

Präambel

Nachdem ich ein Kunstwerk im Cyberspace vollendet hatte, spürte ich die umfassende Erdverbundenheit, die mir das echte Leben bringt. Im Cyberspace praktiziere ich zwar eine bestimmte Art von Cyber-Praxis, aber es ist immer noch keine echte Praxis. Denn ich bin nicht losgelöst vom Cyberspace. Ich befinde mich einfach im Cyberspace. Eine "Praxis", die nicht über den Cyberspace hinausgeht, gibt uns nicht die Perspektive, ihn von außen zu sehen. Auch wenn er versucht, etwas Erdigkeit in den Cyberspace zu bringen. Für die meisten Cyber-Individuen bringt die Praxis des Cyberspace nur ein strukturiertes Verständnis des Cyberspace mit sich. Ich bin auch sehr stark in dieses Thema involviert. Das ist der wesentliche Grund, warum ich schon so lange Philosophie lehre und über Philosophie im Internet nachdenke (oder, wie man spöttisch sagt, schon so lange in der cyberphilosophischen Gemeinschaft) und nie wirklich in der Lage war, klar über die Praxis des Cyberspace im Verhältnis zur Praxis der Realität zu sprechen. Ich war nicht in der Lage, den Cyberspace zu verlassen, und ich war nicht in der Lage, auf die Unterstützung des Irdischen zuzugreifen. Es ist also unmöglich, diesen Strukturierungsprozess von außen zu betrachten. Indem ich mich im Cyberspace opferte, konnte ich ihn transzendieren und erlangte so ein wirklich praktisches Bewusstsein. Bei der Entstehung dieses Kunstwerks konnte ich mich wirklich mit einigen der Probleme des Cyberspace auseinandersetzen. Das ist es, was ich über den Cyberspace und die Kybernetik verraten möchte.

Das Problem des Cyberspace ist bei weitem nicht so einfach, wie die Menschen in meiner heutigen Zeit vielleicht denken. Das erste Problem liegt in seinem Bezug zur realen Welt. Bislang wurde der Cyberspace noch nicht ausreichend philosophisch diskutiert. Der Hauptgrund dafür ist natürlich, dass die Philosophen in der Regel zu alt sind, um in der Zeit, in der ich dieses Buch schreibe, in diesem Raum vermittelt worden zu sein. Die Grenzen zwischen der realen Welt, der Wirtschaftswelt und der Online-Welt waren noch fließend. Oder besser gesagt, die Philosophen haben sich gar nicht im Cyberspace aufgehalten. Sie können auch nicht die Komplexität und den Tiefgang der Probleme des Cyberspace erkennen. Noch wichtiger ist, dass man nicht über den metaphysischen Rahmen hinausgehen kann, um eine cyberräumliche Perspektive zu gewinnen. Dies wird von vielen Menschen, die den Cyberspace noch nicht betreten haben, immer wieder zum Ausdruck gebracht: Sie sind der Meinung, dass der Cyberspace illusorisch ist, was natürlich eine sehr zutreffende Aussage ist, aber ihre zugrunde liegende Logik lautet: Der Cyberspace ist illusorisch, also ist er nicht sehr wichtig, und wir sollten ins wirkliche Leben zurückkehren. Natürlich ist die

Schlussfolgerung aus dieser Aussage immer noch sehr zutreffend. Das Hauptproblem ist jedoch nicht der Inhalt dieser beiden Sätze. Vielmehr ist es die unterschiedliche Haltung gegenüber dem illusorischen Internet. Diejenigen, die den Cyberspace noch nicht betreten haben, sind noch nicht in der Kybernetik angekommen, weil sie glauben, dass diese virtuellen Probleme völlig unberührt bleiben können. Denn sie können den Cyberspace sehr wohl von der realen Welt abtrennen und ihn so in Ruhe lassen. Für ein kybernetisches Individuum, das durch den Cyberspace vermittelt wird, ist dies jedoch ein Wunschtraum. Das Cyber-Individuum kann nicht zwischen dem Realen und dem Virtuellen unterscheiden und kann daher den Cyberspace nicht auf dieselbe Weise "ignorieren" wie eine reale Person.

In der heutigen Gesellschaft werden ständig reale Menschen in Cyber-Individuen umgewandelt. Schauen Sie sich das Smartphone um uns herum an. Sie ist zu einem Mittel für diese Umstellung geworden. In den 1990er Jahren des 20. Jahrhunderts, als das Internet zum ersten Mal Einzug in das häusliche Leben hielt, war der Cyberspace nicht annähernd so weit verbreitet wie heute. Das Internet war bei weitem nicht so tief in alle Lebensbereiche eingebettet wie in der heutigen Zeit. Und heute können wir ohne das Internet nicht mehr leben. Besonders deutlich wird dies in dem Land, in dem ich lebe. Wir sind in unserem Leben zwangsläufig vom Internet abhängig geworden. Insbesondere im Zuge der neuen Kronen-Epidemie kann die Bedeutung des Internets gar nicht hoch genug eingeschätzt werden. Überall, wo wir hinkommen, müssen wir eine Identität zeigen, die aus dem Internet kommt. Unsere Bewegungen werden unweigerlich im Cyberspace aufgezeichnet. Wenn die Epidemie langfristig etwas bewirkt hat, dann nicht, dass sie unser Reisen beeinträchtigt hat. Vielmehr handelt es sich um einen unbestreitbaren und obligatorischen Prozess der Cyberifizierung. Dieser Zwang zeigt sich besonders deutlich in dem Land, in dem ich lebe, wo die Menschen dem Mobiltelefon als Cyber-Konverter nicht widerstehen können, sei es für einen alten Mann von 80 Jahren oder ein Kind von 2 oder 3 Jahren, das die realen Menschen allmählich ins Virtuelle zieht und sie in Cyber-Individuen verwandelt. Dies hat dazu geführt, dass immer mehr Menschen den Cyberspace betreten. Andererseits wissen wir nichts über diesen Raum. (Natürlich sind sich die Menschen der Zeit, in der ich mein Buch schreibe, dieser Unwissenheit nicht bewusst. Sie würden sagen, dass das Internet in einem von Menschen geschaffenen Code geschrieben ist... würden wir das nicht verstehen?) Es ist auch diese Unwissenheit, die zu vielen sozialen Problemen führt. Es ist die Verwirrung zwischen dem Realen und dem Irrealen, die für das Cyber-Individuum am charakteristischsten ist. So sehr, dass sich die Probleme des Internets tiefgreifend auf die reale Welt auswirken können. Das ist etwas, das viele Menschen nachempfinden können, aber nicht ernst nehmen. Aber der Cyberspace ist nicht

völlig negativ: Manchmal kann das soziale Leben den Cyberspace nutzen, um Dinge zu erreichen, die vorher nicht möglich waren. Zum Beispiel die demokratische Überwachung auf sozialen Plattformen. Dann ist da noch der Gamestop-Vorfall, der über das Internet ausgelöst wurde und bei dem sich Kleinanleger zusammengetan haben, um das Großkapital anzugreifen. Ersteres ist oft im Cyberspace zu beobachten, die Auswirkungen auf das reale politische System und die gesellschaftliche Moral. Letzteres sind die Auswirkungen auf den Wirtschaftsraum im Cyberspace. Wir werden diese in späteren Kapiteln im Detail besprechen. Dabei handelt es sich keineswegs nur um einfache soziale Kommunikationsverbindungen über das Internet, die die Realität beeinflussen. Sie werden in späteren Kapiteln sehen, dass es immer komplexer wird, während ich es erörtere. Um diesen Phänomenen und vielen Ereignissen in der heutigen Welt wirklich auf den Grund zu gehen, muss man nicht nur die Probleme selbst diskutieren, sondern sie aus einer größeren Perspektive betrachten und so "nebenbei" das Verständnis eines Ereignisses lösen. Das ist so, wie ein mathematisches Paradoxon niemals innerhalb des ursprünglichen Systems gelöst werden kann, sondern darüber hinaus in einem neu konstruierten System gelöst werden muss. Wenn der Analytiker eines Ereignisses diese strukturelle Systematik nicht klar erkennen kann, ist er zu tief in das einzelne Ereignis eingetaucht, um eine tiefere Antwort zu erhalten. Außerdem ist es wahrscheinlich, dass sie Phänomene, die verschiedene Bereiche betreffen, nicht bewerten. Das Gleiche gilt für den Cyberspace. Selbst im Falle des Buches, das ich schreibe, wird es sicher einige geben, die es lesen und nicht überzeugt davon sind, daß die Probleme des Cyberspace nicht wirklich so schwierig sind. Darüber haben schon einige Leute gesprochen. Ich gebe zu, dass ich im Moment wirklich nichts Neues sage, weil ich mit der Diskussion noch nicht begonnen habe. Noch wichtiger ist jedoch, dass die meisten Menschen keinen Zugang zu einer strukturierten Arbeitsweise im Cyberspace als solchem haben. Und diese strukturierte Intuition ist genau die Fähigkeit, ein System zu transzendieren, die in der Verkörperung erworben werden muss. Genauer gesagt, ist es die Fähigkeit, einen starken Willen einzusetzen.

Ich kann auch die tatsächlichen Ergebnisse betrachten, um das soziale Phänomen zu reflektieren, dass die meisten Menschen die tiefgreifende Natur des Problems des Cyberspace und seine Auswirkungen auf das reale Leben übersehen. Wir können auf eine beliebige Social-Media-Plattform klicken. Schauen Sie sich die Zahl der "Menschen" an, die tief in den Cyberspace eingetaucht sind. Wie viele politische Ereignisse aus dem wirklichen Leben wurden in den Cyberspace verlagert, wo sie ohne menschliche Kontrolle brodeln und schwelen. Wenn diejenigen, die nach einem Internet-Ereignis Öffentlichkeitsarbeit betreiben, als seriös oder, wie man sagt, als Kenner der Gesetze des Internets gelten können. Wie konnten sie dann ein Ergebnis erzielen, das ihren Erwartungen widersprach? Wie viele politische

Maßnahmen der staatlichen Verwaltung wurden im Internet unkontrolliert interpretiert und wie viele wurden falsch interpretiert? Einige Regierungsbeamte neigen aufgrund ihrer Vernachlässigung des Cyberspace dazu, ihn mit Verboten zu regeln. Was sie nicht wissen, ist, dass solche Verbote viel weitreichendere und beängstigendere Folgen haben. Es verstößt gegen ein ohnehin unvermeidliches "Gesetz" des Cyberspace, und solche Verbote können zu einem tief greifenden ideologischen Wandel bei den Verbotenen und denjenigen führen, die von ihnen wissen. Dies hat tiefgreifende Auswirkungen auf das Verhalten und das Verhalten in der realen Welt unter dem Einfluss der Ideologie. Dies gilt insbesondere für das Land, in dem ich derzeit lebe.

Denn in gewisser Weise wird der Wirtschaftsraum des Landes, in dem ich lebe, durch das Internet und die Dynamik der Internet-Unternehmen bestimmt. Die durch die Entwicklung des elektronischen Geschäftsverkehrs vorangetriebene Entwicklung der Expressbranche und der Internet-Finanzierung hat in der Tat viele wirtschaftliche Herausforderungen gelöst und viele Probleme aufgeworfen. In ähnlicher Weise hat die Entwicklung des Internets wiederum viele Herausforderungen der technologischen Entwicklung gelöst. Es hat auch neue Dilemmas im Internet hervorgebracht. (Manche Leute sind vielleicht nicht der Meinung, dass die Entwicklung des Internets eine große Entwicklung bewirkt hat, sondern dass es die Politik ist, die eine größere Auswirkung hatte usw., worauf später noch eingegangen wird.) Dies ist erst der Anfang, und es ist absehbar, dass das Internet in Zukunft mehr als nur die scheinbar unbedeutenden und unwichtigen Probleme lösen wird, die wir jetzt schon sehen. Vielmehr wird sie unsere Gesellschaft auf tiefgreifendere Weise verändern. Wenn es uns beispielsweise gelingt, die strukturierten Gesetze des Cyberspace zu verstehen, können wir einen neuen demokratischen Überwachungsmechanismus verwirklichen, wie oben im Zusammenhang mit der demokratischen Überwachung sozialer Plattformen erwähnt. Dann können die Probleme der Bürokratie, des Formalismus, des Hedonismus, der Extravaganz usw. im Rahmen des Mechanismus der demokratischen Kontrolle gelöst werden. Die Probleme der unausgewogenen Bildung und der Talentauswahl zum Beispiel können tatsächlich über den Cyberspace gelöst werden. Natürlich haben wir noch einen langen Weg vor uns, bis wir unsere Vision verwirklichen können. Wir haben noch nicht einmal die Beziehung zwischen Realität und Cyberspace verstanden, geschweige denn, dass wir sie beherrschen und regulieren könnten. Wir haben sozusagen gerade erst die ersten Schritte gemacht, und es fehlt noch ein bisschen. Ich glaube, dass die Zukunft des Cyberspace in dem Land, in dem ich lebe, genauso heiß diskutiert wird wie von den amerikanischen Finanzleuten im 20. Die Vereinigten Staaten haben von der Entwicklung des Finanzwesens profitiert. (Sie werden in Kapitel 1 sehen, warum ich dies als Metapher für die Entwicklung des Cyberspace

verwendet habe.) Und die Entwicklung des Landes, in dem ich lebe, wird von der Entwicklung des Cyberspace profitieren. Oder genauer gesagt, dank eines Verständnisses des Cyberspace, dank eines zutiefst einfühlsamen Verständnisses des Verhältnisses zwischen dem Realen und dem Virtuellen: die Freiheit, die der Cyberspace bietet, ohne seine Erdverbundenheit zu verlieren.

Die Entstehung meines Buches ergab sich aus meiner Praxis im Cyberspace und den Kunstwerken, die ich präsentieren wollte. Der heutige Cyberspace befindet sich noch in einem recht chaotischen Stadium. Die Menschen sind nicht in der Lage, zwischen dem Realen und dem Virtuellen zu unterscheiden, was zu einer Entkopplung zwischen dem Selbst im Cyberspace und dem realen Selbst führt. Dies ist eine Diskussion über das Thema Praxis. Dieser Bruch zwischen dem Realen und dem Virtuellen führt zu einer Möglichkeit, im Cyberspace endlos zurückgehen zu können. Denn dieser Raum ist selbst ein virtueller strukturierter Raum. Es gibt keine körperliche Realität. Und weil es sich um einen vollständig strukturierten Gedankenraum handelt, in dem nur das "Ich" des Denkens existiert, ergibt sich als natürliche Konsequenz, dass das "Ich" in einem beliebigen Raum existieren kann. Raum. Dies führt zur Entstehung von zwei Haltungen.

Ein Teil der Bevölkerung nutzt dies aus, um mit einer bestimmten Ideologie den Cyberspace zu beherrschen. Sie können die strukturierte Operation nutzen, um sich im Cyberspace zu versammeln, um den Nervenkitzel der Macht zu genießen, den sie in der Realität nicht haben. Darüber hinaus werden sie zwangsläufig zu einem blinden Selbstvertrauen führen, das auf die Verwirrung der virtuellen Realität zurückzuführen ist: ein Versuch, die Macht des Cyberspace zu nutzen, um für die Macht der Realität zu kämpfen. In dieser Hinsicht waren die Menschen in der Vergangenheit nicht in der Lage, dies zu tun. Wenn nun aber alle Menschen als Cyber-Individuen existieren würden. Dies wird möglich. Denn wenn jeder nicht mehr zwischen dem Realen und dem Virtuellen unterscheiden kann, ist seine Macht in der virtuellen Welt nun auch die Macht in der realen Welt. Damit gehen sie in der Freiheit des Cyberspace zu weit. Und das Ende dieses Exzesses ist die Zentralisierung der Macht in seiner Person. Es ist die Arroganz des Gefangenseins in der eigenen Ideologie, der Selbsttäuschung. Die Kritik an ihnen ist jedoch nicht gerechtfertigt, denn immer mehr Menschen in der Gesellschaft, insbesondere in dem Land, in dem ich jetzt lebe, können nicht zwischen dem Virtuellen und dem Realen unterscheiden. Das bedeutet, dass die Grenze zwischen dem Realen und dem Virtuellen verschwimmt und ihre "Praxis" im Internet von denjenigen als real angesehen wird, die nicht zwischen den beiden unterscheiden können.

