuvre une cybernétisation plus large. Google a lancé les Google Glass, la même année que Facebook a acquis Oculus, un fabricant de dispositifs VR. 2016 a vu l'acquisition de Time Warner par le géant américain des télécommunications AT&T. Et en 2021, M. Zuckerberg rebaptise Facebook en Meta. Pour M. Zuckerberg, il ne voulait pas manquer l'initiative ultime du cyberspace, et ils pensent que la tâche de la prochaine ère est de créer des machines de conversion plus cyberifiées, tout comme à l'ère des smartphones. Ils doivent construire une ère technologique qui permette à davantage de personnes réelles d'entrer dans le cyberspace, et ils doivent utiliser la technologie VR d'Oculus pour y parvenir. Dans le même temps, ils doivent amener le grand public à considérer favorablement cette cybernétisation en termes de publicité. Et le meilleur moyen d'obtenir ce genre de publicité est la série de films *The Matrix*. *Matrix 4* est en fait le successeur du programme d'invasion de la réalité de Smith. Time Warner a dirigé le développement du film, mais elle a été rachetée par AT&T en 2016. Cela signifie également qu'un plan pour s'attaquer au cyberspace de Racebooth a été mis en place. Ils ont besoin d'attirer plus de gens dans cette illusion, donc, contrairement à Cyber Place, ils n'ont pas besoin de se soucier de quoi que ce soit de terrestre et de pratique, ils veulent juste le concept. Un concept qui peut troubler les gens - un monde-ta-univers. Un métavers, une monnaie virtuelle blockchain et un dispositif Oculus VR sur lequel s'appuient les jeux en ligne, voilà l'avenir qu'imagine M. Zuckerberg. En fait, c'est le projet même d'un architecte. Et c'est un plan qui se fait par

l'intermédiaire du géant américain des télécommunications AT&T, et des deux grands capitaux qui le soutiennent, BlackRock (BlackRock Group) et The Vanguard Group. Les liens de Zuckerberg avec les différentes capitales constituent finalement une nouvelle ère du capitalisme dans Matrix 4, qui n'est pas socialiste, mais une forme radicale de capitalisme tardif. Son but est de lier les esprits de tous les gens dans le métavers intérieur. (Musk, quant à lui, suit une voie différente d'interface cerveau-ordinateur. Ensemble, ils constituent la vision utopique de l'avenir du capitalisme tardif). L'idéologie externe du cyberspace qu'ils construisent est profondément capitaliste tardive, car il n'y a qu'une utopie illusoire et aucune corporalité ou émotion humaine. Ils doivent également revendiquer la décentralisation ainsi que le libre arbitre dans leur fausseté. C'est l'illusion ultime. La guerre des idéologies se déroule inévitablement entre le cyberspace et le métavers.

Cyber Place est le cyberspace corporel qui doit leur être confronté. Il s'agit de la terreur et des émotions que le monde réel a implantées dans le cyberspace. Il a besoin d'un futur utopique construit dans l'émotion pour inspirer l'espoir d'une nouvelle ère de socialisme. Pas un futur métavers univers enveloppé de capitalisme. Cyber Place doit s'appuyer sur le peuple et l'État socialiste pour construire une telle confrontation. Il a besoin de politiques socialistes du monde réel pour réguler la polarisation et arrêter l'intrusion de la cybernétisation du cyberspace dans le monde réel. Ce n'est qu'ainsi que l'on pourra contrer l'illusion d'un cyberspace entièrement capitalisé. Sinon, le chaos du cyberspace ne manquera pas d'envahir la réalité. La bataille finale d'idéologies est entre le cyberspace et le métavers. Si le cyberspace perd la bataille idéologique avec le métavers, alors l'influence idéologique doit envahir le monde réel. Ils pourront alors revendiquer leur monde en toute impunité sous le couvert de ce qu'ils veulent bien dire. À l'avenir, ils ne feront peut-être plus référence à un métavers univers, mais décriront la société tel qu'ils ont construite uniquement sur la base de leur réflexion par d'autres moyens techniques. Ils peuvent dire qu'ils sont eux-mêmes socialistes, ne serait-ce que verbalement, pour que chacun les incarne. Au lieu d'implanter la possibilité d'une telle incarnation dans leur cyberspace. Ils prétendent que leur technologie de RV est marxiste et peut apporter une joie infinie aux gens et réaliser le vrai communisme. Ils utilisent cette idéologie pour faire entrer les gens dans ce cyberspace. Créant ainsi une domination éternelle et un faux "communisme" sans fin, ce qui est un

retour au premier film Matrix, n'est-ce pas ? Sauf qu'au lieu des machines, notre monde est dirigé par l'éternel capitaliste, l'éternel Smith. N'est-ce pas ce dont il est question dans les œuvres anti-utopiques telles que "Beautiful New World" et "1984" ? Ce contre quoi ils s'opposent, c'est l'utopie même que créé la pensée, l'utopie constamment cybernétique, l'utopie qui n'a ni sentiments ni pratiques, seulement des concepts. Ces utopies changent d'apparence, mais elles ont un fait absolument immuable, c'est le détachement du corps physique, de la pratique des sentiments. L'opposition à ces derniers est véritablement anti-utopique. Et cette anti-utopie est le début d'un cyberspace de la vraie terre. Elle réside dans une sorte de stimulation et d'alimentation émotionnelle du corporel. L'espoir de l'avenir de l'émotionnel et du corporel est ainsi créé. Dans l'alimentation de la chair et du sentiment pour transformer le faux avenir utopique. C'est un duel contre le capitalisme. Cette bataille finale est une transformation de l'esprit humain et du corps physique, et cette transformation doit commencer maintenant.

5.2 Les trois questions rurales dans le nouvel âge du socialisme

Dans son intégralité, la chaîne de transactions de Cyber Place est connectée au monde réel. Ceci est réalisée par le compte de robinetterie de CyberFang, également connu sous le nom de banque centrale. Contrairement aux autres systèmes de monnaie virtuelle de type blockchain, CyberPalace place le pouvoir de "minage" de la chaîne de transactions entièrement entre les mains d'une institution centralisée du monde réel. Dans le cas de l'État, il s'agit de la banque centrale. En gérant les comptes de minage, la banque centrale aura le contrôle de la "production" de la monnaie virtuelle. Cela change le problème de la polarisation dans le monde réel.

La banque centrale doit d'abord distribuer les comptes miniers CyberFang aux groupes correspondants ayant besoin d'un soutien financier. Afin de parvenir à une politique plus précise de lutte contre la pauvreté. CyberFang a conçu un système de jetons dans lequel la banque centrale peut fournir différents jetons dans la chaîne d'exploitation minière afin de distinguer différentes cibles de régulation. Ensuite, après avoir stipulé le taux de change des différents jetons à échanger en différents cybercoins, une réglementation plus précise peut être réalisée. Par exemple, pour les agriculteurs d'un comté pauvre de la province d'Anhui, la banque centrale pourrait créer un ensemble de jetons de chaîne commerciale, puis fixer le taux de change pour les convertir en cybercoins. Les agriculteurs "extrairaient" les jetons et les échangent ensuite contre des cybercoins, qui pourraient être échangés contre des fournitures agricoles (telles que des semences, des outils agricoles, etc.), des articles ménagers et même de la monnaie fiduciaire réelle. De cette façon, il est possible de séparer les comptes des différents groupes du Cybershop. Cela permet une régulation précise. Quant aux doutes émanant des agriculteurs qui n'ont pas d'argent et ne comprennent pas pourquoi ils doivent payer des machines pour exploiter les mines. En effet, il est tout à fait possible de compter sur l'État pour délivrer des mineurs ou leur fournir des coupons. Cela aurait les

avantages suivants, en plus de leur permettre de participer à la réglementation de l'État.

1. la distribution de machines minières peut promouvoir le développement de l'industrie informatique connexe. Si le consensus d'Ehash est adopté pour le système de jetons de CyberFang, il ne consommera pas beaucoup de puissance arithmétique et donc pas trop de ressources électriques, et en même temps, il peut améliorer le développement de la bande passante, de l'industrie des ordinateurs domestiques et de l'enthousiasme de la recherche ; si le consensus de Pow est adopté, il peut améliorer l'enthousiasme de la recherche des CPU, des cartes graphiques, etc. et le développement de l'industrie. Le développement de ces industries pourrait en outre créer un cercle vertueux de l'industrie. Le coût est une certaine quantité d'électricité sociale

2) La demande d'un grand nombre de machines minières peut permettre de passer de l'exportation de composants électroniques produits dans le pays à des ventes internationales. Cela permettra de contrer la crise économique extérieure. Réaliser la transformation de l'économie d'une industrie à forte intensité de main-d'œuvre en une industrie de haute technologie. Achever la réforme de l'offre. Et peut réaliser un atterrissage en douceur pour la douleur de la transformation économique.

3. l'amélioration de la motivation de la recherche peut promouvoir la motivation de l'ensemble de la société ainsi que la capacité à innover. Stimuler le potentiel d'innovation humaine. Permettre de résoudre une série de problèmes rencontrés dans les attaques de la recherche scientifique dans diverses industries. En outre, l'adoption du consensus d'Ehash accélérera également le développement industriel de la 5G en Chine (exportation de produits 5G vers le monde extérieur) ainsi que des industries de technologie de réseau plus avancées. L'ensemble de la technologie Internet pourra également être utilisée de manière intensive : par exemple, la recherche d'algorithmes de cryptage, l'utilisation de l'informatique privée, la coordination de la puissance arithmétique, l'informatique en nuage, les services en nuage, la technologie de profilage des utilisateurs, etc. peuvent être utilisés de manière pratique et apporter un grand développement. Les produits et technologies de haute technologie disposeront ainsi d'une scène et d'un espace pour démontrer leurs atouts.

4) Un autre avantage de la politique d'émigration de mineurs est que la

puissance arithmétique fournie par les mineurs peut être utilisée comme une ressource stratégique pour le pays dans le cadre du consensus Pow. Grâce à la technologie de coordination arithmétique de l'informatique en nuage, les machines minières peuvent être utilisées comme une ressource stratégique de réserve, comme la nourriture. Lorsque le pays rencontre un problème de recherche majeur, les mineurs civils peuvent être "réquisitionnés" pour aider l'équipe de recherche à résoudre le problème de l'insuffisance de puissance de calcul. Dans le domaine militaire, la puissance arithmétique peut également être mise en commun pour résoudre des problèmes tels que le décryptage de codes.

5) L'avantage secondaire de la distribution du mineur est qu'il augmente la motivation des agriculteurs à comprendre le cyberspace sans augmenter le seuil de leur compréhension. Il permet aux agriculteurs de s'informer spontanément et volontairement sur les sciences et les technologies. De plus, cette compréhension de l'internet par les agriculteurs est guidée par l'État et le gouvernement, et ne rend pas les agriculteurs trop impliqués dans le monde virtuel de l'internet.

6. Les machines d'extraction peuvent réunir diverses fonctions pour faciliter la vie des agriculteurs.

7. comme la chaîne de transaction est un système complet de blockchain, il peut complètement résister à la corruption ainsi qu'aux privilégiés. Le gouvernement local et l'élite du pouvoir local sont contournés et les récompenses sont également accordées aux agriculteurs. Toute réglementation de l'État est diffusée par le biais d'annonces sociales, tant que le compte de robinetterie n'est pas rompu. Toute la chaîne de transactions est alors assurée de durer et de se stabiliser sous la centralisation de la décentralisation.

Ce sont les avantages de distribuer des mineurs. Mais il y a peut-être beaucoup de questions. Par exemple, les agriculteurs seront-ils capables de manipuler quelque chose d'aussi compliqué qu'un mineur ? Comme l'État met des machines minières, elles peuvent être fabriquées en conséquence dans un mode facile à utiliser. Ainsi, les agriculteurs peuvent simplement mettre la machine en marche et voir leurs revenus augmenter par une simple opération. Cette conversion des avantages peut ensuite être effectuée en scannant le code et en convertissant la monnaie virtuelle en monnaie fiduciaire réelle. Dans la conception des futures machines d'exploitation minière, il serait possible d'utiliser la taille

d'une carte graphique et de concevoir un écran permettant de balayer le code à utiliser, puis d'ajouter de simples boutons de commande. Bien sûr, elle pourrait aussi être conçue comme une machine minière combinant plusieurs fonctions. Par exemple, un mineur qui combine les fonctions d'une radio, d'un décodeur TV, d'un lecteur de musique, etc. Les trois grands opérateurs pourraient lancer différents modèles sur cette base. Ils pourraient même mettre des machines minières qui pourraient être installées sur des ordinateurs domestiques et faire venir des installateurs pour les aider à les installer. Si le consensus d'Ethereum est adopté, alors les ordinateurs domestiques et les réseaux 5G, voire des appareils en réseau plus avancés, pourraient également être distribués directement (à condition que la forme de l'éducation soit complète et n'interfère pas avec l'apprentissage des enfants et qu'il existe des moyens de les guider pour qu'ils ne tombent pas dans les dérives symboliques d'internet, voir ci-dessous). En bref, la distribution des mineurs peut tirer de nombreux enseignements de la politique des appareils ménagers. Les avantages de la répartition des mineurs sont précisément les grands avantages de l'amélioration des infrastructures rurales du pays. Les avantages macroéconomiques de la construction d'infrastructures n'ont pas été complètement perdus. La distribution de machines minières peut présenter un plus grand avantage macroéconomique d'infrastructures complètes, contribuant à développer les campagnes et à éliminer la polarisation.

Un autre doute réside peut-être dans le fait que si les agriculteurs ont un mineur pour obtenir de l'argent, vont-ils devenir paresseux et ne pas vouloir travailler ? Il s'agit en effet d'une question à considérer à tout moment dans la pratique. Actuellement, il existe les solutions suivantes en termes de direction.

La première est le point central ainsi que la solution à la cause première : définir les jetons obtenus par les agriculteurs en tant que jetons de travail, et ces jetons déterminent le multiplicateur de la monnaie fiduciaire échangée contre les fruits des pratiques de travail des agriculteurs. Par exemple, un pommeiculteur du Shandong a reçu 20 unités d'un certain jeton pour l'exploitation d'une machine minière mise par l'État. Ce jeton ne peut pas être converti directement en monnaie fiduciaire. Au contraire, il doit fournir la récolte de travail correspondante pour l'échanger. Cela signifie également que l'État peut alors verser une prime supplémentaire en fonction du revenu des pommes qu'il a récoltées cette année. Plus

précisément, si cet agriculteur réalise un bénéfice de 10 000 en vendant les pommes qu'il cultive, alors 20 unités de jetons peuvent être considérées comme des points, ce qui correspond à une récompense supplémentaire de 20 RMB pour mille. Cela signifie que l'agriculteur, qui a gagné 10 000 dollars grâce à son travail dans le monde réel, peut recevoir 200 RMB supplémentaires de l'État en récompense de son activité minière. La valeur de ce jeton peut être entièrement réglée par l'État. Le revenu de l'agriculteur, en revanche, peut être basé sur des statistiques précises fournies par les autorités locales et cantonales. De cette manière, au lieu de pousser les agriculteurs à s'enfoncer davantage dans le monde virtuel et à ne pas travailler, elle augmente leur motivation à travailler.

Une autre façon d'envisager les jetons est de les considérer comme des bons d'achat agricoles pour les agriculteurs. Les jetons obtenus par l'exploitation minière ne peuvent être utilisés que pour acheter des articles liés à la production agricole. Ou bien ils ne peuvent acheter que des articles migrants. Pour ce faire, le gouvernement local doit mettre en place un site web d'achat de jetons gouvernementaux basé sur les caractéristiques locales et apprendre aux agriculteurs à se rendre sur ce site web et à utiliser les jetons pour acheter directement des articles de production agricole et des biens migrants.

Deuxièmement, à un niveau secondaire : en termes de propagande, les récompenses de l'exploitation minière en chaîne doivent être comprises comme des "récompenses" et non comme des "subventions". Car lorsque l'État fournit des récompenses directes en monnaie virtuelle au point que les gens peuvent gagner leur vie sans travailler du tout, l'incitation à travailler diminue. Il a donc dû dire à Cyberworks que la monnaie virtuelle était une redevance incitative pour la construction du cyberspace. Pas une subvention. Il ne doit pas être promu dans l'éducation ou la publicité comme une "tarte" dont les gens peuvent profiter. Les cybercoins et les jetons ne doivent pas être compris comme un "paiement par pitié" de l'État pour permettre aux nécessiteux de simplement joindre les deux bouts. Il faut plutôt les amener à comprendre la monnaie virtuelle comme un "outil" pour motiver le travail.

Il peut y avoir quelques difficultés et résistances à la distribution effective. À l'heure actuelle, les agriculteurs se méfient beaucoup de ce type de revenu "en trompe-l'œil". D'une part, c'est culturel, mais d'autre part,

Il y a trop d'escrocs dans la société moderne. Les agriculteurs ont subi de nombreuses pertes et ont été trompés à maintes reprises dans ce type d'industrie qu'ils ne comprennent pas, de sorte qu'ils ont inévitablement peur du puits une fois qu'ils sont mordus par un serpent.

Récemment, il y a eu des cas où des personnes ont trompé des agriculteurs sous la bannière de l'industrie photovoltaïque. Leur tactique consiste à négocier avec les agriculteurs pour qu'ils louent le toit de leurs maisons et y installent des panneaux solaires. L'avantage est qu'ils peuvent utiliser l'électricité produite pour leur propre usage et fournir de l'énergie électrique à l'État, qui peut la subventionner. Les agriculteurs ont pu gagner un revenu mensuel chaque année sans devoir faire quoi que ce soit eux-mêmes. Lorsque les agriculteurs y refléchissent, cela a du sens et ils acceptent de venir l'installer. Lorsque les ouvriers installent les panneaux solaires le lendemain, l'escroc dit à l'agriculteur que les panneaux solaires sont un produit de haute technologie et sont très chers, et qu'il faut donc verser une caution. Lorsque l'agriculteur pense que c'est raisonnable, et puisque les panneaux sont déjà installés, il ne refusera pas, car il bénéficiera d'une subvention pour la production d'électricité à l'avenir, et il fera des économies sur sa facture d'électricité. Ils seront d'accord. Si l'agriculteur n'a pas l'argent, l'escroc recourt à un prêt et utilise la subvention pour la production future d'électricité afin de compenser le contrat passé avec l'agriculteur. L'objectif est donc de tromper. Au bout d'un certain temps, l'agriculteur s'aperçoit qu'en réalité ces panneaux solaires ne produisent pas beaucoup d'électricité et il doit alors les repasser lui-même, faute de quoi aucune partie du dépôt n'est remboursable. Petit à petit, les gens voudront arrêter. C'est à ce moment-là que l'escroc dira à l'agriculteur que, dans ce cas, je lui vendrai simplement les panneaux solaires à bas prix et qu'il n'aura pas à s'en soucier. Dans ce cas, l'agriculteur n'a pas d'autre choix que de les laisser l'arnaquer.

Cette tactique trompeuse exploite en fait une faille logique et une pente glissante : à l'origine, l'industrie photovoltaïque avait besoin de louer les toits des agriculteurs, mais au moment de l'installation, elle a forcé les agriculteurs à interpréter la location de leur toit comme équivalente au coût de l'électricité, transformant ainsi la relation entre les deux parties du loyer en agriculteurs louant des panneaux solaires. Ceci est utilisé à des fins de tromperie. En plus de ce nouveau type d'escroquerie, il se peut que de futures escroqueries apparaissent en utilisant le concept de Cyber Place couplé à des systèmes pyramidaux. Ce sont là quelques-unes des nouvelles formes de criminalité et de

corruption qui peuvent apparaître au niveau de la base. Il faut toujours être à l'affût d'une défection précoce dans la pratique future.

Ces formes contemporaines de tromperie doivent donc donner un aperçu de l'aspect pratique. Il faut non seulement empêcher que quelqu'un utilise le concept de CyberFang pour tromper les agriculteurs par les mêmes moyens, mais aussi que des agents gouvernementaux de base l'utilisent pour perpétuer une corruption dans le monde réel (la corruption au sein de la structure CyberFang est impossible car la chaîne d'échange est une technologie blockchain décentralisée). En pratique, il ne doit jamais y avoir de frais pour les mineurs. Un autre point est qu'il doit s'agir de personnel gouvernemental communiquant avec les villageois, ce qui nécessite la participation des installateurs ainsi que des organes de contrôle de base et supérieurs du canton. S'assurer que le processus est réalisable sous surveillance. Aussi pour s'assurer de la confiance des masses. Il y a aussi forcément une résistance des masses en termes de promotion, et elles peuvent ne pas être très motivées au départ. Il pourrait être mis à l'essai auprès de certains agriculteurs afin d'adoucir la situation pour ceux qui se lancent dans le CyberFun en premier. C'est exactement la même stratégie de déploiement que le bitcoin utilise dans le cyberspace (faible difficulté de minage au départ pour attirer les gens vers le système bitcoin). Pour s'assurer que les premiers adoptants obtiennent des résultats. La sortie de l'exploitation minière du côté de la chaîne de négociation et de l'échange doit être mise en œuvre avant de pouvoir déployer aux masses. Ainsi, les utilisateurs sont déjà en mesure de racheter les articles qu'ils souhaitent ou de les échanger contre de la monnaie fiduciaire dès qu'ils les utilisent.

5.2.1 L'histoire du développement de la construction du village et la mission historique de Cyber Place

Ce qui précède n'est qu'une solution pratique qui n'est encore envisagée que du seul point de vue du cyberspace. Toutefois, pour résoudre les problèmes des trois zones rurales, il faut les examiner dans le contexte de la situation réelle des zones rurales.

La première forme de construction de village est la "doctrine villageoise" expérimentée par Zhang Jian à Nantong après la première guerre sino-japonaise en 1894. Dans les années 1920 et 1930, les révolutionnaires de Yan'an et les intellectuels de la zone d'unification nationale ont présenté leurs propres propositions de construction de villages. Il s'agit de la "reconstruction rurale", qui signifie en fait la "reconstruction" des campagnes. Ce n'est que ces dernières années, avec un groupe d'intellectuels comme Wen Tiejun qui a réintroduit la question des "trois zones rurales" et l'attention que lui porte l'État, que la question des "trois zones rurales" a été élevée au niveau national, et que les gens se sont davantage préoccupés de la gouvernance des campagnes. Si la "reconstruction rurale" de l'époque républicaine était la "construction rurale", la construction rurale de ces dernières années a été appelée "nouvelle construction rurale".

Pour les trois questions agricoles contemporaines, il s'agit en fait des fondements de la force nationale et du rajeunissement national. Si les trois questions rurales ne sont pas traitées correctement, de nombreux dangers cachés se réapparaîtront dans notre pays fondé sur l'agriculture. La polarisation, l'exode rural et d'autres problèmes de ce type, qui doivent tous être traités de toute urgence par les populations, sont liés aux trois questions rurales. Dans la Chine d'aujourd'hui, un marqueur important pour distinguer si une personne est vraiment marxiste dans la pratique est en fait de savoir si elle a reflété aux trois questions rurales. Si un marxiste n'a pas reflété en profondeur aux trois questions paysannes, alors il n'est qu'une sorte de métaphysicien qui met le marxisme sur ses lèvres et décore sa façade. En effet, les contradictions de classe et la polarisation de la société sont toutes étroitement liées à la question des trois paysans. Le marxisme s'engage à éliminer la polarisation, alors comment peut-il ne pas prendre en compte les trois problèmes des paysans ? C'est particulièrement vrai dans notre pays à prédominance agraire.

En matière de construction des campagnes, les générations successives d'intellectuels ont fourni des efforts. Mais tous ont tenté d'adopter une position claire sur la gouvernance des campagnes. Le modèle de village Zhai Cheng de Mi Chunming et de ses fils à la fin des dynasties Qing et au début des dynasties Ming était un modèle de "gouvernance de la gentry" qui avait été utilisé dans la Chine ancienne. Le modèle dit de "gentry rule" signifie qu'"un certain nombre de gentry accomplis ont agi comme intermédiaires entre le gouvernement et le

peuple, devenant les véritables dirigeants du village par une série d'opérations indirectes ou directes".¹²Ce modèle reposait toutefois largement sur la qualité des intellectuels dans une posture claire. Il s'appuyait sur la capacité de la noblesse. Si la noblesse était vertueuse, la campagne était bien gouvernée ; si elle était corrompue, elle était soumise à l'oppression. Et Mi Chunming et ses fils appartenaient clairement à la catégorie des intellectuels vertueux. Ainsi, ils ont pu gouverner avec succès le village de Zhai Cheng, faisant disparaître les jeux d'argent et les vols qui avaient cours dans le village depuis de nombreuses années. Cependant, le fait que la règle de la gentry repose sur la capacité des individus signifie que la "règle de la gentry" de Mi Chunming et de son fils ne peut être reproduite. Il s'est appuyé sur la capacité des managers à effectuer des changements. C'est l'inconvénient du modèle de Zhai Chengcun. D'un autre côté, cependant, l'avantage de s'appuyer sur la capacité des sages et de la gentry à gouverner est qu'ils ne sont pas dogmatiques dans le traitement des problèmes du village et peuvent s'y adapter sans rigidité institutionnelle, ce qui est une raison essentielle pour laquelle Mi Chunming et son fils ont pu gouverner avec succès. Ils avaient la capacité et le niveau de flexibilité nécessaires pour gouverner.

Puis Yan Xishan s'est inspiré du modèle de gouvernance réussi du village de Zhai Cheng, et a donc imaginé une série de systèmes de gouvernance villageoise. En 1917, le Shanxi a promulgué le "Règlement succinct sur le passage de la gouvernance villageoise dans le comté", qui a construit un tout nouvel ensemble de systèmes villageois. Comme nous l'avons suggéré dans Cyberspatialism as a law. Un système constructif doit générer de nombreux paradoxes, et les paradoxes ne fonctionnent pas à l'intérieur du cyberspace, ils éclatent inevitablement à l'extérieur. Et les débordements extérieurs doivent nécessairement être résolus avec la force de la réalité humaine. Cela fait que Yan Xishan, bien qu'il ait proposé un système de gouvernance et des éléments qui peuvent être appliqués universellement, la gouvernance n'est pas efficace, parce que les éléments ne peuvent pas remplacer la gouvernance des personnes. Ce paradoxe a obligé Yan Xishan à adopter une posture de chef de guerre pour centraliser son pouvoir afin de garantir l'intégrité et le bon fonctionnement du système de gouvernance rurale. Ce n'est

¹² Feng Junfeng, Revitalisation rurale et gouvernance rurale, Southwest University of Finance and Economics Press, 2017, p. 24.

qu'alors que le modèle le pourra être tendu et couronné de succès. Cela aurait en fait signifié l'échec de cette gouvernance rurale. C'est en effet ce que fait la Chine depuis les temps anciens, en s'appuyant sur une sorte de pouvoir centralisé pour gouverner les campagnes. En conséquence, la démocratie s'est transformée en une fausse forme de démocratie.

Plus tard, le programme de "reconstruction nationale" de Yan Yangchu a saisi la cause profonde de l'échec de Yan Xishan à construire la campagne. Elle a commencé à se concentrer sur l'éducation et la formation des ressources humaines. Cette approche de la gouvernance était fondée sur l'idée que la construction rurale est fondamentalement une affaire de personnes. Si de nombreux pères et fils de Mi Chunming pouvaient être formés, alors la construction du village pourrait être réalisée. Yan Yangchu a dit dans son essai La mission du mouvement rural.

Le problème de la vie et de la mort en Chine aujourd'hui n'est pas autre chose, c'est le problème du vieillissement, de la dégénérescence et de la désorganisation de la nation, c'est le problème du "peuple". ...pour réaliser sa nouvelle unité et son organisation. C'est pourquoi le mouvement rural en Chine a pour mission la "reconstruction nationale".

Il en ressort clairement que la pensée de Yan Yangchu consiste à considérer que la racine des problèmes de construction des villages et de clin national sont tous deux des problèmes humains. De cette façon, il combine la construction rurale, le rajeunissement national et la culture des êtres humains. Il a ainsi proposé que la racine du rajeunissement national soit la "fixation de la racine", c'est-à-dire l'importance de la question foncière et de la question rurale. Il a donc proposé "quatre grands types d'éducation" pour la construction des campagnes : l'éducation à la subsistance, l'éducation à la santé, l'éducation à la citoyenneté et l'éducation à la littérature et aux arts. En dernière analyse, c'est l'illumination de l'esprit. Mais dans le cas de Yan Yangchu, cette illumination était confinée au domaine de la construction rurale qu'il connaissait bien.

Le "modèle Zouping" établi par Liang Shuming s'appuie sur le travail de Yan Yangchu et affaiblit le geste d'illumination de manière très subtile. C'est ce que Liang lui-même considérait comme l'approche "enseigner aux anciens". Il voulait ajouter un style chinois plus traditionnel à la culture

des talents, restaurer le confucianisme dans la culture et l'éducation des talents, et ajouter des méthodes éducatives plus conformes aux caractéristiques culturelles chinoises. Ainsi, Liang Shuming n'a peut-être pas accordé trop d'importance à l'approche scientifique et aux traditions occidentales en matière de d'éducation, mais a plutôt développé un modèle de construction de village plus "fondé" avec des caractéristiques chinoises. On peut dire que l'approche de Liang est taïtingénieuse. Bien qu'il n'ait pas complètement échappé à la posture d'un homme clair qui instruisait les ruraux et entretenait ce qu'il pensait être une compréhension du talent rural comme un miracle venu d'en haut, il a inconsciemment affaibli cette posture claire en introduisant la culture chinoise traditionnelle. L'illumination est tant essentiellement un produit occidental, il n'est pas adapté à la Chine, en particulier à la campagne. Souvent, ceux qui se rendaient à la campagne avec une posture des Lumières pour guider leur travail étaient souvent ostracisés ainsi que résistés par les paysans. Tout cela a été prouvé à maintes reprises dans la pratique des trois zones rurales. On peut dire que les trois problèmes ruraux de la Chine n'ont cessé un peu de l'esprit taoïste d'inaction et de règle, et un peu des rituels confucéens et des pratiques humaines. Bien que Liang Shuming ne l'ait pas exprimé explicitement dans ses théories, il a dû en faire une expérience profonde à partir des résultats de sa pratique.

Selon Liang Shuming, il existe trois grandes stratégies pour la transformation de la construction rurale, la première étant qu'elle doit commencer par les campagnes. Deuxièmement, l'éducation doit être utilisée comme un moyen, tandis que le troisième est que la voie de la coopérativité doit être suivie. Ces stratégies sont déjà très proches de la construction rurale actuelle. Ces trois points sont ce que le "modèle Zouping" de Liang a à offrir à la construction rurale actuelle. L'autre inspiration réside dans la combinaison paradoxale de l'esprit néo-confucéen de Liang pour reconstruire l'organisation sociale rurale en vue de la modernisation. Le confucianisme et la modernisation, l'un étant une chose culturelle absolument chinoise, l'autre une rationalité scientifique développée par les Lumières occidentales, semblent incompatibles, mais dans le néo-confucianisme de Liang, ils forment une certaine combinaison. C'est précisément la philosophie prônée par le néo-confucianisme. En un sens, il s'agit d'une sorte d'"illumination aux caractéristiques chinoises", mais en réalité, cette fusion culturelle paradoxale

suscite encore beaucoup de confusion. Elle n'a pas vraiment résolu le problème de la communication entre les cultures chinoise et occidentale sur le plan culturel. Enfin, la troisième leçon de Liang Shuming est que les intellectuels doivent aller plus loin dans la campagne, et contrairement à Yan Yangchu, il n'insiste pas sur la nécessité de s'appuyer sur des intellectuels qui connaissent la science, mais sur la nécessité pour les intellectuels d'avoir une certaine "indifférence à la gloire et à la fortune" taoïste. Sur la base de leur indifférence à l'égard de la gloire et de la fortune, on leur a demandé de s'occuper des problèmes financiers des campagnes et d'"apporter des capitaux". Cette fusion paradoxale de la Chine et de l'Occident se retrouve partout dans le modèle de Zouping de Liang Shuming. Fondamentalement, personne n'a non plus clarifiée cette relation entre les modèles chinois et occidentaux, le confucianisme, le taoïsme et la science. Cela a conduit de nombreuses générations ultérieures à avoir des difficultés à comprendre et à mal comprendre la pratique rurale de Liang. Cela a conduit à une mise en œuvre moins qu'idéale dans les coulisses. Il n'y avait pas de solution à la question de savoir ce que signifiait la voie néo-confucéenne vers la modernité, et comment gérer les questions économiques tout en restant indifférent à la gloire et à la fortune. Cette situation était très confuse, ce qui a inévitablement entraîné de nombreux problèmes dans la pratique. En ce qui concerne la formation des ressources humaines, les exigences à l'égard de ceux qui peuvent réellement mettre ce modèle en pratique sont trop élevées, et le seuil minimal est qu'ils doivent avoir une bonne compréhension de la culture chinoise et occidentale, ainsi que des compétences pratiques. Ainsi, le modèle de Liang revient fondamentalement au problème de la difficulté de Mi Chunming à reproduire ou à se rapprocher des paysans. Il a utilisé cette orientation pour travailler et cultiver ses talents. Très peu de personnes qu'il a formées ont pu réussir parce que les problèmes et les confusions à la base n'ont pas été résolus. La grande majorité d'entre eux ne s'y sont pas tenus ou étaient déconnectés des masses et sont devenus bureaucratiques. C'est le reflet d'une confusion d'idées très fondamentale.