Diese Unfähigkeit zur Kritik manifestiert sich auch auf einer anderen Ebene, nämlich dem unendlichen Raum für theoretische Strukturierungen, den sie im Cyberspace haben können. Er kann immer einen Platz für sein Cyber-Ego finden und

seine eigene Position verbergen. Am typischsten ist die Manipulation eines Diskurses. Er baut sein eigenes Reich innerhalb eines vollständigen theoretischen Systems auf. Und an der Oberfläche kann er jede Ideologie anbringen, die die Öffentlichkeit sehen will. Wenn sie zum Beispiel die Rechten ins Spiel bringen wollen, sagen sie, was die Rechten sagen, und wenn sie die Linken ins Spiel bringen wollen, sagen sie, was die Linken gerne hören. Und der entscheidende Schritt besteht darin, sie in einer vollständigen Logik, der Dialektik, zu einem eigenen metaphysischen System zusammenzufügen. Das ist der Vorteil, den der Cyberspace bieten kann. Da es in diesem Raum kein physisches Ich gibt, kann niemand andere in diesem Raum wirklich mit einer Wahrheit von Angesicht zu Angesicht konfrontieren. Die Menschen im Cyberspace sehen die Menschen immer zuerst mit ihrem Verstand, und das führt unweigerlich dazu, dass sie in das "Spinnennetz" fallen, das diese Menschen aufgebaut haben. Sie fallen ihrer Beute zum Opfer. Sobald jemand seine Ich-Position preisgibt, kann er nach Belieben fliehen und einen neuen Ich-Raum im Cyberspace aufbauen. Und nur wenige Menschen können sie tatsächlich so weit treiben, denn es ist schwer genug, dem von ihm konstruierten metaphysischen Diskurs einen Sinn zu geben. Geschweige denn, sie zu entlarven. Diese Art von Person sagt oft eine Menge widersprüchlicher Dinge für das aufmerksame Auge. Aber auch hier gilt, dass seine Anhänger alle seine theoretischen Konstruktionen dieser Widersprüche innerhalb der Logik der Metaphysik glauben. Wenn Sie gegen einen seiner Punkte Einspruch erheben, kann er immer mit der gegenteiligen Ansicht kontern. Im Cyberspace kann jeder unbesiegbar sein. Der Schlüssel zum Sieg oder zur Niederlage liegt darin, wer die meisten Diskutanten und ideologischen Unterstützer im Cyberspace hat. Doch die Gewinner im Cyberspace sind in Wirklichkeit die Außenseiter in der realen Welt. Die wahren Gewinner haben die Grenzen des Cyberspace längst überschritten und bewegen sich frei zwischen Realität und Internet. Sowohl aus der Sicht der Realität als auch des Cyberspace sind die wahren Gewinner des Cyberspace diejenigen, die in der Lage sind, etwas im Cyberspace zu verwirklichen und damit aus ihm auszubrechen. Aber das ist etwas, das echte Übung erfordert. Das Cyber-Individuum erlangt jedoch oft Macht im Cyberspace durch seine eigene falsche "Praxis" inmitten seines Narzissmus. Das macht ihn noch arroganter und zentralistischer. Es wird noch unbesiegbare. Nehmen wir an, es gibt ein Cyber-Individuum, das sich um jeden im Cyberspace kümmern kann, das sich um Arbeiter kümmern kann, das sich um die Unterschicht kümmern kann. Aber dann spricht er einfach im Cyberspace für sie. Aber er spricht nur im Cyberspace für sie, und in der Realität kümmert er sich nicht wirklich um das Volk und die Arbeitnehmer. Cybermenschen sind nicht in der Lage, zwischen dem Virtuellen und dem Realen zu unterscheiden, was unweigerlich dazu führt, dass sie virtuelle Worte und virtuelle Macht auch auf das Reale anwenden. Sie werden eine Art "praktisches" Verhalten an den Tag legen und ein ideologisches

Paket schnüren. Zum Beispiel die Beratung von Arbeitnehmern und andere Arbeiten dieser Art. Ihr Grundanliegen ist jedoch, dass sie in der Realität Macht gewinnen müssen, und das bedeutet, dass sie zwangsläufig in den Wettbewerb um Geld und Macht geraten. Sie sind nicht bereit, sich auf die Alltäglichkeiten eines Lebens in Frieden mit den Menschen einzulassen. Sie sind auch nicht bereit, gewöhnlich zu sein. Und in ihrem Inneren glauben sie, dass Sterbliche Versager sind. Sie glauben, dass die Sterblichen Kinder sind, die aufgeklärt werden müssen. Dies führt in der Realität zu einer zunehmenden Diskrepanz zwischen ihrem Verhalten und ihrer Ideologie. Einerseits werden die Menschen weiterhin verführt und getäuscht, indem der Öffentlichkeit vorgegaukelt wird, sie sprächen für das Volk und für die Menschen am unteren Ende der Gesellschaft. Dabei verdient er mit diesen Menschen Geld und gewinnt die Macht und das Vertrauen derer, die ihm am meisten vertrauen. Um ihren Wunsch zu befriedigen, ihre Macht aus der virtuellen Welt in die reale Welt zu übertragen. Ihre größte Schwäche liegt jedoch gerade in der realen Welt. Denn in dieser Welt gibt es für sie keinen Weg zurück. Sie haben einen physischen Körper. Sie haben Angst, dass dieser physische Körper beschädigt wird oder dass er sogar entdeckt wird. Sie haben Angst vor Gefühlen und davor, Beziehungen zu Menschen zu haben. Dies ist der Grund, warum soziale Phobien vor allem bei Cyber-Personen auftreten (nicht, dass alle sozialen Phobien durch den Cyberspace verursacht werden, sie sind nur bei Cyber-Personen konzentriert). Sie haben Angst, dass die andere Person ihre wahren Gefühle in einer Beziehung verstehen wird, sie sind unfähig, sich ihren wahren Gefühlen zu stellen, sie sind emotional schwach. Sie haben große Angst, dass die andere Person ihre Gefühle erkennt und ihren hohen Status verliert. Denn wahre Gefühle müssen aus wahrer Gleichheit, Toleranz und Zärtlichkeit entstehen. Sie können dies nicht tun.

Dazu haben sie natürlich ihre eigenen Möglichkeiten, damit umzugehen. Zunächst würden sie damit beginnen, alle körperlichen und verkörperten Wahrnehmungen auf eine niedrigere Ebene in ihrem Diskurs zu reduzieren, so dass die Struktur wegvermittelt werden kann und die menschlichen Emotionen und der physische Körper suspendiert werden. Dadurch kann die Verkörperung nur in eine Art Ego-Vakuum des Denkens eintreten. Dies ist im Cyberspace sehr einfach zu erreichen. Denn der Cyberspace selbst kann sich nur in Form von Denkstrukturen bewegen. Der Cyberspace selbst ist die strukturelle Form der Externalisierung des Denkens. Zweitens versuchen sie, sich innerhalb des von ihnen gesponnenen "Netzes" zu halten und so zu verhindern, dass sie ihre wahre Identität preisgeben. Ich habe sogar gehört, dass Cyber-Personen, die sich selbst als Marxisten bezeichnen, Menschen sagen, dass sie Angst davor haben, sie offline zu treffen, dass sie sie als eine Gefahr für sich selbst ansehen, weil sie glauben, dass sie in der Realität verletzt werden könnten. Aber wie kann ein Mensch, der sich wirklich um den Boden

kümmert, ein Marxist, Angst davor haben, sich der realen Welt zu stellen? Genau das ist das beste Exposé ihres Diskurses. Eine Kritik am Cyber-Individuum können wir im Cyberspace nicht üben. Denn dies ist die größte Besonderheit des Cyberspace - der Bereich, in dem das Denken ständig strukturiert werden kann.

Die zweite Art von Cyberspace-Subjekten hingegen sammelt keine eigene Macht, oder besser gesagt, sie sammelt nicht mehr Macht als sie hat, sie genießt nur die "Freiheit", die der Cyberspace mit sich bringt. Sie glauben, dass die "Freiheit" des Cyberspace selten ist und dass sie eine perfekte Utopie darstellt, die in der realen Welt nicht erreicht werden kann. Aufgrund der Nachdenklichkeit des Cyberspace müssen sie jedoch eine Wahl treffen: Entweder ist dieser Raum ewig frei von jeglichen Emotionen und nur durch Gedanken strukturiert, oder sie müssen körperliches Verlangen empfinden, um die Freiheit in diesem Raum zu genießen, und müssen daher Emotionen einsetzen. Dann werden sie zwangsläufig Widersprüche produzieren, die sie in diesem Raum nicht tragen können. Und unterliegen damit der Ethik der realen Welt. Da Emotionen notwendigerweise außerhalb des Cyberspace liegen, können sie nur im Angesicht, in der Berührung, des Fleisches entstehen. Dies führt dazu, dass sie sich dieser Entscheidung auf ewig stellen müssen. Wenn sie den freien Nervenkitzel des Cyberspace genießen, führt ihr Bedürfnis nach Emotionen unweigerlich zu körperlicher Sinnlichkeit, woraufhin sich der Cyberspace auflöst und die reale Ethik in Wallung gerät. Wenn sie keine Emotionen haben, können sie sich auch nicht an den Freuden des Fleisches erfreuen. Das Vergnügen des Denkens, d.h. die Macht des Diskurses, kann vielmehr nur durch das Denken genossen werden. Dies führt zu einer "Pathologie" zwischen Denken und Körper - einem ständigen Wechsel zwischen Emotion und verbaler Gewalt. Während sie ein Cyberspace-Objekt anheben, das es in Wirklichkeit gar nicht gibt, drücken sie ihre körperliche Freude verbal aus. Auf diese Weise befinden sie sich in einem Schwebezustand zwischen körperlicher Empfindung und der Gewalt des Denkens und des Diskurses. Wenn beides zusammenkommt, nehmen sie eine bizarre Form an: Die "Gefühle" der sprachlichen Gewalt werden ausgesprochen, aber gleichzeitig tragen sie die freie Transformation der symbolischen Ordnung in sich, die der Cyberspace unweigerlich mit sich bringt - die schwarze Sprache (Coterie-Diskurs). Sie benutzen diese Ersetzung von Symbolen, um ihre "Gefühle" zu verbergen, und sie benutzen die Ersetzung von Symbolen, um ihre "verbale Gewalt" zu verbergen. Sie glauben, frei zu sein, aber sie verstecken sich ständig vor der wirklichen Realität, der sie nie begegnet sind. Ihre Freiheit beruht auf der Selbstbefreiung. Es ist der Cyberspace, der ihnen diese Freiheit gibt, für immer zu entkommen. In diesem Raum können sie alle ethischen Beziehungen, die realen sozialen Beziehungen, die Zivilisation und die Ideologie aufgeben, und sie schämen sich nicht dafür. Sie sind so tief im Cyberspace, dass sie zu weit gegangen sind. So sehr, dass sie diesen Cyberspace vor dem Zerfall

schützen müssen. Um sicherzustellen, dass die Paradoxien des Cyberspace niemals vorhanden sind. Wegen der Freiheit wollen sie Zuneigung, aber sie vermeiden sie, um den Cyberspace zu schützen. Sie wollen verbale Gewalt, sind aber nicht in der Lage, sich ihrem gewalttätigen Selbst zu stellen, um den Cyberspace zu schützen. Daher können sie das Ganze nur mit alternativen Symbolen überdecken.

Sie sind alle zu tief im Cyberspace. Ganz zu schweigen davon, dass man die Beziehung zwischen Cyberspace und Realität nicht versteht. Das habe ich bei meinen Kontakten mit ihnen gespürt, und das ist einer der Ursprünge.

Es gibt natürlich noch einen anderen Grund: Ich habe den größten Teil der Ausführungen zu Das Zeugnis der Absurdität abgeschlossen. Vielleicht gibt es auch jetzt noch einige Leute, die das Buch nicht verstehen. Aber zumindest habe ich die Arbeit getan, um metaphysische Missverständnisse zu vermeiden. Nachdem ich den Weg zurück zur Quelle vollendet habe, kann ich nun meinen Geist zur Ruhe bringen und mich mit dem Problem der Konstruktion von Illusionen (Realität) durch den menschlichen Geist unter der Macht der Sorge befassen. Solange es "The Desolation of Vision" gibt, kann diese Spannung aufrechterhalten werden, und jemand wird in der Lage sein, diese Macht auszuüben, um das Missverständnis des Buches aufrechtzuerhalten. Ich möchte denjenigen, die Arachnos verstehen konnten, meinen Dank aussprechen. Und darüber bin ich zutiefst erfreut.

Abgesehen vom emotionalen Ursprung des Buches ist der andere Ursprung des Buches akademisch. Das ist meine Erfahrung mit Wirtschaft und Finanzen. Dies sind die drei Dimensionen der Weltbeziehungen, die ich erörtern möchte: der reale Raum (die Welt), der wirtschaftliche Raum und der Cyberspace. Der Einfachheit halber werde ich sie als das erste illusionäre System (Raum), das zweite System (Raum) und das dritte System (Raum) bezeichnen. Auf ihre Beziehung zueinander werde ich in Kapitel 1 eingehen.

Katalog

Präambel.....	1
Kapitel 1 Einleitung.....	1
1.1 Realität, Wirtschaft und Cyberspace	1
1.2 Die Beziehung zwischen Realität, Wirtschaft und Cyberspace	12
1.2.1 Objecta, Geld und Begehren	15
1.2.2 Gesellschaft, Märkte und der cyber-symbolische Raum	21
1.2.3 Ideen, Rentenmärkte, symbolische Ideologien	25
1.2.4 Politiken, Banken und Cyber-Subjekte	33
1.2.5 Vertriebssysteme, Aktienmärkte und Symbolzuweisung	38
1.2.6 Anlage: [Makro-Kybernetik] Über die Gerechtigkeit der Kybernetik.....	47
Kapitel 2 Der Hauptteil des Cyber	59
2.1 Der Hauptteil von Cyber	59
2.1.1 Halb-cyberne "Personen" oder Subjekte.....	69
2.1.2 Cyber-Personen	72
2.1.3 Selbstvermittelte Cybersubjekte	75
2.1.4 Der Cyber Circle	78
2.1.5 Plattform-Cybergremien	80
2.1.6 Nicht kyberisierte Kunstwerke im Cyberspace und ihr Gegenpol	86
2.2 Beziehungen zwischen Cybersubjekten.....	98
2.2.1 Bi-direktionale Cyborgs, die von Cyborgs individualisiert werden.....	102
2.2.2 Cyborgs des autobiographischen Subjekts in zwei Richtungen	117
2.2.3 Besondere kybernetische Ausrichtung des Cyberkreises	123
2.2.4 Richtungen der Cyberisierung für Cyberplattformen in beide Richtungen.....	129
Kapitel 3 Blockchain und Cyber Finance	140
3.1 Zwei Formen der Cyberisierung	140
3.2 Virtuelle Währungen und Blockchain im Cyberspatialismus	148
3.2.1 Cyberspatiale Perspektiven auf Bitcoin und Ethernet-Blöcke und - Ketten	151
3.2.2 Robustheitsanalyse für das Eindringen in das Bitcoin-Ethernet-System	159
3.2.3 Bitcoin-Ether-Ideologien im Raum	163
3.2.4 Cybernation und räumliche Struktur der Cyber-Finanzierung	169
3.3 Die Blockchain als künstlerische "Installation"	175
Kapitel 4 Der Plan zur Auffüllung des Cyberspace.....	错误!未定义书签。
4.1 Komponenten der Handelskette	错误!未定义书签。

4.1.1 Handelskettenblöcke	错误!未定义书签。
4.1.2 Bergbau.....	错误!未定义书签。
4.1.3 Token-Systeme auf Transaktionsketten (Relevanz nach Befüllung).....	错误!未定义书签。
4.2 Der räumliche Baumabschnitt.....	错误!未定义书签。
4.2.1 Hierarchische Montagewerkstatt mit räumlichen Bäumen	错误!未定义书签。
4.2.2 Workshop-Abschluss und Audit-Anreize	错误!未定义书签。
4.2.3 Blöcke und Struktur der räumlichen Bäume	错误!未定义书签。
4.2.4 Rechnungsprüfung.....	错误!未定义书签。
4.2.5 Allgemeine Kontokunden und Datenschutzfragen.....	错误!未定义书签。
4.3 Verbindung von Realität und Cyberspace	错误!未定义书签。
4.3.1 Konten anzapfen.....	错误!未定义书签。
4.3.2 Sonstige Konten	错误!未定义书签。
4.3.3 Optimierungsmöglichkeiten (Entwurf).....	错误!未定义书签。
Kapitel 5 Das neue Zeitalter des Sozialismus als Hoffnung und Nahrung.....	错误!未定义书签。
5.1 Die Matrix.....	错误!未定义书签。
5.2 Die drei Themen des ländlichen Raums im neuen Zeitalter des Sozialismus	错误!未定义书签。
5.2.1 Die Geschichte der Entwicklung des Dorfes und die historische Aufgabe von Cyber Place	错误!未定义书签。
5.2.2 Landwirtschaftliche Fragen in der neuen sozialistischen Ära.....	错误!未定义书签。
5.2.3 Bildung und bäuerliche Fragen in der neuen sozialistischen Ära.....	错误!未定义书签。
5.2.4 Fragen des ländlichen Raums in der neuen sozialistischen Ära.....	错误!未定义书签。
5.2.5 [Beilage] Einige Kernpunkte zu den drei Themen des ländlichen Raums in der neuen Ära des Sozialismus	错误!未定义书签。
5.3 Der Cyberspace als Hoffnung und Nährboden für eine neue sozialistische Ära	错误!未定义书签。
5.3.1 Das Online-Verhalten der Menschen nach der Befüllung mit Cybercoins	错误!未定义书签。
5.3.2 Das Pantheon.....	错误!未定义书签。

Kapitel 1 Einleitung

1.1 Realität, Wirtschaft und Cyberspace

Cybe ist die Transliteration von cyber, vom griechischen Wort Kyber, das ursprünglich Steuermann bedeutete. Es bedeutet, dass der Steuermann die Kontrolle über die Richtung hat, in die das Schiff fährt, und hat daher die Bedeutung von Meister, Kontrolleur oder Führer und Herrscher. Der Begriff Cyber wird im Kontext der Ära der Erfindung virtueller Technologien wie dem Internet und im Kontext des natürlichen Verständnisses des Menschen verwendet, um das Konzept einer virtuellen Struktur zu bezeichnen, die der Kontrolle des Menschen unterliegt. Sie unterscheidet auch den Unterschied zwischen der virtuellen Herrschaft über Menschen und der Herrschaft der Herrschenden in der realen Politik. Dieser Begriff wird in der Wahrnehmung des Menschen selbst erzeugt. Sie ist das Ergebnis der Verbindung der Struktur des Denkens mit der Struktur der realen Welt. Deshalb müssen wir uns zunächst mit der Beziehung zwischen Cyber und Realität befassen.

Realistischer Raum

In gewissem Sinne ist die reale Welt auch eine Art "Cyberspace". Denn die menschliche Gesellschaft ist das Ergebnis der Externalisierung des menschlichen Geistes. Die humanisierte Welt ist die erste Erscheinungsform des Cyberspace. Es ist für Menschen unmöglich, eine entmenslichte Welt außerhalb ihrer eigenen Perspektive zu sehen. Oder genauer gesagt, die entmenslichte Welt ist unaussprechlich und kann nicht diskutiert oder verstanden werden. Unter dieser Prämisse wird die vermenschlichte Welt zu dem, was wir als "reale Welt" bezeichnen, und die von der "realen Welt" konstruierten sozialen Beziehungen werden als "realer Raum" bezeichnet. ". Die vom menschlichen Geist vermittelte Realität ist in den Augen der entmenslichten Natur in Wirklichkeit eine Illusion. Der Schöpfer dieser Illusion ist niemand anderes als der Mensch selbst. Oder, um noch tiefer zu gehen, es ist der menschliche Geist. Daher kann ich solche organischen Strukturen wie die menschliche Gesellschaft und Kultur als die erste Illusion bezeichnen.

Es gibt viele Ansatzpunkte für das Studium des ersten Illusionssystems. Die Soziologie, die Kulturwissenschaften und die Anthropologie gehören zu den Disziplinen, die diese strukturelle Beziehung vertieft haben, um dieses System der Illusionen zu untersuchen. Diese Disziplinen gehen jedoch nicht weit genug, um die

erste Illusion zu beschreiben. Es ist ein für den Menschen leichter zu erfassendes System der Externalisierung des Denkens - die Sprache -, das es ermöglicht, die erste Illusion zu enthüllen.

Hier ist eine Unterscheidung zu treffen: Einerseits existieren Gesellschaft und Kultur, die selbst Menschen sind und nicht als Objekte des Denkens untersucht werden, als erste Illusionen. Andererseits werden Gesellschaft und Kultur, wenn sie Gegenstand einer Studie sind, von der offenen Welt des Lebens, wie es ist, getrennt. Sie wird also wieder durch das Denken vermittelt. Diese Vermittlung ist das Ergebnis des Denkens über sich selbst in einer bestimmten Weise. Nach einem langen Prozess des Nachdenkens und Studierens über Gesellschaft und Kultur wurde schließlich eine "entspanntere und effektivere" Methode zum Studium der menschlichen Kultur entdeckt. Das ist Linguistik. Dies ist auch der Ursprung der linguistischen Wende in der philosophischen Reflexion. Ein soziales und kulturelles Leben ohne Objektcharakter ist die erste Illusion, weil es der entmenslichten Offenheit der Natur nahe kommt. Sie ist daher ebenso wenig durch Theorie und Denken zu erfassen wie die Natur. Dieses Begreifen wird erst nach der Struktur des Denkens nach dem visuellen Zentrismus, durch das Denken in der Entwicklung der Philosophie möglich. Und wenn diese Perspektive, die als Gegenstand genommen wird, geboren wird, dämmert es den Menschen, dass der Mensch selbst bereits eine Projektion dieser komplexen Struktur, des Systems der Sprache und der Struktur der Sprache hat. Infolgedessen wandten sich die Philosophen dem Studium der Sprache zu und ersetzten damit das Studium des Denkens, aber auch das Studium der Kultur und der Gesellschaft. Das heißt, um ein tiefes Verständnis zu erlangen, mussten die Menschen über die erste Illusion hinaus ein weiteres System von Illusionen schaffen, nämlich das Studium ihrer Theorien. Diese theoretischen, sprachlichen Verständnisse sind lediglich weitere konstruktive Handlungen, die die Menschen vornehmen, um ihr Denken an die Wahrnehmung der Welt anzupassen. Die Diskussion darüber ist das, worum es in der Philosophie geht, und wir können widerstrebend sagen, dass die Festlegung von Perspektiven, die zu Objekten werden können, wie Sprache, Theorien usw., ein weiterer "Cyberspace" ist, den ich daher widerstrebend eine linguistische Phantasmagorie oder einen linguistischen (Cyber-)Space nennen würde. Und da die Sprache oft die Struktur des Denkens anzeigt, und diese Struktur des Denkens die Struktur eines theoretischen Systems ist, kann dieses phantasmatische System auch als theoretischer (Cyber-)Raum bezeichnet werden. Zusammen bilden sie das Illusionssystem von Sprache und Theorie.

Was die Illusion der Sprache betrifft, so kam sie in den Anfängen jeder Zivilisation der ersten Illusion sehr nahe, und zwar in dem Maße, in dem sie eine entmenslichte natürliche Realität enthielt. Aber mit der Verfeinerung und

Etablierung des Systems entwickelt sich die Zivilisation, so dass sich dieses System der Illusionen mehr und mehr von dem unpersönlichen, nicht fassbaren Teil löst. Die Entwicklung der Zivilisation, wie wir sie sehen, ist genau der Prozess der Verkomplizierung und Vervollständigung des Systems der Illusionen. Auch die Gesellschaft und die Kultur werden durch die Strukturierung des Denkens weiter beeinflusst. Es wird zu einer Art geführtem Entwicklungsprozess. Es ist die Illusion des Denkens, die die Menschheit dazu bringt, Zivilisationen zu errichten und zu entwickeln. Das heißt, dass die Zivilisation und die Geschichte der Entwicklung nicht die Form ist, die Zivilisation und Geschichte notwendigerweise mit sich bringen. Aber es muss ein Teil der Zivilisation sein. Die Zivilisation soll entwickelt und geführt werden, sie soll begrenzt werden, sie soll aufgebaut werden, sie soll weitere Illusionssysteme hervorbringen, um sich zu vervollständigen. Was zur Zivilisation als organischem Subjekt führt, ist gerade der unvermeidliche Prozess der Strukturierung des menschlichen Denkens. In diesem Prozess werden Forschung und Erkundung als *sinnvoll* erachtet, um sie zu konstruieren. Seit Generationen bemühen sich Philosophen, Soziologen, Politiker, Wissenschaftler und Ökonomen um die Entwicklung und den Fortbestand der Zivilisation. Und in diesem Bemühen wurde die Illusion der Zivilisation noch weiter verkompliziert, noch weiter, geboren aus tieferen, komplexeren sozialen Beziehungen. Diese Beziehungen vermitteln alle Realitäten der menschlichen Gesellschaft, also auch die sozialen Beziehungen. Sie werden zu einem perfekten System über den sozialen Beziehungen – einem Wirtschaftsraum.

Wirtschaftsraum

Der wirtschaftliche (Cyber-)Raum ist ein Raum der Externalisierung des Denkens, der auf dem menschlichen Verständnis der Gesellschaft aufbaut. Er kann immer noch als "Cyberspace" bezeichnet werden. Der Wirtschaftsraum ist viel später entstanden als der Realraum und das Sprachsystem. Erst als der reale Raum und der menschliche Geist ein gewisses Maß an Struktur erreicht hatten, entwickelte der Wirtschaftsraum allmählich seinen systemischen Charakter. Die Geschichte der Wirtschaft ist die Geschichte der Konstruktion einer Reihe von vermittelten Illusionen. Wir sollten die Untersuchung dieses Musters der illusionären Konstruktion nicht aufgeben, denn die gesamte Wirtschaftsgeschichte ist von Natur aus so strukturiert, wie die Sprache von Natur aus topologisch strukturiert ist. Die Wirtschaftsgeschichte hat jedoch eine Verbindung zur Sprache, die über diese hinausgeht. Das heißt, sie ist in erster Linie eine Strukturierung sozialer Beziehungen, die durch menschliche Arbeit entsteht. Das ist etwas anderes als Sprache. Die Sprache gab es schon bei der Entstehung der

menschlichen Zivilisation (oder vielmehr war es die Sprache, die sie zivilisiert hat). Sie hat eine ursprünglichere Verbindung zur Natur. Die illusionäre Konstruktion des Wirtschaftsraums ist jedoch das erste topologische Raumprodukt, das der Mensch auf der Grundlage der Externalisierung des Denkens selbst aus dem Nichts geschaffen hat, das für das soziale Leben so relevant und so weit von seinen Ursprüngen entfernt ist. Der Wirtschaftsraum ist die erste Gruppe von "Cyberräumen", die auf dem "Cyberspace" aufbaut und unserer realen Welt so nahe kommt. Aufgrund dieses paradoxen Charakters offenbart der Wirtschaftsraum einerseits die Beziehung zwischen dem realen Leben und der Natur, andererseits aber auch eine Beziehung, die deutlicher auf die Topologie der Natur bezogen werden kann. Das heißt, die Sprache ist so sehr in der Struktur des Denkens gefangen, dass wir aus ihr keine Unterscheidung von der Realität und der Natur ableiten können, und es ist leicht, in die Falle der Sprache zu tappen - die ausgeklügelte Strukturierung der Metaphysik. Dies erschwert der Sprachphilosophie den Zugang zu ihrer wahren topologischen Funktionsweise im Sinne generativer Gesetze. Der Wirtschaftsraum hingegen ermöglicht es uns, deutlicher zu sehen, wie diese Struktur entsteht, gerade weil sie aus dem Nichts konstruiert ist. An dieser Stelle weist Marx auf den paradoxen Charakter des Wirtschaftsraums hin. Einerseits offenbart der Wirtschaftsraum die "materielle" Natur der Strukturierung vergangener, historischer Vermittlung.

(Andererseits erlaubt es uns, innerhalb dieser strukturierten Verfassung zukünftige Prozesse der tieferen menschlichen Strukturierung der realen Welt zu antizipieren. Aus dem Strukturierungsprozess der Wirtschaft lassen sich noch komplexere Prozesse der Illusionskonstruktion ableiten. Darum geht es beim Cyberspatialismus wirklich. Marx beginnt mit dem Hinweis auf die strukturelle Notwendigkeit des historischen Faktors in der politischen Ökonomie. Sie weist auch darauf hin, dass der Wirtschaftsraum die sozialen Beziehungen der Menschen vermittelt. So gibt Marx die Untersuchung der ersten Phantasmagorie (d.h. die Konstruktion einer Sprachtheorie) auf und weist direkt darauf hin, dass der Kern der Sache in der Frage des Verhältnisses von politischer Ökonomie und Mensch liegt, auch wenn die Antwort nur in der Untersuchung der zweiten Phantasmagorie liegt. Das Kapital spricht hier von der topologischen Struktur des gesamten Systems der zweiten Illusion. Es ist der früheste Cyberspatialismus. In den frühen Texten von Marx geht es dagegen um die Frage nach dem Verhältnis zwischen der ersten und der zweiten Illusion. Am repräsentativsten ist dies in den Ökonomischen Manuskripten von 1844 zu sehen. Deshalb müssen wir die Arbeit von Marx fortsetzen. Die Untersuchung des Systems der zweiten Illusion dient dazu, die innere Funktionsweise des Cyberspace zu verstehen. Genau darum geht es beim Cyberspatialismus. Dieser Inhalt ist nicht objektiviert. Es geht um das Erfassen der topologischen Struktur inmitten des realen

Lebens. In diesem Sinne können wir die Zukunft der Kybernetik vorhersehen, die eine auf der mathematischen Topologie basierende Kybertopologie hervorbringt. Dies ist eine weitere Forschungsrichtung im Cyberspace, die sich an der mathematischen Theorie orientiert. Die Mathematik wird eingesetzt, um ein vollständiges strukturiertes Verständnis des Cyberspace zu erreichen. Die Kybernetik im Allgemeinen ist dagegen die geistes- und sozialwissenschaftliche Untersuchung des Cyberspace, die sich aus den Disziplinen Wirtschaft, Internetbeziehungen, Internetmanagement, Computertechnologie usw. zusammensetzt. Es handelt sich um eine Untersuchung, die den Cyberspace als Ganzes in der *Kontingenz des gesamten Phantomsystems* (einschließlich der realen Welt) begreift. Mehr noch, ihr Untersuchungsgegenstand liegt in der Zusammenfassung und Vorhersage der Gesetze des Wandels und der Entwicklung eines tieferen Cyberspace in der Zukunft, sogar geboren aus der schwärmerischen Hoffnung einer zukünftigen Utopie. In der Hoffnung auf eine körperliche Erfahrung erwirbt man die körperliche Praktikabilität, um mit den Beziehungen zwischen Cyberspace, Realität, Erde, Emotion und Kunst usw. umzugehen. Der Cyberspatialismus ist eine solche Disziplin. Die Kybernetik ist im weitesten Sinne die Disziplin, die die Möglichkeiten innerhalb einer willkürlichen Phantomstruktur auslotet, ein Ereignis, das die topologische Struktur durchdringen kann, um ein Verständnis für die Gesamtheit des Cyberspace und die Beziehungen zwischen ihnen zu gewinnen. Es geht also vor allem um die *Erforschung der Geschichte des Cyberspace*. Er ist da als Wissen und Archäologie. Im Bereich der Philosophie wurde diese Arbeit teilweise bereits von Foucault geleistet. Jetzt müssen wir vielleicht eine tiefere archäologische Ausgrabung des Cyberspace des Wirtschaftsraums vornehmen. Und darüber hinaus sollten wir mehr aus dem Wirtschaftsraum herausholen. So könnte sich der Cyberspace entwickeln. Und die Diskussion über das Verhalten von Menschen, die die Gesetze des Cyberspace beherrschen. Im wirtschaftlichen Bereich erfolgt die weitere Entwicklung des Cyberspace durch die Finanzierung. Das Finanzwesen ist die systemische Disziplin, die eine weitere Reihe von Cyber-Illusionen im Wirtschaftsraum schafft, die den Prozess steuern. Durch die Anpassung des Geldes ergreift der Wirtschaftsraum das Jenseits des realen Raums. Genau aus diesem Grund können wir die zweite Illusion in einen Wirtschaftsraum und einen Finanzraum unterteilen. (Wir werden die Unterscheidung zwischen ihnen in Kapitel 3, Abschnitt 1, erörtern). Der eigentliche Titel des Finanzwesens besteht jedoch darin, die Stabilität und Entwicklung des Wirtschaftsraums zu kontrollieren. Dies ermöglicht es dem Finanzwesen wiederum, die reale Welt, die durch das Denken parasitiert wird, durch das Funktionieren dieses Cyberspace zu begreifen. Es ist dieses Verständnis, das es dem Finanzwesen ermöglicht, die gesamte soziale Struktur, die sozialen Beziehungen, zu verändern.