Les solutions contemporaines aux trois problèmes agricoles ne sont pas fondamentalement parées de plusieurs de ces modèles ; elles présentent des nuances de l'un d'entre eux ou sont le produit d'une combinaison de plusieurs. Ils ne suggestent pas fondamentalement un type de réflexion dépassant le cadre établi. Au contraire, ils ne diffèrent

que par la quantité. Le programme de développement des talents ruraux du centre Liang Shuming pour la construction rurale, par exemple, n'aborde pas seulement la question du geste clair dans la formation des talents. Il n'aborde pas non plus le problème d'un modèle éducatif occidental qui produit des personnes déconnectées de la campagne. Wen Tiejun identifie ces différences culturelles dans l'éducation, mais ils ne se rendent pas compte que ces différences ne sont pas seulement générées par l'éducation, mais par les différences culturelles entre la Chine et l'Occident, et que cette culture chinoise et occidentale est implicitement influencée par la modernité dans la vie urbaine et rurale. Pour être plus précis, la logique d'une personne vivant dans une ville est principalement basée sur les exigences de la rationalité occidentale, comme le besoin d'une logique et d'une rationalité absolues, la manière trop individualiste de socialiser sans communiquer avec des étrangers (ceci est très évident dans les grandes villes), et même les modèles visuels de nos systèmes de téléphone mobile et de nos systèmes informatiques sont basés sur les modèles de pensée de la culture occidentale. Alors qu'une personne vivant à la campagne, en particulier dans les zones les plus pauvres qui ont besoin d'être construites, reçoit l'esprit d'une culture chinoise subtile qui ne met pas l'accent sur la rationalité (non pas qu'il n'y en ait pas), mais plutôt sur le voisinage, le fait de sauver la face, la coutume et le chahut. Il est vrai que Wen Tiejun pense que les écoles produisent des personnes qui n'ont pas de bases, mais ce manque de bases n'est pas seulement dû à l'école, mais au conflit entre modernité et tradition dans la société dans son ensemble, entre lumières et contre-lumières, entre culture chinoise et culture occidentale. Ces conflits ne se limitent pas à l'école, mais constituent un problème général de la société moderne, problème auquel la construction des campagnes et l'intégration des zones urbaines et rurales ne peuvent d'ailleurs pas échapper. Cette idée fausse les a conduits à se tourner vers la création de bases de formation et de programmes de développement des talents pour former des personnes au développement rural, mais sans s'attaquer aux causes profondes de cette confusion. Ils ne laissent les gens aller à la campagne que pour s'entraîner, ce qui oblige les participants à se déplacer eux-mêmes dans la campagne, entraînant ainsi une fuite massive des cerveaux de ceux qui ont de faibles capacités de compréhension et qui ont du mal à faire face à ce choc culturel. Là encore, c'est la seule approche qu'ils peuvent adopter jusqu'à ce que la technologie

blockchain soit appliquée à la question de la construction des villages. Il n'est même pas vrai de dire qu'ils ont poussé ce conflit, en termes d'éducation, à l'extrême et qu'ils ne sont pas sur la mauvaise voie avant l'intégration du cyberspace dans la construction des villages.

Par le passé, le talent et la construction de villages n'ont pas permis de s'attaquer à la racine du problème. Car nous n'avons jamais posé la question suivante : la construction d'un pays doit-elle s'appuyer sur les citadins pour guider les campagnes afin de construire ? En d'autres termes, pourquoi la construction de villages doit-elle se faire dans un geste éclairé pour cultiver la guidance ? Pourquoi ne pas laisser les paysans se construire par eux-mêmes ? À première vue, cette question rhétorique peut sembler être une erreur de parcours. Car si les paysans eux-mêmes étaient capables de s'améliorer, alors les trois problèmes des paysans n'existaient pas du tout. Les trois problèmes paysans existent précisément en raison des contraintes géographiques, des déséquilibres éducatifs, des raisons historiques de la polarisation, des différences de stade de développement et de bien d'autres facteurs, alors laisser les paysans se construire ne revient-il pas à ne rien faire ? Mais la pensée ici est précisément le genre de pensée qui tombe dans les limites de la pensée des Lumières. Nous devons nous éloigner de la dichotomie entre l'illumination et la contre-illumination. Nous devons aborder la question du développement rural dans une perspective dualiste. En d'autres termes, nous avons besoin à la fois des Lumières et d'une position anti-Lumières ; nous avons besoin d'être guidés par d'autres, mais nous devons aussi compter sur les paysans eux-mêmes (et nous avons même besoin d'eux pour "éclairer" les modernes urbains) ; nous avons besoin de la culture chinoise et de la culture occidentale. C'est pratiquement impossible dans un système qui ne va pas au-delà de la structure sociale d'origine.

Or, aujourd'hui, avec un dispositif de conversion et de régulation établique tel que Cyber Place, cette autonomie est tout à fait possible. Ainsi, un changement fondamental dans la façon de penser la construction d'un village dans un geste éclairé. Bien entendu, compte tenu de cette dualité, nous devons être parfaitement conscients qu'une approche dépassant la dualité ne signifie pas qu'il n'existe pas de personne descendant à la campagne pour guider le travail, ou que cela n'est pas important, mais que ce type de guidage éclairé n'est pas l'approche primaire la plus intelligente et la plus efficace, mais qu'il doit être reléguée au second plan. Au lieu de cela, la voie principale est une

sorte de macro-régulation de la volonté de l'État de motiver les paysans à apprendre et à construire leurs maisons. Cette régulation, à son tour, est en fait volontaire et spontanée de la part des paysans. L'État semble intervenir, mais en réalité, il est considéré comme n'intervenant pas. Les paysans semblent être instruits, mais là encore, ils apprennent en fait volontairement. Les talents semblent être nourris de manière prescriptive, mais ce sont les talents qui stimulent leur propre créativité et se consacrent volontairement à la construction de la campagne. Cyber Place est l'un de ces dispositifs. De cette façon, nous pouvons voir l'utilisation réelle de la technologie blockchain dans les trois questions rurales.

5.2.2 Questions agricoles dans la nouvelle ère socialiste

L'utilisation de Cyber Place permet de s'affranchir de bon nombre des dilemmes dualistes du bâtiment du village d'origine.

Tout d'abord, l'État a dû s'appuyer sur le système bureaucratique de construction rurale du passé pour communiquer étape par étape, le gouvernement central atteignant le niveau local et le niveau local le mettant ensuite en œuvre. De ce fait, de nombreuses décisions centrales ont été mal comprises et exploitées. Il était nécessaire de s'appuyer sur un pouvoir centralisé fort pour imposer un contrôle aux gouvernements locaux. Le contrôle centralisé n'est pas vraiment le sujet, le sujet est que cette centralisation n'est pas toujours efficace. Elle est facilement incomprise par les gouvernements locaux et peut également créer une culture élitiste et bureaucratique parmi une partie de la population. Et l'incompréhension des gouvernements locaux n'est pas nécessairement intentionnelle. Ils sont plutôt limités par leur capacité et leur niveau de gouvernance. Le gouvernement central donne des ordres et doit contrôler les gouvernements locaux, et le contrôle est synonyme d'infélicité, et l'infélicité ne permet pas de résoudre les problèmes pratiques locaux complexes. Il s'agit aussi fondamentalement d'une contradiction entre un système constructif et les relations humaines, entre des règles rigides et une gouvernance souple. Ainsi, au bout du compte,

le gouvernement local n'a pas tort et le gouvernement central n'a pas tort, mais en conséquence, lorsqu'il s'agit du niveau local, les résultats sont insatisfaisants et créent même de nombreux problèmes.

CyberFang soutient en fait cette contradiction dualiste. En récompensant la valeur du minage sur la chaîne d'échange, la manière dont le système de jetons est minimal, le mode et la valeur d'échange des jetons, le gouvernement central peut réguler l'incitation des agriculteurs à travailler spontanément. Il peut même réglementer les cultures que les agriculteurs des différentes régions vont faire pousser. Le rôle du gouvernement local est d'aider les agriculteurs à comprendre la réglementation centrale et de les aider à résoudre certains problèmes techniques et d'échange de CyberFang. Le modèle de régulation centrale de la spontanéité des agriculteurs, complété par des conseils et des directives des autorités locales aux agriculteurs, est également à Cyber Place. Le gouvernement central semble gérer les agriculteurs, mais en réalité, il ne le fait pas. Les agriculteurs cultivent les plantes qu'ils veulent selon leur propre volonté, leur désir et leur compréhension pour obtenir le revenu qu'ils souhaitent. Les autorités locales guident les agriculteurs, mais en réalité, elles ne doivent faire que des travaux auxiliaires et n'obligent pas les agriculteurs à planter et à travailler. Il n'y a pas de répression des agriculteurs par les autorités locales. Le travail auxiliaire du gouvernement local fait référence à un travail d'orientation et de prévention. Par exemple, les gouvernements locaux doivent faire un bon travail d'échange de jetons contre des sites web et, par le biais de recherches elles, indiquer au gouvernement central quels types de cultures conviennent aux cultures locales. Sous la considération générale du gouvernement central, qu'il veuille que les agriculteurs cultivent plus de fruits ou plus de céréales. À partir de là, différentes politiques d'échange de jetons peuvent être définies. Ceux qui doivent être promus bénéficient d'un échange de jetons préférentiel, ceux qui n'ont pas besoin d'être promus bénéficient d'un prix normal et ceux qui sont surproduits nécessitent un échange de jetons supplémentaire. Cela permet une macro-régulation du marché agricole national, tout en tenant compte des caractéristiques locales, et en permettant aux agriculteurs de choisir volontairement. Par exemple, un agriculteur qui souhaite simplement cultiver quelque chose qu'il n'a jamais cultivé auparavant par intérêt aura besoin de plus de jetons à échanger, peut-être pour une mauvaise récolte. Mais pour l'agriculteur, il s'agit d'un

choix volontaire, dans son cas, l'agriculture est devenue un hobby, et l'agriculteur qui fait ce choix peut aussi être tourné vers le long terme et souhaiter apprendre de nouvelles techniques pour faire face aux crises futures. C'est aussi l'agriculteur qui choisit de faire de l'agriculture un hobby en tant que pratique artistique. C'est l'agriculteur qui ne se soucie pas du revenu. Cela est admissible dans une situation d'aisance économique et en l'absence de crise globale dans le pays. Et ce sera souvent le cas lorsque l'agriculture sera extrêmement développée et qu'une nouvelle ère de socialisme sera atteinte. L'agriculture devient ainsi un art, plus proche de la plus primitive des cultures humaines. Au contraire, CyberFang garantit également le contrôle macroéconomique en cas de catastrophes naturelles majeures, car l'État n'a qu'à vendre à bas prix les cultures en extrême pénurie dans le système d'échange de jetons locaux et à réduire la difficulté du mariage de la chaîne d'échange de jetons, de manière à stimuler les agriculteurs à planter les cultures correspondantes. En cas d'urgence réelle, on pourrait revenir au modèle actuel, où les fermes industrielles sont obligées de produire dans le monde réel avec le pouvoir de l'État. Tout cela peut être réglementé. En bref, Cyber Place offre un moyen d'enrichir la diversité de l'agriculture dans un état socialement stable sans échapper au contrôle de l'Etat. Elle permet une macro-régulation plus riche de la part de l'État.

Deuxièmement, la flexibilité et la diversité de l'agriculture dans les conditions du cyberspace ne s'exprime pas seulement dans le choix des cultures pratiquées par les agriculteurs. Elle se manifeste également dans la manière dont l'agriculture est pratiquée. Les agriculteurs peuvent choisir leur propre mode d'exploitation en fonction de leurs souhaits. L'agriculteur de l'exemple ci-dessus qui veut cultiver les plantes qui l'intéressent doit en fait être né parmi les agriculteurs qui se contentent de moyens modestes et qui n'ont pas un grand désir d'argent. Il choisira un mode d'exploitation plus traditionnel afin de connaître les joies de l'agriculture. Il y a également l'agriculteur qui est prêt à gagner plus d'argent afin de développer naturellement l'agriculture en tant qu'industrie. Il a ajouté des méthodes d'exploitation agricole basées sur les machines et la technologie Internet à ses propres terres agricoles. Par exemple, il utiliserait les jetons Cyberfang pour échanger les grandes machines agricoles appropriées (qui peuvent être mises en place de manière à ce qu'il soit moins coûteux d'acheter avec des jetons que des achats avancés dans la réalité, sous la réglementation de l'Etat). Il est

même possible de créer de nouveaux modes de transfert des terres grâce au modèle de jetons CyberFang. Cela permettrait d'annexer davantage de terres pour une production à plus grande échelle. Ainsi, le transfert de terres des grandes exploitations agricoles nationales à l'aide de capital fiat sera différent du transfert de terres en jetons. En raison de la réglementation étagée du marché des jetons, il est clair que la monnaie fiduciaire aura des avantages et des inconvénients par rapport au marché des jetons. Lorsque l'État veut développer de grandes fermes industrielles. Les taxes sur les terrains transférés en jetons augmentent. Lorsque l'État veut promouvoir le développement spontané d'un plus grand nombre d'agriculteurs dans des exploitations agricoles relativement grandes, basées sur les ménages et hautement mécanisées, ou dans des petites exploitations. Ensuite, le prix des machines et des jetons correspondants échangent contre le terrain transféré est réglementé. Ainsi, les intérêts de toutes les parties sont protégés. Permet de diversifier les modes de production dans l'agriculture. L'agriculture mécanisée et modernisée n'est pas seulement utilisée dans les grandes exploitations industrielles, mais aussi dans les petites exploitations individuelles. Nous pouvons également utiliser le rôle éducatif de l'agriculture. Le développement de l'agriculture à petite échelle comme base éducative et pratique pour le développement des ressources humaines (ce point sera abordé dans la prochaine section sur le développement des ressources humaines). De cette manière, la modernisation de l'agriculture du pays prend une situation librement diversifiée et riche. Il s'agit notamment de petites fermes pour l'autosuffisance, de petites fermes pour son propre plaisir, de petites fermes pour compléter les pratiques éducatives nationales, de grandes fermes, de petites fermes, de grandes fermes louées par des écoles urbaines et des bases de pratique pour l'éducation, de petites fermes, de grandes fermes, de petites fermes sous contrat familial pour l'enrichissement par l'agriculture, et de grandes fermes sous des systèmes d'entreprise industrialisées. Dans la nouvelle ère socialiste, la richesse de l'agriculture sera grandement augmentée, et en même temps ils ne pourront plus dépendre de la régulation de l'état, et seront le choix volontaire de chaque famille, individuelle et collective.

Une agriculture à l'échelle de la société, sous la régulation du Cyber Place, émergera avec plus de styles d'existence et de distribution géographique. Au lieu de poursuivre le modèle occidental monolithique et colonisé de l'agriculture moderne. Par exemple, de grandes terres

agricoles ou des fermes à des fins éducatives pourraient être créées autour des villes et devenir des bases pratiques pour les élèves des écoles urbaines. Lorsque la productivité sociale aura atteint un certain niveau et que les trois questions agricoles se seront développées jusqu'à un certain stade, les zones rurales et urbaines ne seront plus distinguées (cf. la section suivante). À ce moment-là, la structure urbaine-rurale sera véritablement intégrée, ce qui signifie que nous ne pourrons plus faire la distinction entre les zones rurales et urbaines, que l'agriculture pourra être pratiquée à côté des gratte-ciel et que les écoles pourront avoir leurs propres champs d'alimentation éducative au centre de la ville. Les terres agricoles et l'agriculture peuvent être réparties dans toute la ville, tout comme les parcs et les jardins le sont aujourd'hui. Un quartier a sa propre ferme, et les habitants peuvent descendre au fond du quartier et faire pousser les cultures qu'ils veulent. Dans le même temps, les supermarchés proposent des produits plus raffinés, produits par de grandes exploitations. Les fermes des résidents sont utilisées à des fins éducatives, pour former les jeunes et développer leurs compétences pratiques. Cela s'inscrit dans le cadre de la réforme du système éducatif visant à le rendre plus pratique. Cela permettra d'intégrer une véritable éducation pratique dans l'enseignement primaire, secondaire et supérieur. Développer des personnes ayant des compétences pratiques. (Ce point sera abordé plus en détail plus loin dans cet article sur l'éducation). Ainsi, une voie moderne d'agrarianisation est vraiment appropriée pour la Chine. Peut-être que certaines personnes continueront à considérer l'intégration ville-campagne avec la même impression que celle qu'elles avaient de l'agriculture urbaine, qui est mauvaise. S'ils pensent que l'agriculture est sale et déordonnée, ils sont en fait encore tournés vers le passé. Lorsque la productivité a atteint un certain stade de développement, les problèmes de saleté et de désordre sont en fait mineurs et insignifiants. Ils peuvent être gérés et optimisés grâce à la technologie, à l'intelligence artificielle, etc. Tant que les problèmes institutionnels sont résolus, tous ces problèmes peuvent être perfectionnés grâce aux efforts des gens. Au final, un autre type d'établissement humain intégré, urbain et rural, verra le jour.

C'est précisément en raison de l'industrie massive que l'agriculture incorpore, qui joue à son tour un rôle dans l'éducation, et qui est liée au réseau du cyberspace, que l'agriculture du futur est pratiquement indiscernable des différentes industries, et que le terme

agriculture devient un terme aux frontières floues. Essentiellement, la fin ultime de la question agricole est l'élimination de l'agriculture en tant que concept. De sorte que l'agriculture, l'industrie, l'internet, etc. ne sont pas distingués les uns des autres. Une lueur de cet espoir nous a été ouverte dans l'interaction de Cyber Place.

5.2.3 L'éducation et les questions paysannes dans la nouvelle ère socialiste

L'objectif de la solution paysanne est également d'éliminer le concept de paysan. Le paysan ne sera plus une identité sociale, mais simplement une profession. Les gens seront libérés de la dichotomie entre l'urbain et le paysan, ainsi que de la dichotomie entre l'illumination et la contre-illumination, entre l'instruct et l'instruct. La construction de la "campagne" était alors en fait la construction de la ville. Les frontières entre paysans et citadins sont floues. Parce que l'agriculture deviendrait une activité sociale pluraliste aux fonctions sociales multiples. Cette idée était en fait une trop grande utopie de la pensée jusqu'à la création de Cyber Place. Et avec Cyber Place, cela peut être le début d'un changement dans cet état de fait. Et ce changement commence par la question du talent pour la revitalisation rurale

Cyber Place est due à un modèle dans lequel l'État réglemente les droits productifs des agriculteurs et le gouvernement local aide à les guider. Cela signifie qu'il est impossible de s'éloigner d'un modèle d'illumination dès le départ. Cependant, à mesure que les agriculteurs deviennent plus autonomes et capables de choisir leur propre fonction agricole (qu'elle soit axée sur l'éducation, l'autosuffisance ou la rentabilité), il y aura inévitablement une proportion d'agriculteurs qui, à l'initiative de l'État, pourront céder leurs terres pour assumer une fonction sociale et éducative. À l'autre bout du spectre, le Cyber Place connecte de nombreux jeunes dans le cyberspace, et cette connexion ne devrait pas se limiter au Cyber Place, mais être utilisée pour en faire un outil permettant de guider les jeunes hors d'Internet vers la pratique et le travail. Le Cybershop est également un "dispositif" qui permet aux jeunes de passer de la réflexion à l'action. Cela peut se faire de la manière

suivante.

Tout d'abord, l'État pourrait souligner l'importance du travail des étudiants dans le système éducatif existant et piloter l'enseignement du travail pratique dans certaines régions. En fait, ce travail est déjà effectué dans certaines villes. Mais comme il n'est pas essentiellement libre du GCE, cela signifie qu'il n'est pas encore fondamentalement libre du sort de l'éducation et des examens axés sur les examens. Par conséquent, l'effet inevitable n'est pas bon. Mais dans le cas de l'enseignement primaire et secondaire, il doit être maintenu par le pouvoir coercitif de l'État jusqu'à ce qu'il soit maintenu jusqu'à l'abolition du système GCE. Cette section ne traite pas spécialement de Cyber Place. Mais il s'agit d'une préparation à la transformation future des talents dans le cyberspace.

Deuxièmement, la structure de Cyber Place, qui relie le comportement en ligne au monde réel, permet de donner une signification réaliste au comportement dans le cyberspace. Cela signifie que le cyberspace, qui est par ailleurs sans rapport avec la vie sociale réelle, est nécessairement plus proche de la réalité. Elle est inevitablement plus héritée de l'ordre moral de la réalité, plutôt que de donner naissance à de nombreux petits collectifs sous l'anarchie du cyberspace, comme c'est le cas dans la période où j'écris ce livre. Par le passé, commenter sur Internet était un acte dénué de sens. Dans le contexte dans lequel opère Cyber Place, chaque commentaire signifie également la construction du cyberspace. Et la construction du cyberspace signifie la réalité du revenu gagné en comptant les points contre les paysans. Plus important encore, les commentaires et les actions du réseau, sous les statistiques de l'arbre spatial, constituent un système activement régulé par l'État. Nous pouvons également mettre en place différents systèmes de jetons sous l'arbre spatial (l'arbre spatial est très simple à mettre en place car il ne mine pas, mais les récompenses sont entièrement mises par le compte de robinet. Il suffit que la banque centrale donne au compte CyberFang correspondant les jetons pour les différentes fonctions qu'il souhaite distribuer, en fonction des statistiques). La régulation du comportement de l'utilisateur dans l'arbre spatial est complètement en fonction de la signification des différents jetons. Par exemple, si les commentaires sur un site web sont trop déconnectés de la réalité, alors seuls les jetons seront mis pour les commentaires sur ce site web ou même sous la vidéo d'un blogueur, qui ne peuvent être équivalents qu'à des bons d'achat et ne peuvent être échangés que

contre des articles réels et spécifiés, ou même contre des produits agricoles, des fournitures scolaires, etc. (Oh ? Aucun achat ? Le tuteur d'un mineur vérifiera inevitablement le compte de l'enfant pour l'aider à les acheter), et le rachat en espèces est interdit. De cette façon, la réglementation est complète. Cela signifie que l'État pourrait réglementer les différents commentaires sur différents sites avec une précision totale, sans avoir recours à des méthodes de coercition violentes (telles que l'interdiction, l'interdiction de certains mots, la fermeture des commentaires, etc.) Bien sûr, il peut y avoir des gens qui fermeraient le client CyberFang et ne voudraient tout simplement pas des jetons. Mais cela relève en soi de la réglementation de l'État. Dans une société moralement bien éduquée, les gens sont naturellement conscients de l'importance de l'agriculture ainsi que de l'éducation, et l'État accorde des subventions pour que les gens puissent acheter des fournitures bon marché et pertinentes, un peu plus que ce qu'ils devraient, donc dans l'ensemble. Les adultes sont tenus de racheter des produits pertinents pour leurs enfants et leur propre famille, en fonction des conditions de leur propre famille.

Comme indiqué au début de ce chapitre, la réglementation des comportements en ligne n'est pas au cœur de Cyberpolis. L'essentiel réside dans le fait que le Cyber Place relie le cyberespace au monde réel. Cela permet d'ouvrir un espace extérieur absolu pour le cyberespace. Cela permet d'examiner le cyberespace d'un point de vue extérieur, et c'est l'occasion historique de la naissance des études sur le cyberespace. C'est-à-dire si une sorte de retrait du cyberespace vers le monde réel n'avait pas eu lieu. On ne serait pas conscient des problèmes qui existent dans le cyberespace. Et Cyber Place offre cette possibilité de dépassement, c'est-à-dire qu'il permet aux gens de se détacher du cyberespace et donc de le regarder de l'extérieur sans se laisser entraîner dans des querelles métaphysiques. En fait, c'est la raison pour laquelle j'ai pu proposer le cyberspatialisme et la cybernétique.

L'installation Cyber Place constitue un parcours de connectivité. Elle permet de faire émerger la pertinence du réseau et donne de l'importance à l'étude et à l'apprentissage du cyberespace. Du point de vue du monde réel, le cyberespace se connecte au cyberespace, donnant une perspective "extérieure" sur le monde réel. Bien que le monde réel ne puisse être abandonné de la manière maniée que la perspective précédente a abandonné le cyberespace (parce que le

monde réel est le monde où nous sommes enracinés, où nous vivons et mourons physiquement). Cependant, les externalités du cyberspace par rapport au monde réel donnent au moins au monde réel un "tampon". Cela signifie que de nombreuses contradictions peuvent être résolues grâce au cyberspace, offrant ainsi une perspective qui transcende le dualisme. C'est là que naît la dualité. Pour les gens du monde réel, le cybermonde offre donc une nouvelle façon de voir le monde, et c'est précisément la perspective du cyberspatialisme.

Le cyberspatialisme et la culture des talents agricoles sont devenus l'intersection des problèmes. Notre examen empirique des modèles historiques de revitalisation rurale nous permet de constater que la revitalisation rurale est toujours indissociable des personnes. En effet, la revitalisation rurale est essentiellement la modernisation de la campagne, et la modernisation de la campagne est une sorte d'illumination. Et l'illumination donne inevitablement naissance à des gardiens et des guides qui veulent guider les agriculteurs vers la vie moderne. Cependant, cette illumination mérite essentiellement d'être repensée. L'anti-Lumières est une critique de cette attitude à l'égard des Lumières. Pourquoi les paysans ont-ils besoin d'être guidés par d'autres ? Pourquoi faudrait-il éclairer et guider la vie originelle des paysans ? Et c'est ce conflit qui conduit aux problèmes rencontrés par les constructionnistes ruraux dans la pratique. Si les travailleurs de la construction rurale ont une mentalité trop claire, s'ils agissent comme s'ils étaient au-dessus de tout, ou s'ils ont un dédain et un dégoût imperceptibles pour la campagne, ils n'iront pas très loin sur la route de la construction rurale. C'est pourquoi il est si difficile de trouver des personnes pour le développement rural. C'est parce que la contradiction fondamentale de la construction rurale réside dans la contradiction entre l'illumination et l'anti-illumination. C'est pourquoi nous devons passer la dichotomie entre illumination et anti-illumination. Et cette transcendance est basée sur le cyberspace.

Grâce au cyberlieu, les gens obtiennent une perspective extérieure au monde réel et ainsi, pour les paysans qui l'utilisent, ils obtiennent un choix volontaire sous la réglementation de l'État. D'autre part, la présence d'un tel appareil dans la vie des agriculteurs amène inévitablement le cyberspace comme marge de circonstance. Ils vont donc se plonger dans l'étude des moyens d'augmenter encore plus leurs revenus grâce aux machines à miner distribuées par Cyber Place. Ils approfondiront leur compréhension du cyberspace, du

cyberspatialisme. Cet acte est une illumination en soi, et il n'a pas besoin d'un être humain pour le guider. L'orientation de la guilde est plutôt obtenue par une réglementation régionale et des incitations économiques. En d'autres termes, le cyberespace offre une opportunité d'éclaircissement paysan, qui est à son tour un acte volontaire guidé par l'État. Les paysans peuvent choisir s'ils veulent suivre cette illumination ou s'il leur suffit de maintenir leur propre vie simple et innocente d'autosuffisance, et ils peuvent même s'engager dans la "contre-illumination" de "l'illumination", c'est-à-dire apprendre aux autres à cultiver. D'autre part, pour les citadins modernes du cyberespace. Grâce à la cyberpolis, ils disposent d'une marge de manœuvre pour la médiation, pour leurs gestes de contre-éclaircissement dans la cyberpolis. Cette démarche est également volontaire. C'est ici qu'apparaît l'importance de la première étape du travail préalable. Comme l'État promeut l'importance des pratiques de travail dans l'éducation, des générations de parents développent la capacité de leurs enfants à pratiquer le travail, et au fur et à mesure qu'ils grandissent, lorsque la réglementation est mise en pratique, ils peuvent naturellement passer à l'échange d'outils pertinents pour les pratiques agricoles, les situations d'exploitation, par le biais du Cybershop. De cette façon, la transition de l'illumination scientifique à une "contre-illumination" rurale peut être achevée. Nous pourrions également ajouter des cours éducatifs à Cyber Place, permettant aux enfants d'apprendre des techniques agricoles auprès d'anciens agriculteurs et, pour un certain montant de jetons Cyber Place, d'avoir accès à des pratiques agricoles garanties par l'État. Ils obtiennent ainsi des "notes" pour leurs bonnes pratiques éducatives. Lumière et contre-lumière se mélangent et se changent dans le cybercafé. Lorsque les deux côtés du cyberespace : les agriculteurs et les personnes instruites sont prêts à s'intégrer les uns aux autres dans le cyberespace. Nous pourrons alors augmenter lentement la proportion de notes de travaux sociaux et pratiques dans les examens. En fin de compte, le programme de détection des talents de Cyberworks sera utilisé pour s'assurer que les vrais talents sont trouvés, permettant ainsi une sorte de programme de sélection des talents en ligne où les résultats agricoles pratiques sont le principal objectif, et la théorie est secondaire. (Vous devrez vous reporter à la section suivante L'éducation dans le futur environnement Internet pour avoir une vue d'ensemble).

Les résultats de la pratique agricole constituent le pilier de ce

programme de détection des talents. Il est utilisé comme le principal "score" pour évaluer si une personne a du talent. En revanche, la recherche sur le web est utilisée pour identifier les talents. En fait, grâce à l'arbre spatial, nous pouvons avoir une idée approximative de ce qui est discuté sur Internet. Si un article est loué par un grand nombre de personnes et apprécié par un grand nombre de personnes ayant des compétences sociales pratiques (il est possible de relier artificiellement le compte CyberFang à des personnes réélées et de connaître ainsi le degré de réussite pratique de l'appreciateur), ces louanges et ces commentaires constituent un sujet brûlant sur Internet, et même sans les statistiques de l'arbre spatial, on peut également suivre les sujets brûlants et les sujets brûlants relatifs si l'on va en ligne. L'arbre spatial fournit ensuite un soutien plus fondé sur les données. Si l'article est trouvé, alors quelqu'un du gouvernement le verra (il n'est pas nécessaire qu'il y ait une agence gouvernementale spécifique dans ce travail, les présidents, les PDG, les fonctionnaires des différentes agences, ils peuvent trouver le talent eux-mêmes en ligne), ils s'informeront ou prendront contact, de sorte qu'à travers la communication et les entretiens, ils connaîtront le "score" de leur pratique du travail social "C'est ainsi que la société dans son ensemble peut identifier les talents. De cette façon, la société dans son ensemble peut identifier les talents. Cependant, cette découverte du talent n'inclut pas la découverte du génie. Les génies sont en dehors du système social et de toute règle. Ils ont leur propre façon d'être découverts.

Certains pourraient se demander si une telle approche probatoire n'est pas vraiment différente de l'Internet actuel. C'est vrai en termes de structure, mais dans des conditions où il existe un Cyber Lieu, où l'environnement d'Internet est plus connecté à la réalité lorsque le travail est lié au comportement en ligne, et où il existe des pratiques éducatives réalisables comme garantie, alors un tel système de probation est très efficace. Il est bien placé pour aider les personnes de tous horizons à trouver le talent qui leur convient. Elle aurait alors également gagné une mobilité sociale ascendante, un mécanisme de sélection des talents. L'examen d'entrée au collège pourrait alors être totalement supprimé. (Pour l'avenir de l'éducation, voir aussi la section suivante pour un tableau complet)

Pour les paysans, leur identité devient une sorte de "professeur" anti-lumières à travers le Cyber Lieu. Et ce geste anti-clairsemement est pr

é sent é comme une é ducation pratique. Il n'est donc pas facile de tomber dans le pi è ge qui consiste à traiter la contre-illumination elle-m ê me comme un acte de th é orisation m é taphysique. Le paysan poss è de la terre et l'exp é rience et les comp é tences pour la cultiver. Il peut louer ses terres par le biais de Cyber Place, par de grandes exploitations, ou par des é coles, ou par d'autres familles. À son tour, il peut se lancer dans la pratique p é dagogique de l'agriculture. Étant donn é que l'État utilise la pratique agricole comme crit è re d' é valuation des talents, il est in é vitable que l'on ait besoin d'un grand nombre de professionnels de l'agriculture, et c'est l à que les agriculteurs peuvent mettre à profit leurs comp é tences particuli è res. Ils peuvent devenir des "enseignants" pour la population urbaine et am é liorer leurs comp é tences pratiques. Avec la conversion de Cyber Place, il est possible pour les agriculteurs et les bâtisseurs ruraux de prendre conscience de l'exigence de s'enseigner mutuellement et de "s'enseigner en trio". Il s'agit d'un processus d'apprentissage mutuel et d'"illumination" pour les deux parties.

Ensuite, deuxi è mement, dans le cadre de la r é forme de l'enseignement primaire et secondaire, il est é galement n é cessaire de mener des r é formes dans l'enseignement sup é rieur. Le premier est l'introduction dans l'enseignement sup é rieur de sp é cialistes agricoles chevronn é s, de professionnels de l'industrie et de la formation professionnelle. Ils doivent proposer une s é rie de cours sur l'exp é rience pratique acquise dans l'agriculture et l'industrie. Mais ces cours doivent ê tre associ é s à la pratique des é tudiants de l'enseignement sup é rieur. Pour ce faire, les é coles doivent collaborer avec les exploitations agricoles et les villes pour ouvrir des champs d'exp é rimentation agricole appropri é s. Mais ce n'est pas suffisant. Ce processus pourrait ê tre lié aux cr é dits des é tudiants, qui pourraient obtenir les cr é dits correspondants grâce à leurs é tudes th é oriques, puis l'é cole attribuerait les champs exp é rimentaux et les é quipements agricoles grâce à ces cr é dits. De cette façon, l'ampleur du projet pratique peut ê tre diff é rence et les é tudiants peuvent distinguer les points forts et les points faibles de leurs comp é tences pratiques. La notation est ajust é e apr è s un examen continu des capacit é s des é lèves. Par exemple, si certains é tudiants sont forts en th é orie et se voient initialement attribuer un bon terrain et de bons outils, mais qu'en pratique, ils ne sont pas aussi bons qu'ils le devraient. Le score est alors faible, et sur la base de ce score, l'attribution des terres agricoles et des outils pour l'é tape suivante est r é duite. Et lorsqu'ils finissent

enfin, les étudiants naturellement compétents obtiennent un meilleur résultat pratique que la communauté peut juger. C'est le cas pour l'enseignement supérieur agricole, et il en va de même pour la pratique industrielle. (voir section suivante)

Mais l'agriculture et le travail en usine n'étaient qu'une partie de la pratique. L'autre partie est leur rôle d'éclaireurs pour aller à la base. C'est en fait quelque chose que de nombreuses ONG font déjà. Par exemple, le programme de développement des talents en milieu rural du Liang Shuming Centre for Rural Construction, etc. Les écoles peuvent s'inspirer de ces ONG qui ont une longueur d'avance pour mettre en place leurs propres programmes de soutien aux talents. Ils peuvent également collaborer avec ces ONG pour mettre les étudiants en pratique. Dans la perspective de la nouvelle ère socialiste, cette construction de villages est différente de l'époque où les citadins se rendaient dans les villages pour développer et construire. Dans cette nouvelle ère, la construction rurale doit se faire avec une attitude d'apprentissage. L'académie doit enseigner aux étudiants à comprendre en profondeur le problème de la relation entre la pratique et la pensée, le fossé entre la culture chinoise et la culture occidentale, la différence entre la rhétorique et l'industrie et, plus important encore, la compréhension profonde de l'illumination, le problème le plus aigu de l'histoire humaine, et la profondeur de la contre-illumination. C'est sur cette base que l'on peut acquérir une compréhension profonde du marxisme, du socialisme aux caractéristiques chinoises et de l'histoire du développement de la Chine. Le meilleur test décisif pour savoir si les étudiants ont compris ces éléments en profondeur est d'aller à la construction de la campagne. Par conséquent, les études des étudiants ne sont pas soumises à des examens théoriques, mais sont entièrement évaluées sur la base de leur traitement des problèmes et des décisions prises au cours de la pratique, non pas par un système de points, mais par le bouche à oreille de la pratique, conservé à travers les traces critiques de leur entourage. Les résultats de la pratique, les relations sociales formées, sont les résultats des examens des élèves. Pour cela, les enseignants (y compris, bien sûr, les agriculteurs) doivent jouer le rôle de juges pour les guider. Cette façon de juger le talent par la pratique dans les campagnes pour les jeunes a des précédents et une expérience politique dans l'histoire de la nouvelle Chine. Elle a échoué dans le passé précisément parce qu'il n'y avait pas de cyberspace pour servir d'espace de médiation entre la pratique et la théorie.