Damit ist die Manipulation des gesamten Raums durch den Herrscher abgeschlossen. Für den Herrscher der Realität ist es möglich, die reale Welt zu erfassen, solange er den wirtschaftlichen Raum erfasst. Sie tun dies, weil das wirkliche Leben einfach zu schwer zu begreifen ist. Es gibt zu viele Ereignisse, die außer Kontrolle geraten sind, um sie zu erfassen. Und das will der Herrscher nicht zulassen. Die Entwicklung des Wirtschaftsraums hat ihm jedoch die Augen für die Möglichkeit der Manipulation der Realität geöffnet. Weil immer mehr Menschen am Wirtschaftsleben teilnehmen, wird die Gesellschaft zunehmend durch die Wirtschaft vermittelt. Der Herrscher kann die reale Welt in ihrer größeren Struktur erfassen, indem er einfach wirtschaftliche Indikatoren manipuliert. Dies macht es notwendig, einerseits die Wirtschaftsstruktur tiefer und komplexer zu gestalten und andererseits die Menschen stärker in das Wirtschaftsleben einzubeziehen. Auf diese Weise kann sie vom Herrscher besser erfasst werden. Das ist viel einfacher, als das reale Leben direkt zu kontrollieren. Mit dem Aufkommen des Finanzwesens ist diese Kontrolle noch besser möglich geworden. Durch die einfache Regulierung des Geldes durch die Banken und die Regulierung der Produktion und der Arbeit ist es möglich, den strukturellen Charakter der gesamten Zivilisation zu erfassen. Genau darum geht es im Finanzwesen. Der Marktteil der Finanzen ist die eigentliche Struktur des komplexen Gebildes des strukturierten Raums. Und es ist die Kontrolle der Finanzen, für die die Banken zuständig sind. Und die Zentralbank übt diese Kontrolle anstelle des Staates über die Banken aus. Solange dieser Wirtschaftsraum erfasst wird, wird die Realität auch nicht strukturell zusammenbrechen. Diese Finanzwissenschaft der Kontrolle ist eine Finanzwissenschaft, die die Illusion vertieft. Es handelt sich nicht um eine Finanzierung, die über den Cyberspace hinausgeht und zu den Gefühlen und der Erde zurückkehrt. Oder besser gesagt, das Finanzwesen kann nicht zu den Gefühlen und der Erde zurückkehren, weil es in seinem Denken zu sehr nach außen gerichtet ist. Er ist eine tiefere Kybernetik auf dem System der Illusionen. Es ist der Cyberspace der zweiten Illusion. Ich könnte sogar behaupten, dass die Finanzierung der Regulierung die eigentliche Geburtsstunde des Cyberspace ist. Der Cyberspace wurde nicht in dem Moment geboren, als das Internet erfunden wurde. Er wurde in dem Moment geboren, als die Finanzen entstanden. (Dies ist die Geburtsstunde des virtuellen Geldes und des Cyber-Finanzwesens, siehe Kapitel 3)

Wie ist ein Finanzwesen möglich, das zur Bodenständigkeit zurückkehrt? Oder ist eine Anpassung des Wirtschaftsraums möglich, die sich an der Rückkehr zum realen Leben orientiert? Ist es möglich, eine gewisse konstruktive Anpassung vorzunehmen, indem man den Menschen erlaubt, aus dem Cyberspace hervorzutreten, ohne sich völlig von ihm zu lösen und ohne der grundlegenden Entwicklung der Menschheit, der Zivilisation entgegenzuwirken? Wie ist es möglich,

die Wirtschaft so zu regulieren, dass die Menschen nicht zu sehr dem illusorischen Konsum und der Anbetung des Geldes frönen, ohne dass der Mangel an realen Gütern und der Rückschritt der Gesellschaft und der Zivilisation auf Kosten einer solchen Regulierung erfolgt? Das ist genau die Frage, die dieses Buch zu beantworten versucht. Es ist auch das Ziel der gesamten Kybernetik, untersucht zu werden. Das Finanzwesen, das allein im Bereich der Wirtschaft angesiedelt ist, kann diese Art der Regulierung nicht leisten. Wir müssen noch weiter gehen, zur realen Illusion, zum Cyberspace, um die Untersuchung der Regulierungsmöglichkeiten des gesamten Cyberspace zu vervollständigen. Dieser Cyberspace zwischen Finanzwesen und Internet und Cyber Finance ist vielleicht das, was Internet Finance wirklich ist. Das Internet und die Finanzwelt werden nicht zwangsweise zusammengebracht. In ihrem Denken sind sie von Natur aus eine dritte Ebene von Illusionssystemen. Und so werden sie unweigerlich kombiniert. Aus diesem Verständnis heraus entsteht der wahre Cyberspatialismus.

Cyber (Cyber) Space

Die obige Diskussion ermöglicht es uns, zwischen Cyberspace-Studien im weiteren Sinne und Cyberspace-Studien im engeren Sinne zu unterscheiden. Die umfassende Cyberspace-Wissenschaft bezieht sich auf die Untersuchung der Gesetze des Cyberspace als *Ganzes*. In der Wissenschaft nennen wir das Systemwissenschaft. Der Cyberspace im engeren Sinne hingegen ist die Untersuchung des Cyberspace (in diesem Fall auch im weiten Sinne des Cyberspace) ausschließlich mit humanistischen Methoden im Zusammenhang mit der menschlichen Erfahrung des Cyberspace. Wir unterscheiden dann zwischen dem Cyberspace im weiteren Sinne und dem Cyberspace im engeren Sinne. Der weite Cyberspace besteht aus Systemen von Illusionen, die nicht mit einer Zahl von eins, zwei oder drei versehen sind, sondern selbst Strukturen der Externalisierung von Gedanken sind. Die Nummerierung dient lediglich der Beschreibung (und ist in Wirklichkeit eine Art Cyberifizierung). Cyberspace im engeren Sinne bezieht sich nur auf das dritte Phantomsystem, den Cyberspace. In diesem Buch werde ich nicht deutlicher zwischen dem weiten und dem engen Sinn unterscheiden. Bitte beurteilen Sie selbst, ob ich mich auf den "Cyberspace" im weiteren oder engeren Sinne beziehe, je nach Kontext. Manchmal werde ich den Begriff "Internetraum" oder "Cyberraum" verwenden, um den engeren Sinn des Cyberraums zu betonen. Oder ich verwende die Begriffe "finanzieller Raum", "wirtschaftlicher Raum", "realer Raum", "sprachlicher Raum", "theoretischer Raum", um zwischen ihnen zu unterscheiden. "Theoretischer Raum" zur Unterscheidung der Bedeutung der einzelnen Cyberräume.

Cyber bedeutet Kontrolle. Aber es ist der menschliche Geist selbst, der die Menschen wirklich kontrolliert. Der Zweck von Cyberspace-Studien ist niemals, eine tiefere Reihe von Illusionen im Cyberspace aufzubauen, die den Cyberspace kontrollieren. Das Ziel der Cyberspace-Studien besteht vielmehr darin, die Menschen auf die reale Beziehung zwischen dem Realen und dem Virtuellen vorzubereiten. Das Ziel der Cyberspace-Studien besteht im engeren Sinne darin, auf der Grundlage des Studiums des Cyberspace die Kontrolle über den Cyberspace zu erlangen, um die Menschen besser in die Lage zu versetzen, diese Illusion zu verlassen und zum normalen Leben zurückzukehren. Wir müssen eine spezifische Unterscheidung zwischen Cyberspace Studies und Kybernetik treffen. Ersteres ist die Untersuchung der strukturellen Beziehungen des Cyberspace. Allgemein gesagt ist die Kybernetik die Untersuchung des Cyberspace unter Verwendung von Theorien aus bestehenden Disziplinen wie Mathematik, Topologie, Systemwissenschaft und Geisteswissenschaften. Im engeren Sinne ist es die Suche nach Ereignissen in der Geschichte und die Durchdringung von Forschung und Wahrnehmung in den Geisteswissenschaften, um zu einer Analyse der Struktur zu gelangen. Letzteres ist eine praktische Zusammenfassung des Verständnisses von Raum, von Ereignissen und von den Möglichkeiten, den Cyberspace zu verwalten. Die Kybernetik ist eine Art fraktale Wissenschaft (siehe Zeuge des Absurden), denn sie muss eine gute Spannung zwischen den beiden Seiten aufrechterhalten: Einerseits ist sie ein Weg, um die Menschen aus dem falschen Raum des virtuellen Internets herauszuholen und auf den Weg des emotionalen und künstlerischen Lebens zurückzuführen. Andererseits ist es ein Weg, der sich mit den Auswirkungen dieser Rückkehr auf das reale Leben, die Struktur der Zivilisation und die Sicherung der Lebensgrundlagen des Menschen und der Zivilisation beschäftigt. Kybernetik ist nicht dasselbe wie Cyberspace, sie ist eine praktische Disziplin, keine theoretische.

Das liegt daran, dass die Entwicklung der dritten Illusion in den letzten Jahren eine neue Illusion des Cyberspace eröffnet hat, entweder aus der Finanzsphäre oder durch die Externalisierung des menschlichen Geistes. Dadurch konnten wir zwei Aspekte des Wandels erfassen: Einerseits hat der Cyberspace das ansonsten reale Wirtschaftsleben komplexer gemacht. Die Menschen werden durch Mobiltelefone, das Internet und den virtuellen Charakter der Ideologie stärker kontrolliert; andererseits lässt er den Menschen Spielraum, um ideologische Streitigkeiten, Streitigkeiten im wirtschaftlichen Bereich, Ungleichheiten bei der Verteilung von Ressourcen und sogar Kriege zu vermeiden. In dieser Hinsicht müssen wir uns diese positive Seite des Cyberspace zunutze machen. Und ihre allzu illusorische Seite ansprechen. Finanzen ist ein erlerntes Verständnis der Wirtschaft und nur in der Ausdehnung des Cyberspace kann er Raum für sein eigenes Jenseits gewinnen. Nur

so kann der unvermeidlich konstruktive Charakter der regulierenden Wirtschaftsgesetze in eine *mögliche* desintegrative Regulierung umgewandelt werden. Genau das kann die Besonderheit des Cyberspace bewirken. Diese Besonderheit wird durch die Tatsache bestimmt, dass das Netz sowohl eine Cyberspace-Illusion des externalisierten Denkens als auch ein Ort der Projektion des körperlichen Begehrens ist. Hier wird der Körper mit dem Geist in einen Topf geworfen. Es ist diese falsche "Verquickung", die es uns erlaubt, diese Verquickung auszunutzen und eine desintegrative Regelung zu ermöglichen. Denn auch beim Menschen gibt es im Grunde diese Verquickung von Geist und Körper. Was wir jetzt tun müssen, ist, den Cyberspace zu nutzen, um die Öffnung dieser Möglichkeit zu vervollständigen, um diese "Verschmelzung", die immer noch falsch ist, zu nutzen, um die Menschen zum Wissen über ihre eigenen Ursprünge zurückzubringen. Das ist es, was die Kybernetik zu tun versucht.

Der Cyberspace ist kein festes Konzept, und in diesem Buch werden diese drei Dimensionen (erstes, zweites und drittes Phantomsystem) einfach übersprungen, um den gesamten Bereich der Cyber-Strukturierung zu erörtern. Und es gibt viele andere Möglichkeiten, dies zu tun. Traditionelle Disziplinen wie Kommunikation, Informatik usw. können als Gelegenheit genutzt werden, um sich in die Diskussion über den Cyberspace einzuschalten. Sie alle werden durch den starken Willen des Verstandes motiviert. Da der Cyberspace nicht wie ein reales Objekt analysiert werden kann, weil er sich ständig verändert, werden in diesem Buch nur die drei Ebenen der Illusion als Ausgangspunkt für seine Beschreibung verwendet. Die Beschreibung des phantasmagorischen Systems der Sprachtheorie hingegen ist der Inhalt der Philosophie, und ich habe dies bereits in *Witness to the Absurd* getan.

Direkte Cyberisierung und Theoretisierung

Sowohl der Finanz-Cyberspace als auch der Cyberspace sind Cyberspaces, die sich auf der Grundlage des realen Raums entwickelt haben. Allerdings gibt es hier zwei Ebenen: 1. die Entwicklung des Cyberspace aus einer historischen Perspektive und 2. die Entwicklung des Cyberspace aus dem Raum selbst. Im ersten Fall handelt es sich zwangsläufig um einen linearen Prozess, bei dem zunächst der reale Cyberspace und dann eine bestimmte Stufe der sozialen Entwicklung erreicht wird, auf der die Menschen einen wirtschaftlichen Austausch ins Leben rufen, der zur Bildung eines Wirtschaftsraums führt, der sich zum finanziellen Cyberspace weiterentwickelt. Und erst als die Wirtschaft einen gewissen Entwicklungsstand erreicht hatte, schufen die Menschen das Internet und damit den Cyberspace. Im

letzteren Fall ist der finanzielle Cyberspace als Ergebnis der Externalisierung des Denkens entstanden. Und auch der Internet-Raum ist durch die Externalisierung des Denkens entstanden. Sie sind strukturell identisch zwischen den beiden. Im Falle der letzteren zeigt er einen Prozess der kontinuierlichen Cyberisierung auf. Der Finanzraum begann mit einer Währung, und langsam wurde das System immer komplexer. Dies ist die historische Perspektive. Es handelt sich jedoch um eine Entwicklung, die seit langem eine Strukturierung beinhaltet, nur dass die Menschen, wenn sie nur das Geld erkennen, nicht wissen, dass die Struktur des dahinter liegenden Finanzraums tatsächlich festgelegt ist. Die Quelle dieser Gewissheit ist, dass sie notwendigerweise der Strukturierung des Denkens entspricht. Wenn wir die Struktur betrachten, dann ist die Entstehung des Geldes nur eine *Manifestation der Struktur*, und die anderen Finanzkonzepte, die noch nicht "definiert" wurden, sind in Wirklichkeit Strukturen, die noch nicht *enthüllt wurden*. Strukturell gesehen ist es also nur ein Teil der Externalisierung des Denkens, das Ergebnis eines fragmentierten Denkens. Erst wenn sie langsam aufgedeckt wird, erkennen wir, dass sie ein System bilden kann. Und so nutzen manche Menschen diese externalisierte Theorie des Denkens, um ihr eigenes System zu bilden. Und da sich dieses System in die Struktur des Denkens selbst einfügt, wird mit der Entwicklung der Gesellschaft und der Kommunikation zwischen den Menschen ein gewisser sprachlicher Cyberspace von allen akzeptiert. Erst dann entdecken wir die Entstehung des gesamten Cyber-Systems und damit seine offensichtlichen Eigenschaften als Ganzes. Wir haben sie das erste, zweite und dritte Cyber-System genannt. Mit anderen Worten: Sie sind Systeme, weil sie allgemein akzeptiert wurden und sich allmählich zu in sich geschlossenen Systemen entwickelt haben. Aber kann man sie nicht Cyberspace nennen, bevor sie zu einem System geworden sind? Oder kann man sie nicht als cyberisiert bezeichnen? Denn in einer nicht-historischen Perspektive sind diese Externalisierungen des Denkens *Teil der* konstitutiven Struktur der *Manifestation*. Es handelt sich also auch um Cyborisierungen, aber sie passen nicht in einen allgemein akzeptierten Sprach-, Wirtschafts- und Cyberraum. Um diese Ansammlung von direkten Externalisierungen durch Gedanken zu beschreiben, nenne ich sie direkte Cyberisierungen. Das Ergebnis dieser Externalisierung des Denkens ist manchmal ein theoretisches System, das aus den Ergebnissen eines Forschungssystems besteht. Aber manchmal wird sie von der Mehrheit der Gesellschaft nicht akzeptiert, weil nur wenige Menschen sie kennen. Obwohl es sich also um ein System handelt, ist es noch kein universelles Cybersystem wie die Sprache, das Finanzwesen oder das Internet. Deshalb sprechen wir von einer Theorie oder einem theoretischen System (d. h. es ist nur in akademischen Kreisen bekannt, also immer noch ein System, aber nicht eines, das die gesamte Gesellschaft umfasst).

Eine detailliertere Beschreibung dieser Externalisierung des Denkens, die direkt und locker ist, wird diskutiert, nachdem wir das Thema Cyber abgeschlossen haben.

1.2 Die Beziehung zwischen Realität, Wirtschaft und Cyberspace

Die Notwendigkeit einer genaueren Untersuchung des Cyberspace erfordert eine Unterscheidung zwischen mikroskopischen und makroskopischen Untersuchungen des Cyberspace. Bei ersterem kann es sich entweder um einen mikroskopischen Ansatz zur Analyse des Cyberspace mit einem mathematisch-topologischen Ansatz oder um einen eher humanistischen strukturalistischen Ansatz handeln. Im Gegensatz zu letzterem ist ersteres einfach perspektivisch mehr auf die Art der Struktur eines spezifischen Problems, auf die Untersuchung eines Themas in einem Cyberspace ausgerichtet. Ein humanistisch-strukturalistischer Ansatz ist gerade eine Diskussion über den philosophischen Inhalt eines Cyberspace. Mit anderen Worten, es gibt mathematische und humanistische Wege, die innerhalb der Mikrokybernetik zu studieren sind. Eine philosophische Diskussion über den Mikro-Cyberspace im Cyberspace ist eine ideologische Analyse des Cyber-Netzwerks, zum Beispiel der zentralasiatischen Cyber-Kultur. Diese ideologische Analyse muss sich jedoch auf eine Transzendenz der Strukturierung stützen. Das heißt, sie muss auf der Prämisse beruhen, feste Strukturen und lineare metaphysische Systeme zu überwinden. Andernfalls entspricht der mikroskopische Cyberspatialismus selbst dem System der Illusionen, das er untersuchen will, und als eine Illusion, die der Strukturierung des Denkens entspricht, kann er den Forscher leicht in die unendlich komplizierten Argumente der Metaphysik hineinziehen und damit aus dem Verständnis des gesamten komplexen Raums, aus der Erfassung der drei Welten und damit aus der realen Welt herausreißen. Dies steht im Widerspruch zum Zweck der kybernetischen Forschung. Der Forscher muss in erster Linie sein eigenes Bewusstsein und seine Transzendenz gegenüber diesem System der illusionären Konstruktion aufrechterhalten. Dies erfordert eine lange Ausbildung und ein Bewusstsein für das Leben, für das Leben, für das Leiden. Dies ist nicht etwas, das als Teil des Wissens vermittelt werden kann, sondern kann nur durch das Beispiel gelehrt werden. Bei der Ausbildung von Forschern im Cyberspace ist ein stärker transformativer Bildungsansatz erforderlich, um dies zu erreichen. In gewissem Sinne ist dieses Buch sowohl eine Studie über den Cyberspace mit seinen Mikro- und Makroperspektiven als auch eine praktische Verkörperung der Spannungen im Cyberspace, um das Lernen und die Praxis des Lernens aufrechtzuerhalten - Cyberologie. Noch wichtiger ist, dass es sich um einen Prozess der Erfassung von

Cyberspatialismus und Kybernetik handelt. Es ist dieser Prozess der Bildung, der stattfindet. Die Ausbildung von Forschern in Cyberspatialism ist der eigentliche Titel der Kybernetik. Das ist die erbauliche Bedeutung, die alle Spaltstudien haben sollten. Dies wurde in unserer Diskussion über das Konzept der Indoktrination wiederholt zum Ausdruck gebracht. Aber damit das Thema Indoktrination auf eine neue Art und Weise entwickelt werden kann, müssen mehr Menschen es verstehen und sich dessen bewusst werden. Der Forscher der Mikro-Kybernetik ist also in großer Gefahr, weil er mit den endlosen Inhalten der vom Cyberspace geschaffenen Illusionen in Berührung kommt. Er hängt an den verschiedenen Illusionssystemen, an den verschiedenen Ismen, an den verschiedenen Cliques. Sie macht es denjenigen, die ihr frönen, leicht, im Dunkeln zu tappen und die Dinge dadurch anders zu sehen.

Die humanistische Perspektive der Mikro-Kybernetik ermöglicht eine detailliertere Analyse der Ereignisse und hat die Aufgabe, die Menschen von einer Mikro-Perspektive zu einer Makro-Transzendenz der metaphysischen Fragen zu führen. Der Praktiker der Mikro-Kybernetik muss ein Anführer und ein Held sein, der *den Mut hat, in die tiefsten Tiefen der Metaphysik vorzudringen*, um die Menschen vom Nachgeben der illusorischen Wünsche zu erwecken. In der Metaphysik sieht er wie ein Aufklärer aus, aber er muss sich über seinen Platz, seinen Auftrag zutiefst im Klaren sein. Ohne dass jemand kontrollieren kann, ob er in die Metaphysik zurückfällt, um sicherzustellen, dass er in der Lage ist, die Menschen aus ihr herauszuführen. Dies erfordert nicht nur ein Verständnis des Mikro- und Makrokosmos, sondern auch Selbsterkenntnis und den Glauben an die Wahrheit. Es ist in der Tat Aufklärung in einer Art genaue Aufklärung Selbsterkenntnis, die Verkörperung der spannungshaltenden Kybernetik in jedem kyberräumlichen Forscher. Wenn der Forscher selbst in die Betrachtung der Mikrosybernetik einbezogen wird, sprengt die Mikrosybernetik den etablierten strukturtheoretischen Rahmen aufgrund der Unfassbarkeit des Menschen. Der Forscher selbst erhält dann die Macht, eine Spannung aufrechtzuerhalten, indem er sich selbst berücksichtigt. Dies ist eine praktische Forschungsmethode in der Mikrokybernetik. Sie ermöglicht es dem Forscher, sich seiner selbst ständig bewusst zu sein, und gibt ihm die Möglichkeit, über sich hinauszuwachsen. Mit dieser Wachsamkeit ist die Mikro-Kybernetik in der Tat nicht mehr mikro, sondern stellt einen Weg zur Makro-Kybernetik dar, zu einer komplexeren und flüssigeren Strukturierung.

Makro-Kybernetik ist die Untersuchung des Inhalts des Cyberspace durch die Suche nach Ereignissen im historischen Erbe. Sie ermöglicht die Untersuchung der strukturierten Reflexion des gesamten Cyberspace sowie der Beziehungen zwischen einzelnen Cyberspaces. (Dies ist auch die Perspektive, in der dieses Kapitel angesiedelt ist.) Der Schwerpunkt liegt also auf der Suche nach bestimmten

Ereignissen im *Verlauf der Geschichte und auf der* (archäologischen) Feldforschung zu historischen Ereignissen aus der Perspektive der individuellen Gefühle innerhalb der Geschichte. Es ist auch möglich, die Mechanismen der Zusammensetzung großer Illusionen zu studieren und die Schaffung neuer Illusionen in der Erfahrung der Geschichte zu antizipieren, da sie vom historischen Erbe ausgeht. Im Falle des Geldes zum Beispiel gibt es ein makrorationales Gesetz in der Wirtschaft. Es ist auch wichtig, in die Geschichte zurückzugehen, um herauszufinden, wie die Menschen zu verschiedenen Zeiten über Geld dachten und wie die theoretischen Strukturen zu dieser Zeit aussahen. Dies ist genau der Ansatz der Makro-Kybernetik. Auch hier kann die Makro-Kybernetik auf mathematische, systemwissenschaftliche Weise ausgedrückt werden. Wie wir bei der Makroökonomie gesehen haben, kann sie auch in Form von mathematischen Formeln ausgedrückt werden. In Zukunft können wir die Topologie und mathematische Darstellungen der Fluidodynamik hinzufügen, um ihre Beschreibung zu verfeinern. Aber die Mathematik wird immer als eine Darstellung von Strukturen existieren. Vielmehr bestimmt die Mathematik den Cyberspace. Diesen Punkt habe ich bereits in *Witness to the Absurd* angesprochen. Die Diskussion in *Witness to the Absurd* und die Diskussion über den Cyberspace führt uns zum ersten Axiom über den Cyberspace (das, da es ein Axiom ist, nicht als Beweis angesehen werden sollte, und das ich "bewiesen" habe (ich war Zeuge seiner Geburt), was den Rahmen des Denkens sprengt).

Jeder humanisierte Cyberspace ist ein Raum mit einer
topologischen Struktur, die der Struktur des menschlichen
Geistes entspricht.

und seine logische Folge 1-1.

In jedem Cyberspace besteht der Unterschied zwischen ihnen
nur im Entwicklungsstadium der Struktur (der Unterschied im
rheologischen Zustand), und wenn sich der Cyberspace weiter
entwickelt, müssen sie aus topologischer Sicht zur gleichen
Topologie konvergieren

Diese beiden Axiome bilden die Grundlage für unsere nachfolgende Diskussion über den Cyberspace und die Kybernetik.

Da sich der Makro-Cyberspatialismus mit der Verbindung aller Cyberräume befasst, ähnelt er eher einer strukturalistischen und post-strukturalistischen Diskussion der Philosophie. Die Zukunft ist das philosophische Zeitalter der Topologie, und alle Geisteswissenschaften werden in diesem fließenden Raum in einer Art Verschmelzung aufgehen. Der makroskopische Cyberspatialismus ist also tatsächlich eine Diskussionsperspektive in der zeitgenössischen Philosophie, die sich

mit der Entwicklung der Geschichte und der *Archäologie der* historischen Ereignisse befasst. Natürlich beteiligt er sich auch an hermeneutischen Diskussionen über alle Aspekte von Gesellschaft, Politik und Wirtschaft. Nur der makroskopische Cyberspatialismus erfasst die Struktur und geht über sie hinaus, indem er die theoretische Grundlage und wissenschaftliche Analyse für die Aufrechterhaltung der Spannungen in der Kybernetik liefert. Das ist die wahre Bedeutung dessen, was wir als "Materialismus" bezeichnet haben.

Im einleitenden Abschnitt werden wir kurz einige Grundbegriffe der Kybernetik aufführen, um zu erleichtern, dass unsere spätere Diskussion nicht auf einer völlig unverankerten relativen Bedeutung beruht. Diese Beschreibungen sind instrumentell und daher weder streng noch stellen sie einen argumentativen Denkprozess dar, sondern sind zu grob. Stattdessen wird jedes Konzept in einem eigenen Abschnitt ausführlich erörtert.

1.2.1 Objecta, Geld und Begehren

Für diejenigen, die noch nicht mit der Psychoanalyse und der zeitgenössischen Philosophie in Berührung gekommen sind, ist der Begriff der objecta vielleicht schon sehr rätselhaft. Aber es ist wahr, dass wir unsere Ausführungen dazu bereits zu einem früheren Zeitpunkt abgeschlossen haben. Im Grunde genommen ist das Objekt a ein Punkt, oder man könnte sagen, dass es eine Null ist. Er stellt die Möglichkeit dar, jeden Cyberspace zu durchstoßen. In der "Verwirklichung" der "Leere" entfesselt das Objekt a wiederum die Kraft der Konstruktion. Und am Rande davon sind die Rückstände, die übrig bleiben. Wir brauchen uns nicht mit der philosophischen Beschaffenheit dieser Struktur zu befassen. Es genügt zu wissen, dass wir in der "Leere" ein ursprüngliches Begehren mit dem "kleinen Anderen" des "Objekts" herstellen. Und dies ist die treibende Kraft hinter dem Aufbau der Zivilisation. Sie führt zum Aufbau und zur Entwicklung der Zivilisation, angetrieben durch ein ursprüngliches Verlangen. So erzeugt er die erste Illusion der realen Welt. Und das allgemeine Äquivalent, das diesen Wunsch repräsentiert, ist der Philus. Und nachdem die konstruktive Natur der sozialen Zivilisation einen bestimmten Punkt erreicht hatte, war der Cyberspace komplex genug, um ein komplexeres System von Konstruktionen zu unterstützen - den Wirtschaftsraum. Das Auftauchen des Tauscherts war das früheste Anzeichen für das Auftauchen des zweiten Phantasmas. Im Austausch der Dinge muss man die Stabilität des gesamten Phantasiesystems aufrechterhalten und ein soziales System der Existenz konstruieren, das der Strukturierung des Denkens besser entspricht. So entstand das Geld als ein

allgemeines Äquivalent in der Selbsterzeugung des Denkens. In der Kybernetik (oder eher in der Topologie) sind Geld und Spießer homogen, sie sind lediglich Zeichen eines Überschusses an Wünschen, die ihren Namen geändert haben. Das Ergebnis dieses Austauschs ist die Schaffung vieler Familienstrukturen in der Gesellschaft. So entstehen die unterschiedlichen sozialen Familienbeziehungen der verschiedenen Zivilisationen. Phyllis wird als das allgemeine Äquivalent dieses Austauschs bezeichnet. In den Zivilisationen wird das Bild des Spießbürgers ständig im Unbewussten präsentiert. Die vertraute Form des Turms zum Beispiel und der Wunsch nach allem, was sich aufbläht. Zum Beispiel, einige der "Stress relievers", die oft geschwollene Spielzeuge von verschiedenen Arten aus Gummi sind; er identifiziert das menschliche Verlangen. Das ist der Grund, warum die Menschen es sehen. Erst wenn man sie zerdrückt, fühlt man sich "erleichtert". Wann immer Phyllis auftaucht, steht sie für den Austausch von Begierden und die Verschleierung struktureller Paradoxien durch die Zivilisation.

Geld hingegen ist das allgemeine Äquivalent in einer tieferen wirtschaftlichen Illusion. Er stellt den Wunsch der Menschen fest, Waren zu tauschen. Wir können dies auch anhand der Gesetze der Realwirtschaft demonstrieren. In einem realistischen wirtschaftlichen Umfeld geht jeder Rezession ein Rückgang der Wachstumsrate der Geldmenge voraus, und es ist daher bekannt, dass Veränderungen der Geldmenge eine der Triebkräfte für Konjunkturschwankungen sind. Aber die Wirtschaft der Vergangenheit hat die tieferen Gründe nicht erhellt. Die tiefere Wurzel dafür ist, dass Geld die Wünsche der Menschen repräsentiert, und wenn die Geldwachstumsraten hoch sind, sind die Wünsche der Menschen hoch, sie sind optimistischer, sie glauben an die soziale Entwicklung, und sie investieren unweigerlich mehr in den Aufbau und die Anstrengungen und das Kapital auf dem Markt. Aus diesem Grund ist die Gesellschaft voller Wünsche aller Art. Aber es gibt eine Menge blinden Optimismus in der Bevölkerung. Sobald Geld auftaucht, stellt es einen Tausch von Wünschen dar, eine Verdeckung von Paradoxien im Wirtschaftssystem. Diese Verdunkelung ist genau genommen eine konstruktive Äquivalenz.

Nehmen wir nun an, dass es einen Mann gibt, den das blaue Kleid an das blaue Kleid erinnert, das ihm seine Mutter geschenkt hat, und der *mit Gefühl* hingeht und seinen Bogen und seine Pfeile gegen dieses blaue Kleid eintauschen möchte. Für b ermöglichen ihm Bogen und Pfeile, bei der Jagd mehr Nahrung zu bekommen, und ebenso kann er sozialen Status erlangen, wenn er mehr Wild bekommt. Auf diese Weise kommt es also zu einem Austausch von Dingen. Hier ist der Tauschwert geschaffen worden.

Blaues Kleid = Pfeil und Bogen

In dieser Formel steckt zu viel, was nicht quantifizierbar ist, um als *gleichwertig* behandelt zu werden. Dadurch wird das Gefühl einer entmenslichten Natur verschleiert. Dies ist das Ergebnis der ersten Schicht der Illusion der realen Welt, die sich bis zu einem bestimmten Punkt entwickelt. Unmittelbar danach entsteht im Tauschprozess Geld.

Blaues Kleid = 10 Muscheln ①

Pfeil und Bogen = 10 Geschosse ②

Blaues Kleid = 10 Muscheln = Pfeil und Bogen ③

In dieser Transformation werden Pfeil und Bogen und das blaue Kleid durch 10 Muscheln vermittelt, und das Auftauchen des Geldes verdeckt die ursprüngliche reale Äquivalenz von Begehren und Gefühl in die einfachere Vermittlungsstruktur von 10 Muscheln. Geld verdunkelt also die ursprünglichen Gefühle und Wünsche, und darüber hinaus verdunkelt es die sozialen Beziehungen. Langsam erinnern sich die Menschen nur noch an die Formel ① mit ② das heißt, nur das blaue Kleid = 10 Muscheln und der Pfeil und Bogen = 10 Muscheln. Die Schalen werden zur Währung, zum allgemeinen Äquivalent, zum Ersatz für das Verlangen, zum Vermittler von Gefühlen.