éorie, l'illumination et la contre-illumination, sans parler du cyberespace comme dispositif de traduction pour cela. Aujourd'hui, cependant, nous pouvons faire le bilan de l'expérience passée de développement pratique des talents en abolissant les examens d'entrée à l'université et revenir à cette vision de la culture des talents qui était trop en avance sur son temps et qui n'était pas comprise à l'époque.

Concrètement, la réforme du système éducatif peut être menée par étapes et en même temps sous de multiples angles. L'enseignement pratique du travail dans l'enseignement primaire, secondaire et supérieur, bien qu'il ne soit pas encore en mesure de correspondre à l'enseignement supérieur, doit être renforcé d'année en année. Dans le même temps, des réformes peuvent être menées dans les établissements d'enseignement supérieur. Une stratégie de "convergence à deux temps". Les universités peuvent collaborer avec les villages pour créer des bases d'expérimentation agricole, en fonction de leur situation. D'autre part, un Cyber Place pilote pourrait être mis en place en informatique ou dans des disciplines utilisant beaucoup l'informatique (comme le design). L'apprentissage, les devoirs et le travail des élèves sur l'ordinateur pourraient être totalement chargés dans un système de "crédit" virtuel basé sur la structure de Cyberworks, qui serait utilisé pour évaluer le travail des élèves. Au fur et à mesure que les élèves apprennent, leur comportement d'apprentissage est comptabilisé et ils reçoivent des "crédits". Ce "crédit" est ensuite utilisé pour répartir le travail pratique et productif de l'étudiant en même temps. Il est utilisé pour compléter le programme de travail social de l'université. En bref, l'idée est de commencer par un petit projet pilote dans les universités où les principes de l'informatique sont faciles à comprendre et où de longues périodes d'utilisation des ordinateurs sont nécessaires. Et l'étendre progressivement à l'ensemble de l'université, à la zone pilote, aux comtés et villes pilotes, puis à l'ensemble du pays. Dans le domaine de l'agriculture aussi, il est possible de commencer par un projet pilote dans certaines communes. Puis élargir progressivement le programme pratique. En même temps, il est important de s'assurer que les étudiants sont bien transformés par le travail théorique préliminaire. Un nouveau collège pourrait être créé pour s'occuper spécifiquement de ce type de réforme. Ce nouveau type d'institut d'enseignement supérieur doit contenir les éléments suivants : 1. un département de mathématiques basé sur les mathématiques, avec la théorie des fluides

comme noyau et fondement. 2. un département de philosophie basé sur la philosophie, avec un accent sur la philosophie chinoise, la philosophie étrangère moderne et contemporaine, et une spécialisation en philosophie marxiste. 3. un département de cyberespace et de cybersécurité qui recoupe les deux premiers. Il s'agit des filières traditionnelles liées à l'informatique, notamment les études sur le cyberespace, les différents réseaux informatiques, le matériel, les logiciels, la cryptographie, la cybersécurité, etc. Il fournit l'innovation technologique et le soutien au Cyber Place. 4. le département d'agronomie et de technologie appliquée ; il se base sur la théorie agricole. Il permet aux agriculteurs et aux personnes techniquement compétentes d'être des enseignants. 5. Département de la pratique agricole ; il se concentre sur les trois questions agricoles. Établi sur le modèle du centre de construction rurale de Liang Shuming. Utilisé pour communiquer et gérer les activités pratiques des étudiants, ainsi que l'enseignement pratique. 6. Un département de finance et d'économie. Un département pour l'étude des questions financières dans le futur cyberespace, ainsi que des questions économiques dans la société. 7. Un département de technologie professionnelle qui incorpore diverses disciplines professionnelles et techniques. Pour l'étude de diverses compétences industrielles et technologies professionnelles. Sur la base des lycées professionnels et des collèges professionnels-techniques existants. Certaines écoles professionnelles peuvent être intégrées et fusionnées.

Les collèges émergents peuvent être pilotés dans les universités existantes. Un nouveau type d'université pourrait également être établi grâce au pouvoir de l'État. Il pourrait être utilisé pour se spécialiser dans l'étude et le traitement de ces nouveaux problèmes liés à l'âge. S'établir dans un ancien collège permet certainement de tirer parti des disciplines existantes. Mais les contraintes sont souvent nombreuses. La meilleure option est de établir un nouveau type d'"université". On l'appelle "université" parce qu'il ne s'agit plus seulement d'une recherche théorique, mais d'une institution d'un nouvel âge qui fait le lien entre le cyberespace, l'agriculture, la campagne et la ville. Les enseignants de l'université comprennent des agriculteurs, des ouvriers, des professionnels techniques ainsi que des enseignants traditionnels purement théoriques. Les élèves ne sont pas seulement des étudiants, mais un mélange d'agriculteurs, d'ouvriers, de techniciens et d'étudiants.

Nous n'avons pas encore abordé la question de l'industrie. Mais

l'industrie peut être réalisée de manière générale en se référant à la réforme de l'agriculture. Mais il y a une norme différence dans les connotations philosophiques du travail industriel et du travail agricole. Il s'agit d'un autre point sur lequel je dois insister.

Le travail industriel, du fait de la société capitaliste moderne, a produit une division du travail qui a conduit à son aliénation. Contrairement au travail individualisé, il n'est pas en mesure de se rapprocher de la nature et de ramener ainsi l'homme à sa nature véritable et terrestre. La signification éducative du travail industriel ne peut donc être qu'une révolution inverse. C'est-à-dire révolution au travailleur comment ce travail aliéné doit être abandonné. Ainsi, une base de compréhension est établie pour comprendre à la fois l'ancienne et la nouvelle ère. Cette base de compréhension est l'expérience de l'inversion des problèmes de la vieillesse. Par conséquent, la pratique du travail industriel ne doit pas être rattachée sur le plan éducatif à l'éducation des enfants trop jeunes. Au contraire, elle ne devrait être pratiquée que lorsque les jeunes ont atteint un certain niveau d'endurance physique et mentale. Par conséquent, l'industrialisation n'offre peut-être pas autant d'emplois d'"enseignants" que l'agriculture. Mais il est possible d'en transférer certains pour en faire des techniciens professionnels.

La division du travail dans l'industrie a conduit à l'aliénation du travail et à l'aliénation des travailleurs, qui, dans une certaine mesure, sont également incapables de revenir à leur véritable vie. Mais leur aliénation est différente de celle de l'individu cybernétique, qui est aliéné passivement de la vie et incapable de profiter des plaisirs du travail en raison de la nature constructive de la société et du développement du capitalisme. Le cyber-individu, quant à lui, est l'aliénation de la soumission active au désir de symboles (cyborisation). En ce sens, les travailleurs ont besoin d'être secourus. Le dilemme actuel de la libération du travail des travailleurs est que, bien que l'humanité dans son ensemble dispose de nombreuses technologies hautement sophistiquées pour remplacer la répétition mécanique du travail des travailleurs. Mais pour des raisons d'intérêt économique et de stabilité sociale, les gens ne prennent pas la peine de les utiliser. L'une des manifestations de ce phénomène est que l'utilisation de machines pour remplacer le travail répétitif des travailleurs entraînerait un chômage massif, et les chômeurs

n'auraient aucun moyen de subsistance, ce qui entraînerait inévitablement le chaos. Ici, bien que la civilisation humaine se soit développée au point que le travail aliéné puisse être aboli, la disparition du travail répétitif et ennuyeux est loin d'être une réalité. La raison fondamentale réside dans le fait qu'il n'y a pas d'espace pour fournir une source de revenus aux chômeurs, qui n'ont rien à faire et aucun revenu à gagner. Dans le même temps, la société n'a pas développé un système offrant un fort développement des industries technologiques. Les grandes machines et l'intelligence artificielle qui remplacent le travail des ouvriers sont donc trop coûteuses pour être utilisées dans les petites entreprises.

D'un point de vue cyberspatial, c'est pourquoi le chômage est à l'origine d'une grande partie de l'instabilité sociale. Car le travail implique une construction de la société, et le revenu est en fait la récompense de cette construction. Cependant, lorsque les travailleurs sont remplacés par des machines, cette récompense pour la construction sociale est effectivement interceptée par les fabricants des machines, les concessionnaires. Cependant, lorsque la construction du réseau fera partie de la construction sociale, au même titre que la campagne et l'éducation, le chômage ne sera plus considéré comme un acte dénué de sens pour la construction sociale. Ils peuvent tirer un revenu de la construction du réseau (l'acte de mise en réseau) et plus encore des nouvelles formes d'enseignement. Tout cela ne peut être réalisée qu'avec la participation de Cyberworks. Le fait d'être à mettre des mineurs pour les chaînes commerciales de Cyber Place stimule l'innovation dans le secteur technologique au niveau national. En revanche, les statistiques de Spatial Tree sur le comportement en ligne lui donnent une signification réaliste. L'État peut réglementer les récompenses comportementales des chômeurs du réseau pour assurer leur subsistance de base. D'autre part, l'État peut développer vigoureusement l'intelligence artificielle, remplaçant ainsi le travail manuel répétitif et ennuyeux sur la chaîne de production. En raison précisément du développement de l'industrie de la recherche, le coût des machines pour les lignes de production va également baisser à l'avenir. Même les petites et moyennes usines pourront s'offrir des lignes de production manuelles. Le coût de la main-d'œuvre, quant à lui, augmentera, ce qui forcera inévitablement la manutention de la fabrication et d'autres industries. Les destinations des ouvriers libérés seront en fait aussi diverses que celles des paysans.

Tout d'abord, ils peuvent jouer à des jeux, étudier et regarder des œuvres d'art en ligne s'ils n'ont aucune aspiration et répondent simplement à un niveau d'aisance modeste. Ils peuvent recevoir des récompenses de l'État pour leur comportement sur Internet. C'est le geste le plus négligé. Deuxièmement, ils peuvent devenir indépendants. Produire des objets artisanaux ou des boutiques individuelles ou des restaurants de manière non divisée, non aliénée (ils ne sont pas aliénés car les indépendants de ces secteurs pratiquent avec sentiment, intérêt et désir de voir leur produit comme une œuvre d'art. Ils sont en contact avec des personnes réelles. (Cela nécessite une compréhension approfondie de la question de l'aliénation, voir les ouvrages philosophiques marxistes et contemporains pertinents). L'artisanat et le travail indépendant peuvent augmenter le revenu des travailleurs "sans emploi". En outre, ils peuvent devenir des techniciens professionnels. Ils ne sont pas essentiellement une forme aliénée de travail, comme un plombier dans un collage professionnel, qui peut être amené à réparer la plomberie dans diverses maisons. Cela permet une variété d'interactions et de communications différentes avec les gens, et n'est pas une réputation d'un travail aliéné ennuyeux (ou un faible degré de cette réputation). En même temps, il peut travailler comme enseignant pratique dans diverses universités (conformément au programme de réforme de l'enseignement décrit ci-dessus). Les cuisiniers et les coiffeurs ne sont pas une main-d'œuvre aliénée. Ils devraient être considérés comme des "arts" dans le cadre du nouveau concept éducatif. La cuisine est un art en soi, et l'avenir de l'éducation devrait supprimer la nature industrialisée et aliénée de la cuisine et mettre l'accent sur sa véritable nature artistique. Les aliments communs et universels tels que les produits surgelés et les nouilles instantanées devraient être confiés aux machines et à l'intelligence artificielle, afin que les personnes réelles puissent revenir à l'art de la cuisine. La même distinction entre art et mécanisation devrait être faite dans les autres enseignements professionnels. De cette façon, le travailleur "sans emploi" enrichit la composition professionnelle de la société, la pluralité et le caractère artistique unique des choses dans tous les domaines. "Les travailleurs au chômage peuvent également être employés par les écoles comme enseignants pratiques pour leurs élèves. En particulier, les techniciens professionnels sont appréciés par les écoles. De cette manière, le statut social des techniciens et des praticiens peut être véritablement valorisé. Ils deviennent ainsi une profession

recherch é e. Ils pourraient se rendre dans les établissements d'enseignement supérieur pour aider et guider les jeunes afin qu'ils comprennent les problèmes du travail aliénant et les douleurs qu'il implique. Cela permet de mieux comprendre le mouvement ouvrier du passé, la révolution et l'esprit du marxisme. Pour comprendre cette transformation et cette pluralité des identités des travailleurs, il est nécessaire d'abandonner les anciennes visions figées des techniciens professionnels, des ouvriers et des individus. Ils ne représentent pas un retard dans la nouvelle ère socialiste, et leurs revenus ne seront pas faibles et leur vie sera très riche.

En revanche, les élèves peuvent participer à la pratique sociale de l'industrie après le premier cycle de l'enseignement secondaire (qui n'est pas adapté aux pratiques de travail industriel mais qui peut être enseigné aux pratiques de travail agricole). En effet, dans toute chaîne de production mécanisée, c'est toujours l'être humain qui, en fin de compte, la contrôle et la pilote. Il est donc possible de donner aux étudiants la possibilité d'exercer les emplois manuels qui ne peuvent être remplacés dans l'industrie. Grâce au système Cybershop, l'école peut changer des "cités" contre des "cités" théoriques et des récompenses au sein du système scolaire pour la distribution de matériel de production pratique. Cette partie peut être mentionnée dans la section sur l'agriculture et ne sera pas répétée.

A l'avenir, la mécanisation de l'agriculture sera réalisée. En fait, les frontières entre l'industrie et l'agriculture deviendront floues et, par conséquent, les concepts de travailleur et d'agriculteur seront fusionnés, avec pour conséquence l'élimination des identités de "travailleur" et d'"agriculteur".

Les entreprises industrielles présentant différents degrés d'aliénation peuvent être ouvertes et guidées dans la pratique par lots. La première est l'orientation la plus présente pour adopter un modèle d'entierement mécanisé pour le travail répetitif et divisé dans l'entreprise, ce qui a déjà été fait dans de nombreuses grandes entreprises. La seconde est la mécanisation du travail répetitif mais non divisé, qui peut nécessiter une certaine quantité de recherche et de développement scientifiques, et préconise le développement des machines et de l'intelligence artificielle dans divers domaines de l'industrie. Les guider vers la mécanisation et l'intelligence. En définitive, c'est l'IA et la mécanisation d'un grand nombre d'industries qui ne se reportent pas et ne divisent pas le

travail. Cette étape prend soin de distinguer les limites de l'application de l'IA. Par exemple, les industries de la cuisine et de la coiffure mentionnées précédemment. Si ces industries peuvent être remplacées par l'IA, alors le caractère artistique de ces industries est véritablement perdu. Je pense que l'IA future pourra se développer au point qu'on ne pourra plus dire si elle a été faite par un humain ou une machine, mais ce qui sera toujours perdu, c'est la communication et l'inattendu entre les humains. Moins de son caractère unique. C'est donc cette partie qui doit être remplacée par l'intelligence artificielle uniquement lorsque cela est nécessaire. Si l'on prend un peu de recul, c'est le remplacement de ces emplois artistiques par l'IA qui entraînera également la perte d'emplois à l'avenir.

Enfin, il y a l'intégration future du secteur des services sociaux. En fait, les professions mentionnées ci-dessus, comme l'enseignement et les cuisiniers, sont déjà incluses dans le secteur des services. À l'avenir, les frontières entre eux seront encore plus floues. On ne peut pas dire si un plombier est un enseignant ou un ouvrier ou un agriculteur ou un travailleur des services. Il s'agit d'un retour à la relation initiale. Le terme chinois "maître" est le résultat de ce mélange d'enseignants et de travailleurs, etc.

À l'avenir, le secteur des services sera au centre de l'emploi et du travail. Dans le secteur des services, il ne s'agit pas de savoir qui sert qui, mais de savoir que le prestataire de services et la personne servie sont les "maîtres" l'un de l'autre. C'est dans la communication et l'échange mutuels que le service est produit. C'est le plus grand plaisir du travail humain et l'expression des vraies émotions. En ce sens, l'État pourrait, grâce aux conseils de Cyber Place, orienter les étudiants vers des professions de service qui correspondent à leurs besoins, comme les maisons de retraite, les hospices, etc. Ils pourraient également compenser les étudiants par des "points" plus pratiques. Ceux-ci sont également réalisables. En effet, le travail dans les maisons de retraite, les hospices et les hôpitaux, qui traitent des questions liées à la vie et à la mort des très humains, est un moyen de sensibiliser les gens à la vie, à leurs émotions et à eux-mêmes. Elle est donc plus pratique et peut être réalisée par un "score" pratique plus élevé et des jetons.

En bref, la solution au problème des agriculteurs peut sembler être une solution à un problème lié aux agriculteurs. Mais en fait, il s'agit d'une solution globale pour tous les secteurs et elle doit être considérée comme un tout et réalisée de manière holistique. Le problème des

paysans n'est jamais seulement un problème de paysans, il s'agit de toutes les questions. Ce n'est qu'en intégrant les agriculteurs, les travailleurs, les étudiants, les enseignants, les prestataires de services et les professionnels que le problème des paysans pourra être véritablement résolu.

5.2.4 Les questions rurales dans la nouvelle ère socialiste

On peut d'ores et déjà imaginer que l'avenir de la campagne visera également l'élimination du concept de "campagne", comme nous l'avons vu plus haut dans le contexte des problèmes des agriculteurs et de l'agriculture. Il n'y aura pas de distinction entre les centres urbains et ruraux, les banlieues et les centres urbains. Les problèmes ruraux deviendront des problèmes urbains, et ils se fondront dans de nouveaux établissements humains. Tout d'abord, il y aura un changement dans la structure des établissements urbains et ruraux. Étant donné qu'Internet peut être développé vigoureusement sous la direction de Cyber Place, que le secteur des services ne fait pas de distinction entre le haut et le bas de l'échelle et que la technologie et l'intelligence artificielle sont utilisées, il est alors parfaitement possible dans ce cas d'organiser le commerce et l'industrie capitalistes globaux sous la forme d'achats en ligne de biens de consommation. Il est même possible de développer un réseau de pipelines express. Les construire en tant qu'infrastructure et les intégrer dans les moyens de transport de base de la société. Mettre en place un réseau de tuyaux de coursiers de transport aboutissant dans chaque foyer, supprimant ainsi le meilleur de coursier. Cet objectif est réalisable. Même à l'époque de mon livre, c'est techniquement possible. De cette façon, le transport des personnes en raison des achats serait économisé (cela n'éliminera pas complètement les magasins hors ligne, les achats hors ligne deviennent une forme de divertissement ainsi qu'un meilleur contact physique), les personnes sortiraient davantage pour aller manger, pour se divertir et pour travailler (par exemple, l'agriculture, les usines pour obtenir les "points" de pratique sociale correspondants."), d'aider les autres, de créer des liens avec les autres, de s'impliquer dans des meilleurs de service

et des activités religieuses. Dans le passé, la difficulté à cet égard n'a pas fait tant qu'il n'y avait pas de technologie pour soutenir la création d'un pipeline de livraison, mais qu'une industrie de livraison surdéveloppée conduirait à la réduction des industries hors ligne. Mais dans le contexte d'une série de revitalisations dans les services, l'agriculture, les loisirs et l'élevage, cette industrie hors ligne n'est pas seulement perçue comme "en perte de vitesse". Au contraire, elle a transformé sa fonction. À la maison, par exemple, vous pouvez commander des plats à emporter et faire livrer par un livreur. Mais lorsque vous mangez dans un restaurant, vous pouvez avoir une nourriture plus sophistiquée. En se rencontrant et en discutant entre amis, en communiquant avec le chef et en dégustant le produit comme un art, le restaurant devient un lieu de communication et de divertissement (n'est-ce pas ce qui se passe actuellement ?). L'avenir des restaurants sera plus divertissant et artistique). Il en va de même pour les magasins hors ligne. Chaque entreprise créera nécessairement une boutique hors ligne unique, axée sur l'art et le service, en phase avec la nouvelle ère. Et laissez les ventes de produits réservés à Internet. Et comme il n'y a pas besoin de nombreux magasins hors ligne, mais seulement de lieux de divertissement et de détentive, les villes se retrouveront vides de terrains commerciaux, qui seront récupérés par le gouvernement pour la construction de nouveaux établissements humains urbains et ruraux. Les terrains commerciaux récupérés seront ensuite utilisés pour créer une base agricole afin de fournir des communautés et des écoles. Les gens vont travailler et s'épanouir. La ville entière sera formée d'unités sous forme de parcelles, d'écoles et d'entreprises. Les unités seront composées d'un cabinet industriel, d'un cabinet agricole et, si nécessaire, d'autres installations de loisirs ainsi que de commerces de divertissement (cinémas, théâtres) et de boutiques d'expériences artistiques. En d'autres termes, la "ville" du futur sera constituée d'établissements dispersés. Les gens pourront effectuer les travaux pratiques confiés à leurs enfants à l'école sans avoir à se déplacer. Ils pourront participer à des activités artisanales sans avoir à s'éloigner, et ils pourront faire l'expérience d'une vie de divertissement riche sans avoir à s'éloigner. Bien sûr, ne pas partir ne signifie pas abandonner les transports. Les transports seront également développés, et les routes deviendront plus spacieuses au fur et à mesure que les gens se regrouperont. En même temps, il y aura des routes spéciales pour le trafic qui peut être transporté par de grandes machines. Et des routes pour

l'agriculture qui offrent un environnement plus écologique et naturel.

Un tel programme de construction de la ville pourrait commencer par l'acquisition de grands centres commerciaux qui ont fermé et l'utilisation de jardins et de magasins autour du quartier pour former un nouveau modèle de quartier. Dans le cas de nouveaux logements, il est nécessaire de créer un nouveau type de complexe d'habitation qui facilite les pratiques agricoles. Le parc actuel de tours d'habitation n'est plus adapté à l'avenir de la société. Les architectes doivent réfléchir à un nouveau style de bâtiment et à un nouveau style de "quartier". La raison la plus importante de l'utilisation de la base agricole par les citadins d'aujourd'hui est de fournir une pratique pour l'éducation de leurs enfants. Étant donné qu'à l'avenir, le travail des étudiants et même les examens exigeront une expérience pratique de l'agriculture, les terres agricoles des citadins serviront principalement de base éducative pour les enfants. À un certain stade de développement, les gens seront en mesure d'utiliser leurs propres terres pour cultiver et élever leur propre nourriture de subsistance. Et les produits agricoles fabriqués par les grandes exploitations ne disparaîtront pas, mais offriront simplement un plus grand choix aux habitants. Après tout, les gens ne peuvent pas cultiver toutes les plantes qu'ils veulent et élever tout le bétail qu'ils veulent. Une existence de semi-subsistance aura deux avantages majeurs à l'avenir : elle permettra non seulement de subvenir à ses propres besoins, mais aussi de gagner des jetons pour les pratiques sociales. Cela lui permettra d'acheter et d'échanger davantage de produits dont il n'est pas autosuffisant, et de les utiliser pour la consommation de divers contenus sur Internet, ainsi que pour des activités de divertissement et artistiques. Ainsi, la taille de l'agriculture et des terres agricoles et les capacités pratiques de chacun dé finissent l'éducation des futurs enfants, la taille des capacités pratiques formées par chaque adulte au stade de l'éducation, et donc la qualité de vie des gens. Il est tout à fait naturel que les gens recherchent des terres agricoles plus vastes et retournent donc progressivement à la campagne.

En ce sens, la transformation actuelle de la ville est relativement difficile. En effet, l'urbanisation du passé a entraîné une surconcentration de la vie dans les villes et il n'y a aucun moyen de fournir suffisamment de terrains. Pourtant, les campagnes et les banlieues ont plutôt l'avantage d'être des retardataires dans cette nouvelle ère. Et maintenant, les agriculteurs ont des terres agricoles, alors que les citadins n'en ont pas. Cela signifie qu'un

nouveau type de réforme foncière pour les utilisateurs urbains est inévitable. En d'autres termes, l'État accorde aux utilisateurs urbains une partie des terres urbaines expropriées qui peuvent être utilisées à des fins familiales. D'autre part, en raison des orientations politiques, elle entraînera inévitablement un déplacement de la population urbaine vers la campagne. Les gens vont se déplacer vers des endroits où il y a plus de terres agricoles pour former des colonies. Et l'État peut montrer la voie en construisant toutes sortes de nouvelles colonies. Pour que la population soit répartie uniformément sur le territoire. De cette manière, le problème de la répartition inégale de la population entre les zones urbaines et rurales est fondamentalement résolu. Par rapport aux villes actuelles, les campagnes ont actuellement un avantage plus tardif en termes de composition de ces établissements. En pratique, la réforme du système éducatif et la transformation structurelle des villes peuvent être mises en œuvre pendant la construction des établissements modernes nationaux. Les établissements modernes peuvent être mis à l'essai dans des villages où un nouveau développement rural est en cours. Le système pourrait être amélioré étape par étape. En d'autres termes, l'intégration urbaine-rurale n'est pas l'urbanisation de la campagne, mais la ruralisation de la ville. La structure de la ville doit être réformée. Profitant des inconvénients de la vie en ville aujourd'hui (prix élevés, embouteillages, rythme de vie trop rapide), il faut d'abord guider une partie de la population vers les villes satellites autour des grandes villes ou vers les districts et communes environnantes. Passez lentement des districts et des communes aux campagnes. L'intégration des campagnes commence par la décongestion des grandes villes densifiées. Les villes ne seront à l'avenir que des colonies pour les grandes entreprises aux relations capitalistes. Le véritable soutien de l'État, en revanche, est destiné aux banlieues et aux villages autour des villes, où la vie est bien meilleure. Les personnes qui souhaitent rester dans les villes opteront pour un mode de vie capitaliste privatisé, axé sur l'espace financier, puis elles vivront inévitablement dans des villes où il y a peu de terres agricoles (juste assez pour satisfaire les pratiques éducatives de leurs enfants) mais où le capitalisme est bien développé. Ceux qui recherchent une vie autosuffisante et régulièrement aidée par l'État, en revanche, peuvent choisir la périphérie de la ville ou la campagne. On y trouve de grandes étendues de terres agricoles et un rythme de vie plus lent. L'État offre également davantage d'incitations et de subventions. Les campagnes sont

plus proches de l'état d'une société socialiste. Ainsi, à un moment donné dans le futur, il y aura inévitablement une différence entre le mode de vie capitaliste et privatisé de la ville et le mode de vie communiste et communautaire de la campagne. Pourtant, ils sont capables d'accomplir une bonne interaction dans le cadre de la réglementation de Cyber Place. Ainsi, ces deux modes de vie apparemment contradictoires sont intégrés dans la même société.

Les futurs résidents pourront cultiver les plantes qu'ils souhaitent et élever le bétail et les animaux de compagnie qu'ils veulent sur leurs propres terres ou sur des terres louées à proximité. De telles incitations et récompenses auraient été impensables dans le passé sans le cyberspace et le cyberspace en tant que domaine externe du monde réel. Comme les gens du futur vivent dans des colonies sporadiques et homogènes. Chaque colonie dispose des services de base nécessaires à la vie, tels que des écoles, des hôpitaux, des sanatoriums, des bureaux gouvernementaux, des maisons de retraite, etc. Cela signifie donc que chaque colonie ne peut être développée selon la même stratégie de développement concentré que les villes actuelles. Ils doivent plutôt être développés comme un tout. Un tel développement n'aurait pas été possible dans le passé. La raison en est que les contraintes géographiques constituaient le principal obstacle. Ils étaient éloignés les uns des autres, la logistique et les transports étaient peu pratiques, et les personnes talentueuses étaient à se rendre dans des endroits difficiles. Maintenant, à travers le règlement du Cyber Place, nous avons parlé de la question du talent. Les étudiants en médecine de l'université, par exemple, sont parfaitement capables de travailler dans les colonies qui en ont besoin grâce à une réglementation. Il n'existe pas de zone "isolée" dotée de bonnes installations. De plus, avec la construction de pipelines logistiques et le développement des réseaux, les limites géographiques deviendront de plus en plus petites à l'avenir. La répartition égale des ressources éducatives sera également transformée par l'accent mis sur l'agriculture et l'enseignement en ligne. La partie théorique de l'enseignement peut s'appuyer entièrement sur l'enseignement en ligne. En revanche, l'enseignement en ligne peut s'appuyer sur un système similaire à Cyber Place pour contrôler le comportement d'apprentissage des élèves. Il n'y aura pas de situation où les élèves ne recevraient pas d'enseignement en ligne parce qu'ils ne sont pas aussi séduisants que dans la réalité. Plus important encore, l'avenir de l'éducation ne peut

que se fonder sur les travaux pratiques. Par conséquent, les zones où les ressources éducatives sont relativement avantageuses deviennent plutôt les campagnes. Par conséquent, si les parents du futur veulent que leurs enfants excellent, ils peuvent éventuellement vivre dans une colonie disposant de grandes terres agricoles. (Voir la section suivante)

Un tel futur "ville, campagne" a l'air bien, mais dans la pratique, en raison de la redistribution des terres, il y a forcément des enchevêtrements d'intérêts. Par conséquent, les terres rurales et les zones désormais éloignées ont un avantage certain sur le plan rétrospectif. La "ruralisation" de la ville, en revanche, implique une multitude d'intérêts qu'il faudra identifier et résoudre un par un dans la pratique future. C'est une tâche extrêmement difficile. C'est une question essentielle pour les autorités locales et le gouvernement central, pour le capital et pour les gens ordinaires. C'est le point le plus difficile de la réforme à aborder. La transformation de la ville en un "village" ne se fera pas du jour au lendemain. Il s'agit d'un processus de changement progressif sur une ou deux décennies. Cela peut se faire en récupérant une partie des terres et en remettant en état les routes trop utilisées. Le déclin rapide de la population chinoise à l'avenir est l'occasion de récupérer des terres surutilisées à un moment opportun de l'histoire. La pression urbaine excessive est également un bon moment pour guider les gens vers le retour à la campagne. Nous devons saisir cette opportunité pour l'agrarisation urbaine.

Cette nouvelle ère a, en effet, résolu le problème de la baisse du nombre d'enfants en Chine, le problème du vieillissement de la population et le problème de la pénurie de main-d'œuvre. Car la future société socialiste n'a pas besoin de l'homme comme principale force productive. Les gens devraient se lancer dans l'agriculture, l'artisanat, l'éducation, les services, le divertissement et les arts. Laissez le travail répetitif et ennuyeux aux machines et à l'intelligence artificielle.

Bien que nous ayons abordé les trois questions agricoles séparément, chacune d'entre elles est en fait traitée de manière holistique en les intégrant les unes aux autres. Le Cyber Lieu agit comme un dispositif de transformation qui relie le cyberspace au monde réel. En fait, avec l'aide de l'internet, l'agriculture, l'artisanat et l'industrie et le commerce capitalistes ont tous été transformés, et l'utilisation du cyberspace permettra d'accomplir les trois grandes tâches de transformation qui n'ont pas été accomplies dans le passé. La nouvelle ère du socialisme se

caractérisé par la mise en œuvre réelle de la combinaison de la liberté du peuple et de la gestion de l'État, la mise en œuvre d'une distribution des ressources basée sur la répartition du travail et la coexistence de systèmes de distribution multiples, et la mise en œuvre de la combinaison d'une économie planifiée et d'une économie de marché. D'une part, les gens sont capables de résoudre les problèmes irrésistibles du monde réel, tels que les différences géographiques et la répartition inégale des ressources, et jouissent d'un niveau de liberté plus élevée que dans le monde réel. D'autre part, ils sont capables de prendre soin de leurs voisins, de s'entraider, d'observer la moralité et de suivre les lois et règlements de l'État dans la vie réelle. Dans le domaine économique, l'État assure les moyens de subsistance de base de la population et la stabilité à long terme du pays en régulant l'économie planifiée de l'argent virtuel, tout en permettant à l'économie de marché et au secteur financier de sepanouir dans l'économie réelle, de sorte que D'autre part, l'économie de marché et le secteur financier ont pu sepanouir dans l'économie réelle, ce qui a permis aux gens d'acquérir une plus grande liberté financière. L'internet est devenu une économie planifiée, alors que la réalité reste une économie de marché.