Und im Zeitalter des Internets ist dieser Vermittler in Form eines Symbols zurückgekehrt. Das heißt, es gibt diesen Vermittler nicht nur nicht in Form von Geld, sondern auch nicht in Form von Gefühlen. Vielmehr existiert sie lediglich in einer symbolischen Form. Und dieses Symbol kann jedes Symbol sein, das sich im Cyberspace befindet. Zum Beispiel Poster und Unterschriften von Unterhaltungsstars. Sogar Stars aus der Unterhaltungsbranche, Self-Publishing-Blogger und Moderatoren selbst können als dieses Symbol verwendet werden. In diesem symbolischen Raum tauschen die Menschen als Fans ihre Wünsche aus. Sie werden in einer bestimmten ideologischen Form präsentiert. Wenn wir die obige Formel weiter verwenden, können wir zu folgender, noch unheimlicherer Schlussfolgerung kommen.

Blaues Kleid = 10 Muscheln = irgendein Symbol ④

Pfeil und Bogen = 10 Patronen = irgendein Symbol ⑤

Blaues Kleid = 10 Muscheln = ein bestimmtes Symbol = 10
Muscheln = ein Pfeil und Bogen ⑥

Auch hier verschleiert die Funktionsweise des Cyberspace, wie die Welt sonst

aussehen würde. So wie die 10 Schalen die Realität verschleiern und Gefühle vermitteln. Wieder einmal verdunkelt ein Symbol im Cyberspace die wirtschaftliche Welt von der realen Welt und wieder einmal verdunkelt es die echten Gefühle. Und alles, was bleibt, ist das Verlangen innerhalb des Systems der Symbole. Für die

Formel ⑥ Die Person wird allmählich durch das gesamte symbolische System selbst vermittelt, d. h. sie kann durch das "Symbol" der Formel in diesem Cyberspace nach Belieben die Gefühle für ihre Mutter, die das blaue Kleid zum Ausdruck bringen sollte, die Aufwertung ihres Status im realen Leben, die ihr der Pfeil und Bogen bringen sollte, und den Ruhm erlangen. So braucht er dieses Symbol nur innerhalb eines festen Systems von Symbolen zu bedienen, um die vielen Freuden und Gefühle zu erhalten, die sonst bereichert würden. Diese Gleichwertigkeit des Symbolsystems führt dazu, dass eine Vielzahl von Emotionen in ein und demselben Akt und Symbol untergebracht werden. Das ist es, was wir jetzt in der Online-Welt sehen.

Ein solcher Austausch von symbolischen Werten trat zuerst im religiösen Bereich auf, wo die Fixierer der Religion häufiger in einem solchen Symbolsystem ausgetauscht wurden. Auch in der Kunst findet ein solcher Austausch von Symbolen in der Sphäre der Cyborgs statt, etwa im Kreis der Sammler, die einen solchen Prozess des Begehrens eher mit den Symbolen der von ihnen gesammelten Objekte abschließen. Und in der Populärkultur ist ein solcher symbolischer Austausch eher typisch für die frühen prominenten Fankreise. Er konnte seine eigenen Wünsche durch offensichtlich unterzeichnete Plakate vervollständigen, um kleine Cyber-Zirkel und Kollektive zu bilden und so den Prozess des Austauschs von Wünschen innerhalb des Kreises zu vervollständigen und kleine soziale Strukturen zu bilden. Alle oben erwähnten Beispiele basieren jedoch in irgendeiner Weise auf der realen Welt. Sie haben die Möglichkeit, von der realen Welt ins Symbolische vorzudringen.

Das heißt, die Formel ⑥ gilt nach wie vor. Die Erfindung des Internets hat es den Menschen jedoch ermöglicht, ihre Wünsche direkt miteinander auszutauschen, und zwar in einer von der realen Welt völlig getrennten Zwischenwelt. Dieser Prozess des Austauschs von Begierden wird somit

Ein Symbol = ein anderes Symbol⑦

Diese Verschiebung hat es ermöglicht, die ursprüngliche Formel, von 1 auf 6 zu kommen, vollständig zu vermitteln. Es ist möglich geworden, dass Menschen diesen Austauschprozess ohne realen Kontakt, einfach im Cyberspace des Internets, vollziehen. Diese Situation hat sich erst in den letzten Jahren herausgebildet. Infolgedessen haben sich in prominenten Fankreisen ideologische Cliques im

Internet gebildet, die von der Realität völlig abgekoppelt sind. Innerhalb des Kreises wird ein schwarzer Diskurs geführt. Dieser Diskurs ist zum einen eine Identität, die anzeigt, ob man ein qualifiziertes Cyber-Individuum ist oder nicht, und zum anderen, wie viel "Kapital" man in diesem symbolischen Kreis auszutauschen hat. Denn je mehr er in diesem Kreis weiß, desto mehr "Kapital" hat er in der Verwendung von Symbolen, und desto mehr "Kapital" kann er einsetzen, um das Vergnügen des Austauschs von Symbolen zu erlangen. Dieser Wunsch wird also ständig online ausgetauscht und erweitert. Und da Symbole direkt mit einem Symbol für Vergnügen ausgetauscht werden können, werden die komplexen Gefühle und das Vergnügen vollständig in das Äquivalent des symbolischen Vergnügens vermittelt. Und es gibt keinen Unterschied mehr. Infolgedessen werden sie ihr eigenes kleines kollektives Vergnügen verteidigen. Ebenso sind sie nicht in der Lage, viele Emotionen zu empfinden, weil sie durch die Einzigartigkeit der symbolischen Lust vermittelt werden. Die Liebe zur Mutter, der in der Gesellschaft errungene Ruhm, die Freundschaft der Freunde, die Heiligkeit und Schönheit der Liebe, all das wird im Austausch des Cyberspace zusammengeknetet und existiert gemeinsam als symbolisches Vergnügen. Und in diesem Raum scheinen Cyber-Individuen frei zu sein, um ihren Freuden nachzugehen. Sie tauschen ständig Symbole aus und konstruieren Symbole innerhalb ihres kleinen Kreises und bilden so ein System der symbolischen Gewalt. Sie sind auch gezwungen, komplexere schwarze Wörter, komplexere strukturelle Systeme zu entwickeln, um ihre Position in diesem Cyberspace zu demonstrieren. Die schwarze Sprache ist also untrennbar mit ihren Wünschen verbunden, und ebenso müssen sie mehr Menschen in dieses System des symbolischen Austauschs einbeziehen, um ihre Position in diesem symbolischen Raum, den sie innehaben, zu demonstrieren. Je eher die Menschen einem Kreis von symbolischen Austauschsystemen beitreten, desto eher haben sie eine Position in diesem Cyberspace. Sie können neue gewalttätige Kollektive bilden und so die Kontrolle über den Diskurs übernehmen, indem sie ihn und ihre symbolischen Produktionstechniken und ihren Spott gewaltsam einsetzen, um jeden zu missbrauchen, den sie in dem, was sie als "das Spiel spielen" empfinden, angreifen wollen. Ihre scheinbare Freiheit ist in Wirklichkeit ihre Gewalt in einem symbolischen System. Sie können jeden oder alles nehmen, was sie hassen, was sie daran hindert, ihren symbolischen Nervenkitzel zu bekommen, und sie können es durch ihre eigene Fähigkeit symbolisieren, indem sie den kleinen Kreis des Diskurses nutzen, den die schwarze Sprache schafft. Sie können das Objekt ihrer Abscheu in ein Symbol verwandeln, das sie "schätzen" können, es in das symbolische System ihrer Clique hineinziehen und so das symbolische Verlangen genießen, das sie für sich selbst geschaffen haben. Auf diese Weise vermittelten sie einmal mehr ihr Verlangen nach

Lust und Macht und verbargen ihre wahren Gefühle vor sich selbst. Im Wesentlichen hatten die frühen Cyber-Individuen, die in das symbolische Austauschsystem eintraten, einen starken cyber-kollektiven "Mob"-Charakter. Gewalt wurde in kleinen Gruppen angewendet und als Freiheit bezeichnet. Sie waren im Wesentlichen die erste Form des Cyberspace.

Diese Situation hat im aktuellen Online-Raum eine tiefere symbolische Dimension angenommen. Die Entwicklung der Live-Streaming-Industrie hat die "Menschen" (Moderatoren, Self-Publisher) selbst zum Objekt dieser Symbolisierung gemacht. Die Menschen, die im Live-Stream auftreten, können von jeglicher Emotion befreit werden, und alles, was bleibt, ist symbolisches Begehren. Was man im Live-Studio sieht, ist kein ehrlicher Austausch, sondern nur die strukturelle Stabilität des kleinen Kollektivs, die durch den Black Talk entsteht, und das Vergnügen an dem daraus resultierenden symbolischen Austausch. Mit anderen Worten: Der Moderator im Live-Raum ist keine reale Person, sondern lediglich ein Symbol.

Während der Cyberspace sich selbst generiert und entwickelt, entdeckt er: "Wir brauchen keine reale Person, um als symbolisches Objekt zu agieren." Da der Kreis selbst keine realen Personen hat, kann er völlig unabhängig von realen Personen gecybert werden. So wurden virtuelle Anker und virtuelle Idole geboren. Die Form des Vergnügens, die virtuelle Anker und virtuelle Idole mit sich bringen, ist völlig losgelöst von der Realität, in der sie agieren, und ist ein wichtiges Zeichen für die Entwicklung des Cyberspace bis zum heutigen Tag. Sie zeigt eine vollständige Struktur der Loslösung von der Realität und der Reaktion auf reale Wünsche. Cyber-vermittelte Individuen, die aufgrund des ständigen Austauschs von Vergnügen im Cyberspace auch die Gefühle und Erfahrungen der Realität als gleichermaßen mit dem Cyberspace vermengt und vermittelt wahrnehmen. In der realen Welt sind sie also nicht in der Lage, als menschliche Wesen zu überleben. Sie existieren nur als vermittelte Objekte. Einerseits nutzen sie ihren Wunsch nach symbolischem Austausch, um sich selbst zu vermitteln. Andererseits müssen sie sich den komplexen Gegebenheiten der realen Welt stellen. Die komplexe reale Welt kann nicht vom ersten und zweiten illusionären System (d. h. dem sozialen, zivilisierten und moralischen System) getrennt werden, so dass die Cyber-Individuen eine Art "Unangepasstheit" an den Tag legen und nur immer wieder vor ihren emotionalen Wünschen davonlaufen, sich verstecken und in der realen Welt Dinge tun können, die über das moralische und zivilisierte System hinausgehen. Dies wirkt sich auf die Familie, das Land, die Gesellschaft, die Zivilisation und sogar auf die extremen Ideen aus, die in der Cyberwelt entstehen und die Möglichkeiten der ursprünglichen Welt zerstören. Dies ist der Beginn unseres Cyber-Zeitalters.

Kurz gesagt, im Zeitalter von Cyber haben wir folgende Gleichung.

Zusammen bilden sie die allgemeine Gleichwertigkeit der Cyberdimensionen. Wenn für das reale Geld die Verwaltung des Staates erforderlich ist und für die Zivilisation das Begehren verwaltet werden muss, dann muss auch der Staat für die entstehenden Symbole verwaltet werden. Aber der Sinn dieses Managements ist ein anderer als der des Begehrens und des Geldes, der die irdische Bedeutung hat, die Menschen in die Realität zurückzubringen. Sie hat eine heilsame Bedeutung. Diese Verwaltung, die wie beim Geld geregelt werden muss, erfolgt nicht einfach in Form von Repressionen. Die Regulierung von Geld und Cyberspace-Symbolen ist der Schwerpunkt unserer Kybernetik. Wir werden sie später noch genauer verstehen müssen.

1.2.2 Gesellschaft, Märkte und der symbolische Cyber-Raum

Das phantasmagorische System der realen Welt wird im Prozess der Archäologie aus einer strukturalistischen Perspektive enthüllt. Dieser Rechtsakt behandelt die Gesellschaft als ein System der ersten Ebene. Diese Strukturierung ist selbst eine Antwort auf die Konstruktion des Cyberspace. Bei der Analyse des gesellschaftlichen Überbaus entsteht natürlich auch die analytische Arbeit an der Struktur der Illusion und des Denkens. Genau das haben unzählige Philosophen, Mathematiker, Politiker und Sozialpraktiker im Laufe der Geschichte getan. Es ist die Arbeit zahlloser Philosophen, Mathematiker, Politiker und sozialer Praktiker im Laufe der Geschichte, die uns den heutigen Überblick über den gesamten Cyberspace ermöglicht hat. Es ist das Erbe der Geschichte, das uns das gegeben hat, was wir heute im Hinblick auf den Cyberspace haben. Obwohl unsere Gesellschaft also eine bestimmte feste Struktur beschreibt, gibt es notwendigerweise einen Teil von ihr, der in der Wahrnehmung der Geschichte über diese feste Struktur hinausgeht. Umgekehrt muss es auch Teile der Struktur geben, die repariert werden können. In Zivilisationen gibt es zwangsläufig Menschen, die die Stabilität und Entwicklung einer Zivilisation aufrechterhalten wollen. Dieser strukturelle Teil der Zivilisation und Entwicklung ist eine Art "Markt". Aus diesem Grund ist er im Laufe der Geschichte als historischer Materialismus bekannt geworden. Die räumlichen Quellen, die sich hier konstituieren, sind genau die Bedingungen, unter denen sich der Mensch verhalten muss, um zu überleben und sich zu entwickeln. Die Quelle des Verhaltens gegenü

ber der Gesellschaft ist jedoch nicht diese zufällige Praxis, sondern das Ergebnis der Externalisierung des ursprünglichen menschlichen Denkens. Das System der ersten Illusionen, von dem aus dieses Denken externalisiert wird, muss daher auch mit dem ersten Axiom der Cyberspace-Wissenschaft übereinstimmen. Früher oder später werden sie zu denselben strukturellen Beziehungen. Die Art und Weise, wie das Denken entsteht, ist also auch die Art und Weise, wie *feste* soziale Strukturen entstehen. Und um sein Überleben und seine Entwicklung zu sichern, lässt der Mensch zwangsläufig zu, dass die festen sozialen Strukturen dieses Überleben und diese Entwicklung ebenfalls sichern. Damit haben wir das zweite Axiom des Cyberspace (ein Axiom, weil sein Beweis genau die Klärung ist, die außerhalb der Transzendenz des Menschen über alle Illusionen erfolgt. Eher als ein "Beweis", den ich auch in The Witness of Absurdity erbracht habe).

Der Cyberspace generiert sich selbst, aber um die Stabilität seiner eigenen ständigen Generierung aufrechtzuerhalten, müsste er die Selbsterzeugung als eine lineare Entwicklung betrachten

Der Cyberspace muss sowohl die Stabilität als auch die Entwicklung aufrechterhalten, und die Entwicklung dient der Verbesserung der Stabilität. Um sowohl die Entwicklung als auch die Stabilität im Cyberspace aufrechtzuerhalten, führt dies zu Korrelat 2-1.

Je einfacher die Struktur ist, desto leichter ist es, die Stabilität zu erhalten.

und Korollar 2-2.

Die Entwicklung des Cyberspace muss eine Entwicklung sein, die sich nur *wenig von der* bestehenden räumlichen Struktur entfernt

Da Entwicklung die Zerstörung von Strukturen impliziert, was dem Axiom 2 widerspricht, muss sich der Cyberspace also entwickeln und generieren und dabei die höchste Stabilität wahren. Die Entwicklung des Raums ist daher zwangsläufig eine *lineare* Entwicklung, die nur das akzeptiert, was sie hat und nur das, was sie für die Struktur des Raums haben kann. Eine Entwicklung, die ihrer Zeit zu weit voraus ist,

muss darauf warten, dass sich diese räumliche Struktur so weit entwickelt, dass sie nur noch wenig davon entfernt ist, bevor sie von der Struktur akzeptiert werden kann. Zivilisationen und Gesellschaften, ja jedes Kollektiv, akzeptieren weder Ideen und Fortschritte, die zu weit voraus sind, noch Ideen und Rückschritte, die rückständig sind, sondern nur Ideen und Innovationen, die ein wenig fortschrittlicher sind.

Aber das obige Axiom hat einen Definitionsbereich, und dieser Bereich ist, dass es nur in dem Cyberspace gilt, der erfasst werden kann. Jenseits des greifbaren Cyberspace gibt es eine unendliche Offenheit für Ereignisse, die nicht greifbar sind.