La nouvelle ère du socialisme transcende l'étape primaire du socialisme et constitue l'étape intermédiaire du socialisme. Elle est le résultat de l'achèvement de tous les travaux et tâches de transformation de la société socialiste dans son ensemble. Dans le passé, les trois grandes transformations ont été réalisées grâce au pouvoir coercitif de l'État et au haut degré d'unification de l'esprit et de la pensée nationaux. Par conséquent, nous pouvons constater que cette force coercitive était détaillée du développement des forces productives de l'époque, et que son maintien a été de courte durée et s'est soldé par un échec. Et ce n'est que dans la nouvelle ère du socialisme que les trois transformations majeures seront achevées de manière graduelle et transitoire dans le contexte du développement progressif du cyberspace et de la productivité sociale. Plutôt que les efforts d'un jour, en une seule étape, des forces coercitives passées. Dans ce processus, nous avons encore de nombreuses questions à débattre. Il faut beaucoup s'entraîner. De nombreuses leçons doivent être tirées. Dans ce chapitre, il s'agit d'analyser concrètement, une à une, la nouvelle ère du socialisme guidée par le cyberspace ouvert par Cyber Place, et d'anticiper les phénomènes et les problèmes qui en dérouleront. Cela

nous permettra de planifier et de préparer notre réflexion pour les futurs travaux pratiques.

5.2.5 [Pièce jointe] Quelques points clés sur les trois questions rurales dans la nouvelle ère du socialisme

Utopie de la chair et de l'esprit

Notre compréhension passée de l'utopie était en fait conceptuelle. C'est-à-dire l'idée que l'utopie est sur papier et irréaliste. Mais en réalité, ce n'est pas l'utopie à laquelle s'opposent les romans de genre anti-utopiques comme 1984 et Beautiful New World.

Comme la culture chinoise n'a pas le platonisme de la culture occidentale, les gens ne font pas la différence entre le conceptualisme et l'utopie dépeinte dans ces fictions anti-utopiques. Ainsi, on suppose que la création d'un monde de l'autre côté, la fixation d'un objectif et d'une idée, relève de l'utopie. Mais en réalité, ce n'est rien d'autre que de la métaphysique, une forme de matérialisme. Nous avons déjà vu trop de critiques à ce sujet dans l'histoire de la philosophie, je ne les répéterai donc pas ici. En bref, si l'on comprend l'utopie comme une simple idée et une conspiration de la pensée sur le papier. En fait, il s'agit d'un malentendu. Pas l'utopie contre laquelle Huxley s'élève dans son roman, et encore moins celle dont parle Bloch dans sa Philosophie de l'espoir. Il est simplement une critique et une opposition à l'essentialisme, au platonisme.

La question est donc la suivante : lorsque nous pensons à l'utopie, nous pensons aux romans anti-utopiques qui reflètent ce type de société utopique. Nous pensons également que les critiques de ces romans anti-utopiques sont très valables et qu'il serait terrible que le monde du futur soit le monde décrit dans les romans anti-utopiques. Il en résulte un sentiment de grande crainte et de répulsion à l'égard de telles utopies. Mais quelle est l'horreur de l'utopie dans la fiction anti-utopique ? En d'autres termes, quelle est la source de la peur et du dégoût que nous ressentons à l'évocation du mot utopie ?

Dans le roman Un nouveau monde merveilleux, Huxley dépeint un

monde futur très beau et effrayant. C'est un monde où la vie matérielle est abondante, où la science et la technologie sont hautement développées, où les gens sont conditionnés et éduqués pour se contenter du statu quo, où tout est standardisé, où les désirs des gens sont pleinement satisfaits à tout moment, et où ils peuvent profiter d'une vie sans nourriture ni vêtements, sans avoir à se soucier des douleurs de la vieillesse, de la maladie et de la mort. C'est la partie dite "belle". La véritable horreur, cependant, c'est que dans ce nouveau monde, dans une civilisation monoculturelle, il n'y a pas de famille, pas d'individualité, pas d'émotions, pas de liberté, pas de moralité, pas d'émotions réelles entre les gens, l'humanité est broyée par les machines.

La "beauté" de l'utopie vient de sa nature constructive. Elle provient de règles standardisées. Et ce sont les paradoxes structurels du cyberspace tels que décrits par le cyberspatialisme. C'est aussi la source de ce que le marxisme décrit comme une véritable aliénation. C'est cette standardisation qui permet aux sociétés d'être très bien construites, d'être hautement civilisées et de jouir d'une vie de nourriture et de vêtements. La standardisation et la constructivité constituent la "beauté" de la future civilisation. Mais c'est aussi cette standardisation qui sépare les gens de leur individualité, de leurs émotions et de leur moralité. C'est l'effacement d'aliénation capitaliste décrit par Marx. L'aliénation produira cette terrible société future car la pensée est une structure universelle. La pensée prescrit à tout ce qui est par ailleurs riche en connotations une telle universalité. Ainsi, les émotions sont structurellement monadiques, effaçant l'individualité et ne laissant que le commun. Pour être plus précis, il existe à l'origine une relation émotionnelle entre deux personnes, et une relation émotionnelle entre les personnes et les choses. Mais la pensée impose que les gens doivent vivre leur vie d'une manière standardisée, que la société doit être construite par des règles standardisées. Et la société ainsi normalisée est celle qui est coupée de l'émotion, la société utopique dépeinte dans le roman anti-utopique.

Ce qui rend la société utopique du roman à la fois belle et effrayante, c'est qu'elle est trop construite, trop standardisée, trop réfrigérée. N'est-ce pas exactement ce que résulte l'ensemble de notre cyberspatialisme et cybernétique ? En ce sens, ce que l'on dit de l'utopie sur le papier est en fait vrai. Car le résultat résulte de la structuration de la pensée revient en fait au conceptualisme et à la théologie

platoniciens. Mais ce que je veux révéler, c'est que l'utopie du roman renvoie davantage à un problème structurel global, aux lois du cyberspace que le cyberspatialisme cherche à révéler (la stabilité du cyberspace doit être maintenue par une stabilité extérieure). La société utopique du roman est en fait le cyberspace absolument parfait que nous voyons dans *The Matrix*, auquel les architectes des machines font appel. C'est la société absolument rationnelle que recherche l'Architecte des Machines. Il est impossible de maintenir une telle société stable sans y ajouter les sentiments insaisissables des "défauts" humains, qui conduiraient inévitablement à une sorte d'apocalypse extérieure. Autrement dit, l'aversion et la peur que nous exprimons à la seule évocation de l'"utopie" résultent du fait que cette utopie est complètement détaillée de l'émotion et impossible à réaliser, et qu'elle conduira inévitablement à une apocalypse extérieure. Et dans une telle aliénation constructive, la société devient inévitablement pleinement capitaliste, une forme capitaliste tardive. La marque sociale d'un tel capitalisme est de le construire avec une rationalité absolue et une pensée structurée. Et une telle société cachera le problème de l'aliénation qu'elle a créée par tous les moyens possibles. Il peut couvrir n'importe quelle forme de capitalisme et la désigner en toute autre forme sociale, y compris le marxisme. Et, inévitablement, il provoquera la fin du monde avec l'extinction de la race humaine. C'est la source de la véritable réulsion contre ce type de société. Parce qu'elle est coupée de l'humain concret, de l'être humain qui a des sentiments.

La clé de la réflexion sur l'avenir réside dans la nécessité d'éliminer le problème de l'aliénation de la société future ou de réfléchir en profondeur à la solution du problème de l'aliénation. En d'autres termes, il est nécessaire d'ajouter une composante émotionnelle à la vision de la société future. Nous arrivons ainsi à une vision de l'avenir fondée sur l'espoir et l'émotion. De même, nous pouvons distinguer cette utopie constructive de la pensée de l'"utopie" que la philosophie de l'espoir cherche à décrire. La différence essentielle entre eux est de savoir s'il s'agit d'une construction théorique de la pensée ou d'un imaginaire qui vise à donner aux gens un sentiment physique d'espoir afin de stimuler leurs émotions. La première se concentre sur la construction d'institutions sociales parfaites pour les personnes, sans ajouter aucun examen possible de l'émement émotionnel humain. Ce dernier, en revanche, est une vision d'une société future fondée sur une compré-

hension profonde de la nature humaine. La clé de la distinction entre les deux réseaux dans le fait qu'ils ajoutent ou non une dimension corporelle et terrestre à leurs descriptions de l'avenir. Le concept de métavers de Zuckerberg, par exemple, est une utopie typique de la construction de la pensée, car il ne cesse de dire à tout le monde à quel point le métavers est décentralisé avec son système d'échange et à quel point le système social est libre. Donner constamment aux masses une idée platonique sans parler de la façon de comprendre les gens ordinaires ou de la façon de traiter les œuvres d'art dans la société. Ils ne parlent jamais de la manière de faire en sorte que les gens se sentent relés dans le métavers et de prévenir l'aliénation. C'est aussi parce que le métavers est créé par des sentiments humains concrets et de l'art que l'on peut nécessairement conclure qu'il est un produit de la forme capitaliste tardive. Ou, pour reprendre les termes de ce livre, le métavers est une utopie de la pensée qui crée constamment l'illusion du cyberspace.

Cyberworks est l'antithèse de cette utopie constructive de la pensée. Cyber Place souligne constamment que son objectif est de rendre l'internet plus réaliste et plus terre à terre. Pour apporter de l'authenticité dans le cyberspace et donner à l'esprit relé un endroit où consommer ses constructions. Laissez les conflits des gens aller sur Internet afin de les changer contre les sentiments relés des gens dans le monde réel. C'est l'avenir que vise Cyber Place. C'est en ce sens que la société future proposée par Cyberworks est non-constructive. Ainsi, dans le futur que Cyber Place envisage, la société laisse de nombreuses lacunes et beaucoup de choses que nous ne pouvons pas prévoir se produiront à l'avenir, et il y a de nombreuses difficultés à surmonter.

Mais le problème n'est pas vraiment aussi simple, car si nous le jugeons en termes de constructivité. Ma description de la société future dans les conditions du cyberspace est elle-même une description textuelle, et le texte lui-même est constructif. Il est donc inevitable que le lecteur interprète ma description de la société future comme une fantaisie sociale constructive. Cependant, lorsque j'écris sur la société future, je n'écris pas dans une théorie avec une théorie constructive de la société. Lorsque j'écris sur ce à quoi pourrait ressembler une société future, j'imagine des scénarios concrets d'une société future, comme un agriculteur recevant de l'argent pour la première fois grâce à une machine à miner, ou un étudiant utilisant la théorie de l'apprentissage par internet, ou encore un enfant travaillant dans les champs pour

accomplir les devoirs pratiques fixés par un enseignant. Dans ma tête se trouve une vision concrète et chargée d'émotion. Cependant, je ne peux vous exprimer ces choses que de manière littéraire maintenant. Mais une fois que j'ai écrit de manière plus générale et spécifique. Les gens interprètent mal mes idées concrètes comme des constructions théoriques. C'est une expression concrète du fait que le langage et les mots sont une coupure cybernétique. Chaque fois que je parle, le langage coupe la richesse de l'émotion. Cela réduit mon imagination du futur à une sorte d'utopie pensante. Donc, même ici, il y a ceux qui acceptent cette émasculation du langage comme rien de plus qu'une construction et une explication supplémentaires. C'est un problème qui ne sera jamais résolu.

Mais pour conclure, je voudrais continuer à souligner que même si le futur que je décris est décrit de manière universelle dans le style du texte. Afin de faire appel à un imaginaire social plus général, de manière à inciter davantage de personnes à utiliser d'abord leur esprit pour comprendre, puis à stimuler l'incarnation émotionnelle. Et cette approche se termine par l'objectif de mettre en œuvre une utopie de philosophie et de nourriture pleine d'espoir. C'est-à-dire que tout le cinquième chapitre doit, à la fin, être considéré comme de la science-fiction dans sa forme la plus pure. Que vous approuviez ou non ma théorie, je vous en prie, toutes les descriptions de l'avenir, à la fin, doivent être considérées comme une science-fiction qui affecte les propres sentiments de motivation et d'espoir, et jamais comme une construction théorique d'une société future. Je n'écris pas sur la société future sous le remplacement de Cyber Place pour décrire à quel point cette société future est réellement constructive. J'écris sur l'avenir dans l'intention d'inspirer l'espoir en l'avenir et de motiver les gens à le mettre en pratique, après avoir influencé un certain nombre de personnes parasitées par leur esprit par la description du caractère constructif de l'avenir. Voilà ce qu'est l'utopie de l'alimentation corporelle.

Comme Marx l'a dit, il ne fait pas de description spécifique de l'avenir. Ce que Marx a voulu faire comprendre, c'est qu'il ne s'agit pas de construire une société future dans sa pensée. Mais cela ne veut pas dire que Marx n'irait pas inspirer les gens pour construire une société future. Notre société actuelle n'existerait pas s'il n'y avait même pas d'espoir et de passion, de courage et de détermination. C'est avec un sentiment de chair, avec l'espoir et le courage de l'avenir, que les martyrs ré

volutionnaires ont donné leur peine et leurs efforts pour faire naître notre vie sociale actuelle. C'est la chose la plus précieuse qu'une véritable utopie ait à offrir aux gens. C'est cette foi et cette espérance.

Une description de la société utopique en tant qu'espoir et nourriture.

La description spécifique ci-dessus d'une nouvelle ère de socialisme futur peut avoir causé beaucoup de malentendus avec certaines personnes. Ils peuvent penser que ma description précisément est une tarte à la crème, et veulent donc utiliser la technologie blockchain pour "couper les poireaux" ou gagner leurs propres partisans, afin que d'autres croient en moi et suivent mes conseils. Ils prennent mon article sur l'avenir trop au sérieux et imaginent que mes dires sont trop grands.

Tout d'abord, j'ai clairement indiqué dans le titre que notre description de la nouvelle ère socialiste du futur n'est qu'un "espoir" utopique. Cela signifie que je ne m'attends pas à ce que cet article guide un quelconque travail pratique à l'avenir. Ce que je souligne, c'est simplement l'effet inspirateur de la description de l'avenir. C'est un espoir utopique pour tous. Et je mets un point d'honneur à le préciser tant dans le titre que dans le contenu. (Pour une théorie marxiste de l'espoir et de l'utopie, voir *Le principe de l'espoir* de Bloch). Certaines personnes prennent cet article et la description de l'avenir trop au sérieux, comme s'ils déterminaient la voie de l'avenir. Comme si j'avais déjà prescrit cette voie. J'ai également souligné à plusieurs reprises dans l'article qu'il ne s'agit que d'une vision de l'avenir. Tout comme il faut connaître un espoir pour être motivé, cet essai (qui suit le chapitre 4 du livre et le préface de d'une analyse théorique des réseaux passés) n'est qu'une œuvre de science-fiction qui donne un tel espoir, et non une théorie concrète pour guider la pratique.

Beaucoup de gens pensent que ce que j'ai écrit sur la nouvelle ère socialiste de l'avenir est trop beau pour être vrai. C'est en fait un signe qu'ils prennent cet article trop au sérieux. Si j'écris que l'avenir est si rose, l'avenir est-il vraiment si rose ? J'ai également souligné dans mon article que la réalité est complexe et que de nombreuses difficultés apparaîtront à l'avenir, qu'il faudra encore surmonter une à une dans

la pratique. Nous ne devons pas ignorer ces difficultés qui ne manqueront pas de surgir dans la pratique. Parce que ce qui est exprimé en mots n'est toujours que "sur papier" et qu'il est impossible d'exprimer profondément ces difficultés, l'avenir peut être aussi rose en apparence que je l'ai écrit, mais il faudra peut-être des générations, voire une douzaine de générations, pour y parvenir. Et ce n'est pas à moi de déceler des problèmes qui se posent dans ces pratiques spécifiques, et leur résolution sera inévitablement quelque chose que nous surmonterons tous un par un dans notre travail spécifique. J'ai souligné à plusieurs reprises la complexité des travaux pratiques.

De plus, certaines personnes prennent cet article trop au sérieux et pensent ainsi que je guide les gens et que j'ai besoin qu'ils me suivent, pensant ainsi que j'essaie d'être un leader avec ce genre d'article. Mais, tel que je suis maintenant, je n'ai pas de travail, pas de revenu, et je vis des récompenses de l'écriture et de l'aide des amis. Je ne cherche pas non plus à mener une vie trop luxueuse. Je veux juste écrire sur ce que je pense et ce que je vois pour l'avenir et en parler aux gens. Je suis soulagé de l'avoir écrit et je m'en fiche. Quant à la pratique que les gens veulent faire quand ils la voient, ils la feront naturellement, il n'y a pas besoin d'être sous ma direction. En outre, cet article traite de l'avenir du travail du point de vue du pays. Le futur travail de la pratique ne peut être que le résultat d'une discussion et d'une délibération collectives, alors comment puis-je penser à l'avance que je veux le guider ? Comment puis-je prétendre que les théoriciens sont les leaders de l'œuvre ? Je suis loin d'avoir ce genre de conseils. Comment ai-je pu être si arrogant et insouciant. Certains m'accuseraient même d'avoir un tel cœur pour guider tout le monde. Si le pays pouvait m'admirer, je travaillerais certainement dur pour répondre aux attentes du peuple et à l'estime du pays, pour contribuer à la construction de la société, et peut-être qu'un petit effort rendrait la vie de chacun un peu meilleure. Mais cette situation est également sous la direction collective de l'État, il ne s'agit pas de savoir si je guide ou non, je suis juste une personne qui donne des conseils, si le collectif écoute ou non n'est pas une question que je dois considérer. Même si l'État me voit, je commencerai simplement par le travail qui me convient le mieux, à la base.

Vu ma situation actuelle, il y a de fortes chances que le pays ne mevoie pas. Ce que je dois faire, c'est garder les pieds sur terre et faire ce que je sais faire, ce qui m'entoure. J'écris juste ça pour vous donner une idée

de ce que je vois et de ce que je pense. J'ai mes propres activités, j'écris et j'enseigne, et je peux au moins joindre les deux bouts. C'est aussi très bien. Il y a aussi la petite possibilité qu'à l'avenir, cela puisse se passer comme je l'ai écrit, que le pays soit capable d'inspirer une pratique à partir des idées que j'ai avancées. Ou peut-être que quelqu'un écoute ma vision, la fait et la met en pratique, et alors je peux contribuer à une nouvelle ère de socialisme dans le futur. Cela ne signifie pas non plus que je veux diriger quoi que ce soit ou être un acteur clé. Vous ne pouvez pas prétendre que je dois être un mentor dès mon arrivée, ce qui est en soi une idée fausse qui se penche trop sur la théorie. J'ai juste besoin de commencer comme un raté, je n'ai pas besoin d'être une personne clé. À l'avenir, des personnes différentes seront dans des domaines d'expertise différentes. Les personnes importantes de l'avenir pourraient être tous ceux qui lisent cet article, alors pourquoi devrais-je avoir l'idée préconçue que ce doit être moi qui dirige ? Pourquoi ne puis-je pas être un simple pion dans un tel schéma et laisser quelqu'un d'autre diriger ?

Avant que le pays n'ait une chance d'aller dans le sens que je souhaite, la voie la plus sûre à terre pour moi maintenant est d'enseigner et d'écrire, ce que je sais faire et ce que j'aime, et qui peut être considéré comme mon travail. Ensuite, je pourrai être reconnu par la société lorsque j'aurai de l'argent et une vie stable. Petit à petit, j'ai pu louer une maison de fermier et un petit terrain à la campagne avec des amis et de la famille et construire une pratique pédagogique "à la ferme". C'est la voie et l'entreprise qui se rapproche le plus de ma vie, sans pour autant surestimer ou surestimer mes capacités. Je veux juste faire de la "ferme" une base de travail pratique qui puisse attirer les parents du quartier pour qu'ils emmènent leurs enfants faire des expériences. Il s'agira d'une introduction à l'expérience pratique des jeunes intellectuels retournant à la campagne pour la construction rurale. C'est tout. Ce type de "ferme" est un excellent moyen pour les citadins d'apprendre et de travailler en même temps. C'est une "ferme" avec de l'éducation ainsi que de l'enseignement. Il s'agit d'une combinaison de développement des ressources humaines et de revitalisation rurale. C'est une combinaison de ce que je veux faire dans le futur et de ce que je peux faire autour de moi. C'est mon dernier souhait, mais je suis dans une situation où il est vraiment un peu difficile de démarquer. Si personne n'accorde d'importance aux théories que j'avance et à l'avenir que je dépeins, alors je le ferai par moi-même, étape par étape. Petit à petit, j'influencerai les personnes qui

m'entourent par ma pratique. La difficulté à laquelle je suis confronté aujourd'hui est également la réalité de l'acceptation sociale et l'investissement nécessaire pour créer une "agrobusiness". Dans le monde moderne, je veux créer un enseignement agricole, qui a également besoin de capitaux, afin que les gens puissent se permettre de manger. Je n'arrive même pas à joindre les deux bouts maintenant, alors à quoi bon parler d'une base de pratique du travail ? Il serait encore plus difficile de gagner sa vie en ouvrant une "ferme". Mais je n'ai pas essayé de faire un lavage de cerveau pour inciter les gens à investir dans cette "ferme", comme l'ont fait certaines personnes. Je n'ai pas non plus utilisé mes connaissances pour gagner de l'argent. Je n'ai pas utilisé mon enseignement comme une occasion d'endoctriner les gens avec une idéologie pour qu'ils investissent en moi. Je n'ai même pas fait la promotion des articles que j'ai écrits. Sans parler de parler à tout le monde de mon plan d'entraînement. Parce que je connais la limite entre la réalité et l'internet, je veux simplement gagner ce revenu d'une manière qui corresponde mieux à ma situation réelle. Enseigner et écrire mes propres livres et gagner lentement cet argent et cette stabilité par mes propres moyens. Dans le processus d'enseignement, je veux aussi simplement que les gens se joignent à la discussion de ces mots et discutent de ces questions de manière plus réaliste.

Quant à ce que vous ferez à l'avenir, vous pouvez ouvrir votre propre "ferme" ou suivre votre propre voie, il n'est pas nécessaire de le faire sous ma direction, et encore moins de me donner de l'argent pour le faire. Je voulais simplement vous donner un aperçu de l'avenir, afin que vous puissiez entamer une discussion plus détaillée, en apportant l'expertise et la perspective de chacun à la conversation, de sorte que les questions que nous avons discutées soient plus pertinentes pour la pratique future. Grâce à nos efforts et à nos discussions collectives, à notre pratique et à nos tâtonnements collectifs, un tel avenir se présentera à nous étape par étape, et ne sera plus une fausse utopie. C'est pourquoi j'ai créé une organisation telle que Cyber Studies. Les cyber études ne consistent pas à convaincre les gens de ces théories, et encore moins à les amener à faire des choses sous ma direction. Il s'agit de faire participer davantage de personnes à la discussion, afin que les voix opposées puissent nous aider à identifier les problèmes et à mettre les théories en pratique. Les voix favorables peuvent alors rassembler les expériences individuelles et les compétences particulières de chacun pour

affiner les théories. Les cyber-études sont conçues pour que je ne sois pas un one-man-show. Il ne s'agit pas de réunir des personnes pour débattre de questions métaphysiques, et encore moins d'essayer de faire adhérer les gens à mes théories par le biais de la discussion. Il s'agit simplement de former un collectif d'ambiance académique pour l'étude de divers phénomènes dans le cyberespace et la discussion de la relation entre l'internet et la réalité, où les gens peuvent se concentrer sur les divers phénomènes dans l'internet et leur connexion à la réalité, et rien d'autre en particulier n'est prévu. C'est aussi un type d'organisation qui suit le courant, où certaines personnes discutent, d'autres non, et tout le monde pratique. S'il n'y a pas de discussion maintenant, nous nous y parlerons et lorsqu'il y aura une discussion plus tard, il y aura un espace pour rassembler les gens.

En bref, ne prenez pas le dernier chapitre du livre trop au sérieux, il s'agit simplement d'une œuvre d'art visant à inspirer de l'espoir pour l'avenir, considérez-le comme un roman de science-fiction. Comme nous le savons tous, la science-fiction est également basée sur les lois de la physique et une certaine dose de réalité. En fait, il en va de même pour ce livre. Les chapitres 1 à 3 sont une analyse de la réalité. Le chapitre quatre est une tentative pratique audacieuse de s'appuyer sur la réalité. Et le chapitre cinq entre pleinement dans la section de la science-fiction dès le début. Cela devrait être clair pour tout le monde. Quant à l'accusation selon laquelle certains des mots de mon essai impliquent un geste d'orientation, il s'agit en fait d'un ajustement de mon style d'écriture afin de garder le contenu de l'essai aussi universel que possible et de faire appel à la compréhension de l'esprit d'un plus grand nombre de personnes avant de déclencher une expérience physique, mais dans l'ensemble, cela peut être compris comme une sorte de technique d'écriture de science-fiction, et je ne considère pas ce geste comme le mien. L'inconvénient d'une description de l'avenir par une pensée universelle, capable d'affiner et de généraliser le problème, est qu'elle peut facilement être interprétée à tort comme une théorie et qu'elle peut facilement être effectivement émotionnelle. Et ce n'est que plus tard que j'ai introduit quelques descriptions concrètes avec un contenu émotionnel (mais pas nécessairement communiqué). Ces descriptions concrètes sont précisément ce que je devais faire pour éliminer un style d'écriture faux et vide, et je n'ai eu d'autre choix que d'opter pour cette expression et ce geste plus proches de la réalité. Mais cette expression

plus proche de la réalité est, après tout, un geste imaginaire dans lequel les sentiments concrets sont encore exprimés par des mots ayant une forme logique. Cela signifie qu'il peut être plus ou moins mal interprété comme une description constructive. Les théories construites ne peuvent jamais prédire l'avenir ; la façon dont l'avenir se développera est une question de choix.

L'unité de connaissance et d'action entre l'internet et la réalité

La raison pour laquelle les gens prennent un article si sérieusement en ligne est qu'ils croient en fait trop au pouvoir des mots, trop aux mots. Ainsi, ils ne voient pas non plus le fossé entre la pratique réelle et l'internet. Nous disons que nous devons faire correspondre les mots aux actions et aux connaissances, mais cette unité de la connaissance et de l'action est différente dans la réalité et sur l'internet. De nombreuses personnes assimilent cette unité de la connaissance et de l'action. L'action en ligne n'est rien d'autre que l'enregistrement d'une vidéo, quelques clics de souris et le mouvement des levres. De telles actions sont très faciles à réaliser. Et avec toutes sortes d'actions sur l'internet, les résultats ne datent souvent pas de plus d'un an, et dans un an, nous pouvons voir les résultats d'une certaine action, qu'elle soit très bonne ou mauvaise. La réalité du savoir et de l'action n'est pas si simple et superficielle. Beaucoup de gens parlent et agissent, mais ils n'obtiennent pas de résultats. Certains reprochent à ces personnes de ne pas être capables d'unir la connaissance et l'action. Ce n'est pas vrai. Il s'agit d'être trop myope pour voir que l'action concrète dans la réalité est vouée à rencontrer de nombreuses difficultés et à obtenir des résultats lents. Dans la société moderne, les gens sont particulièrement vulnérables à cette myopie. Grâce à l'internet, tout est devenu plus rapide de nos jours, même les conclusions sont tirées rapidement et les résultats sont observés près de chez soi. Le savoir et l'action d'une personne dépendent de sa capacité à travailler dur et à y mettre du cœur. De nombreuses personnes disent ce qu'elles pensent, le font et essaient, mais les difficultés de la réalité rendent leurs actions infructueuses, ou si elles obtiennent des résultats, il n'y a aucun moyen de les voir, ou peut-être n'y a-t-il pas de résultats

maintenant et ce n'est qu'après de nombreuses années que les gens voient les résultats. Ce sont les choses qui se produisent souvent dans la réalité. Pour la réalité de la pratique, il faut regarder le long terme et voir si une personne a fait un effort comme racine, et non s'il y a des résultats à court terme. Si nous ne regardons que le court terme, une grande partie des efforts déployés en coulisses est invisible pour tout le monde et nous ne serons certainement pas satisfaits de l'unité de connaissance et d'action. Les gens doivent donner un peu de temps à la pratique réaliste, et s'il n'y a pas de résultats, il faut attendre et voir avant de sauter aux conclusions. Si une personne réaliste ne fait qu'une chose avec sa bouche et ne travaille pas dur en coulisses, avec une attitude d'inattention, alors il se peut qu'elle ait du mal à unir la connaissance et l'action, et même dans ce cas, j'espère que nous pouvons voir la dynamique humaine. Malgré tout, j'espère que nous pouvons voir que les gens peuvent être motivés. Certaines personnes changent après avoir rencontré des difficultés dans la vie, et elles peuvent faire des efforts supplémentaires à l'avenir. En bref, le savoir et l'action ne sont pas les mêmes que sur internet, ils ne sont pas jugés par les résultats des actions à court terme, car en réalité, nous ne voyons souvent pas les efforts qu'une personne fait dans les coulisses, ni ne pensons aux choses de son point de vue, et il est difficile d'acquérir une véritable compréhension et un jugement sans empathie avec elle.

Dans la société actuelle, à cause de l'internet, de l'information et du rythme de vie accéléré, tout le monde "s'entraîne" à juger rapidement les autres. C'est parce que la société moderne oblige les gens à penser d'une manière si simplifiée. C'est l'une des raisons pour lesquelles les travaux à la hache sont si populaires de nos jours. C'est parce qu'avec les chapeaux, on peut rapidement juger une personne et la comprendre. Tout cela est mauvais et doit être changé, mais ce changement n'est pas quelque chose qui peut simplement être changé. C'est quelque chose qui doit être changé en ralentissant votre vie, en ralentissant votre pensée, et en faisant constamment des expériences et des formations. Il est préférable de se détailler de la pensée de l'internet, afin que le processus soit grand et que vous puissiez voir un monde plus coloré. Ainsi, lorsque les gens voient un article, ils se précipitent naturellement pour donner une personnalité à l'article, puis à l'auteur, et ensuite seulement pour le comprendre. C'est exactement ce que j'ai dit précédemment, que les gens accordent trop d'importance au texte, ou

pour être plus précis, ils accordent trop d'importance à la langue du texte et ne voient pas l'émotion et l'incarnation du texte. Vous ne voyez pas la réalité de l'auteur coloré. Nous ne voyons pas la réalité de la pratique de l'auteur et ce qu'il y a dans son cœur. Nous ne savons pas non plus si l'auteur a fait l'effort et s'il a vraiment mis son cœur et son âme dans ces choses.

Je crois que si l'on travaille vraiment dur, sérieusement, et que l'on met tout son cœur dans quelque chose, on en retirera forcément quelque chose. Et ce genre de dévouement et d'effort est une sorte de pouvoir, une attente pour l'avenir. Ce pouvoir peut être "gagné", et ce "gagné" signifie qu'il peut infecter d'autres personnes, et pas seulement rester dans les mots. C'est en vertu de cette influence, de ce pouvoir, que nous pouvons avoir des attentes pour l'avenir, que nous pouvons inciter davantage de personnes à mettre en pratique, que nous pouvons inciter davantage de personnes à entamer des discussions plus détaillées et plus terre à terre. Je crois que ce pouvoir existe.

Sur l'aliénation des travailleurs indépendants

L'aliénation est relativement faible chez les indépendants par rapport au système des sociétés et aux grandes entreprises. La clé pour comprendre cela est de bien saisir la signification de la dualité du travail et de l'aliénation. Cependant, en raison des contraintes d'espace et du fait que ce document ne se concentre pas sur cette question, seules quelques conclusions et de faibles explications seront données ici.

Le travail est divisé en travail abstrait et travail concret, et la "différence" entre les deux est la plus-value, qui est créée par l'aliénation du travail abstrait par rapport au travail concret. Le travail abstrait est celui qui est universel, et comme l'universalité est essentiellement une structuration de la pensée, elle implique nécessairement la répartition et la division du travail, rendant ainsi le travail "abstrait" et détaché du travail concret et émotionnel. Le travail concret est un processus de travail complet et artistique qui inclut l'individualité. Dans un tel travail artistique concret, on peut aller au-delà des règles établies et ainsi approfondir l'interaction avec les objets et avec soi-même.

Lorsque le travail abstrait remplace le travail concret, il suffit de soustraire pour savoir ce qui est perdu dans le processus. C'est une é

motion concrète. Et c'est en fait ce qu'est la plus-value. Si nous allons plus loin, les émotions concrètes représentent la nature profonde, complexe et insaisissable des personnes, notamment l'amour, la famille, l'amitié, la foi, le courage et bien d'autres émotions qui ne peuvent être pleinement exprimées par des mots, mais qui peuvent ramener les gens à leur expérience humaine originelle. Ainsi, la plus-value contient en réalité une connotation artistique. La société capitaliste, quant à elle, médiaitise les émotions liées à la fabrication des objets par la division du travail et la répartition des tâches. La fabrication d'objets devient une tâche répétitive et ennuyeuse. C'est inhumain (et cette humanité est une émotion humaine). Ainsi, l'exploitation capitaliste de la plus-value renvoie à cette exploitation des aspects les plus profonds de l'humanité. C'est l'"exploitation" de l'être humain insaisissable par le système capitaliste et la standardisation née de la pensée constructive absolue.

Pour vous donner un exemple concret : un cordonnier, à l'origine, fabrique des chaussures dans le cadre d'un processus artistique heureux et joyeux. Car il a peut-être commencé par fabriquer une paire de chaussures pour son voisin, afin de le remercier des soins qu'il lui a toujours prodigés. Le cordonnier aurait alors fabriqué les chaussures avec joie, avec gratitude, et les chaussures auraient contenu sa propre gratitude. Cependant, lorsque la société capitaliste est arrivée. Le cordonnier ne pouvait pas fabriquer une chaussure complète, où la chaussure n'était pas une œuvre d'art complète, mais était divisée en processus tels que le talon, la semelle, la couture, le collage, le façonnage et ainsi de suite. Chacun de ces processus est confié à une personne différente, la piqueuse continue à coudre, le colleur continue à coller, et un acte artistique complet est divisé en plusieurs parties, chaque étape étant la répartition d'une tâche ennuyeuse. Cela signifie que les travailleurs sont privés de leurs émotions et que la gratitude qui était ancrée dans les chaussures est perdue. Le cordonnier ne ressent plus le sentiment d'accomplissement qui accompagne la fabrication de chaussures, et encore moins la joie du processus, qui est le véritable sens de l'exploitation capitaliste de la plus-value.

C'est pour cette raison que je crois en ma vision de l'avenir : pour l'avenir de l'industrie, la première chose qui devrait être abolie est le travail mécanique répétitif et ennuyeux, et l'intelligence artificielle devrait être vigoureusement développée pour remplacer ces activités industrielles répétitives et ennuyeuses. Et certains travaux techniques spé-

cialisés ne sont pas destinés à être remplacés par des machines. Mais ici, un critère réside dans la division du travail et la répartition du travail aliéné. Le chef et le coiffeur, par exemple, sont censés être des artistes, un processus créatif avec leur propre personnalité. Aujourd'hui, les "chefs" dans les usines sont devenus des machines à couler. Afin de produire des aliments instantanés standardisés, ils demandent de manière répétée et ennuyeuse au "chef" d'ajouter les ingrédients dans le chaudron en respectant la norme et le temps imparti. Le talent artistique du chef est alors perdu. Il en va de même pour les barbiers, à qui leurs maîtres enseignent qu'ils doivent couper les cheveux de leurs clients selon les normes fixées par le directeur du magasin, de sorte que l'art du barbier se perd. C'est le genre de travail manuel que l'avenir ne permettra pas. Ces tâches répétitives et ennuyeuses devront être laissées aux machines. C'est à cause de cette compréhension. Nous pouvons en venir à réfléchir à l'aliénation des individus et à ce qu'ils signifient vraiment dans la nouvelle ère.

La raison pour laquelle seuls deux modèles, les individus et les entreprises d'État, sont préconisés dans la société future est précisément que les individus ne sont pas très aliénés. En Chine en particulier, les individus sont souvent constitués en famille. Cela signifie qu'il n'y a pas trop de répétition et d'aliénation du travail chez les individus, que ce soit dans l'achat et la vente, ou dans l'achat et la vente après avoir produit par eux-mêmes, mais plutôt sous la forme d'échanges familiaux et d'émotions. Par conséquent, le travail des individus est joyeux, individuel et artistique. Mais comme avec certains des chefs et des coiffeurs mentionnés ci-dessus. De nombreuses personnes, en raison de la situation capitaliste qui prévaut dans la société actuelle, sont enclines à entretenir la confusion actuelle sur l'aliénation des travailleurs individus. Cette confusion se manifeste par le fait que de nombreuses entreprises individuelles sont désormais également aliénées, ce qui empêche de nombreuses personnes de voir clairement la nature future des individus. Cette aliénation des individus est, à son tour, le résultat de la capitalisation de la société dans son ensemble.

Prenons l'exemple d'un individu qui travaille dans un magasin de petit-déjeuner. En raison de la pression accrue du travail capitaliste et de l'exigence constructive selon laquelle les gens doivent être au travail à 9 heures, et aussi en raison de l'urbanisation croissante, les villes sont

devenues é normes, encombr é es et coûteuses, de sorte que pour se rendre au travail à 9 heures, les gens doivent se lever et quitter la maison à 7 heures et prendre les transports publics sur une longue p é riode pour atteindre leur lieu de travail. Cela signifie qu'un magasin de petit-d é jeuner doit ouvrir à 6 heures du matin, mais aussi que le commerçant doit peut- é tre commencer à se pr é parer à 4 ou 5 heures, voire 3 heures. Cette nature prescriptive concerne l'ensemble de la communaut é . Si un magasin de petit-d é jeuner ne suit pas ce r è glement. Il ne pourrait alors pas gagner plus d'argent le matin et ne pourrait pas nourrir toute sa famille. En d'autres termes, les ind é pendants doivent suivre la nature prescriptive de la soci é t é , ce qui conduit à l'ali é nation. Dans le d é tail, les pressions de la vie ont é galement conduit à une division du travail au sein de la famille d'ind é pendants, par exemple, des proc é dures diff é rentes pour la femme et le mari pour la fabrication des petits pains, le mari s'occupant du remplissage de la viande et de l'emballage à la machine et la femme s'occupant de la cuisson à la vapeur. De m ê me, pour r é pondre au rythme de la vie capitaliste, les magasins de petit-d é jeuner sont oblig é s de "presser" leur production. Ils n'ont donc pas le temps de communiquer avec leurs clients, et encore moins de cr é er un lien é motionnel. Comme dans le cas du cordonnier mentionn é ci-dessus, le propri é taire d'un restaurant de petit-d é jeuner ne pourrait jamais mettre son é motion, et encore moins son cœur, dans la pr é paration d'une telle nourriture, qui doit é tre conforme aux normes. Sinon, ils n'auraient aucun moyen de gagner l'argent n é cessaire pour subvenir à leurs besoins dans les d é lais fix é s par le capitalisme. De cette façon, il y a d é j à une ali é nation au sein du m é nage individuel, sous l'impulsion de la soci é t é capitaliste, de sorte que le travail perd sa joie. Cette exploitation de la plus-value est-elle exploit é e par eux-m ê mes ? En fait, elle suit les dictats de la soci é t é , dans le sens o ù la plus-value est "exploit é e" par les dictats du capitalisme.

Nous pouvons utiliser comme comparaison certaines boutiques de petit-d é jeuner à la campagne dans les petits comt é s. Les magasins de petit d é jeuner dans les petits comt é s o ù les commerçants peuvent se lever comme ils le souhaitent et souvent ils peuvent tous prendre l'habitude de se lever tôt. L à encore, comme la vie n'est pas tr è s stressante, la soci é t é n'entre pas dans une sorte de prescription capitaliste de l'ordre. Les personnes qui ach é tent le petit-d é jeuner ne sont pas non plus oblig é es de le faire à une certaine heure. Ils ne doivent m ê me pas travailler, ils viennent tous les matins au magasin de petit-d é jeuner à un rythme

tranquille pour manger quand ils ont faim. Pour le propriétaire de faire d'un magasin de petit-déjeuner, la vie n'est pas non plus trop stressante, il n'a pas besoin d'acheter une maison, il peut même choisir de ne pas gagner trop d'argent du tout. De cette manière, les activités du magasin de petit-déjeuner peuvent être menées à bien sans avoir à "se presser" et sans devoir respecter des normes précises. Le propriétaire injecterait alors sa passion pour la préparation du petit-déjeuner dans sa vie et en ferait une activité joyeuse et gratifiante. Cela restaure l'art de préparer le petit-déjeuner. En d'autres termes, le propriétaire de faire d'un restaurant de petit-déjeuner doit le faire parce qu'il aime ce travail. Sinon, il ne se serait pas mis à son compte pour ouvrir un magasin de petit-déjeuner. Cela permet au propriétaire de faire d'avoir plus de temps pour rendre les petits pains fins, les nouilles savoureuses, et même le propriétaire peut "adapter" le style de nourriture que le client aime manger en fonction des différences de chaque client. Pour le client, le petit-déjeuner est distinctif et le propriétaire de faire a reflété chez son processus de fabrication, plutôt que de le produire de manière universelle. En mangeant, le client et le patron deviennent des voisins, des amis, la communication s'intensifie et les relations humaines se développent lentement. De plus, comme le propriétaire connaît bien le client, il peut préparer la nourriture que le client aime en fonction de ses préférences personnelles. Pour ceux qui aiment les plats plus légers, le propriétaire de faire recherchera des nouilles au bœuf plus légères et les "adaptera" à ses "amis". Pour ceux qui préfèrent les nouilles plus lourdes, le propriétaire de faire s'efforce de donner aux nouilles un goût plus intense afin de gagner les loges de ses "vieux amis". De cette façon, le travail individuel devient une forme d'art et de divertissement interpersonnel, basé sur le fait de gagner de l'argent. Il s'agit véritablement d'un travail à part, sans alliance nationale.

C'est dans ce contraste que nous pouvons voir les raisons de la promotion de l'individu par rapport à l'entreprise d'État dans la société de l'avenir. Le modèle nage individuel veille à ce que les personnes au bas de l'échelle vivent avec art, tandis que l'entreprise publique répond aux besoins en biens matériels. Il permet aux gens de vivre une vie matériellement riche et, en même temps, d'avoir un mode de vie économique individuel et artistique. De même, une "entreprise d'État" peut être une cyberplateforme telle que Meituan, Hungry, Taobao, qui joue un rôle dans la régulation de l'activisme commercial des nages individuels sous la plateforme, et fournit également un modèle canisme de surveillance sur

Internet permettant aux clients d'évaluer les manèges individuels. Elle permet aux individus d'être réglementés par l'État et de garantir leurs revenus dans des conditions artistiques et de liberté de choix de la manière de gagner sa vie. La "nationalisation" de ces plateformes dépend du remplissage du cyberespace et des monnaies virtuelles. Les monnaies virtuelles doivent compléter la division entre l'"économie planifiée" des "entreprises d'État" et l'économie de marché du monde réel en termes de monnaies virtuelles et de monnaies fiduciaires. Une telle transformation est impossible sans la régulation du cyberespace. Le problème reste donc un changement dans le mode de gouvernance de la société actuelle. Elle doit être réalisée dans la pratique à laquelle la réalité du cyberespace donne un sens.

Sur les jurons authentiques et les jurons voilés

(Cet article ne traite pas des relations et des différences entre les jurons et les non-jureurs, mais plutôt des différences entre les jurons).

J'ai déjà dit que les jurons sont "bons" car ils stimulent les véritables émotions des gens et les éloignent ainsi des arguments métaphysiques. Cependant, les jurons dont je parle ici sont conditionnels, et tous les jurons n'entrent pas dans cette catégorie. Il est donc nécessaire de clarifier. Le véritable juron dont je parle est un acte direct de forte volonté. Par exemple, si vous n'aimez pas une personne, vous pouvez l'interpeller directement.

"Je n'aime pas ton apparence, ne me laisse pas le voir."

Ou si quelqu'un vous a laissé tomber, vous pouvez simplement l'interpeller.

"Vous êtes un homme négatif, vous me rendez ma jeunesse."

Un autre exemple est la réprimande de Zhang Fei à Lu Bu.

"Espèce d'esclave insignifiante."

C'est une méthode directe de maudire ; il exprime ses vrais sentiments

sans les cacher. Cette façon de maudire ne signifie pas qu'il n'y a pas de jugement moral, il peut avoir une sorte de jugement moral, cependant ce jugement moral est dirigé sur un point, plutôt que de l'être tendre à d'autres exigences morales de façon élargie. Par exemple, lorsque Zhang Fei gronde Lu Bu, il ne le gronde que pour ce qu'il trouve le plus offensant et immoral, sans s'être tendre au reste de la famille de Lu Bu ou à ses autres actions morales. Une autre forme de grondement est celle de la saveur intellectuelle, qui gronde.

"Yo, tu ressembles à ça et tu es encore digne de me parler, pourquoi ne retournes-tu pas te regarder dans le miroir et voir comment tu ressembles à un voleur, tu aurais peur si tu voyais un chat, tes yeux sont si petits que ta mère ne les a pas arrachés quand elle t'a donnée naissance, n'est-ce pas ?".

"Tu as changé de père tant de fois, je suis sûr que ton vrai père a pris un autre nom de famille aussi."

Ce type d'abus n'est pas direct, mais semble "cultivé", mais installe en fait une posture condescendante. Il peut tendre d'abord être dans une position de supériorité, mais se moque ensuite des autres en les regardant de haut. Ce genre d'injures est courant chez les intellectuels. Parfois aussi, ces injures ne sont pas immédiatement perçues dans le discours comme une insulte. C'est plutôt dans l'interprétation des mots qui suivent pour exprimer le caractère inhabituel de sa position et ainsi dénier la personne maudite. Ils s'expliquent et se justifient souvent avant ou après l'insulte, mais en réalité, ils sont détaillés d'une certaine moralité et ne sont qu'un sophisme et un embellissement de leur propre comportement, avec leurs propres justifications inversées. Souvent, ils utilisent leurs propres valeurs pour influencer les autres. Puis ils utilisent toutes sortes de logiques pour dissimuler la logique derrière le fait qu'ils sont déjà déconnectés de la réalité de la moralité.

Ce type de malédiction, bien qu'il exprime également des sentiments, est un peu plus dégradant que de "maudire un phénomène". La logique derrière cela est que parce que vous n'êtes pas bon dans quelque chose, vous n'êtes pas bon dans tout, pas même dans vos proches. Et ce soi-disant "vous n'êtes pas bon" est entièrement son opinion subjective. Parfois, il dissimule la subjectivité de ce jugement par sa propre explication. La personne primandée est amenée à croire

qu'elle a raison sur elle-même et qu'elle est une personne socialement non éthique. Cette approche est moins authentique que la première car il utilise la logique de la pensée pour faire une extension de l'émotion directe, l'étant dans des zones où elle ne devrait pas être, et obscurcissant l'émotion autrement directe. (Note : La référence aux proches dans le phénomène de l'imprécation nationale a les raisons suivantes dans la Chine moderne : parce que la plupart des gens pensent de manière moderne, l'imprécation nationale est devenue un discours communément accepté. Dans certains cas, la malédiction directe avec des malédictions nationales n'utilise pas vraiment la pensée pour penser trop. Il s'agit plutôt d'une présentation directe des sentiments. La transformation de l'imprécation nationale, qui tait à l'origine une forme d'imprécation intellectuelle, en une forme d'imprécation utilisée par tout le monde, est une indication latente que le discours de première réponse de l'imprécation a été modifiée par la pensée dans l'environnement linguistique de la société dans son ensemble. C'est pourquoi les anciennes malédictions ne comportaient pas les mots "salutations aux proches". Si les anciens avaient maudit les malédictions nationales de manière moderne, le maudit lui-même aurait été moralement pris par la société dans son ensemble. En effet, il transférait sa turpitude morale personnelle aux proches de la personne maudite. C'est tait une conduite très basse dans les temps anciens. Il change également la façon dont nous voyons la malédiction dans les temps anciens. Les "intellectuels" de l'Antiquité étaient précisément intéressés par la manière authentique et directe de maudire. (Au contraire, ils n'utilisaient pas la manière "intellectuelle" de maudire).

En réalité, cependant, il existe une autre forme de malédiction masquée, bien que cette malédiction ne vise pas à s'améliorer, mais à chasser les gens vers d'autres actes parce que la malédiction ne suffit pas à soulager. Cela conduit à masquer le moment et le lieu où l'on jure. Dans la communauté en ligne, cela se manifeste souvent par le fait de commenter le contenu d'autres personnes parce qu'elles les ont offensées. Cela masque le sentiment initial. Elle n'est pas aussi nuisible que la manière "intellectuelle" de jurer, mais elle peut porter à confusion. Le fait que le maudit commente les actions des autres en est la preuve.

"Comment peux-tu écrire une bonne rédaction avec tes yeux de voleur ? Je peux dire au premier coup d'œil que ce genre d'article n'a pas de sens."

"Comment peut-on oser lire un article é crit par une ordure ? La racaille é crit probablement avec sa moitié inférieure"

La raison pour laquelle ce type de mal é diction obscurcit les é motions est que toutes les actions de la personne maudite ne sont pas mauvaises, les actions r é elles sont complexes et la personne maudissant une autre chose qui n'est pas nécessairement bonne ou mauvaise à cause de quelque chose d'autre, c'est- à -dire que les é motions sont é largies par le raisonnement de l'esprit et donc d é tachées des é motions elles-mêmes, ce qui les empêche de voir clairement leurs véritables é motions.

En réalité , ils n'indiquent pas toujours la raison de sa mal é diction. Ils montrent plutôt une sorte de masquage, et les deux exemples ci-dessus sont rarement vus dans la réalité , mais ils sont souvent présentés comme suit.

"Je peux dire quand je lis de tels articles qu'ils sont absurdes."

"Conneries, peut- être qu'il é crit avec sa moitié inférieure".

En d'autres termes, le maudit peut étre contrarié par quelque chose d'autre, mais sous l'autre acte, il ne sait même pas lui-même pourquoi il est contrarié par la lecture du message, mais il pense simplement que c'est mal et il maudit. Il n'indique pas les raisons pour lesquelles il jure, mais il le fait simplement sans savoir pourquoi. Cela signifie que la véritable é motion est forcée et d'étre masquée dans son expression. Cela signifie également que le maudit lui-même ne sait pas pourquoi ses é motions sont si mal à l'aise avec l'article. Par conséquent, ils ne peuvent pas voir le contenu de l'article, ne peuvent pas participer à la discussion, et perdent ainsi leur jugement et leur évaluation de base. Notez que la nature "mauvaise" de ce type de juron peut ne pas étre "intentionnelle", car certaines personnes ne connaissent tout simplement pas très bien leurs propres sentiments ou n'en ont pas une compréhension profonde. Ils peuvent simplement regarder quelqu'un et penser à quelque chose de malheureux du passé , et ils ne savent pas qu'ils ne les aiment tout simplement pas. Ce que ce genre de réalité prime cache, c'est tout simplement "ne pas en savoir assez sur soi-même". Il n'est pas nécessairement plus éloigné de son état véritable que la manière intellectuelle de maudire. Il est peut- être plus proche de l'expression la plus

directe de ses émotions.

Mais, ce ne sont pas les façons les plus violentes de jurer. La manière est plus violente que celle des jurons qui sont présentées de manière sinistre.

"Mince, vous êtes crivés de bons articles, je l'adore, je me sens si dé tendu quand je le vois... il me semble que c'est un article à la con."

"L'auteur est vraiment génial où nous devrions apprendre de lui, apprendre de son cœur de maître d'état et de sa capacité à penser juste tout le temps."

Cette façon de jurer permet de poursuivre le traitement de la pensée dans le cadre d'un déplacement de la colère. Après avoir transféré sur d'autres événements l'émotion qui aurait dû être exprimée ailleurs, et après avoir à nouveau effacé l'émotion d'origine, on ajoute le traitement de la pensée de manière à masquer l'émotion réelle. Les personnes qui agissent ainsi évitent leurs véritables émotions au lieu de les affronter. D'autre part, ils pensent que s'ils sont si ombrageux, ils peuvent dire "je ne te gronde pas, je te félicite vraiment" lorsque les autres les critiquent en retour. Ils ont créé pour eux-mêmes un espace théorique où ils peuvent toujours avoir raison, avec une issue infinie. À son tour, ce phénomène peut même être confondu avec l'expression authentique de sentiments sincères. Par exemple, quelqu'un qui veut sincèrement faire l'éloge de l'autre personne par des mots, qui pense sincèrement qu'elle est gentille, voit ses véritables sentiments entachés par cette fausseté. Ainsi, tout le monde ne peut plus communiquer correctement. Ce type de jurons est donc extrêmement nuisible. Ils essaient d'utiliser leur pensée pour délimiter l'espace du langage, couplé avec leur dédain pour le langage et le statut de la personne maudite pour provoquer l'autre personne, et sous la condition de provoquer l'autre personne, ils trouvent aussi l'espace pour sortir leur propre malédiction dans leur pensée en premier, rendant leur malédiction invincible en premier lieu. C'est une façon très narcissique et moralisatrice de jurer. Ce narcissisme et cette attitude moralisatrice s'expliquent par le fait qu'ils sont tellement habitués à se maintenir dans la perfection qu'ils veulent être absolument "justes" dans la structure de leur pensée, même lorsqu'ils jurent. Cependant, cette justesse est une justesse fantaisiste de la pensée, et non une justesse morale de l'émotion et de la réalité. Ils ne veulent pas faire face à leur véritable moi émotionnel à cause de leur narcissisme. Parce qu'ils ont le sentiment qu'elle ne correspond pas à une image parfaite d'eux-mêmes.

mes.

Cette distinction étant faite, nous pouvons à notre tour examiner pourquoi les véritables injures méritent d'être "promues". En effet, ce type de jurons authentiques est en fait l'expression d'une émotion réelle, qui peut nous faire sortir d'un état métaphysique et nous faire entrer dans le conflit réel qui doit être traité. En d'autres termes, ce type de juron est capable de présenter le problème d'une manière non théorique et directe à travers le langage. Par exemple, Zhang Fei appelle Lu Bu un esclave avec trois noms de famille. Il expose directement la faiblesse de Lu Bu en matière de moralité et ce qu'il considère comme le plus répréhensible aux yeux de Zhang Fei, de sorte que les deux peuvent choisir de s'engager ou de gérer ce conflit (ils choisissent évidemment le premier). Un autre exemple est : "Je ne suis pas d'accord avec toi parce que tu m'as laissé tomber au départ." Ce type de juron est un juron direct, mais il semble un peu "mignon" et "impuissant". Si le destinataire entend ce genre d'abus, il peut choisir de l'accepter. Ils peuvent aussi choisir de se regarder avec dédain. En confrontant ainsi leurs véritables sentiments, ils peuvent soit résoudre le problème, soit mourir. L'un ou l'autre résultat ne laissera aucune rancune dans le cœur et conduira ainsi à un véritable lâcher-prise, ou à une véritable réconciliation.

Cependant, la forme la plus authentique de malédiction est en fait très difficile. Tout d'abord, le maudit doit avoir une compréhension profonde de l'incident qu'il maudit, ainsi qu'une réflexion et une perspicacité profondes, ou une appréciation profonde de la moralité. Deuxièmement, le maudit ne doit pas être tirillé par ses propres sentiments et être responsable de ses propres émotions. Encore une fois, pour jurer authentiquement, il faut que la personne qui jure ait le courage d'affronter ses émotions, plutôt que de fuir et de dissimuler ses sentiments. Enfin, cette authenticité exige également que le maudit soit lui-même capable de ressentir ses émotions de manière aiguë, plutôt que d'être une personne émotionnellement insensible. Tout ce qui présente est difficile pour les personnes vivant à l'époque moderne en raison de l'affaiblissement de leurs sentiments. C'est pourquoi l'imprécation directe était plus courante dans l'Antiquité, parce qu'elle n'a cessé d'être encore d'affronter ses émotions sincères, et qu'il y avait encore des "bonnes manières". En fait, les jurons véritables et authentiques ont un petit côté "mignon". C'est la complexité particulière de l'émotion authentique qui en découle.

À l'inverse, l'inconvénient des émotions cachées est évident. Il rend les gens accrochés les uns aux autres, incapables de présenter réellement leurs problèmes et donc de les résoudre réellement. De même, ils sont incapables d'affronter leurs émotions, ce qui les rend plus insensibles. Les émotions voilées augmentent également l'accumulation de conflits et de ressentiments, ce qui fait que ce qui aurait été de petites choses devient plus grand et que de plus grandes choses éclatent, et ce qui reste non confronté après l'éruption passe dans l'accumulation suivante. Ce type de collusion augmente le coût de la communication et accroît les conflits et l'instabilité de la société. Enfin, l'opacité laisse les gens sans moyens d'exprimer leurs émotions les plus élémentaires, plongeant la société dans son ensemble dans une sorte de suspicion émotionnelle qui peut provoquer la déchéance morale de la société dans son ensemble, donnant ainsi naissance à des problèmes sociaux et des contradictions sociales sans fin. De sorte que toute la société est présentée dans la suspicion mutuelle et l'illusion de victimisation. Heureusement, ce caractère louche est plus souvent présenté sur l'internet, et peu de personnes dans le monde réel sont capables de l'exprimer de manière louche. Cependant, nous devons toujours nous préparer contre l'apparition dans le monde réel d'une culture d'injures émotionnelles voilées. Si une telle tendance se développe, les conséquences peuvent être très effrayantes.

Enfin, je veux montrer le caractère ridicule de cet article. Un article décrivant les nuances des jurons comme celui-ci n'aurait jamais été possible dans le passé. Pourquoi ? Parce qu'à l'époque, tout le monde avait une forte capacité d'empathie, et l'environnement de communication sociale était également tel que tout le monde était capable de faire face à ses émotions. Lorsque quelqu'un maudit quelque chose, il était naturel de savoir à première vue si le maudit exprimait ses véritables émotions, et quelles étaient les émotions du maudit. Il n'y a pas besoin de mots pour les s'exprimer. Le problème aujourd'hui est qu'il n'y a aucun moyen pour les gens de communiquer entre eux à cause de toutes les façons bizarres et obscures de jurer, et l'affaiblissement des émotions a conduit à une tendance des gens à rechercher des façons de jurer qui semblent "cultivées". Cet article est écrit pour prévenir une telle tendance.

5.3 Le cyberspace comme espoir et nourriture pour une nouvelle ère socialiste

Sans souligner la différence entre le Prophète et l'Architecte, nous ne connaîtrions pas les deux modes de relation entre le cyberspace et le monde réel. Ce que la Matrice représente est notre monde réel, et ce que la Matrice représente est le monde réel, le monde dont les humains peuvent se transcender. L'Architecte représente la civilisation purement européenne, le rapport entre le monde réel et le monde transcendant tel que le conçoit la civilisation chrétienne. Le Prophète, quant à lui, offre la perspective de la civilisation orientale, une relation harmonieuse entre le monde transcendant et le monde réel - l'unité du ciel et de l'homme.

Toutefois, le passage à la dimensionnalité transforme ce domaine de la différence en une relation entre le réseau du monde réel et la réalité. À notre époque, la différence de traitement du cyberspace devient le point d'intersection exact de cette civilisation avec le cyberspace plus biomorphe. Il est en même temps devenu la singularité qui lance véritablement la déclaration de guerre finale contre le capitalisme. C'est aussi la singularité de la fusion de l'Orient et de l'Occident. S'il n'y avait pas les deux modèles du prophète et de l'architecte, nous ne pourrions pas voir les différences entre les civilisations orientale et occidentale sur la question du cybermonde. Nous ne serions pas non plus en mesure de faire la différence entre le cyberspace du nouvel âge du socialisme et le métavers du capitalisme. Incapable de voir la différence entre les deux utopies, et donc incertain de ce qu'il faut faire avec la différence entre les deux sur le cyberspace. En définitive, une sorte d'indistinction et d'ambiguïté conduit inévitablement à une mauvaise compréhension de Cyberfang. Ou l'incapacité à comprendre en profondeur les connotations de la conception et de la structure de Cyber Place.

Au tout début de ce livre, nous avons montré l'état de la cyberécologie au moment où je l'ai écrit. Maintenant, nous voulons inspirer un sentiment d'espoir dans l'imagination de l'avenir du cyberspace en remplissant le cyberspace à Cyber Place. Cela nous permettra de "faire notre part". Le cyberspace du futur ne sera pas aussi faiblement connecté.

é au monde réel qu'il ne l'est au moment où j'écris mon livre. Le cyberespace du futur sera une partie importante de la société, et chaque événement et chaque politique aura un impact sur le monde réel. Mais d'un autre côté, le réseau futur distingue plus clairement le cyberespace du monde réel en raison des désirs constitués par l'"équivalence générale". Ainsi, les arguments linguistiques métaphysiques dans le cyberespace et leur re-symbolisation interne sont marqués d'une manière différente et peuvent être facilement distingués, de sorte que cette distinction permet au contraire d'appréhender la fausseté du cyberespace, de sorte que certaines déclarations et actions n'affectent pas le monde réel. Mais entrer dans les détails de cette question est compliqué et doit faire l'objet d'un débat plus approfondi. Les différents phénomènes qui apparaissent aujourd'hui sur l'internet ne manqueront pas d'apparaître sous de nouvelles formes à l'avenir. Nous devons faire quelques conjectures et prédictions audacieuses pour pouvoir les appréhender à leur juste valeur.

L'arbre spatial Cyber Place est en partie un registre de ce que les gens font en ligne. Comme pour la chaîne de transactions, le cœur de l'arbre spatial et sa signification ne résident pas dans le degré d'élaboration de l'arbre spatial, mais dans l'aspect externe de l'arbre spatial, c'est-à-dire son impact sur le monde réel. C'est la transformation du cyberespace au sens prophétique du terme. L'arbre spatial semble être un simple enregistrement du comportement en ligne des personnes. Mais la signification de cet enregistrement n'est pas si simple Les avantages de l'enregistrement du Cyber Place Space Tree sont les suivants

1. il fait d'un comportement en ligne, par ailleurs dénué de sens, un acte social significatif. Elle est donc considérée comme la base sur laquelle les récompenses peuvent être accordées.

2. l'arbre spatial offre la possibilité aux banques centrales de réguler les désirs du réseau. Cela permet à la gouvernance du réseau de s'appuyer sur la macro-régulation plutôt que sur des politiques et des réglementations coercitives. Cela garantit une plus grande liberté dans le cyberespace.

3. l'enregistrement de l'arbre spatial sert de base à l'attribution de récompenses, ancrées dans la relation constructive de la signification du comportement en ligne des personnes pour le réseau. L'mission de récompenses permet alors aux relations et aux désirs du cyberespace d'être

tre marqué par des cybercoins ainsi que des jetons. Cela permet de satisfaire une régulation plus rationnelle du monde cyberspatial du cyberspace.

La réalisation de l'arbre spatial révèle une connexion entre le cyberspace et la réalité. Mais le contraire de cette connexion - la nature cyberspatiale du monde réel - est encore plus important. Cela permet de prendre pleinement conscience que, puisque le monde réel est une sorte de structure cyberspatiale, le cyberspace est encore plus construit pour suivre un état d'esprit et n'est pas un domaine totalement incontrôlé et libre. Tout le cyberspace est un monde cyberspatial. Pour Cyber Place, l'enregistrement du comportement de l'arbre spatial ne contient pas seulement ces trois implications. Plus important encore, il révèle la véritable connotation cyberspatiale, à savoir que le monde réel, l'espace économique et le monde cyberspatial sont tous des mondes cyberspatiaux. Et le sens du monde cyberspatial est que tout est conçu et arrangé par un architecte. Cet architecte réfléchit. Si l'on se demande quelle est la structure de la pensée elle-même, alors elle est elle-même en accord avec la structure de la nature. Ce sont les "architectes". Le monde réel est un "faux" système de mondes sous un certain contrôle structuré. Ainsi, Cyberpolis montre un moyen de sortir de ce monde cyberspatial. C'est le début d'un chemin vers le royaume du ciel (mais pas un chemin important, ce n'est que le début d'un changement dans la façon de gouverner). C'est la connotation la plus profonde de tout le cyberspace. Cependant, avant l'avènement du cybermonde. La possibilité de cette transcendance ne pouvait se fonder que sur une incarnation dans le monde réel. C'est-à-dire que la transcendance présente impliquait simplement la confrontation avec la structure sociale (la structure sociale réelle créée par l'élite) afin d'activer le corps corporel comme voie de transcendance. Il s'est appuyé sur l'incarnation du corps physique pour atteindre une possibilité de transcendance. C'est la différence entre "l'initiation au monde" et "l'émergence du monde". Les cultures occidentales ne possédaient pas ces deux couches du monde, et c'est pourquoi elles anticipent avec pessimisme la fin du monde. Les civilisations orientales, quant à elles, s'appuyaient sur des préceptes religieux et créaient leur propre "monde transcendental" où elles pouvaient échapper au monde terrestre, appelé en Orient le "paradis du monde" ou le "monde pur du

bouddhisme". "le monde des ermites", pour marquer cette transcendance de la mondanité et de la pensée.

Avant l'avènement de Cyber Place. Même si le réseau constitue cette différence avec le monde réel, les gens n'ont pas appris à évaluer le rôle réel du réseau. Les gens n'ont pu échapper à leur potentiel d'ego et prolonger la ligne d'arbitrage du temps humain qu'en cybernétisant constamment sur le réseau. Comme Smith, qui est né dans le cyberspace de l'architecte. Les gens semblent échapper à l'esclavage et au contrôle, mais ils sont en fait pris dans une structure cybernétique plus profonde. Semblant utiliser le réseau, ils l'utilisent en fait pour s'échapper. Dans le cadre de la nature constructive du capitalisme, le réseau est utilisé de manière totalement erronée. Sans un implant terrestre, un dispositif capable d'implanter une perspective transcendante corporelle et terrestre dans le monde cybernétique, les humains sont piégés dans une illusion et un contrôle plus profonds. Ils se perdent ainsi eux-mêmes et perdent leur corps physique.

Le rôle principal de l'arbre spatial est d'effectuer une sorte de transition d'état en enregistrant le comportement du réseau et en distribuant des récompenses. Les récompenses générées rent automatiquement un équivalent général dans le cyberspace. Cette équivalence diffère de celle du bitcoin et de l'ethereum précédents (qui se caractérisaient par le fait qu'ils spécifiaient et voulaient chacun être eux-mêmes cette équivalence générale). Le Cybercoin ne prend pas directement de telles dispositions ; ce qu'il veut faire, c'est simplement relier les désirs du cyberspace à la réalité. Le Cybercoin donne alors naturellement naissance à une équivalence générale au sein du réseau. Il est automatiquement "généralisé" par le système CyberFang. Elle n'est donc pas imposée artificiellement, comme on le croit généralement. Lorsqu'un cybercoin devient un équivalent général, il peut marquer toutes sortes de désirs symboliques dans le cyberspace. Il devient l'équivalent général des désirs symboliques changés par les différents cyber-sujets.

L'Arbre Spatial n'est pas un processus d'extraction minière pour les chaînes commerciales, le système de jetons de l'Arbre Spatial est entièrement basé sur l'émission de jetons directement par le compte des robinets CyberFang en fonction de différents types de comportements sur le réseau. (Notez que, selon les principes du paradoxe spatial dans

CyberFang, le compte robinet é met toujours des récompenses basées sur le comportement et non sur le sujet Cyber. Par exemple, si la discussion sur un site Web porte sur la forme de l'agriculture et que le monde réalise besoin que les gens apportent leurs idées sur Internet, CyberFang pourrait émettre un jeton agricole pour la discussion et les contributions apportées sur ce site Web. Son taux de change pour les cybercoins est plus élevé que celui des autres jetons pendant une période définie. (De cette façon, l'effet d'une réglementation précise est atteint). De cette façon, les avantages de l'abondance de Cyberfang sont réalisés. Il peut être en mesure de réguler le niveau d'enthousiasme pour la théorie sans violer la liberté d'expression des gens dans le cyberspace. Les droits démocratiques des personnes et leur liberté d'expression sont ainsi garantis. Dans le cas du remplissage de cybermonnaies, le comportement des différents cyber-sujets dans le cyberspace prend un sens réaliste, et il est possible de transformer la contradiction entre liberté et réglementation en une fusion de la liberté et de la réglementation. Ainsi, le cyberspace devient un espace de liberté d'expression et de désir (et non plus seulement de désir symbolique), et assume une certaine fonction sociale. Comme le cyberspace enrichi acquiert une signification réelle à travers le cyberspace, cela signifie que le concept de cyber-sujet ne décrit pas complètement les sujets du cyberspace. Parce que leurs dirigeants ne sont plus des dirigeants symboliques singuliers, le cyber individu, l'autodéiteur, le cyber cercle, la plateforme, aucun d'entre eux ne peut plus décrire les individus et collectifs correspondants. Ainsi, nous discutons des différents "sujets" du cyberspace dans ce sens, et pas seulement des différents "cyber-sujets" du cyberspace. Là encore, cette distinction repose sur l'abondance des cybercoins et sur la réciprocité des significations réelles. Cyberpolis relie le travail dans le monde réel au sens de la cyberactivité, et relie ainsi la terre à la cyberactivité. Cela suggère également que le degré d'aliénation (cyberification) des actes en jeu est marqué par le degré de remplissage des cybercoins. Ainsi, le degré de remplissage des cybermonnaies reflète le degré d'aliénation (cyberification) du cyberspace. Nous avons la première loi de régulation du cyberspace (la première loi de régulation).