Der Markt ist die zweite Illusion, mit der der Cyberspace beschrieben wird. Der Markt, wie er in den Wirtschaftswissenschaften genannt wird, hat immer einen regulären Vermittler, der nicht vom Menschen, sondern von der "unsichtbaren Hand" gesteuert wird. Genau so wird der Cyberspace beschrieben. Einerseits kann dieses Gesetz nicht vollständig erfasst werden, da es von Strukturen erzeugt wird, die nicht in den Bereich der Definition fallen und daher "unsichtbar" sind. Andererseits wird der Markt nicht von der Individualität der menschlichen Gefühle erfasst, da er als allgemeines Universum existiert. Sie wird auch durch die sozialen Beziehungen konstituiert, die durch die Struktur des Denkens jedes Einzelnen externalisiert werden. Sie hat daher bestimmte Gesetze. Diese "unsichtbare Hand" ist die topologische Struktur des Flusses im Cyberspace. Sie entspricht auch dem zweiten Axiom des Cyberspace. Diese "unsichtbare Hand" ist in der Tat eine Reihe von Gesetzen, die sich selbst anpassen, um die Entwicklung und Stabilität der Marktwirtschaft unter dem generativen Charakter des Cyberspace aufrechtzuerhalten. Um diese strukturelle Beziehung zwischen Entwicklung und Stabilität zu erreichen, zwingt der Cyberspace die Menschen dazu, in diese Richtung zu arbeiten. So entstehen eine Reihe weiterer Gesetze der Marktwirtschaft. Und so werden sie von Ökonomen beobachtet. Ebenso wird eine wirtschaftliche Idee, die ihrer Zeit zu weit voraus ist, nicht akzeptiert; er kann nur abwarten, bis sich der Wirtschaftsraum bis zu einem gewissen Punkt entwickelt hat, bevor er von der Allgemeinheit akzeptiert wird.

Hier können wir sehen, was im mikroskopischen Cyberspatialismus möglich ist: die prospektive Untersuchung von Märkten, die mit einer Topologie versehen sind. Dazu ist es erforderlich, dass sich mehr Menschen an unserer Diskussion beteiligen. Die Anwendung dieser mathematischen Topologie auf die Analyse von Märkten. Innerhalb der Marktwirtschaft hat die Analyse des mikroskopischen Cyberspatialismus jedoch immer noch einen bestimmten Bereich. Selbst eine topologische Spezifikation kann die zugrunde liegenden "Gesetze" jenseits der "unsichtbaren Hand" nicht vollständig erfassen, und es kann keine Theorie für eine vollständige Cyberspace-Analyse geben. Denn die zweite Illusion existiert ja als ein

Raum der illusionären Konstruktionen. Niemand kann die Kontingenz der Ereignisse vollständig vorhersagen und erfassen.

Der cyber-symbolische Raum ist mit einer Mischung aus vielen Wünschen gefüllt. Aufgrund des ersten Axioms des Cyberspace bewirkt er, dass der Cyberspace notwendigerweise mit dem realen und wirtschaftlichen Raum isomorph ist. Daher ist dieser Raum voll von vielen ideologischen und metaphysischen Argumenten. Und weil der symbolische Raum frei ist, frei von der realen Welt, frei von körperlicher Wahrnehmung, sondern nur von körperlichem Begehren, ist er frei, seinen eigenen Strukturtypus im Begehren und im Denken zu konstruieren. So ist er in der Lage, sich mit der Ideologie zu verbinden, um schnell zu einer Isomorphie der Ideologie der realen Welt zu gelangen (um dem ersten Axiom zu folgen). Aus diesen beiden Gründen (die Konformität des ersten Axioms und die Unkörperlichkeit des symbolischen Raums) ist der Cyberspace zu einem Lebensraum für die Metaphysik geworden. Verschiedene Systeme der Metaphysik, die einen fortgeschritteneren Ton anschlagen, nehmen hier ihren Platz ein. Der Austausch von symbolischen Wünschen ist in der schwarzen Sprache ein für alle Mal vollzogen.

Die Zivilisation, die sich aus der Illusion der Realität konstituiert, hat sich im Cyberspace in Form von vielen Parteien und ideologischen Beziehungen entwickelt. Und die wirtschaftliche Illusion bildet den Markt, der in der Entwicklung des Geldes langsam den Finanzmarkt bildet. Sie mögen sich zwar in ihrer Entwicklung unterscheiden, aber letztendlich konvergieren sie in ihrer Struktur, was der beste realistische Ausdruck des ersten Axioms und der Korollarien der Cyberspace-Wissenschaft ist. Auch auf dem Finanzmarkt entwickelt sich allmählich ein komplexeres Marktsystem. Dementsprechend bildet der Austausch von Wünschen im cyber-symbolischen Raum auch einen entsprechenden "Markt" des symbolischen Austauschs. Chaos im politischen Raum führt zu Chaos im Leben der Menschen. Störungen auf dem Finanzmarkt führen auch zu finanziellen Verwerfungen, die sich auf die Entwicklung von Staat und Gesellschaft auswirken. Die Unterbrechung des symbolischen "Marktes" führt auch zu einer Unterbrechung des Austausches von Wünschen, was beide Systeme betrifft. Letztlich führt dies zum Zusammenbruch der realen Welt. Auf diese Weise spiegelt sich der durchdringende Charakter des Cyberspace im Menschen wider. Der Mensch, als Produkt dieser Durchdringung des Cyberspace, konstituiert diese Durchdringung selbst. Das bedeutet auch, dass jeder Raum, der auf einen Menschen trifft, das Potenzial hat, einen anderen Raum zu beeinflussen. Da der Cyberspace ein externalisiertes Objekt des menschlichen Denkens ist, ist er immer mit dem Menschen verbunden. Hier haben wir das zweite Korollarium des ersten Axioms des Cyberspace¹⁻².

Die Entwicklung und Veränderung eines einzelnen Cyberspace durchdringt alle anderen Cyberspaces durch menschliche Verbindungen, so dass seine Entwicklung tendenziell zur Homogenität aller Cyberspaces führt.

Dieses Korollarium steht in gewisser Weise im Einklang mit Korollarium 1-1 der Tatsache, dass der Cyberspace dazu neigt, isomorph zu sein, und daher dient er als Korollarium von Axiom 1. Und bei einer solchen isomorphen Struktur können wir Folgendes feststellen.

Struktur der sozialen Beziehungen = Finanzmarkt =
symbolischer "Markt"

Hinweis: Das Symbol "Markt" steckt noch in den Kinderschuhen, und es gibt heute möglicherweise keine genaue Entsprechung im Cyberspace. Aus diesem Grund hat der Bereich des menschlichen Bewusstseins noch keinen Namen und kann nur durch den Markt in Anführungszeichen ersetzt werden. Wir werden uns in den Kapiteln 2 und 3 damit befassen, indem wir das Thema Cyber und Cyber-Finanz (virtuelles Geld) analysieren. Es ist absehbar, dass die Zukunft des symbolischen Austauschs im Cyberspace ein echter symbolischer "Markt" mit einer Art von Cyber-Finanzierung als allgemeinem Äquivalent sein wird.

1.2.3 Ideen, Rentenmärkte, symbolische Ideologien

Der platonische (idealistische) Konzeptualismus war die erste räumliche Struktur, die linear aufgebaut war. Es war das empfundene Bedürfnis nach einem bestimmten Zweck in der Politik in der realen Welt, das die Menschen verfolgten und das den Anstoß für die "Praxis" gab. In gewisser Weise nimmt er die Erwartungen der Menschen an die Zukunft vorweg, eine Art, den Cyberspace zu nutzen, um die Zeit innerhalb der linearen Zeit zu regulieren. Jeder Politiker oder Herrscher hätte diese Form der Regulierung gemeistert, indem er dem Volk seine eigenen Vorstellungen vom Aufbau der Gesellschaft mitgeteilt hätte, um sein Vertrauen und seine Unterstützung zu gewinnen.

In der zweiten Illusion nutzt man die Fähigkeit, auf diese Weise zu strukturieren und gleichzeitig alle zukünftigen Vermögenswerte in die Struktur zu ziehen, um die Illusion am festesten zu konstruieren. Ein **Wertpapier** (auch als Finanzinstrument bezeichnet) ist ein Anspruch auf die künftigen Erträge und Vermögenswerte des Emittenten. Der Struktur nach handelt es sich um ein Versprechen des Emittenten, dass der Käufer des Wertpapiers das Recht hat, einen bestimmten zukünftigen Zweck

des Emittenten zu erwerben. Es ist ein Spiel mit der Zeit. Es ist auch ein Spiel der Glaubwürdigkeit. Die Idee des Emittenten wird dem Erwerber als Zweck mitgeteilt, und der Erwerber leistet aufgrund seines Glaubens an diesen Zweck eine Vorauszahlung für einen künftigen, noch nicht erfüllten Zweck. Der Emittent von Wertpapieren führt im Wesentlichen eine lineare und strukturierte Erzeugung durch (zweites Axiom). Er muss ideologische Mittel einsetzen, um die Käufer von seinen Versprechen zu überzeugen. Außerdem braucht er den Käufer, um sich auf seine lineare Denkstruktur einzulassen. Auf diese Weise kann das Spiel der Zeit beendet werden. Das liegt daran, dass es sich um einen linear strukturierten Prozess handelt. Je mehr Wertpapiere emittiert werden und je mehr Menschen sie kaufen, desto mehr Menschen glauben also an einen linear strukturierten Wirtschaftsraum. Umso mehr kann sie das gesamte Phantomsystem stabil halten, wenn keine *unerwarteten Ereignisse* eintreten. (Hier gilt das Axiom 2-2: Je einfacher die Struktur, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie stabil bleibt. Deshalb müssen sich mehr Menschen auf lineare Strukturen einlassen und an eine Idee glauben, die durch die Emission von Wertpapieren vorangetrieben wird, in dem Glauben, dass diese Idee in einer linearen Zukunft mit Sicherheit verwirklicht werden wird).

Anleihen sind Schuldverschreibungen, die regelmäßige Zahlungen über einen bestimmten Zeitraum versprechen. Es liegt auf der Hand, dass Bindungen in eine solche lineare Strukturbeziehung eingebaut sind. Nur wenn der Emittent des Wertpapiers verspricht, dass die Dinge zwangsläufig linear verlaufen werden. Er kann den Vorauszahlungsprozess nur in eine regelmäßige Anzahl von Portionen in linearer Zeit aufteilen. Der Anleihemarkt kann sich diese Linearität zunutze machen, um regelmäßig von der Zukunft zu profitieren, um die Zukunft der menschlichen sozialen Entwicklung voranzutreiben, und deshalb bestimmt er den Zinssatz. Es ist der strukturelle Raum, der den Zinssatz bestimmt. Dies ist auch ein Hinweis darauf, dass die Zinssätze ebenfalls einen linearen Prozess des Zeitspiels strukturieren. Dieses lineare Zeitspiel spielt eine wichtige Rolle im zweiten illusionären System. Sie sorgt dafür, dass die Finanzmärkte stabil sind, und sichert gleichzeitig ihr weiteres Wachstum.

In einer solchen linearisierten Struktur nehmen die **Zinssätze** einen ebenso wichtigen Platz ein. Der Zinssatz ist im Wesentlichen der Preis für die Aufnahme von Krediten oder der Preis, der für geliehene Mittel gezahlt wird. (In der Makroökonomie gibt es verschiedene ökonomische Denkschulen, die aus einer makro-kybernetischen Perspektive der Wirtschaftsgeschichte gewonnen werden können.) Der Grund, warum die Kreditaufnahme Kosten verursachen kann, liegt darin, dass Geld hier zum Produktionsmittel in einem neuen Phantomsystem wird (in der Wirtschaftsgeschichte wurde Geld als Produktionsmittel behandelt, um die Erhebung

von Zinsen zu erklären oder zu rechtfertigen). Darüber hinaus entwickelt sich dieses System notwendigerweise aus der Sicht des linearen Denkens, was bedeutet, dass das Ausleihen und Verleihen von Geld möglich wird. Und in einer linearen Struktur bedeutet das Ausleihen und Verleihen, dass man im zweiten illusionären System einen bestimmten Preis (in Fiatgeld) zahlen muss, um dieses lineare Zeitspiel am Laufen zu halten. Und der Preis ist nur bei der zweiten Illusion relativ variabel. Dies zeigt den illusorischen Charakter des Finanzsystems, die Möglichkeit des "Leerlaufs" im illusorischen System, isoliert von der Realität des Gebrauchswertes. Hier müssen wir vielleicht Axiom 3 aufzeigen, um die Art dieses Leerlaufs zu verstehen.

Die Cyberspace-Struktur wird notwendigerweise auf der linearen Struktur aufbauen und diesen Prozess der linearen Strukturzeugung immer wieder an einem bestimmten Punkt der linearen Struktur wiederholen, um seine Stabilität und Entwicklung zu erhalten.

Die innere Logik von Axiom 3 besteht darin, dass der Cyberspace, wenn er einen vollständigen Satz linearer Strukturen geschaffen hat, mit den Krisen umgehen muss, die aus dieser linearen Struktur entstehen (den Ereignissen, die sie durchbrechen), und die eigene Art des Cyberspace, mit ihnen umzugehen, besteht darin, die durchbrechenden Ereignisse weiter in die neue lineare Struktur hineinzuziehen, so dass sie zu einer sich wiederholenden linearen Struktur werden und so ihre Stabilität und Entwicklung aufrechterhalten (um Axiom 2 aufrechtzuerhalten). (Auch hier liegt der Beweis für Axiom 3 in der Klärung des menschlichen Geistes, der der Inhalt der Philosophie ist, eine Arbeit, die ich bereits in *The Witness of Absurdity* geleistet habe). Kilometer 3 kann auch als "Re-Symbolisierungsaxiom" im Cyberspace bezeichnet werden.

Die Zinssätze sind genau die Art und Weise, wie das Phantomsystem strukturiert ist, um als unvermeidliche Entwicklung vorherbestimmt zu werden. Und die Realität ist, dass jedes Zeitspiel anfällig für Forderungsausfälle ist. Dies ist ein Ereignis, das die Stabilität des Raums für lineare Räume bedroht. Nach Axiom 3 wird das Phantomsystem also in seiner *linearen Struktur immer wieder "komplex", wenn es* immer wieder fortschreitet. Begreift man hingegen den Zinssatz und die Risiken im Spiel der Zeit, so begreift man die Stabilität des Systems und die strukturierte Verkleidung für den Umgang mit Unwägbarkeiten, die viele strukturelle Auswirkungen haben. Denn sie beruhen alle auf einer gewissen Linearität. Die Stabilitätseigenschaften dieser Struktur werden dargestellt. Oder besser gesagt, er ist der robuste Kontrolleur des Systems. Denn verschiedene Raten (Raten in verschiedenen linearen Beziehungen) haben alle die gleiche Darstellung in der

Struktur. Wir können daher die Zinssätze in vielen kleinen Kollektiven zusammen betrachten und sie kollektiv als Zinssätze bezeichnen. Dies ist das Stabilitätsbarometer des zweiten Phantoms (das wir später noch genauer analysieren werden).