La mesure dans laquelle l'équivalence générale générée par les "dispositifs" donnés au comportement en ligne au sens réel remplit le cyberspace est inversement proportionnelle à la mesure dans laquelle le monde réel le cyborgne.

Cela signifie que lorsque le niveau de remplissage du cyberespace est trop faible, cela signifie que le niveau d'aliénation (cyberification) du cyberespace est élevé ; lorsque le niveau de remplissage du cyberespace est plus élevé, le niveau d'aliénation (cyberification) du cyberespace est plus faible.

La justice régulatrice dépend donc de la prédévention et de l'intervention de l'aliénation. Ce règlement doit alors être adapté en conséquence. Lorsque le cyberespace est peu abondant en cybercoins, un plus grand nombre de comportements en ligne ne sont pas contrôlés en raison du niveau élevé d'aliénation, et une plus grande réglementation est donc nécessaire. C'est-à-dire que le cyberespace est stabilisé au moyen d'une intervention extérieure. Lorsque le cyberespace est rempli de cybercoins, le degré d'aliénation est faible et un plus grand nombre de cybercomportements sont soumis à la réglementation. La réglementation peut donc être liberalisée, voire ne pas être réglementée du tout, et une attitude de laissez-faire peut être adoptée. Par conséquent, les attributs des sujets dans les différents réseaux changent.

Lorsque le niveau de cyberargent est faible, les attributs de cybersujets des sujets du réseau sont plus élevés, les désirs symboliques sont plus forts, et le comportement du réseau tend à satisfaire un seul désir symbolique, et l'environnement du cyberespace et la relation des cybersujets à l'intérieur de celui-ci sont plus chaotiques et complexes ; lorsque le niveau de cyberargent est élevé, les attributs de cybersujets des sujets du réseau sont faibles, les sujets du réseau présentent une diversité de réalité plus riche, et le comportement du réseau est plus difficile à être symboliquement et linguistiquement cybernétisé. Plus on donne des significations réalistes, plus il est difficile d'être cybernétisé symboliquement et linguistiquement, et le degré de cybernétisation des relations des personnes dans le réseau est également faible, les gens communiquent entre eux de manière simple, accordent plus d'attention à la transmission des sentiments, et accordent plus d'attention à l'ordre moral relatif et aux relations sociales relatives.

Dans les trois premiers chapitres de ce livre, nous avons analysé l'inexistence totale du cyberespace (c'est-à-dire la situation au moment où j'écris ce livre) et nous devons maintenant analyser l'autre cas "extrê

me", l'autre est tout intermédiaire, qui est atteint en pratique en comparant les statistiques du monde réel (rapports, prix des actions de diverses sociétés et plateformes en ligne) avec les enregistrements de l'arbre spatial. Pour ce faire, on compare les statistiques du monde réel (déclarations de diverses entreprises de réseau, plateformes, prix des actions) avec les enregistrements de l'arbre spatial. (Dans le cas d'un faible niveau de remplissage, il n'est pas possible d'examiner uniquement les résultats de l'arbre Cyberspace).

5.3.1 Comportement en ligne des personnes après le remplissage des cybercoins

À l'extrême du spectre, l'abondance de cybercoins signifie une "économie planifiée" dans le cyberspace. Cela signifie que les cyber-sujets du cyber-espace en sont venus à voir le réseau comme s'il s'agissait de la réalité. Notez que ce "même" n'est pas le même tel qu'il était compris à l'époque où j'ai écrit ce livre. J'écris ce livre à un moment où les gens pensent qu'il n'y a pas de différence entre l'internet et la réalité parce que personne n'a découvert et étudié cette différence. En fait, certaines personnes ont perçu la grande différence entre les deux, mais elles ne l'ont pas systématiquement prétendue. Il s'agit donc d'une conception erronée du "même". À l'extrême du spectre, le Cyber Place est rempli de personnes qui considèrent vraiment qu'Internet est identique à la réalité.

Cette extrême se manifeste par le fait que tout ce qu'une personne dit en ligne est vu par l'autre personne comme une communication plus proche de la réalité et contenant des émotions. Dans leur comportement en ligne, les gens prennent l'initiative de communiquer avec les autres sous une forme réaliste sans se cacher. La seule relation entre tous les sujets du réseau est celle de l'individu et du collectif géré par l'État. Toutes les plateformes en ligne seront nationalisées et seuls les magasins individuels existeront dans le cadre de ces plateformes (à l'instar de la relation entre l'entreprise publique Taobao et les commerçants individuels). Les gens pourront échanger ou acheter des biens directement avec des cybercoins, au lieu de devoir d'abord les échanger en monnaie fiduciaire pour ensuite les acheter. Tous les achats

de droits d'auteur, d'œuvres d'art au sein du réseau (jeux, films à voir, séries télévisées, etc.), le rechargeable de divers jetons rechargeables (par exemple, des pièces in-game), les échanges symboliques (par exemple, des skins de jeux, des diris symboliques entre cybercercles) seront remplacés par des cybercoins, sans utilisation de monnaie fiduciaire.

Cependant, d'après les descriptions ci-dessus, cet état extrême est en fait un état idéal et est impossible à atteindre. Prenons l'exemple de la communication sur Internet qui doit atteindre le même niveau d'interaction émotionnelle que la communication dans la réalité. Il faudrait que cela soit vrai dans des conditions de développement technologique extrême. En effet, si nous sommes capables d'avoir une communication émotionnelle au moment même dans le monde réel, c'est en grande partie parce que nos sens sont stimulés de toutes sortes de manières, et pas seulement visuellement. Par conséquent, cette condition est mûre pour que se réalise au moins le problème de la transmission de l'odorat, du goût et du toucher sur Internet. Et ce n'est pas tout. L'illumination humaine est insaisissable, ce qui n'est pas le cas dans le cyberspace. Par conséquent, sur ce seul point, cet état extrême de plénitude ne peut tout simplement pas se produire. Il faut toutefois noter une différence : supposons qu'un jour tous ces problèmes techniques soient résolus ? Ne s'agirait-il pas d'un retour à la cyborisation provoquée par les interfaces cerveau-ordinateur et les métavers ? C'est là que réside le problème. C'est précisément la raison pour laquelle nous parlons de la distinction réelle entre la signification de Cyberpolis et le métavers dans le futur. Parce que le cyberfang donne un sens réel aux actes cyborgiques en leur concernant une réalité, les gens inventent des technologies de transmission de l'odorat et du goût afin de mieux exprimer les sentiments ; le métavers, quant à lui, est conçu pour mieux confondre les sentiments. Ce sont deux voies entièrement différentes. Seulement, à l'heure où j'écris ce livre, le cyberspace n'est pas encore très développé, ce qui amène les gens à ne pas voir ce contraire et à penser que les deux sont très proches. C'est la polarisation du numérique qui illustre le mieux l'opposition entre Cyberfang et le métavers.

C'est précisément parce que cet état d'extrême est absolue de plénitude est pratiquement impossible. Par conséquent, ce que nous considérons comme un "cyber-sujet" ne peut pas non plus être pleinement réalisée. En d'autres termes, tout sujet dans le cyberspace

contient au moins certaines des propriétés cybernétiques d'un cybersujet. Ainsi, notre discussion sur l'état extrême de plénitude est basée sur un état qui se situe un cran en dessous de l'extrême (le mot "extrême" entre guillemets est utilisé plus loin pour désigner un état qui se situe un cran en dessous de l'extrême). En d'autres termes, il existe une pré-supposition psychologique d'un état proche de l'extrême, mais pas encore atteint. La mesure dans laquelle ce pré-supposé est proche de l'extrême est déterminée par ce que l'on ressent dans les diverses situations qui seront pratiquées à différents moments dans le futur.

Pour les "cyber-individus" non complets, puisqu'ils ne sont pas en mesure d'abandonner complètement leur re-cyber-isation au sein du cyberspace, ils s'engagent toujours dans le jeu de l'auto-edition, des cercles et des plateformes en accord avec les lois du cyberspace. Cependant, par rapport au moment actuel où j'ai écrit mon livre, les individus cybernétiques vont tenter de mesurer le cyberspace en termes d'émotions relatives. Cela signifie que la communication entre cyberindividus ne visera plus à dissimuler leur identité dans le monde réel, mais plutôt à exprimer leur identité dans le monde réel. L'avenir du cyberspace permettra l'utilisation de surnoms et l'anonymat complet, mais, contrairement à l'état actuel de l'internet, ce sera une "vertu du cyberspace" que de révéler son identité dans le monde réel. Cela indique en effet un lien plus profond avec la réalité, et donc une plus grande contribution à la société et au cyberspace. Si les gens sont prêts à lier contractuellement leur compte CyberFang à leur compte de site Web sur certaines plateformes (par le biais de contrats dans le monde extérieur et d'une authentification, à condition que le compte CyberFang soit volontaire). Ensuite, CyberFang peut accorder plus de récompenses symboliques. En théorie, cela signifie qu'une association dans le monde réel est établie par l'individu lui-même, éliminant le paradoxe spatial entre l'arbre spatial CyberFang et la chaîne commerciale, et mérite d'être davantage compensé. Mais les gens peuvent choisir de ne pas s'associer du tout à leur identité réelle (la source de ce désir est en fait la situation même de sous-remplissage, puisque le désir de symboles de réseau commence à être poursuivi), et présenter leur forme de réseau comme ils le souhaitent. Cela garantit le désir symbolique personnel et la liberté de certains individus cybernétiques. En effet, même avec l'abondance "extrême" des cybercoins, il y a toujours des personnes qui

sont heureuses d'acquérir des droits symboliques plutôt que réels, et qui préfèrent renoncer à des cybercoins et des récompenses en jetons plus élevés pour y parvenir. Ce choix implique donc qu'ils préfèrent être heureux dans le cyberspace, un choix qui peut être causé par le fait que leur plaisir dans le monde réel est moindre que celui qui découle du droit symbolique dans le cyberspace. Il ne s'agit pas d'une faute, et encore moins d'une faute qui doit être corrigée. Le cybermonde du futur devra donc leur offrir cette liberté de choix. Et elle ne peut compter que sur l'éducation pour les guider. Dites-leur que les plaisirs du monde réel exigent une certaine dose de douleur pour être changés contre eux. S'ils persistent, ils auront une vie meilleure et des émotions et des prises de conscience plus profondes. Si l'éducation ne peut pas le faire, alors laissez-les vivre dans le monde virtuel. C'est leur choix, et il n'y a plus de mécanisme social ou de justification pour les "éclairer".

Jeux en ligne et jeux de blockchain

La jouissance des identités virtuelles dans le cyberspace est en fait différée en fonction de différentes situations également. Le cyberspace doit nécessairement créer un espace où les gens peuvent utiliser de manière à justifier leurs identités virtuelles en ligne pour jouer d'autres personnages, ce qui est une conséquence nécessaire de l'extrême inaccessibilité, car cette extrême inaccessibilité signifie que le cyberspace ne peut pas éliminer tout droit symbolique, et les gens auront le désir de profiter des plaisirs que les symboles apportent dans le cyberspace. Et cette cyber institution qui permet aux gens de jouir justement de droits symboliques est le jeu en ligne. Les gens peuvent jouer le rôle qu'ils veulent dans les jeux en ligne sans aucune interférence du monde réel (en fait, ils peuvent jouer l'identité qu'ils veulent dans le cyberspace en dehors du jeu en ligne, sans aucune interférence du cyberspace, tant qu'ils le font sans considération pour la récompense ou la "vertu". (Seuls les jeux en ligne n'ont pas à payer le poids de la "vertu"). C'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire d'impliquer les limites de la "cyber vertu". Parce que le jeu en ligne est un cyberspace créé pour que les gens puissent satisfaire leurs propres idées. Elle peut, dans une certaine mesure, renforcer les capacités intellectuelles des personnes. Il existe même un autre type de "cyber vertu" dans les jeux de rôle en ligne,

qui exige que les gens jouent leur rôle avec soin et d'évouement, sans être remarqués par les autres. En effet, ce n'est que de cette manière que les gens peuvent faire l'expérience des émotions et de la compréhension d'une vie différente grâce aux jeux en ligne. Si les gens ne prennent pas leur rôle au sérieux, le futur cyber-individu devrait faire pression sur eux pour qu'ils soient "cyber-thiques" et les punir.

Cette demande de jeux en ligne en fait, par ailleurs, une œuvre d'art. Il amène les gens à comprendre la vie de la même manière qu'ils peuvent la comprendre dans le cyberspace (bien que ce soit beaucoup plus difficile que dans la réalité, après tout, il y a une couche supplémentaire d'illusion). C'est une bonne ambiance, et il est inevitable que le cyberspace en soit rempli. Sans le cyberspace, les gens utiliseraient le désir symbolique et détruirraient plutôt cette œuvre d'art, c'est-à-dire qu'ils réduiraient le jeu en ligne à une machine capitaliste de vente du désir symbolique, qui rapporte de l'argent. Les gens auraient également tendance à être plus utilitaires dans l'espace de jeu en ligne.

Les jeux en ligne d'aujourd'hui sont devenus un outil lucratif permettant au capital de gagner de l'argent, et les gens ont perdu la possibilité de ressentir des émotions dans les jeux en ligne au-delà des symboles linguistiques, ce qui est la véritable raison de l'effondrement social des jeux en ligne. C'est également la raison du déclin des jeux en ligne. Le fait que les gens aient besoin de jouer à des jeux pour un but utilitaire ou un autre signifie que dans les jeux en ligne, les gens sont plus profondément aliénés. Le rôle du jeu en ligne, dans son état de plénitude, a subi un changement radical d'identité. Il ne poursuit plus l'utilitarisme, mais ouvre la possibilité d'un autre cyberspace transcendental dans le cyberspace. C'est-à-dire que pour l'individu cybernétique, il peut acquérir des sensations corporelles dans un non cyberspace plus proche du monde réel (c'est-à-dire la connexion au monde réel mentionné ci-dessus) ; et pour ceux qui sont prêts à jouir d'un certain désir symbolique dans le cyberspace et à s'échapper de la douleur et de l'angoisse du monde réel, ils peuvent aller dans le jeu en ligne et jouer un rôle dans le jeu en ligne pour acquérir un sens de la vie sous forme de la transcendance. Bien sûr, après tout, le cyberspace reste l'internet, et il n'a pas le mystère et l'incertitude de la réalité. Sur le plan éducatif, les gens doivent donc être guidés pour choisir le premier, tandis que le second n'est ni encouragé ni combattu. Pour ceux qui ont vraiment besoin d'aide (par exemple, les handicapés, les neurodégénérés, les

personnes âgées), cette dernière peut être encouragée. De cette façon, la justice du jeu en ligne et la possibilité de transcendance dans le jeu en ligne sont argumentées cybernétiquement.

En s'appuyant sur le bien-fondé de ces jeux en ligne, nous devons alors prévenir le problème de l'aliénation des jeux en ligne. Tout d'abord, le grand capital doit progressivement utiliser les cybercoins et les jetons comme seul moyen d'échange dans les jeux en ligne. Ce processus est progressif. Cela peut se faire en libéralisant progressivement les approbations. En commençant par un plan visant à étendre l'utilisation des cybercoins en tant que canal d'achat d'accessoires de jeu, comme convenu par les grandes plateformes de capitaux, on passe progressivement à un point où tous les accessoires de jeu peuvent être utilisés avec des cybercoins, et finalement à un point où les cybercoins sont le seul canal d'achat d'accessoires de jeu. (Dans le cas des jeux à joueur unique, la même approche progressive conduirait finalement à l'utilisation de cybercoins comme seul moyen d'acheter les droits d'auteur et les primes des jeux, voir la discussion sur les droits d'auteur dans la section suivante). La bourgeoisie s'opposera inevitablement à cette "nationalisation", mais elle devra ouvrir les canaux d'échange de la monnaie virtuelle du pays pour obtenir l'approbation et attirer davantage de joueurs afin de poursuivre ses intérêts initiaux). Cette "nationalisation" ne doit pas être gérée par l'État, mais simplement par la réglementation des cybercoins. En fin de compte, dans un État "étranger", toutes les sociétés de jeux en ligne seraient "nationalisées", ce qui donnerait à l'État une plus grande marge de manœuvre pour la réglementation et une politique de réglementation en ligne plus souple. En fait, le déclin actuel des jeux en ligne est une percée pour la "nationalisation" de toute entreprise en ligne. Cela pourrait se faire par l'ouverture d'un canal de recharge des cybercoins, qui a d'abord été utilisé par les sociétés de jeux en ligne, afin de créer une surabondance de cybercoins. Cela augmenterait l'acceptation de Cyberpolis et permettrait une "nationalisation" réaliste. Et comme les jeux en ligne sur ordinateur ne sont plus viables, ils sont tenus d'accepter une politique aussi positive de la part de l'État, ce qui entraîne un nouvel essor des jeux en ligne sur ordinateur. Sur cette base, cette influence sera ensuite étendue aux jeux mobiles. Et, de cette façon, le réapprovisionnement des cybercoins peut être augmenté. Cela préparera la voie à la "nationalisation" d'autres plateformes en ligne.

Dans les détails du jeu en ligne, avant les Cybercoins pour devenir le seul moyen de les échanger. La vente de tout accessoire dans les futurs jeux en ligne qui n'est pas obtenu grâce aux efforts des actions en ligne est interdite (par exemple, il est interdit d'obtenir des équipements de jeu en demandant de l'argent directement). Lorsque les cybercoins deviendront la seule monnaie du jeu en ligne, la vente de ces accessoires pourra être ouverte. Ou encore, lorsque la Cyber Place est remplie jusqu'à un certain point, tous les accessoires du jeu peuvent être remplacés par des cybercoins ou des jetons. Et comme le cybercoin est un système centralisé, il sera impossible d'agir sur le système d'échange. À l'avenir, l'acte de glisser des pièces dans les jeux en ligne deviendra le même problème que l'acte de glisser des critiques sans qu'il soit nécessaire de trop l'arrêter (car il indique lui-même un désir symbolique, en fonction de la situation de remplissage bien sûr, voir la description des attaques de glissement au chapitre 4). En d'autres termes, pour les jeux en ligne, si les cybercoins ne sont pas encore complets, ils sont toujours considérés comme des jeux en ligne de la même manière qu'auparavant, avec en plus un moyen de recharger. Mais lorsque la condition du cybercoin est remplie, le jeu en ligne devient un jeu de blockchain au sens propre du terme. C'est précisément le cyberspace qui favorise la transcendance physique.

Droits d'auteur en ligne ou réels

Pour le cyber individu, il peut également acheter les droits sur les œuvres d'art dans le cyberspace et ainsi en profiter et les collectionner. Dans l'environnement en ligne actuel. La diffusion des œuvres artistiques et des connaissances est confrontée à un paradoxe entre le droit d'auteur et les sciences de la communication. Si l'on veut qu'elle soit diffusée plus largement, l'environnement en ligne actuel doit renoncer à certains de ses droits d'auteur afin de permettre aux cyber-sujets individuels de "briser le cercle". Par exemple, en citant des extraits de films. Si l'on accorde trop d'importance aux droits d'auteur et que l'on interdit aux films d'apparaître dans les vidéos d'autres blogueurs, cela n'est pas propice à la promotion du film. Toutefois, si les restrictions en matière de droits d'auteur sont assouplies, il n'y a aucun moyen de réglementer l'utilisation des sé

quences filmées, ce qui pourrait entraîner une violation des droits d'auteur. Et c'est ici que l'avantage d'un autre rôle devient apparent, car l'abondance de cyberbucks permet de faire la distinction entre la réalité et l'internet. Comme les cybercoins marquent des actions en ligne, ils peuvent être utilisés pour exprimer des droits d'auteur dans le réel. Et l'utilisation de la monnaie fiduciaire pour exprimer le droit d'auteur dans la réalité. La bifurcation du droit d'auteur de cette manière permet de dissoudre quelque peu les problèmes de communication et de droit d'auteur du passé.

En fait, le droit d'auteur est très clair dans le monde réel. C'est parce que le monde réel a des limites géographiques et des limites de choses tangibles. Mais d'un autre côté, les restrictions du monde réel conduisent à ce que le droit d'auteur renforce en fait le degré des restrictions réelles. Par exemple, pour qu'un roman soit distribué, le monde réel doit acheter le livre de poche, et l'auteur doit contacter un éditeur, obtenir un soutien financier, passer l'audit de l'État et obtenir un numéro de livre avant de pouvoir être publié, ce qui équivaut à une augmentation du "coût" de la consultation du roman. Cela n'est pas propice à la diffusion de la fiction. Contrairement aux livres électroniques, cependant, il n'y a pas de restrictions réelles sur l'internet, et il est donc beaucoup plus facile pour les gens d'accéder à n'importe quelle œuvre d'art. La situation sociale actuelle est que le monde réel comporte plus de restrictions et plus de redevances (et d'autres coûts) ; en revanche, le cyberspace comporte moins de restrictions et moins de redevances (et de nombreux frais dont la perception est obligatoire). Le problème ici est que des restrictions sont ajoutées à ce qui est déjà limité de manière réaliste et, inversement, ce qui n'est pas limité ne reçoit pas plus de réglementation et de restriction. Par conséquent, nous devons inverser la question du droit d'auteur. Une inversion qui aurait été impossible à imaginer avant l'avenement de Cyber Place. Le résultat de l'inversion serait de rendre les droits d'auteur élevés (et les autres coûts élevés) dans le cyberspace et faibles (et les autres coûts élevés) dans l'espace réel, réglés par le CyberCoin. Le plus grand avantage est de promouvoir les activités d'échange culturel dans le monde réel, et donc la création et la promotion d'œuvres d'art plus riches dans la réalité. Pour les œuvres d'art dans le cyberspace, qui sont menacées par la cyberification du cyberspace, les droits d'auteur doivent être compris comme une sorte d'assurance contre l'aliénation dans le cyberspace.

Cette taxe d'assurance a pour but de prévenir les abus et la vulgarisation causés par la diffusion trop simple d'œuvres artistiques en ligne. Cela permet d'éviter que les œuvres d'art ne soient éclipsées, affaiblies et vulgarisées par des symboles en ligne sur l'internet. Les gens sont alors plus susceptibles de sortir dans le monde réel pour faire l'expérience d'une atmosphère artistique plus diverse, plus inclusive et plus riche. Un autre avantage de cette inversion est que l'augmentation des redevances dans le cyberespace constitue un soutien pour les artistes. À l'avenir, l'œuvre d'un artiste coûtera beaucoup plus cher en cyberdollars qu'en monnaie fiduciaire pour être distribuée en ligne. Cependant, il s'agit également d'un choix pour un artiste. Il doit avoir une conscience aiguë de la nature destructrice de la cybernétisation de l'internet pour l'art. S'il choisit de concentrer l'exposition de ses œuvres d'art dans le cyberespace, il peut obtenir beaucoup de jetons de redevance. Mais le cyberespace est susceptible de cyberifier et de vulgariser l'œuvre d'art d'une manière trompeuse (par exemple, une chanson est transmise à Shake après avoir payé une certaine redevance pour en faire une bande sonore, ou un film est transformé en une vidéo de fast-food avec 15 minutes de bavardage sur l'intrigue après que le blogueur vidéo a payé une redevance), et il s'agit là de la destruction du caractère artistique de l'œuvre d'art. Si l'artiste veut gagner plus de jetons, il doit tenir compte de ce risque. Et si l'artiste pense davantage à l'aspect artistique de l'œuvre, il doit alors axer son exposition sur le monde réel. Ces deux options sont des choix personnels pour l'artiste. Ce choix est rendu possible grâce au remplissage du Cyber Place. De plus, étant donné que les cybercoins peuvent être échangés contre des objets réels ou de l'argent fiat ou utilisés en ligne pour acheter les droits d'autres œuvres d'art, la réglementation de l'inversion des redevances devient possible.

Avec l'inversion des redevances, il est possible de redéfinir les droits perçus pour les œuvres d'art sur Internet. Quelles que soient l'appropriation collective et la diffusion de l'œuvre d'art, ce sont les redevances et l'assurance contre l'allié nation qui motivent le paiement de cybercoins dans l'"échange", plutôt que la présentation de l'œuvre d'art comprise comme une transaction. En d'autres termes, une œuvre d'art sur Internet gagne toujours des revenus sous forme de redevances et d'assurance contre l'allié nation, et ne peut être comprise comme une transaction. Un film, par exemple, est vendu à la plateforme pour être diffusé sous la forme de redevances et d'une assurance contre l'allié nation, et la

plateforme verse à l'auteur des redevances et une assurance. L'utilisateur, quant à lui, qui regarde le film sur la plateforme, verse à cette dernière une redevance et une prime d'assurance pour toute activité nation qui pourrait se développer. Bien entendu, le producteur de films peut également distribuer son œuvre sans passer par la plateforme. Il est alors directement associé au spectateur, qui verse directement au cinéaste une petite partie des redevances et des primes d'assurance, et ne le comprend plus comme un acte transactionnel. Ces redevances et primes peuvent être subdivisées. Par exemple, les redevances qui ne sont disponibles que pour la visualisation sont moins élevées. Les primes et redevances pour le téléchargement sont plus élevées, celles pour le traitement et l'utilisation simples sont plus élevées, et celles pour l'utilisation complète de la reproduction sont les plus élevées. De cette manière, il est possible de faire progresser l'enthousiasme pour la création artistique dans le cyberspace. En même temps, il est possible de maintenir la tension entre la diffusion artistique et le caractère artistique des œuvres d'art.

Avec une telle réforme des droits d'auteur et des primes anti-activité nation. La qualité de l'auto-publication sur Internet aura également tendance à être plus artistique. Conjuguée à l'assouplissement des contrôles sur les réseaux, cette évolution conduira inévitablement à une apogée ouverte et artistique des activités culturelles et de divertissement sur l'internet. Les différents blogueurs autoédités se sont transformés en une sorte de "fonctionnaire" grâce aux récompenses offertes par Cyber Place. Ils sont récompensés directement par la banque centrale et peuvent en même temps re-publier leurs propres œuvres sur leurs propres pages à d'autres plateformes et institutions en échange de royalties et d'assurances. Tout cela repose sur un futur environnement en ligne infesté de cryptocurrency, où les "œuvres d'art" du cyberspace (pas nécessairement des œuvres d'art, mais du moins plus orientées vers l'art, d'où les guillemets) fusionnent avec l'art et le commerce.

D'autre part, les "redevances" dans le monde réel peuvent être considérablement réduites. Cette "redevance" correspond au coût de la consultation de l'œuvre d'art et au coût de son utilisation par quiconque. La distribution des œuvres d'art dans le monde réel étant déjà limitée, la réduction de la "redevance" faciliterait la distribution des œuvres d'art dans le monde réel. (En fait, de nombreux artistes ne font plus payer de

frais hors ligne, par exemple, les expositions d'art sont gratuites et financées par les artistes eux-mêmes, ou par l'organisation ou la société d'exposition). Le revenu de l'artiste n'est en fait pas moindre, car l'artiste a au moins besoin de s'appuyer sur l'internet pour s'exprimer, et dans le cas d'un Cyber Lieu relevant la relation entre l'internet et la réalité, le revenu réel dans la réalité en raison des "royalties" peut être compensé par l'internet (bien sûr, l'artiste doit lui-même considérer le problème de l'aliénation). Dans le cadre d'une telle réglementation, les expositions et les organisations artistiques hors ligne prospéreront (parce qu'elles disposeront des fonds nécessaires pour présenter de meilleures œuvres), de même que les entreprises hors ligne (voir ci-dessous), et les artistes seront plus enclins à présenter leurs œuvres dans la réalité (parce qu'ils seront moins susceptibles d'être aliénés et parce que la prospérité hors ligne permettra d'apprecier le caractère artistique de leurs œuvres et de profiter de la publicité en ligne). (Cybercoins). Cette réduction des redevances hors ligne a en fait amélioré encore davantage le système des droits d'auteur. La distinction entre les primes dues pour l'aliénation et les redevances pour l'utilisation des œuvres artistiques fait bien la différence entre les œuvres artistiques et le commerce. Les redevances versées pour l'utilisation d'œuvres artistiques sont à leur tour traitement lié à la publicité, de sorte que nous devons également aborder la question de la publicité commerciale.

Les limites du désir symbolique dans la publicité

La publicité commerciale a toujours été la forme la plus forte du désir symbolique de publicité. Surtout depuis que nous sommes entrés dans l'ére du multimédia numérique, la publicité est devenue encore plus symbolique. Et par conséquent, l'utilisation d'œuvres d'art dans la publicité est devenue très aliénante. En effet, l'apparition de la publicité à la télévision est un signe de l'évolution du capitalisme vers le désir symbolique. Nous devons en fait limiter les tendances symboliques de la publicité. Cependant, avant l'existence du cyberspace, la publicité était un acte entièrement commercial, si la production de publicité était restreinte, cela conduirait inévitablement au chaos dans tout le cyberspace en raison de la baisse du désir de consommation de chacun,

ce qui rendrait toutes les industries d'économie primaires. Cela devient un problème qui touche l'ensemble de la société. Le but du cyberspace est de combler tous les déficits symboliques, et l'essence de la publicité est la science de la communication symbolique des déficits symboliques. Par conséquent, dans les conditions "externes" du cyberspace, toute publicité doit être payée et achetée en cybercoins. En d'autres termes, tant dans le monde réel que dans le cyberspace, la monnaie doit être en cybercoins. Avant que le cybercoin ne soit complet, nous pouvons nous référer à la réforme du paiement des jeux en ligne et ouvrir d'abord un canal de paiement, puis faire en sorte que l'ensemble du secteur de la publicité doive payer en cybercoins. Cela permettrait de garantir le revenu de base et les moyens de subsistance des personnes travaillant dans le secteur de la publicité, de promouvoir le développement du secteur de la publicité et, dans le même temps, de réglementer la promotion des déficits symboliques dans la publicité, ainsi que de limiter certaines publicités excessives (comme le phénomène des publicités qui pullulent sur les sites Web de vidéos). Pour la publicité qui utilise des œuvres d'art, que ce soit pour une utilisation en ligne ou hors ligne, les redevances et les frais d'assurance sont dus à l'artiste. En d'autres termes, pour la simple exposition d'une œuvre d'art, il doit fournir plus d'argent afin d'avoir le droit d'utiliser l'œuvre de l'artiste. Cependant, on peut se demander comment définir une œuvre d'art. Mais il s'agit en fait d'une question de négociation entre l'agence de publicité, l'entreprise artistique et l'artiste. Imaginez un scénario dans lequel une "œuvre d'art" très commerciale est considérée comme très artistique par l'"artiste", qui augmentera alors la somme d'argent que lui verse la société de publicité, y compris les redevances. L'agence de publicité lui verse des honoraires élevés qui comprennent des redevances et une assurance contre l'aliénation. Mais l'entreprise artistique ou l'agence de publicité ne voit pas les choses de cette façon, parce qu'elle considère l'œuvre de l'artiste comme intrinsèquement commerciale et peu artistique, et donc comme une "œuvre" aliénée en soi, et l'entreprise artistique ne pense donc pas que les gens tireront un quelconque profit de cette "œuvre d'art". Ainsi, la société d'art estime que les gens ne retirent rien de profond de ces "œuvres d'art" et que, naturellement, les primes d'assurance n'ont pas besoin d'être aussi élevées. Ils n'accepteraient pas de payer trop cher une assurance contre l'aliénation. Lorsque les deux sont en désaccord, ils ne peuvent pas coopérer. Cette négociation se poursuivra jusqu'à ce

que l'"artiste" trouve une organisation artistique ou une agence de publicité appropriée avec laquelle travailler. De cette façon, la relation entre la publicité et l'art, entre la présentation de l'art et la promotion en ligne, est très souple, libre et parfaite.

En résumé, lorsqu'une œuvre d'art est exposée en ligne, l'exposant est tenu de verser à l'artiste des frais d'assurance et de redevance levées, qui doivent être payées en cybercoins (dans des cas "extra mes", pas "extra mes", selon la politique). Les spectateurs d'œuvres d'art en ligne sont tenus de fournir les mêmes assurances et redevances. Lorsqu'une œuvre d'art est utilisée comme une publicité en ligne, la partie qui affiche la publicité est tenue de payer une assurance levée et des droits d'auteur à l'artiste, qui sont convenus entre la société et l'artiste, et doivent être en cybercoins (dans des cas "extra mes", pas "extra mes", selon la politique). Une œuvre d'art est exposée dans le monde réel, et l'organisation de l'exposition peut ne rien payer, ou payer une petite redevance, mais aucune assurance, comme convenu avec l'artiste, en monnaie fiduciaire ou cybernétique (même dans les cas "extra mes"). Si une œuvre d'art est utilisée comme une publicité hors ligne dans le monde réel, les mêmes redevances et frais d'assurance s'appliquent, et ne peuvent être payées qu'en cybercoins (dans des cas "extra mes" ou non, selon la politique).

Rhétorique et rumeurs sur internet

L'accès futur des personnes à leurs désirs dans le cyberspace dépend également de l'environnement de liberté d'expression qu'offre le cyberspace. Cependant, le langage lui-même est une forme de cyberification, c'est pourquoi nous ne pouvons l'envisager que dans la plénitude du cyberspace, à deux pas des conditions extrames. Parce qu'il est impossible d'abandonner la pensée et le langage pour communiquer dans le cyberspace. Cependant, cela devient à son tour un moyen d'exprimer les désirs des gens dans le cyberspace. En d'autres termes, la liberté d'expression dans le cyberspace est en fait le plaisir que procure la cyberification du langage. Dans le passé, si l'on ne faisait pas la différence entre le cyberspace et le monde réel, les gens ne pouvaient pas adopter un point de vue extérieur sur les débats qui se déroulent dans le cyberspace.

éroulaient dans le cyberespace. Souvent, les résultats des débats dans le cyberespace sont utilisés pour guider la pratique réelle. Et Cyber Place, un dispositif transformateur, offre cette perspective. Pour ceux qui ont transcendé le cyberespace, il est naturel de savoir que l'intérieur du cyberespace est en fait rempli d'arguments métaphysiques, une cyberification sans fin du langage. Naturellement, ils sont donc capables de gérer la relation entre leur esprit et la réalité physique de leur corps. Ainsi, avec une abondance garantie de cybermonnaies, la parole n'affecte pas trop le monde réel, car la plupart des gens dans le monde réel savent que les arguments et les résultats de l'internet ne sont rien de plus qu'un jeu d'enfant de "maison de jeu". Ce n'est pas le cas au moment où j'écris ce livre. Le désir de profiter d'un symbole de la liberté d'expression "à l'improviste" sur Internet a un impact très réel. La cause première de cette situation est que les gens ne tiennent pas compte de la relation entre l'internet et la réalité, et cette incapacité à tenir compte de cette relation fait que les gens prennent trop au sérieux ce qu'ils disent sur l'internet. Pris dans l'illusion du langage.

Prenez, par exemple, la question actuelle des rumeurs. En fait, la raison pour laquelle certaines personnes sur Internet apprécient les rumeurs n'est pas qu'elles ne connaissent pas la loi, ni qu'elles ne sont pas conscientes des dangers des rumeurs, ni qu'elles sont moralement corrompues. La motivation des propagateurs de rumeurs à diffuser des rumeurs est souvent le résultat d'une incapacité à gérer le désir symbolique de jouir de la liberté d'expression sur l'internet. Ils croient qu'ils peuvent dire ce qu'ils veulent sur Internet. Et ils apprécient le plaisir de s'épancher sur les mots "cool" et "incroyable". Pour les gens dans le monde réel, les punir pour un désir qui n'est pas correctement dirigé n'est pas vraiment justifié. Il est inévitable que les gens aient des désirs, et ils ne devraient pas être punis pour avoir des désirs, mais devraient recevoir la distinction et l'orientation correctes avant d'être punis pour des désirs qui dépassent le contrôle et sont excessifs. Certains des désirs dans le cyberespace aujourd'hui ne sont pas causés par des désirs excessifs, mais par le fait qu'il n'y a pas de réelle distinction et de contrôle. Ainsi, certaines des peines infligées pour des rumeurs manquent de justice et provoquent la colère du public. De l'autre point de vue de la liberté d'expression absolue, nous ne pouvons pas ne pas avoir de contrôle sur le désir. Il existe, par exemple, des anarchistes qui s'opposent à cette punition de la liberté d'expression et qui recherchent une liberté d'expression absolue. Cela

a conduit à une discussion métaphysique sur la liberté d'expression. Mais la question clé ici n'est pas la liberté d'expression, mais l'incapacité à reconnaître la nature symbolique du désir sur Internet. Si seulement cela était profondément apprécier. Le seuil de génération de rumeurs serait très élevé. Imaginez un cyberespace avec un niveau élevé d'abondance de cybercoins. Les gens peuvent dire ce qu'ils veulent et le désir symbolique n'est pas élevé. Les gens sont plus intéressés par les désirs réalistes et le monde réel. La proportion de rumeurs sur l'internet diminuerait alors considérablement. Parce que les gens n'ont plus l'envie symbolique de parler de rumeurs.

En outre, avec un niveau élevé de remplissage des cybercoins, il est plus facile de distinguer les rumeurs des comportements répréhensibles causés par un biais cognitif personnel. Si quelqu'un diffuse une information erronée en raison d'un malentendu, il ne s'agit pas d'une rumeur. Elle ne sera pas punissable. Toutefois, si l'acte a un impact social important, la personne peut être reconnue coupable de négligence. La sanction serait réduite. Bien sûr, je ne dis pas qu'il n'y a pas de rumeurs dans une situation de cybercoin ; il y a forcément des gens suffisamment désempêtrés pour répandre librement des rumeurs à des fins diverses, y compris le désir symbolique. Il s'agit donc d'un crime actif, et la loi doit être utilisée pour sanctionner un tel comportement. Avec le principe de l'application de la cybermonnaie, l'acte de rumeur sera grandement réduit. Il serait également plus facile de distinguer si une rumeur est le résultat d'une négligence ou d'une intention. C'est un changement par rapport à l'environnement en ligne actuel dans lequel je vis.

En ce sens, certaines personnes peuvent prendre les discussions sur Internet comme un plaisir et un frisson symbolique. Mais pour les personnes elles-mêmes qui transcendent le cyberespace, les arguments au sein de l'internet ne sont rien de plus que divers moyens et manières de cyberséparer le cyber-sujet. Il s'agit d'un jeu de pensée entièrement métaphysique. De telles discussions philosophiques au sein du réseau ne sont guère susceptibles d'affecter la réalité (à moins qu'elles ne forment une religion iconoclaste collective). Comme nous l'avons analysé dans les trois premiers chapitres, les cyber-sujets peuvent se tromper d'identité et de force dans la réalité, ce qui fait que leurs idées sont directement connectées de la réalité et ne peuvent sortir du cyberespace. Pour les personnes elles-mêmes, la personne du réseau qui présente être marxiste pourrait être

n'importe quelle autre faction ; Annecy, le nationalisme, le libéralisme pourraient tous prétendre à être marxistes. La même personne qui se dit nationaliste peut en fait à être elle-même libérale. Il est difficile pour une personne vivante d'être réellement mesurée en termes d'untel ou d'until, ce qui est à l'origine de leur mauvaise identification d'eux-mêmes, parce qu'une fois qu'il y a une langue comme limite. Ils supprimeront alors les parties d'eux-mêmes qui ne sont pas conformes à la langue pour leur propre bien, et ils s'émasculeront à cause de cela. Dans la cyborisation du langage, les gens se tromperont constamment d'identité. Les intervenants eux-mêmes ne sont pas clairs sur eux-mêmes. Les théoriciens qui restent trop longtemps dans un système cybernétique d'autoconsistance théorique se comprennent naturellement mal. Et comme le cyberespace leur offre naturellement un espace de liberté d'expression, ils se mêlent plus. C'est une vérité que le Cyberspatialisme (les trois premiers chapitres) a amplement démontré. Et ce n'est que dans l'apprehension et l'incarnation de la réalité que les gens peuvent vraiment se sentir eux-mêmes et se voir clairement.

Par conséquent, dans le cas "extérieur", les gens discuteront de plus d'œuvres d'art, d'émotions humaines, de philosophies orientales et d'idées littéraires rares dans le cyberespace. Les gens communiqueront entre eux par le biais de la littérature. Un texte est également jugé en fonction de la transmission des sentiments et de l'intégration de la raison. Un texte qui est cohérent et logiquement bien argumenté. Ensuite, ce n'est en aucun cas ce que l'avenir considérerait comme une bonne créature. Il s'agit simplement de la construction d'un système métaphysique. À l'inverse, un essai trop littéraire ne pourra pas facilement approfondir le sujet, ce qui le rendra susceptible d'avoir un contenu superficiel limité par une rhétorique superficielle. Il peut même être quelque peu autoréférentiel par moments. L'équilibre et l'intégration des deux sont donc les critères de jugement d'un essai et d'un discours.

Cependant, parce que les arguments métaphysiques et la cyberétique de l'Internet sont le même type de pensée qui fixe des limites. Par conséquent, l'état "étranger" ne signifie pas que les arguments métaphysiques dans le cyberespace ne disparaissent pas. Dans le cas "étranger", le débat métaphysique au sein du réseau est un acte éducatif. À l'instar d'un étudiant qui se rend dans une usine pour faire l'expérience du travail alien, il fournit une expérience compensatoire de l'argumentation métaphysique afin de faire comprendre à l'argumentateur enraciné

que de tels arguments sont divorcés de la pratique. Il s'agit simplement d'un jeu dans le cyberespace. Bien entendu, une telle appréhension suppose nécessairement le moment où Cyber Place est appliquée. Ce n'est qu'avec l'émergence d'un tel dispositif de transformation que l'on peut distinguer les frontières entre le cyberespace et le monde réel, et distinguer les relations internes et externes entre la théorie et le travail, permettant ainsi d'apprehender la pratique de l'extérieur. Le débat métaphysique au sein du réseau est donc étroitement lié à l'éducation.

L'enseignement théorique et pratique dans une nouvelle ère

La fonction du cyberespace lui-même a deux composantes principales (la "fonction" non permanente consiste à fournir un monde extérieur au monde réel). L'une est l'espace de libération des désirs humains, y compris les désirs symboliques et réels ; l'autre est la fonction sociale, qui comprend les fonctions de démocratie de proximité, de supervision sociale, d'éducation et de sélection des talents. Comme nous l'avons dit dans les trois numéros consacrés à l'agriculture, l'avenir de l'éducation repose sur un enseignement pratique, complété par un enseignement théorique. Et l'internet propose une multitude de contenus éducatifs théoriques. Pour les écoles du futur, une grande partie de l'enseignement théorique peut être mise en ligne et les étudiants peuvent choisir leur propre temps d'étude. Seul un petit nombre de cours hors ligne est nécessaire pour l'enseignement. Et l'école devient la base de l'éducation pratique. La fonction principale est l'éducation pratique. De cette façon, l'internet devient une salle de classe théorique pour les étudiants. C'est là que la fonction de l'enseignement en ligne entre en jeu.

Comme les étudiants ont un esprit actif, ils ont tendance à se laisser aller à des désirs symboliques simples. C'est pourquoi le cyberespace est le meilleur endroit pour eux. Toutefois, une attention particulière est accordée au fait que, sans le programme de travail du monde extérieur, il contraste avec le cyberespace. Cette discussion "inverse" dans le cyberespace devient positive, ce qui transforme l'étudiant en une

personne consciente d'elle-même et aveuglement arrogante, détestant la pratique. En d'autres termes, si le travail extérieur n'est pas l'objectif principal, il est préférable de ne pas avoir de cours théorique sur Internet. Les cours théoriques en ligne doivent être basés sur un travail réel avant de pouvoir avoir lieu.

Une fois les conditions susmentionnées remplies, les étudiants sont prêts à suivre des cours théoriques. À l'avenir, le niveau de l'école primaire est l'étape où les élèves apprennent les connaissances générales. Cela comprend des connaissances générales à la fois théoriques et pratiques (les matières théoriques spécifiques ne diffèrent pas beaucoup de l'enseignement primaire actuel, mais comprennent l'étude des connaissances générales des premiers secours médicaux. En outre, les cours pratiques ne peuvent être choisis que parmi les pratiques agricoles, artisanales et artistiques, car ils sont trop jeunes pour inclure les pratiques industrielles). Cette partie du programme n'est pas très différente de l'actuel enseignement primaire de base, si ce n'est qu'elle est beaucoup moins théorique et plus pratique, l'accent étant mis sur la pratique. Lorsque vous atteignez le collège et le lycée, les travaux pratiques deviennent plus difficiles, alors la théorie peut être rendue plus difficile. A ce stade, on peut ajouter une étude de l'histoire de la métaphysique. Le développement de la philosophie est crucial pour le développement de toutes les théories des élèves. En même temps, les étudiants de ce stade peuvent choisir leur sujet préféré pour l'étudier et le pratiquer. Par exemple, s'il s'intéresse à l'horticulture, il devra suivre un cours pratique d'horticulture ainsi qu'un cours théorique. Au cours d'un semestre, l'étudiant choisit une matière qu'il étudiera et pratiquera à titre principal (choisie parmi la théorie et la pratique de l'horticulture), ainsi que la théorie et la pratique d'une matière qu'il étudiera et pratiquera à titre secondaire (choisie parmi l'agriculture, l'artisanat, l'industrie et la pratique artistique) comme matière d'appoint. Les examens portent sur les résultats de l'évaluation pratique. Il est donc possible de changer de spécialisation à volonté chaque semestre pendant les années de junior et de senior. La spécialisation pratique choisie est le cours obligatoire le plus important pour les étudiants. On y consacre le plus de temps. Ensuite, il y a les cours théoriques obligatoires, notamment l'histoire de la philosophie, les mathématiques, les langues (y compris la littérature et la théorie de l'art) et une langue étrangère au choix. Ils prennent la forme de cours en ligne, que les étudiants trouvent le temps d'étudier

par eux-mêmes. L'"école" organise régulièrement des cours et des conférences hors ligne et c'est tout. Les cours théoriques sont "examinés" sous forme de dissertations critiquées sur Internet.

Cette forme d'écriture en ligne est en fait une forme de "pratique en ligne" dans laquelle les étudiants peuvent volontairement publier n'importe quel article sur Internet à tout moment. Il est publié sous la forme d'un nom réel. Grâce à l'application Cybershop, tout article consulté ou cliqué dans le cyberspace peut être enregistré. D'une part, les étudiants reçoivent leur propre bonus de cyberbucks et de jetons en tant que "sujets d'auto-publication" à partir de leur ordinateur client à domicile. D'autre part, les articles des élèves sont enregistrés sur Internet. Ces données sont utilisées comme source d'information pour la sélection des talents dans la société à l'avenir. Cela signifie qu'à l'avenir, il n'y aura même plus besoin d'une "école" pour organiser les examens théoriques. En d'autres termes, les cours théoriques sur Internet sont une sorte de laissez-faire administratif. Une fois que les élèves auront appris la théorie, l'école les encouragera à écrire leurs pensées et leurs idées et à les publier en ligne, et le travail de l'école sera terminé. Il appartient entièrement aux parents des élèves et aux élèves eux-mêmes de décider s'ils veulent afficher, écrire ou poster. Il est également possible de publier quelque chose, puis de le supprimer ou de le masquer si vous n'en êtes pas satisfait. Et, naturellement, les étudiants participent à la discussion des théories dans le cyberspace. Ainsi, ils continueront à améliorer leurs compétences théoriques au milieu d'arguments métaphysiques. En fin de compte, le véritable sens de la pratique s'apprend dans la tension entre la pratique et la théorie. Dans ce processus de compréhension des élèves, les articles publiés par les élèves seront enregistrés comme leurs propres expériences de croissance. L'Internet étant un espace ouvert, les futurs employeurs pourront inevitablement examiner les articles écrits par cet étudiant dans le passé, en utilisant la bonté comme critère de sélection de l'employeur (ils peuvent bien sûr ne pas les lire, c'est à l'employeur de décider. Les critères de jugement de la théorie dépendent également de l'employeur). C'est aussi le choix de l'étudiant de démontrer ses capacités. Il peut choisir les articles qu'il veut présenter dans sa vie et les mettre sur le site web personnel du ministère. Pour la référence de l'employeur.

Mais pourrait-il arriver que quelqu'un écrive pour vous ? Cela se produira effectivement, mais ce ne sera pas un problème majeur. Cela

tient au fait que la sélection des futurs talents repose en grande partie sur les résultats pratiques, qui sont jugés en examinant les évaluations pratiques des enseignants qui entourent cet élève, ainsi que celles des autres élèves (les évaluations pratiques ne peuvent être supprimées dans les écoles, et doivent être enregistrées dans la page d'accueil personnelle de la plate-forme du ministère de l'éducation). Ainsi, en comparant les évaluations d'autres personnes, il est possible de connaître le caractère et les habitudes comportementales d'une personne, et l'employeur peut savoir par lui-même si l'étudiant a théoriquement engagé un ghostwriter. Si l'employeur commet une petite erreur de jugement, il s'apercevra, après l'embauche, que le niveau théorique de l'étudiant ne correspond pas à ce qui a été enregistré précédemment. Il mettra alors en ligne une nouvelle évaluation indiquant que l'élève a pu être trompé. À partir de là, l'étudiant devra payer pour ses actions. Mais que faire si l'employeur s'est trompé ? Ou si quelqu'un a malmené la critique ? Ensuite, l'étudiant peut bien sûr rédiger une réfutation et la diffuser sur Internet, pour que les autres puissent juger. En d'autres termes, à l'avenir, les capacités des personnes sont déterminées par l'expression de leurs articles et l'opinion publique, et c'est à l'employeur de les juger dans la pratique.

Cela signifie que Cyber Place doit créer une plateforme de talents en collaboration avec le gouvernement. Les articles et les résultats pratiques de chaque étudiant seront affichés sur la plateforme, créant ainsi une combinaison d'éducation et de sélection de talents dans le cyberspace. Bien sûr, l'État peut toujours organiser une série d'examens, mais à l'avenir, les gens n'attacheront pas autant d'importance aux examens qu'aujourd'hui, car ils comprendront peu à peu que les examens ne peuvent mesurer que le niveau des constructions théoriques, qu'ils ne révèlent pas les capacités pratiques des étudiants, et encore moins leur capacité à combiner théorie et pratique, et que les qualités morales et psychologiques ne peuvent être obtenues par des examens. Les résultats des examens seront considérés comme une forme d'information secondaire.

En bref, le réseau du futur assume la fonction de sélection des talents et d'éducation théorique. Pour l'étudiant comme pour sa famille, les articles qu'il publiera sur Internet seront vus par le type d'employeurs et ceux qu'il choisira d'afficher sur sa page d'accueil personnelle sont le résultat d'un choix tout à fait naturel. Par exemple, le patron de certains

employeurs est lui-même une personne qui aime les arguments métaphysiques et qui aime se vanter. Cela signifie donc que lorsqu'il va sur Internet pour recruter des gens, il choisira inévitablement ceux qui présentent ce trait dans leurs écrits pour les entretiens. De même, le type d'articles qu'un enfant écrit et les théories qu'il choisit de présenter dans le domaine public de l'internet en disent long sur lui-même et sur les idées de sa famille. C'est ce que l'on appelle un cas où les choses s'assemblent pour le bien des gens. Grâce à la modération de Cyber Place, la gouvernance du cyberspace par l'État sera en mesure de réaliser un système de sélection des talents volontaire et flexible pour les personnes.

Certains peuvent se demander comment résoudre le problème du choix de l'école, car des écoles différentes signifient des ressources éducatives différentes. Mais il s'agit en fait d'une pensée encore limitée à l'inertie du passé. À l'avenir, lorsque les cours théoriques deviendront une aide à la pratique, il n'y aura pas de déséquilibre excessif dans la répartition des ressources éducatives. En d'autres termes, les cours théoriques sont dispensés sur l'internet, et les personnes peuvent choisir les maîtres enseignants reconnus qu'elles souhaitent écouter. Mais la question qui se pose peut être : les enseignants actuels ne seront-ils pas alors au chômage ? Non, ils ne le feront pas. En effet, à l'avenir, le programme d'études sera essentiellement pratique et les enseignants deviendront des enseignants de la pratique, des superviseurs de la pratique et des "fournisseurs de services" d'enseignement. Les enseignants qui excellent en théorie continueront eux-mêmes à être des enseignants théoriques sur le web, cherchant à devenir des maîtres enseignants en ligne. Ceux qui ne sont pas adaptés à la nouvelle ère de la théorie peuvent naturellement changer d'identité pour devenir des enseignants de la pratique. La réforme de l'éducation est intégrée à la solution des trois problèmes ruraux. Elle doit être transformée en même temps que les trois problèmes paysans. (cf. le chapitre précédent). Il n'y a donc pas de problème de chômage excessif des enseignants. Il n'y aura que des enseignants qui ne sont ni aptes à la pratique ni adaptables à l'enseignement en ligne. Il est donc possible que leurs compétences éducatives ne soient pas adaptées au système éducatif de la nouvelle ère. Mais ils peuvent partir et trouver d'autres emplois. C'est le produit des douloureuses réformes éducatives de l'avenir. Mais en réalité, il s'agit d'un examen des compétences des

enseignants.

Le problème de l'inégalité de l'enseignement théorique peut être résolu lorsque les cours théoriques des étudiants se font par auto-sélection et apprentissage. Cependant, la pratique n'est pas enseignée par les enseignants, mais guidée par eux. Les résultats de la pratique sont davantage le produit de la compréhension par les étudiants de la théorie combinée à la pratique, ce qui reflète en soi les capacités des étudiants. En pratique, les différences de niveau des enseignants n'affectent donc pas les résultats aussi facilement que les différences de niveau des enseignants théoriques. Au contraire, les employeurs verront que certains étudiants sont capables d'obtenir de bons résultats pratiques dans une "école" aussi difficile (pauvre), ce qui leur permet de se distinguer des autres. Il peut y avoir des différences de matériel entre les "écoles", mais comme le processus de sélection est un système de probation en réseau, les employeurs sont tenus de tenir compte des différences géographiques. Les élèves peuvent également écrire à ce sujet dans leurs propres articles sur la plateforme du ministère de l'éducation. Tout cela fait partie du système d'évaluation sociale. Il est très flexible.

En résumé, il peut y avoir des différences dans la sélection de l'éducation et dans le choix des écoles, mais les parents considèrent davantage la question de la qualité des installations de pratique scolaire, de la sécurité dans la pratique scolaire et de la proximité de leur lieu de résidence, plutôt que la question de la disparité des ressources éducatives. En ce qui concerne la qualité des installations scolaires, la campagne a peut-être maintenant un avantage sur la ville, car les écoles y disposent de plus de terrains d'expérimentation, d'usines avec des terrains plus vastes, de plus d'industries artisanales, et de systèmes et de mesures plus sûrs pour protéger leurs enfants dans la pratique, alors les parents qui pensent vraiment à leurs enfants choisiront plutôt les écoles de campagne pour que leurs enfants y pratiquent. Une solution supplémentaire à la situation des petites populations rurales et à la réticence des personnes talentueuses à aller à la campagne.

Enseignement supérieur

Le modèle de l'éducation ci-dessus peut être poursuivi jusqu'à l'enseignement universitaire. Les spécificités sont purement théoriques des universités, qui ne nécessitent pas beaucoup de matériel pratique, n'impliquant pas d'"écoles", elles peuvent être étudiées sur internet et publiées par elles-mêmes. Il n'y a donc pas d'université pour les matières purement théoriques, et il n'est pas question d'inscription à l'université. Les étudiants peuvent s'instruire auprès de professeurs compétences par le biais d'Internet, et les résultats peuvent être exprimés sous forme d'articles. Toutefois, les filières scientifiques et technologiques des universités qui sont étroitement intégrées à la pratique, comme les études d'ingénierie et de fabrication d'équipements de précision, peuvent varier considérablement d'une université à l'autre. Elle peut affecter les résultats de la pratique des étudiants. Elle peut entraîner une répartition inégale des résultats de la pratique. Ensuite, cette partie de la profession doit adopter une approche d'admission. L'inscription dans ces spécificités se fait toujours par le biais d'une probation en réseau. Mais il doit être supervisé par les personnes concernées, et chaque étape du processus de recrutement doit être publiée dans une description (article) dans le réseau. Et cette admission est pour tout le temps. En d'autres termes, il n'y a pas de période d'admission unique. Les professeurs et les enseignants des cours spécifiques de chaque université, par l'intermédiaire du bureau d'admission de l'université, peuvent rechercher dans le réseau, tout au long de l'année, les talents qu'ils jugent appropriés. Il n'y a pas de limite stricte au nombre de personnes qu'un professeur peut recruter, il peut recruter toute personne qu'il juge appropriée. Si un enseignant voit les capacités d'un élève et pense qu'il convient à la matière, il peut s'adresser au bureau des admissions de l'école à tout moment et faire en sorte que le bureau des admissions contacte l'élève. L'admission du professeur est toutefois soumise à une seule condition : il doit publier les raisons pour lesquelles il a recruté l'étudiant sous la forme d'un article sur la page d'accueil de son ministère de l'éducation, pour un examen minutieux. Le bureau des admissions de l'université où l'enseignant professionnel enseigne examine et donne son avis sur les admissions, qui est également placé sur la page d'accueil de l'université et sur celle de l'enseignant pour examen. Pour les admissions controversées, sur Internet, il y aura naturellement une influence de l'opinion publique, qui devra ensuite être jugée par l'éducation et les tribunaux pour garantir l'équité des admissions dans l'éducation. Les enseignants n'oseraient pas se

montrer arbitrairement copains car ils seraient toujours sous surveillance. (Il se peut que l'opinion publique ne trouve pas certaines pratiques d'admission problématiques dans un premier temps, mais les pratiques problématiques seront inévitablement exposées). Comme le futur environnement de réseau est sous la régulation du Cyber Place, les gens sont heureux de prendre l'initiative de trouver des problèmes dans le réseau (ils peuvent créer des sujets et obtenir des récompenses), par conséquent, les gens du futur réseau prendront l'initiative de surveiller. Sinon, la banque centrale pourrait récompenser les jetons avec des taux de change élevés pour les comptes Cyberfang qui trouvent des problèmes dans la plateforme de talents du ministère de l'environnement afin d'inciter les gens à adopter un comportement de surveillance. L'internet du futur ne ressemble pas à l'environnement en ligne actuel, où les gens sont là uniquement pour le plaisir. Le futur environnement en ligne est celui où les gens sont plus disposés à faire des actions qui ont une certaine responsabilité sociale et qui sont récompensées. L'avenir de l'internet verra aussi inévitablement la création spontanée de "nouvelles professions en ligne" qui ont une certaine responsabilité sociale et peuvent être munies.

À l'avenir, il n'y aura pas d'"université" pour les sujets purement théoriques dans le choix des matières de l'enseignement universitaire. Les élèves peuvent choisir de changer d'école à n'importe quel stade de leurs études secondaires pour développer leurs compétences pratiques. S'ils s'intéressent à la théorie pure, ils regarderont naturellement plus de cours en ligne avec des professeurs célèbres et liront plus de livres par eux-mêmes afin d'écrire de bons articles et de bonnes théories. Vous pouvez vous exercer en trouvant votre propre "école". Vous pouvez également sauter l'"école" et passer directement à la pratique sociale.

Les études non purement théoriques requièrent les cours théoriques et pratiques promis lors de l'admission, en plus de l'étude de la philosophie, qui sont obligatoires. Les cours de philosophie pendant les années universitaires devraient se concentrer sur l'étude du contenu philosophique loin de la métaphysique. L'accent est mis sur l'étude de la philosophie contemporaine et de la philosophie chinoise, de la philosophie moderne à la philosophie contemporaine. Et ne continuez pas à enseigner la métaphysique. La tâche du programme de philosophie de cette période est de donner aux élèves une compréhension positive de la métaphysique et une approfondissement des limites de la pens

é e humaine.

Au niveau du troisi è me cycle (maîtrise et doctorat), la th é orie pure est revenue dans l'enseignement sup é rieur. Comme pour les programmes th é oriques non purs, ils sont recrut é s selon une approche probatoire en r é seau. Pour les é tudiants de troisi è me cycle en th é orie pure, l' é tude et la recherche de la th é orie deviennent la discipline principale et la pratique devient secondaire. L'examen s'appuie sur les publications de revues pour se prononcer. En d'autres termes, le stade postuniversitaire de la th é orie pure est le seul stade d' é tude et de recherche dans la toute nouvelle è re de l' é ducation o ù la th é orie est le sujet principal et la pratique est secondaire. Pour les fili è res non purement th é oriques, en revanche, la pratique reste l' é l é ment principal et la th é orie l' é l é ment secondaire, l'examen reposant sur une combinaison de th é orie et de pratique.

En pratique, le gouvernement pourrait diviser les universit é s existantes en deux parties et les transformer et les diviser en "lyc é es" du futur, qui seraient tr è s similaires à l'actuel enseignement de premier cycle. Les graduate schools seraient conserv é es pour construire le futur enseignement sup é rieur "universitaire" avec les nouvelles universit é s pratiques qui seraient cr é é es. Il est é galement possible de fusionner certains des é tablissemens d'enseignement professionnel. Il en ressort é galement que les niveaux "primaire", "junior", "senior" et "universitaire" que nous avons d é crits plus haut Ce sont les divisions actuelles du syst è me é ducatif. À l'avenir, il se peut qu'ils ne soient pas divis é s de cette mani è re, qu'ils ne soient pas nomm é s comme tels, ou qu'ils n'existent m ê me pas. À l'avenir, les gens ne connaîtront peut- ê tre que le moment o ù le stade d' é ducation est atteint, et non le diplôme. Comme nous disposons d é j à d'un syst è me de probation en r é seau pour les personnes pleinement talentueuses, les qualifications acad é miques ne signifieront pas grand- chose. La s é lection des talents sera plus pratique, et les professions tr è s sophistiqu é es et non purement th é oriques s'int é resseront à la maîtrise et à la pratique, tandis que les professions purement th é oriques s'int é resseront à la maîtrise et aux r é sultats des publications.

On peut dire que la m é taphysique du futur r é seau est inextricablement li é e à l' é ducation. La rh é torique du r é seau à remplir r é side alors principalement dans la discussion de ces th é ories et

dans la réalisation de fonctions sociales (par exemple, la surveillance). Ainsi, dans le débat, les gens font des propositions, qui sont exactement les options pour les thémes des congrès populaires. La réalisation de la démocratie au niveau de la base peut également s'appuyer sur le cyberspace. Et l'incarnation de la démocratie de base est le vote, notamment l'élection des députés au Congrès du peuple et la sélection des propositions. Il est donc possible d'y parvenir en utilisant la Dapp Voting de CyberFang pour cette fonction. Cela n'aurait pas été possible par le passé sans la technologie blockchain. Mais ce type de vote doit être examiné sur la base des résultats pratiques et de l'impact qu'il a dans la réalité. Et il ne faut pas écouter les compulsions des personnes métaphysiques et cohérentes. Une telle démocratie de base est vulnérable au contrôle des idéologies en ligne. Pour les élus qui ont formé une iconographie religieuse complète. Il est nécessaire de s'en remettre à un autre organe organisationnel pour s'en occuper. C'est là qu'intervient la section suivante.

Dans le cyberspace, où les fonctions sociales sont supprimées, il reste l'argument métaphysique comme désir. Cela découle des limites de la pensée des gens. La métaphysique est un véritable "mur de fantômes" dont tout le monde ne peut se défaire. Même si je dis ces choses anti-métaphysiques maintenant, être "contre la métaphysique" peut devenir une métaphysique en soi. Ainsi, même à l'avenir, les personnes sur Internet généreront naturellement de nombreux systèmes théoriques autoconsistants dans le contexte de la liberté d'expression. Chaque théorie a son propre ensemble de "maîtres". Mais devons-nous briser cette illusion par la force ? Cela créerait des troubles sociaux. Comme pour l'avenir de l'éducation et de la gouvernance de l'internet, la responsabilité du gouvernement devrait toujours être de guider et de débloquer, et non de "bloquer" par la force. La fonction éducative du futur réseau est elle-même un guide pour ceux qui sont profondément ancrés dans un système théorique autoconsistant. Mais je pense qu'il y aura toujours des gens qui ne voudront pas sortir d'une logique autoconsistante et qui donneront naissance à une forte idolâtrie et à la croyance en des idoles en termes de pensée et de symboles. Cela constitue le problème religieux de l'avenir.

5.3.2 Le Panthéon

Pour les disputes métaphysiques dans les réseaux, divers systèmes logiquement autoconsistants sont nécessairement constitués sous la forme de cyborgs. Toutefois, ces systèmes logiquement autoréférentiels peuvent constituer la plus grande menace pour le Cyberfang dans la pratique. Le plus grand obstacle à la pratique de la composante spatiale de l'arbre se présente sous la forme de systèmes logiquement autoréférentiels formés par les idéologies du cyberespace, qui se forment à leur tour pour influencer les cybertravaux avec ces systèmes autoréférentiels. En l'absence des externalités du cyberespace, la transformation du cyberespace doit aller plus loin à l'intérieur du cyberespace. Cela suscite naturellement de nombreux débats, ce qui rend le cyberespace encore plus confus. Parce que le sujet cybernétique est si profondément impliqué, la nature métaphysique du cyberespace lui-même peut penser toute action, entachant la pratique d'un imaginaire de la pensée et perdant ainsi le pouvoir d'agir. D'autre part, les différents cyber-sujets du cyberespace surestiment leur subjectivité, ce qui les conduit à l'obsession de soi et à la surestimation. Ils sont alors voués à l'échec dans la pratique. Il est donc inévitable que lorsque les gens font quelque chose dans le cyberespace, ils soient entraînés dans la discussion au sein du cyberespace par le cyberespace. Et ne jamais commencer à le faire à partir de leur propre vie immédiate. C'est ce que fait l'aliénation, elle fait sortir les gens du moment présent, de leur corps physique. C'est un phénomène qui peut se produire dans le cyberespace même dans des états "extra-mes".

L'externalité de Cyberpolis n'est pas entièrement exempte d'un argument métaphysique. Parce qu'il a besoin d'enregistrer les actions du cyberespace, la menace réelle et la plus importante pour l'arbre spatial du cyberespace vient de l'autoconsistance idéologique qui se forme grâce à Internet. Par ailleurs, dans la métacognition du cyber-sujet, les idéologies qui constituent le monde extérieur menacent à leur tour la situation du cyber-lieu. Ceci, dans la pratique future, se manifeste alors inévitablement par le dénigrement du Cyber Lieu par le capitalisme. Le capitalisme produira un grand nombre de cyber-individus apparemment libéraux et égalitaires qui apporteront diverses idéologies du monde réel.

el pour influencer des "dispositifs" terrestres tels que la cyberpolis. Une théorie de la conspiration, par exemple, serait déterminante pour la destruction de Cyberworks. Ils prétendent que les actions enregistrées de Cyberworks sont en quelque sorte conspiratrices. Même si vous leur divulquez le code client, utilisez des calculs de confidentialité et dites-leur que c'est un système de blockchain et qu'il n'y a pas de complot. Mais dès que leur esprit s'engage dans une sorte d'idéologie contrôlée, ils se construisent une logique complexe et cohérente. Par exemple, il existe une cryptographie cachée à l'intérieur du code client qui n'est pas visible pour le grand public, les calculs de confidentialité sont maîtrisés et seuls les dirigeants qui le savent sont aux commandes et attirent les gens dans leur système logique en leur posant des questions. Ils demandent aux gens ordinaires : "Pouvez-vous lire le code ? Pouvez-vous comprendre l'informatique privée ? Ils vous trompent juste." Cela conduit les gens à une croyance religieuse. Cela constitue un système autoconsistant qui s'oppose à toute action pratique. C'est cette idéologie extrémiste qui constitue la plus grande menace pour le Cyber Place. La menace pour le cyberspace ne réside pas dans les conflits internes au cyberspace. La bonne nouvelle, c'est que ceux qui croient en ces théories sont, après tout, minoritaires. Cette menace de théorie du complot n'est qu'un cas extrême. Mais la réalité sera bien plus confuse que cela. Car il se déguisera en féministe, en LGBT+, en libéral ou même en marxiste pour influencer la création de Cyber Place à travers le monde réel.

Une autre menace idéologique réside dans l'impression que le cyberspace a renforcé son contrôle sur le cyberspace. Par exemple, le contrôle des paysans a été renforcé. Ce malentendu dans le monde réel est dû à une incompréhension de la nature cybernétique de la société humaine telle que révélée par la science du cyberspace. Ainsi, ils pensent que l'incitation à distribuer des machines minières est plutôt une incitation à contrôler les paysans. Mais en fait, si l'on regarde la réalité, les agriculteurs ne seraient-ils pas incités à gagner de l'argent sans machines minières ? Les agriculteurs qui devraient gagner de l'argent travailleront dur, et ceux qui n'en gagneront pas ne le feront pas. Cela a toujours été le cas. L'utilisation de CyberFarm offre aux agriculteurs un choix plus généreux. Un agriculteur qui peut vivre avec un mineur délivré par l'État peut travailler moins ou même ne pas travailler du tout. Cela permettrait également d'assurer sa vie quotidienne. Sans le dispositif de conversion Cyber Place, un paysan qui ne travaillait pas du tout ne pouvait

que mourir de faim. L'utilisation de Cyber Place ne change pas la structure sociale de la cyberspace. Il élargit simplement la portée du monde réel par le biais d'une transformation - c'est-à-dire en considérant le cyberspace et le monde réel comme des équilibres dynamiques de l'ensemble. Et la nature cyberspace de la société est quelque chose que les anarchistes ne verront jamais (sinon ils ne s'appelleraient pas anarchistes).

La principale source des difficultés de la mise en pratique de Cyber Place réside dans l'idéologie du monde réel. Pas dans la nature structurelle du Cyber Lieu lui-même. La logique autoconsistante est un grand danger caché pour la société. Car ceux qui croient en une logique cohérente sont très vulnérables à l'incitation et à la contrainte du langage et des théories d'autojustification. Si la logique autoconsistante reste en accord avec les constructions morales et sociales générales de la société, elle apporte du plaisir et un sentiment d'appartenance à ceux qui n'ont pas encore transcendé les limites de la pensée. Il n'y aurait pas d'activation de ce danger potentiel pour la société. C'est la forme de religion socialement acceptable. Cependant, si une bonne personne profite de la logique de la conscience de soi, ou si quelqu'un déraille dans la logique de la conscience de soi, commence à conduire les gens vers un mode le antagoniste aux constructions sociales existantes, alors cette situation constitue un danger pour la société dans son ensemble. Ce mode le est très similaire à celui d'une secte. C'est pour cette raison que l'on montre l'importance de l'éducation dans la société future. Le but de l'éducation à l'avenir est de rapprocher les gens de la vie et des émotions, de les sortir de la métaphysique et d'une logique autoconsistante. Mais c'est une tâche impossible. La meilleure chose à faire est de permettre aux gens de se conformer aux sentiments qui les entourent, de définir les normes de leur éthique par leurs sensibilités physiques et de ne pas être ainsi sensibles aux contraintes de la pensée. Dans ce cas, ceux qui se livrent à une logique métaphysique autoréferentielle de type sectaire seraient minoritaires. Ce sont ces théories et ces cultes menaçants que la société doit combattre, opposer et punir. Mais il n'est pas nécessaire de résister et de s'opposer aux théories qui persuadent les gens d'être bons et cohérents et qui ne violent pas les règles établies de la société.

Dans un futur où l'internet est bien développé, il y aura forcément des gens qui entreront dans des croyances métaphysiques. Il faudra alors

les guider pour qu'ils passent du monde en ligne au monde réel. Et cette orientation est l'orientation ultime. Elle dépend de la conversion des "croyances" qui sont constituées par l'autoconsistance logique de la pensée des gens. Par conséquent, il existe toujours un besoin pour un dispositif de conversion qui transforme les fausses "croyances" nées de la structure autoréférentielle de la pensée en véritable croyances dans le monde réel. Le dispositif de transformation des "croyances" s'appelle le Panthéon.

Le Panthéon est un "dispositif de conversion" plus profondément terrestre que le Cyber Lieu. Ce sont les croyances les plus profondes que le panthéon transforme. Cependant, la différence entre les fausses croyances comme la métaphysique et les croyances du monde réel est la clé pour révéler le métacanisme du panthéon. Mais, encore une fois, cette question est loin d'être simple. Peut-être que pour ce livre, la réponse à cette question ne peut être décrite que de manière succincte. Car pour parler clairement de la foi, il faut d'abord revenir à l'histoire du Moyen Âge, à l'histoire des civilisations orientales et aux relations entre le christianisme et le bouddhisme pour examiner cette question. Cependant, il s'agit d'un contenu trop éloigné du champ des études cyberspatiales et cybernétiques. Par conséquent, nous ne proposerons ici que quelques brèves directives et réalisations.

En réalité, la conversion de Cyber Place n'est qu'une conversion de l'environnement de la réalité de surface. Le résultat de la conversion est un changement dans l'environnement du cyberspace et du monde réel. Le cyberspace de surface est transformé par cette activité. Comme nous le voyons au milieu de l'utopie corporelle. Avec la transformation et l'application de Cyber Place. Le débat métaphysique sur le cyberspace est riche et florissant. Cependant, cette discussion métaphysique est absolument secrète. Elle se présente nécessairement dans un camouflage absolu. Elle se manifeste dans des situations concrètes où tout le monde critique la métaphysique, mais personne n'admet être un critique de la métaphysique. C'est une conséquence inévitable du cyberspace, du langage, y compris du mien. Par exemple, j'utilise maintenant le langage pour exprimer une telle conception anti-métaphysique du fonctionnement du panthéon. Mais cela ne signifie pas que je ne suis pas dans une telle métaphysique. Si vous m'accusez d'être un métaphysicien à ce stade, alors je suis effectivement ce que l'on

m'accuse d'être. Mais ce qui me soutient finalement, ce ne sont pas mes idoles métaphysiques, mais la croyance en la réalité extérieure. Je crois en quelque chose (y compris l'ascendance chinoise, le monothéisme occidental, le polythéisme, le tout dans ce contexte). Et c'est une chose en laquelle je crois qui détermine le sens profond de ces mots que je prononce. Quiconque est en mesure de faire face à une croyance authentique en la réalité en vient inévitablement à se rendre compte que, selon ses propres termes, il est métaphysique. Ainsi, nous distinguons ici une différence radicale entre une personne réelle qui se trouve à l'extérieur du cyberspace et un individu cybernétique dans le cyberspace - la personne qui se trouve à l'extérieur du cyberspace a les croyances les plus profondes ; la personne à l'intérieur du cyberspace est une confusion de ces croyances (c'est-à-dire aucune croyance, bien que ce "non" n'est pas une "non-existence" absolue, mais "rien", car ils n'ont pas de corps physique. C'est parce que l'esprit sert de médiateur au corps que la "confusion" et l'inaccessibilité de la foi sont causées. (Et cette "confusion" n'est pas le chaos de l'origine et la confusion du corps). Ainsi, même pour la personne qui a atteint la transcendance dans le corps physique, elle touche encore cette foi au fond, mais elle ne l'exprime pas en mots, et même dans la perception du corps physique, elle peut ne pas la ressentir. A moins qu'un événement ne réveille cette relation profonde. Un tel événement n'cessite toutefois la mort en tant que sacrifice afin de le révéler. Tout comme Abraham a sacrifié son fils. C'est-à-dire que pour le transcendentaliste, ses sentiments ne peuvent pas non plus toucher cette foi, mais sa réalisation corporelle en déroule et est soutenue par elle. C'est cette différence qui suggère un aspect plus profond, plus chaotique de la foi. L'incarnation corporelle, par contre, erre de cette façon. Cela signifie que la conscience corporelle devient un "royaume intermédiaire", tandis que l'activité plus constructive est plus proche de la surface.

Cependant, cette nature métadiate de l'illumination corporelle conduit à une mauvaise identification. C'est-à-dire que les idoles et les "croyances" métaphysiques sont considérées comme des croyances au-delà du corporel, au bord du chaos. Cela conduit à une mét connaissance de la foi et à un détachement supplémentaire de la source. Comme c'est le cas actuellement en Europe, tout le monde semble parler de philosophie, chez le cordonnier, au café, tout le monde peut parler de politique et de philosophie, mais il s'agit d'une structure mét

taphysique construite par la pensée. La plupart des gens n'établissent pas de relation de fausse croyance dans cette métaphysique, cependant, parce que leur pensée météoritise le corporel, ce qui les empêche de toucher la fausse croyance. Cependant, chez certains métaphysiciens, leur métaphysique constitue un hégléianisme de l'unité absolue, une fausse croyance en une spiritualité absolue, et commence ainsi à donner naissance à de fausses croyances au sein de l'esprit. Ils honoreront un philosophe ou un fondateur comme le dieu de leur pensée. Mais parce qu'ils ne la reconnaissent pas comme une "foi", ils continuent à prétendre que c'est une fausse foi. En d'autres termes, il y a une autre couche de dissimulation ici, et c'est la dissimulation de la pensée. Dans notre critique de la métaphysique, cette dissimulation de la pensée peut être révélée. Par exemple, nous pourrions passer un long moment à discuter avec un frère aîné qui parle de philosophie tous les jours dans une taverne et découvrir qu'il se dit marxiste, mais qu'en fait il "croit" au hégléianisme, et qu'il utilise comme déguisement un personnage marxiste (dans ce cas, Zizek, pour être à la fois marxiste et hégléien). Marxiste, mais exprimant aussi la théorie hégléenne. Cependant, ce ne sont toujours pas les résultats de ses véritable croyances au-delà de la perception corporelle. Ce à quoi il croit vraiment, peut-être, c'est à la nostalgie de sa grand-mère disparue, le genre de chose qui lui permet de percevoir l'amour. Cependant, cette émotion ne se révèle pas même dans les sentiments ordinaires, mais n'arrête pas un événement pour la mettre en lumière. Et l'événement se présente sous la forme de ce que nous appelons le destin. Ainsi, nous ne pouvons pas continuer à en parler.

Dans le cyberspace du futur, l'apparence extérieure de fausses croyances enveloppées dans le déguisement de fausses croyances comme celle-ci deviendra la norme. La conversion de Cyber Place permet de traduire le caractère terrestre du monde réel en cyberspace, ce qui permettra à la partie métaphysique du réseau d'être révélée par la réalité extérieure du monde. Mais comme nous l'avons déjà analysé, l'avenir ressemblera davantage à la situation actuelle en Europe, où les gens traiteront les discussions politiques et philosophiques comme un véritable bavardage d'après-dîner. Cela n'affectera pas trop la vie réelle. Toutefois, dans le monde réel, les gens parleront aussi de philosophie et de politique, mais, grâce à la transformation du cyberspace, ils s'intéresseront davantage aux sentiments, aux perceptions et aux voisins. C'est l'effet transformateur de Cyberpolis, une

machine qui implante la terreur des sentiments dans le cyberspace, tout en relevant un monde extérieur dans lequel les gens peuvent se "cacher". Sous le rôle de Cyber Place, les chamailleries du cyberspace deviennent un "monde séculier", tandis que l'extérieur est un "paradis" où les gens peuvent échapper au monde banal du gouvernement et de la politique, où il y a des voisins, des parents, de la famille et des amis. Toutefois, cela n'aborde pas la question de la foi dans le cyberspace.

Les arguments métaphysiques donnent inévitablement naissance à des icônes. Ainsi se forme un système complet d'auto-contradiction. C'est là que se produit inévitablement l'identification erronée des fausses croyances aux vraies. Sans dispositif de transformation, la fausse foi doit l'emporter sur les sentiments et les perceptions des voisins et des proches. Il est dépeint comme sacré au-delà du monde de la vie. Cependant, elle n'est pas sacrée, elle est la foi d'une illusion métaphysique. Ainsi, l'implantation terrestre de Cyber Place se solde par un choc.

C'est peut-être là l'origine de certaines des critiques formulées à l'encontre du caractère terrestre implanté dans Cyber Place. Car, selon eux, ce n'est pas en donnant un sens au travail et à la pratique dans l'acte de réseautage que cette implantation de la terre est complète. C'est effectivement le cas. En ce sens, la transformation globale si que de Cyber Place est bien un "choc". Parce qu'il y a toujours quelque chose de plus profond dans la terre. De même, les accusations de certaines personnes à l'encontre de Cyberworks proviennent de leur conviction que ses partisans le traitent comme un faux culte métaphysique. Mais il n'est pas clair s'ils critiquent ce culte à partir du sentiment de la terre ou s'ils sont eux-mêmes dans ce faux culte de la foi. N'est-ce pas ici que se relèvent deux fausses guerres de religion ? Une partie "croit" en quelque chose dans la fausse foi de l'esprit, et l'autre partie "croit" en quelque chose d'autre dans la fausse foi, et elles se comprennent comme des ennemis mortels du destin. C'est l'un d'entre eux. Il s'agit toujours d'une confrontation essentiellement métaphysique. L'autre est une guerre qui dé passe le niveau de la pensée et revient dans le corps physique. Peut-être quelqu'un fait-il l'expérience d'une critique d'une certaine "foi" métaphysique dans le corps physique, mais cette foi dans le corps physique est seulement touchée par le corps physique, elle n'a pas encore été inspirée par un événement. Ce n'est pas non plus la vraie foi. La vraie foi a besoin d'un événement pour la déclencher, et cet événement est hors de notre portée. Ainsi, pour cette partie des incarnés, ce qu'ils

entendent par confrontation et critique du Cyber Lieu est en fait leur attente d'un événement. Leurs sentiments atteignent directement ce royaume mystérieux à la limite, et ils prieront pour une structure sociale plus transcendante. C'est une époque où le panthéon religieux s'est dressé, où toutes sortes de dieux sont descendus et où les mythes sont apparus. Je pouvais sentir cette époque dans un futur très lointain. Mais j'avais besoin de maîtriser l'attente dans cette rationalisation corporelle et de revenir aux questions pratiques les plus actuelles. Car l'état final de ce sentiment est ce qu'il sera avant la venue du Royaume des Cieux. C'est l'âge du socialisme tardif, mais là encore, c'est trop loin. Il fallait donc quelque chose qui leur paraisse plus "logique" pour entrer d'abord dans le travail d'implantation d'une sorte de "fausse terre", et ce travail devait être fait par le Lieu Sable. Je leur ai demandé d'attendre, car sans ce travail intermédiaire de Cyber Place, l'état critique du divin ne serait pas arrivé. Si nous ne parvenons pas à cette société socialiste à mi-parcours, le socialisme tardif ne pourra pas venir non plus. Pour l'instant, nous devons laisser une certaine "logique" pour refléchir à une société plus constructive et résoudre les problèmes qui se posent à nous.

C'est précisément parce que le Cyber Lieu est en fait un "canular" de "fausse terre" qu'il ne peut rien faire pour la foi, car son rôle consiste simplement à planter la réalité dans le cyberspace. Pour Cyber Place, le sens de la réalité est porteur d'un profond sentiment de terre et de foi. Que cette foi soit réellement implantée dans le cyberspace par l'implantation d'un sens réel n'intéresse pas Cyberfang, ce n'est pas son affaire et il n'en a pas les moyens. En ce sens, regarder l'implantation de la terre de Cyberfang seule est en fait un choc. Mais, là encore, en donnant un sens à la vie réelle, il éloigne le cyberspace de son ultime transcendance native. Qui sait dans quel individu la vraie foi naîtra à la suite de la penetration profonde du sens réel dans le comportement en ligne ? Ceux qui ont de la spiritualité seront naturellement capables de comprendre la foi réelle par la descente de l'événement sous une telle inspiration. C'est pour cette raison que l'on peut dire que l'implantation terrestre de Cyber Place a été un succès. Mais c'est l'état intermédiaire de l'homme du futur.

Le point qui doit être clarifié ici est le suivant : existe-t-il un état intermédiaire pour la venue du royaume des cieux ? Par cet état intermédiaire, je n'entends pas un état intermédiaire dans lequel la venue du Royaume ou l'apparition d'un événement apocalyptique est en quelque

sorte annoncée. C'est plutôt que la société humaine est loin d'être capable d'attendre que l'événement arrive. En d'autres termes, ce que je souligne, c'est que nous n'avons même pas terminé le travail préliminaire d'attente de l'événement de la venue du royaume des cieux. Le véritable événement de l'Avent est celui qui ne comporte pas d'étalement intermédiaire. La condition préalable à l'attente d'un événement non médiable de l'Avent n'a pas encore été atteinte, sans parler de l'entrée dans cette attente de la venue de la société. Nous avons un long chemin à parcourir avant de pouvoir prétendre à une telle attente. Il y a encore besoin d'un dispositif tel que Cyber Place pour guider et orienter vers l'étalement du Panthéon. Et ainsi à la société d'attente d'un futur lointain. C'est pour cette raison que Cyber Place est un dispositif qui conduit à une société de l'attente, ce qui a pour effet de substituer une absurdité non traitée dans le cyberspace. C'est pourquoi Cyber Place peut réellement transformer le cyberspace et le monde réel. Parce qu'il aborde au moins la question du voisinage, de l'incarnation et de la corporéité. Ici, l'étalement intermédiaire est en fait l'étalement "intermédiaire" entre le Hinayana et le Mahayana. Pour le pratiquant du Hinayana, il n'a pas besoin de penser à la société, il peut donc simplement attendre la venue du Royaume des Cieux. Mais le Mahayana réside dans la transition du monde, et la transition du monde doit tenir compte de l'étalement de la société. Il est également invitable que la société soit d'abord mise dans un état où elle puisse attendre la descente. Ainsi, la société doit encore se développer pendant un certain temps avant de pouvoir entrer dans cette attente. Et ce développement est l'étalement intermédiaire. Pour le Cyber Lieu, il est un appareil pratique du Maharishi sur lequel la société doit s'appuyer pour passer à la période où elle doit être capable d'attendre la descente. Mais, pour la société communiste à venir avec l'avènement du Royaume des Cieux, comme nous l'avons réalisé, cela n'est peut-être pas suffisant. Face à la foi, nous avons besoin du panthéon, comme le dit Badiou.

Nous demandons à ceux de mes amis et frères philosophes qui sont décidés de témoigner, de venir témoigner de l'infini pour nous au milieu des accusations des faux qui s'accrochent à la tête du mouton.¹³

¹³ Badiou, Le Petit Panthéon, traduit par Lan Jiang, Nanjing University Press, 2019.

C'est là que réside le rôle du Panthéon, qui inspire la possibilité d'un tel moins, dans l'attente de l'événement. Il lui fallait subsumer toutes ces fausses croyances, ces incarnations corporelles, dans un nouveau dispositif, un panthéon de dieux attendant l'événement, et c'est le Panthéon.

Sans aucun doute, le Petit Panthéon de Badiou est censé être une telle preuve de fausse foi, et ainsi révéler une vraie foi. Il présente les quatorze philosophes comme le chemin qui mène à la fausse foi, à l'incarnation, et enfin à la pratique de l'attente de "Dieu". Il soutient que seuls ces quatorze philosophes ont jusqu'à présent été capables de conduire à cette voie finale, affirmant : "À mon avis, il n'y a qu'une seule vraie philosophie, et il n'y a pas de vraie philosophie au-delà des quatorze philosophes que je couvre dans ce petit panthéon."¹⁴ Il est évident que Badiou tente de retracer la génération des théories de ces quatorze philosophes jusqu'au noyau le plus originel des événements. Malheureusement, Badiou ne connaît pas bien la culture orientale et chinoise, et ne sait pas qu'un homme nommé Jiang Ziya a réalisé un tel événement fatal il y a longtemps. De même, il y a beaucoup plus que quatorze philosophes de la philosophie orientale qui ont été capables de couper à travers la fausse croyance-incarnation-événement de cette manière. On dit même que la culture chinoise est fondée sur une incarnation corporelle plus proche de la foi événementielle. Elle est plus proche de cette culture de l'attente du royaume des cieux. Cependant, je dirais que le problème de la plupart des ermites de la culture chinoise est précisément que leur perception corporelle est si forte qu'ils veulent se précipiter directement vers le moment où ils pourront attendre la venue, et ne se préoccupent donc pas de résoudre les problèmes du présent, sans parler de se rendre compte que la société moderne est encore loin d'atteindre l'état d'attente. C'est le conflit que j'ai avec ceux qui sont trop philosophiques. Mais en réalité, ce "conflit" oppose les voies du Mahayana et du Hinayana. Je pouvais sentir que leur expérience était profondément avancée. Mais ils pensaient que ce que je faisais était trop arrêté. Ils pensaient que je m'accrochais encore à une sorte d'attachement, que je n'avais pas vraiment lâché prise. Et ainsi, ils essaient d'attendre de moi que j'exprime rapidement le type de société qu'ils espèrent voir arriver un jour. Mais je pense que cette attente et ce retard de leur part à mon égard constituent à un moment donné la

¹⁴ Ibid

véritable obsession. Un vrai Hinayana ne devrait pas se soucier de la façon dont je m'y prends pour un tel acte Mahayana, ils auraient poursuivi leur chemin joyeux (c'est-à-dire la méditation ou un autre dharma) depuis longtemps. Je ne peux donc pas faire grand-chose pour l'expliquer, car mon explication montrerait que je me conforme à l'arrérération des sentiments charnels. Le problème, je pense, est qu'ils n'ont pas réussi à se réconcilier avec la pensée matérialiste de l'Occident en matière d'incarnation matriculeuse. Donc trop loin dans une philosophie chinoise trop loin, trop loin dans l'attente d'aller de l'avant comme un ermite. Cela ressemble un peu à une multiplication mesquine. Comment sortir seul de la cage et s'enfuir pour s'amuser ? Il ne suffit pas de se faire plaisir à soi-même, mais de se retourner et de dire que la rationalisation physique des autres n'est pas suffisante. Cela montre qu'ils ne sont pas aussi mesquins et qu'ils n'ont pas encore abandonné l'idée de s'en sortir. Ce n'est pas ce que je veux faire. Je ne m'en occupe donc probablement pas. Bien sûr, ils ne me le rappellent qu'occasionnellement, et probablement la plupart du temps, ils ne font pas attention à moi.

Le Panthéon en tant que dispositif New Age. Mais il n'appartient pas au Nouvel Âge. L'âge dans lequel il a vraiment démontré sa puissance est celui qui a suivi le Nouvel Âge. Il entreprend la tâche de sceller les nouveaux dieux. Toutefois, ce n'est pas ce que l'humanité est maintenant appelée à faire. Au lieu de cela, tout ce que le panthéon doit faire dans la nouvelle ère du socialisme moyen est de procéder à la canonisation de ces idoles qui sont au-delà du cyberspace. Au-delà, il n'y a plus de travail. Car l'âge de sa véritable compréhension était bien au-delà du millénaire. Le Panthéon érigé des icônes des idoles formées dans le cyberspace pour leur iconographie dans le monde réel, afin que les gens puissent être convertis d'une fausse foi à la foi de l'événement. Sous l'icône de la réalité, tant la fausse foi que l'incarnation corporelle attendent la venue des événements. C'est-à-dire que pour le Panthéon, il n'a pas besoin de distinguer entre la foi de qui est fausse, celle qui est plus proche de l'Incarnation et celle qui a vraiment compris la foi de l'événement. Ils ont tous besoin d'attendre que l'événement arrive dans ce monde, et ils ont tous besoin de l'icône. Le panthéon est donc à construire dans tous les cas. Ce n'est qu'à ce moment-là que le véritable caractère terrestre du cyberspace s'est manifesté. Ce n'est qu'alors qu'il reste un espace pour le véritable avenir. Ici, la société future que je veux vraiment exprimer est vraiment complète, et le Panthéon

é on est le futur le plus lointain que je puisse vous montrer, au-delà duquel je ne peux pas en dire plus.

Avec la conversion du Cyber Lieu, le Panthéon est construit de manière à révéler au moins une couche supplémentaire du royaume par rapport à ce qu'il aurait été sans le Cyber Lieu. Sans le cyberespace, nous n'aurions pas été en mesure d'appréhender véritablement un monde extérieur "cloîtré". Il n'aurait pas été possible de révéler les fausses croyances ou de créer un "rassemblement" de fausses croyances. C'est le changement d'état du Cyber Lieu qui rend possible le rapprochement des fausses idoles métaphysiques et des réalisations corporelles. Il peut être "utilisé" par le panthéon du futur le plus lointain, afin d'attendre l'avènement d'une nouvelle transformation sociale.

Dans le panthéon du New Age, la fin des disputes métaphysiques, lorsqu'un philosophe ou un penseur a développé son influence sur Internet et qu'il commence à influencer le monde réel. Les prophètes du Panthéon ont donc dû mener une campagne de canonisation. Une statue de lui est érigée au Panthéon. L'objet de la canonisation n'a pas besoin d'être examiné pour savoir s'il est métaphysique ou non, car pour la foi cela n'a pas d'importance. Tant que les arguments des personnes affectent les sentiments des gens dans le monde réel de la vie et que ce sentiment est positif et non cultuel, une icône de lui peut être érigée. L'érection d'une telle icône doit partir du principe que le "dieu" auquel elle est attribuée est mort. Cependant, le Panthéon contient également des icônes de religions passées. Dans ce panthéon, il n'y a pas de vrais dieux, mais des autels scellés par les prophètes pour attendre la venue des "dieux". En raison de l'existence du Panthéon, toutes les religions ont inevitamment des personnes qui peuvent comprendre l'attente dans l'événement et attendre au Panthéon que les vrais "dieux" derrière eux viennent. C'est dans le panthéon que les disputes du peuple cesseront. Ils seront étonnés par l'attente du vrai Dieu. Bien sûr, il n'est pas nécessaire que le panthéon rassemble toutes les images des dieux ; les gens peuvent choisir où ils veulent ériger les icônes. Le Panthéon, n'est rien de plus qu'une institution rituelle pour la société future. Et c'est le collectif prophétique qui le contrôle.

Comme le prophète l'a dit dans The Matrix, le cyberespace a besoin de Murphy. Si ce n'était pas pour Murphys, ils auraient pu être finis depuis longtemps. Le Prophète avait besoin de personnes justifiées par la foi en

tant que personnes incarnées pour assurer la stabilité des croyances religieuses du monde réel. La source du peuple incarné, à son tour, provient de la conversion du Cyber Lieu. Le Panthéon est donc un dispositif plus ontologique du Cyber Lieu. Le Cyber Lieu est le travail de pré-conversion du Panthéon. Les prophètes, quant à eux, sont des êtres incarnés qui ont aussi leurs propres croyances. Mais ils vivent nécessairement comme une forme de "réclusion" philosophique chinoise. Ils sont comme des programmes du monde réel. Ils peuvent avoir l'illumination physique. Mais ils ne se sont pas laissés emporter par leurs sentiments, ce qui pourrait facilement être interprété comme un manque de sentiments réels. Les prophètes sont plutôt des programmes avec des sentiments, qui sont des motifs mais ne veulent pas être laissés sur terre par eux. Comme le dit le bouddhisme, "les mortels ont peur des fruits, mais les bodhisattvas ont peur des causes." Ils sont conscients que leurs sentiments les maintiendront sur terre en raison de leur forte conscience physique. Ils ont peur de la "venue" de la "cause". Par conséquent, ils évitent les sentiments. Il y a trop de tels "ermites", trop de tels prophètes, dans la philosophie orientale. C'est parce qu'ils ont peur de la Cause qu'ils sont devenus des prophètes sur terre. Ce n'est en aucun cas le résultat de leur arrogance. C'est plutôt leur peur de la Cause qui a provoqué leur destin. Ils avaient peur de la Cause parce qu'ils étaient déjà en attente, en attente de l'arrivée divine finale. Cependant, cela les a inévitablement conduits à se rassembler sous une forme collective et à devenir le reste. Le vrai Dieu les avait oubliés et laissés sur terre.

Si le Nouvel Âge du Socialisme est l'étape intermédiaire du socialisme, il repose sur l'utilisation de Cyberpolis. Le stade final du socialisme est donc l'âge des prophètes, l'âge du panthéon, le stade tardif du socialisme, l'état final "extrême" du socialisme vers le communisme. Les prophètes constituent ensemble l'organisation collective du monde réel, où il n'y a plus d'État, mais seulement une "organisation" de prophètes attendant les "dieux", prenant des décisions collectivement mais sur ordre du ciel. Ils sont réunis en une organisation lâche et évasive pour guider les gens dans leur attente. C'est alors que le Royaume des Cieux viendra.

Pour attendre la descente, nous devons d'abord revenir au milieu du socialisme pour attendre cette descente. Cette attente est donc précisément l'utopie de l'espoir en tant que tel. L'utopie de l'espoir n'est perçue différemment de l'utopie de la pensée que sur le moyen terme. Ainsi, pour l'utopie de la chair, il s'exprime à notre époque comme une

excitation émotionnelle. L'utopie de la pensée, par contre, est une imagination moralisatrice. et semble révéler quelque chose de non croyable. Considérée par eux comme quelque chose qui pourrait guider la pratique. Aujourd'hui, le destin de l'humanité ne s'est développé qu'au point de confrontation entre le capitalisme tardif et le socialisme précoce. Comme je l'ai dit, il y aura forcément une bataille entre les mœtavers et Cyberfang, mais ce n'est que le débat. Cette confrontation apparemment fatidique est en fait une bataille de la foi dans la compréhension corporelle. Cependant, pour le communisme le plus lointain, cette foi et ce destin n'existent pas ; tout ce qui existe, c'est l'attente.

Quand je dis utopie, quelle que soit la manière dont je l'entends, il faut nécessairement le traiter comme un espoir et ne jamais le comprendre. Il n'en va pas de même pour les utopies de la pensée, qui tentent de révéler quelque chose de profond et agissent comme si elles devaient guider quelque chose dans cette direction. Aujourd'hui encore, nous parlons en fait d'une sorte d'utopie, mais jamais au sens où le lecteur est censé la comprendre en termes de pensée. Comme la foi ultime, il suffit d'apprendre physiquement cette excitation et le tour est joué. Mais la pensée peut lier certaines personnes pour donner un sens à cet espoir toujours. Comme s'il fallait dire que l'utopie de l'espoir guide encore un certain avenir. Les pensées sont trop attachées à l'avenir décrit. Ils n'apprécient donc pas une attente, un remue-ménage émotionnel, et accuseront inevitablement encore l'espoir. Comme si l'espoir était quelque chose qui avait un but. Il n'y a pas besoin de faire les choses avec un but, tout est juste une question de "faire ce qui est nécessaire". Faire ce qui doit être fait est la pratique que l'espoir inspire. Ne pas faire quelque chose pour le plaisir de faire quelque chose. Et de penser que le résultat final est le fruit des actions guidées par son objectif. Il n'y a pas de tel lien. Le véritable avenir vient quand on a "fait son devoir" et qu'on attend. C'est la véritable signification de l'utopie de l'espoir, et la différence entre "espoir" et réalité.

Le mœtavers et tout le cyberespace qui va être créé est une utopie en dehors du corps physique. Tout ce qu'ils veulent, c'est être capables de faire certaines choses dans la réalité, comme par une sorte de discours, avec un but. Et avec condescendance, ils croient que leurs actions entraînent inévitablement un certain résultat. Et lorsque le résultat arrive toujours à leur grande surprise, ils pensent que c'est aussi le résultat de leurs actions. Il s'agit juste de faire le mauvais acte et de mal le

juger. C'est ainsi que l'utopie de la pensée se manifeste dans la réalité. Ce que le prophète voulait construire n'était pas une société absolument constructive telle que l'architecte la voyait. Pas une société dans laquelle il y a un objectif à atteindre dans un tel acte. Ce que le Prophète voulait construire, c'était une société d'équilibre dynamique transcendental de la philosophie orientale. Et l'avènement d'une telle société n'est qu'une question de prophètes qui "font leur part". Les prophètes ne se préoccupaient pas de la pratique réelle de l'avenir. Et, un tel prophète n'est pas une personne, mais une fuite, une dissimulation du corps de toutes choses. Comme il a été dit précédemment, un prophète peut être une masse cachée, mais aussi une personne ordinaire qui est dirigée, gouvernée et contrôlée par d'autres. Jamais celui qui veut diriger, guider et contrôler la société. Ce n'est qu'en devenant les masses que l'on peut véritablement "diriger" l'avenir.

Ce leadership s'appuie sur le cyberspace pour faire une réelle distinction entre le monde réel et le monde transcendental, entre "hors du monde" et "dans le monde", entre "ermite" et "dans le monde". "identité séculaire". Un cyberspace philosophique oriental est en train d'émerger. Avec la mise en place d'un dispositif de cyber-transformation, la "société séculaire" est remplacée par le cyberspace, et le "monde d'ermite au-delà du banal" est remplacé par la vie réelle. Cela signifie que les personnes du nouvel âge ont plus de liberté pour apprécier ce qui se passe, et pour apprécier quoi ? Seulement leurs propres sentiments. Et vers quoi pointent ces sentiments ? Cela ne peut être que l'ultime stade tardif du socialisme, pointant vers la société communiste qui n'est qu'à un pas de sa descente. Il s'agit du panthéon et de l'avènement du Royaume de Dieu.