Für den symbolischen Cyber-Raum. Auch der Anleihemarkt ist zu diesem Zweck notwendigerweise linear strukturiert. Er muss einen Weg zu den linearisierten Wünschen des Cyberspace inmitten einer bestimmten ideologischen Teleologie konstruieren. Genau hier kommt die Metaphysik ins Spiel. Er erreicht diese Funktion durch einen sich ständig verändernden Konzeptualismus. So kann er zum Beispiel jede Symbolisierung als Ende im symbolischen Raum aufstellen. Er kann zum Beispiel jede Symbolisierung als ein Ende im Raum der Symbole aufstellen. Zum Beispiel, um den Kreis der Fans eines Prominenten zu erweitern und seinen Einfluss zu vergrößern. Dann gibt es noch das Beispiel eines Fans im Fankreis, der sich zum Ziel setzt, dass der Star irgendwann einen realistischen Preis (z. B. einen Oscar usw.) gewinnt. Wenn das Ziel erreicht ist, wird das Ziel für andere Zwecke verwendet. Dadurch wird die strukturelle Stabilität des Fankreises mobilisiert. Und da das Internet selbst das Habitat der Metaphysik ist, werden diese metaphysische Theorie und der Pulverkreis zwangsläufig eine Kombination ergeben. So verbindet er im Bereich der Cyber-Ideologie verschiedene Realpolitiken mit der Philosophie. Cyber-Philosophie und Cyber-Politik, Cyber-Wissenschaft, etc. werden gebildet. (oft auch als "Cyber-Philosophie", "Cyber-Wissenschaft", "Min-Philosophie", "Min-Wissenschaft", "an-jin", "an-jin", "an-jin" bezeichnet) "Anthropologen", "Nomaden", "Tagmenschen", "Linke", usw.) Diese Cyberspace-Ideologien Sie können in verschiedene traditionelle Ideologien gehüllt sein. Ihre tatsächliche Struktur ist jedoch nichts anderes als eine lineare Struktur. Ein Moderator kann zum Beispiel behaupten, dass es seine Motivation ist, kleinen Tieren zu helfen, und so eine Cyberspace-Clique bilden. Und seinen Handlungen Sinn und Zweck zu verleihen. Im heutigen Cyberspace ist diese Ideologie noch extremer. Es beginnt, ein noch größeres, komplexeres metaphysisches System zu werden. Es entsteht ein breiteres Spektrum an Einflüssen und ideologischer Gehirnwäsche. So kann ein Cybermensch beispielsweise behaupten, er stehe in der Tradition eines "Marxisten" und habe etwas getan, um dem Proletariat zu helfen. Sein Verhalten in der Realität ist jedoch nicht dasselbe wie im Cyberspace, und er ist im Wesentlichen immer noch Materialist. Das Cyber-Individuum nutzt diese ideologische Teleologie online nur für seine eigenen Zwecke des Austauschs von Wünschen und der Konstituierung diskursiver Gewalt und Macht im Cyberspace. Er ist nicht in der Lage, wirklich in das Leben einzutauchen und die Gefühle des Proletariats zu erleben. Die Ideologie des Cyber-Individuums

wiederum konstruiert ihre Falschheit in der Realität. Sie kommunizieren mit der Arbeiterklasse in der Realität auf eine bizarre, falsche Art und Weise, um sich der Unterstützung anzupassen, die sie online erhalten. Sie tun es nicht, um sie authentisch zu fühlen, sondern um ihre Position im Cyberspace zu sichern. Besonders deutlich wird dies in zeitgenössischen philosophischen Online-Kreisen. Sie nehmen eine Ideologie des Cyberspace als eine Idee für Aktionen, um ihre so genannte Praxis auszuüben. Aber in Wirklichkeit ersetzen sie die Idee nur durch symbolische Begriffe wie "Revolution", "Proletariat", "gegen den Kapitalismus" usw. Sie leben ihr Leben nicht wirklich. Sie spüren die Revolution nicht wirklich in ihrem Leben, sie wissen nicht, wer das Proletariat ist, und sie wissen nicht, wo der wahre Kapitalismus ist. Wenn die Cyber-Individuen in der Lage sind, der Unterschicht in einer falschen Illusion zu helfen, werden sie diese Errungenschaft als ihr "Kapital" für weitere Gewalt nutzen und sich damit brüsten. Aber das ist in Ordnung, denn schließlich haben sie etwas auf eine seltsame Art und Weise getan. Die Realität ist jedoch oft, dass sie durch eine einfache lineare Struktur vermittelt werden, die stattdessen zum Chaos der Gesellschaft als Ganzes führt und stattdessen Marxismus und Kapitalismus auf die tiefgreifendste Art und Weise miteinander verbindet und so die ultimative Form des Kapitalismus, vermittelt durch den Cyberspace, hervorbringt. Wenn diese falsche Ideologie des Cyberspace mit dem Kapital kombiniert wird und so die dritte und zweite Illusion durchdringt und von Cyber-Individuen fälschlicherweise für die reale Welt gehalten wird. Dies ist der Beginn eines sehr beängstigenden Fegefeuers auf Erden. Weil das Cyber-Individuum die reale Welt fälschlicherweise als dasselbe einfache symbolische Verlangen wie die Cyber-Welt ansieht. Es ist derselbe metaphysische Streit. In einem solchen ideologischen Kampf, in dem linear strukturierten Cyberspace, der die Realität missversteht, erzeugt die reale Welt einen nicht enden wollenden Krieg, der zur Katastrophe der menschlichen Zivilisation und des Planeten führt. Der andere Teil der Cyber-Individuen ist nicht besser, sie werden einfach ein einfaches und einzigartiges hedonistisches Vergnügen im symbolischen Raum haben. Sie haben Angst, ihre Wohnung zu verlassen und können nicht einmal ihre Beziehungen pflegen. Sie haben keinen Sinn für Emotionen im wirklichen Leben, so dass sie den Schmerz des Individuums und die Ungerechtigkeit der Gesellschaft nicht wirklich spüren.

Ist das Cyber-Individuum im Cyberspace nicht vor allem auch ein Spiel mit der Zeit, um "Glauben" zu schaffen? Im Grunde sind sie Anleihen, Zinssätze für symbolische Wünsche. Sie verwenden lineare Strukturen des Begehrens und der Teleologie. Die gleiche Komplexität der dritten Illusion kann konstruiert werden.

(Der Inhalt seiner Rede kann von jedem komplexen Strukturtyp sein (gemäß dem 3. Axiom). Aber sie ist selbst eine einfache lineare Operation innerhalb eines

symbolischen Systems. Dieser ideologisch-symbolische Markt entspricht also genau der Struktur des Anleihemarktes. Das Gegenstück zu den Wertpapieren in der Dritten Illusion ist die ideologische lineare "Gehirnwäsche" der einzelnen Cyborgs gegenüber den eigenen Fans und der eigenen Klientel, um die Klientel kollektiv von den eigenen Zielen zu überzeugen und so die eigenen Anleihen zu verkaufen. Auf diese Weise will er andere dazu bringen, seine Anleihen zu kaufen. Solche Formen gibt es in Cyberkreisen zuhauf, und in einigen Kreisen (wie dem E-Sport-Kreis, der E-Sport-Produkte oder Rinderpellets über Fankreise verkauft, oder dem Cyber-Philosophie-Kreis, der Erfrischungsgetränke verkauft, usw.) haben sie sich so weit entwickelt, dass sie versuchen, diese Linearisierung des Cyberraums im Austausch gegen Währung und Status im Wirtschaftsraum zu nutzen. In der Tat ist dies der Punkt, an dem Li Yongle zu einem echten wirtschaftlichen Interesse wird. Zusammen bilden sie den Konsumrausch des Spätkapitalismus. Darüber hinaus versuchen sie auch, die reale Welt auf diese Weise zu verändern (wir werden das Verhalten des Cyber-Subjekts in Kapitel 2 im Detail analysieren). Durch einen Prozess der Linearisierung im Cyberspace. Zunächst findet eine ideologische Gehirnwäsche statt, und darüber hinaus wird der Verkauf der Anleihe abgeschlossen, d. h. er wird in dem Glauben gelassen, dass er in der Lage ist, seinen gewünschten Zweck zu erfüllen. Doch anders als im realen und wirtschaftlichen Raum. Das Cyber-Individuum, das tiefgreifend genug vermittelt wird, kann die möglichen Erwartungen in der realen Welt nicht wirklich erfüllen. Es sei denn, er selbst überschreitet den Cyberspace und verwendet ihn wieder als Kommunikationsmittel und nicht als symbolische Operation. Doch auch hier gibt es ein Paradoxon. Wenn ein Cyber-Individuum keine ideologische Linearisierung vornimmt, sondern das Netz einfach als Kommunikationsmittel nutzt. Dann macht er vielleicht in der realen Welt einen Unterschied. Denn er kann nicht mehr als Cyber-Individuum betrachtet werden. Dies hat jedoch zur Folge, dass niemand mehr seinen Inhalten zuhört und sie nicht mehr in den Mechanismus des Wunsches nach Austausch im Cyberspace passen. Und so ist er auch von der dritten Illusion losgelöst. So muss sich das Cyber-Individuum entweder einer ideologischen Gehirnwäsche unterziehen, um sicherzustellen, dass seine "Anleihen" ausgestellt werden können, oder es muss sich vom Cyber-Individuum lösen und mit der Dritten Illusion brechen. Im ersten Fall kann sie die Erwartungen nicht wirklich erfüllen, da sie immer noch ein Cyber-Individuum ist. Mit anderen Worten: Das Cyber-Individuum im Cyberspace ist zum Scheitern verurteilt, wenn es einen "Bond"-Markt konstruiert (oder es muss immer wieder eine lineare Ideologie konstruieren, um sein Scheitern zu erklären, damit die Menschen weiterhin an ihn glauben, um den Prozess seines Scheiterns zu verlangsamen). In letzterem Fall ist das Cyber-Individuum kein Cyber-Individuum mehr, und es kann dann keine Anleihen im Cyberspace ausgeben.

Und es gäbe kein solches Problem. Denn der Anleihemarkt im Cyberspace ist eine notwendige Folge der Entwicklung der dritten Illusion. Das liegt auch daran, dass der Anleihemarkt im Cyberspace eine völlige Täuschung ist, die von der Realität losgelöst ist und daher schädlicher und trügerischer ist und sich schlechter auf die Gesellschaft auswirkt als der Anleihemarkt im Wirtschaftsraum, aber er kann nicht so kontrolliert werden, dass der Austausch von Wünschen im Cyberspace unterdrückt wird. Er muss in gleicher Weise reguliert werden wie der Anleihemarkt im Wirtschaftsraum.

Die Anleihe in der dritten Illusion ist eben eine Form der regelmäßigen Zahlung, die auf einer Ideologie beruht. Ein Beispiel dafür ist das regelmäßige Anpreisen von Waren durch prominente Persönlichkeiten, die regelmäßig für ihre Produkte werben und in ihren Live-Sendungen auf die ehrgeizigen Ziele hinweisen, die sie versprochen haben. Dann gibt es noch den Mitgliederservice der Website-Plattform. Er nutzt die Entwicklung der Plattform und die Finanzgesetze in der zweiten Illusion als "Sicherheiten", indem er das Bewusstsein für das Urheberrecht als ideologisches Instrument einsetzt und so die ideologische Bindung durch "kontinuierliche Monats- und Jahresabonnements" und Vorauszahlungen vervollständigt. Dies hat den Vorteil, dass diese Art der Mitgliedschaft eine hohe Nutzerakzeptanz mit sich bringt, wie wir es oft nennen. Im Wesentlichen handelt es sich bei der Klebrigkeit der Nutzer um den ideologischen Prozess der Bindung (Mitgliedschaft), der die Nutzer an die Entwicklung und die Philosophie des Unternehmens glauben lässt, sowie um eine Form der Cliquenbildung. Beispielsweise sind die Nutzer einer bestimmten Videoseite daran gewöhnt, diese Videoseite zu nutzen, weil sie eine Mitgliedschaft auf dieser Plattform erworben haben und sie kommentieren, wodurch eine für diese Videoseite spezifische Atmosphäre und Clique entsteht. Dies wird besonders auf der B-Seite deutlich. Die Verbindung des Cyberspace ist heute noch nicht ausgereift, aber es ist bereits möglich, seine zukünftige Entwicklung vorherzusehen. Dieser zusammenhängende cyber-symbolische Raum erfordert notwendigerweise einen bestimmten metaphysischen ideologischen Transport. So wird sich unkontrolliert eine käufliche Vermarktung entwickeln, die den Anschein einer Bezahlung für Wissen erweckt. Während die Bezahlung für Wissen solche ideologischen Konstruktionen vervollständigen und kleine Kreise bilden kann, kann die andere Seite solche Formen nutzen, um sicherzustellen, dass die Nutzer Anleihen kaufen und weiter an den Prozess ihrer Entwicklungsphilosophie glauben. Dadurch wird das Verlangen nach dem Cyberspace tiefgreifend bestimmt und die Ideologien des realen Lebens beeinflusst. Die weitere Metaphysikalisierung der realen Welt führt zu einer Vielzahl von ideologischen Verwirrungen und Auseinandersetzungen, die den Spätkapitalismus ausmachen.

Es gibt noch andere Formen dieser Bindung, die er als einen Preis tarnen kann,

der im Voraus bezahlt werden muss. Zum Beispiel in Form einer ideologischen Gehirnwäsche, die dem Cyber-Individuum einredet, dass es im Begriff ist, etwas Großes und Bedeutsames zu tun, wie z. B. Kindern in den Bergen zu besseren Bildungsmöglichkeiten zu verhelfen, wie z. B. eine Bar zu bauen, die für die Arbeiterklasse spricht, und so weiter, machen alle solche Bauarbeiten in Erwartung einer Bezahlung. Die Fangemeinde wird dazu gebracht, eine bestimmte Anzahl von Anleihen zu kaufen, um so sein eigenes Ziel zu erreichen, nämlich sozialen Status und Geld zu gewinnen. Aber als Cyber-Individuen müssen sie das zuvor beschriebene Paradox vorwegnehmen. Entweder löst sich die Symbolisierung des Cyber-Individuums von ihm, oder sie scheitert unweigerlich an der Realität. Zum einen werden sie im Cyberspace in Ungnade fallen, zum anderen werden sie in der Realität scheitern. Dies ist ein Scheideweg für die ideologischen Hirngespinnste, den sie nicht selbst wählen können.

Dieser Markt für ideologische Anleihen im Cyberspace bestimmt ebenfalls den Preis für die Rate der Begierde. Er kennzeichnete die Reflexion der Menschen auf den Aussichten des Kreises durch die Menschen innerhalb dieses Kreises. Je mehr Anleihen verkauft werden, desto erfolgreicher ist das ideologische Konstrukt, desto mehr Menschen glauben daran und desto mehr glauben sie, dass die Kabale sich entwickeln und die reale Welt beeinflussen kann. Der Zinssatz ist ein Spiegelbild dieser Erwartung, der Kosten des Wunsches (der Erwartung) oder des Preises, der zu zahlen ist, um den Wunsch (die Erwartung) zu verwirklichen. Im Cyberspace ist der Zinssatz umso höher, je mehr die Menschen an ihre Ziele glauben und je größer ihre Wünsche sind. Andererseits ist der Zinssatz umso höher, je mehr es kostet, die Menschen einer "Gehirnwäsche" zu unterziehen. Der hohe Zinssatz ist ein Symptom für ein hohes Verlangen, das wiederum den Rest der symbolischen Ordnung beeinflusst, um ein hohes Verlangen nach dem Klüngel zu entwickeln. So wird im kleinen Kreis mehr Geld "gespart". Ein niedriger Zinssatz ist Ausdruck eines niedrigen symbolischen Wunsches. Die Menschen nehmen dann Geld aus dem Kreis und stecken es in die reale zweite illusionäre Nachfrage.

Unter diesen Bedingungen entspricht der aus den Ankern und virtuellen Ankern gebildete Kreis auch den Cyber-Subjekten des Wirtschaftsraums: Unternehmen (zu denen natürlich alle Arten von Unternehmen gehören: Aktiengesellschaften, Familienunternehmen usw.), Web-Plattformen usw. In der Tat entspricht er topologisch den Geschäftsbanken der zweiten Illusion. Sie kontrollieren die Zusammensetzung der Wünsche und sogar das Denken und die Ideologie der Menschen in diesem Raum. So versuchen sie, die reale Welt zu beeinflussen.

1.2.4 Politiken, Banken und Cyber-Subjekte

Dass der Staat ein Herrschaftsinstrument der herrschenden Klasse ist, wurde bereits von Marx vorgeschlagen. Nachdem der Staat die Herrschaft über die reale Welt mit Gewalt erlangt hat, bedient er sich der Mittel der Ideologie, um die Menschen von der Realität des von ihm errichteten Gesellschaftssystems zu überzeugen. Und diese ideologische Konstruktion ist genau die politische Doktrin, die die reale Welt als ein Objekt behandelt, ein System von Sprache und ideologischer Theorie, das den Cyberspace konstruiert. Das Gemeinwesen hingegen ist ein Produkt dieser Ideologie. In diesem Sinne definiert das Gemeinwesen die Grundstruktur des Wunsches nach einer realen Gesellschaft und Kultur sowie die Voraussetzungen, die es den Menschen ermöglichen, in Frieden und Glück zu leben und zu arbeiten. Ohne die Schaffung eines Gemeinwesens wäre der konstruktive Charakter der Zivilisation, des Staates, schwer zu gewährleisten. Ein Gemeinwesen ist etwas, das den Menschen die Illusion des Denkens und der Erwartung vermittelt. Auf diese Weise können die Menschen ihre metaphysischen Wünsche in einem System der Illusion besser bewahren. Doch nachdem Marx dieses Wesen des Staates aufgedeckt hatte, sollte der Staat hier eine selbstverständliche Transformation seiner Funktionen erfahren. Der größte Teil der Welt ist jedoch noch nicht frei von einem metaphysischen Denken über die menschliche Natur und versteht dies daher nicht zutiefst. Der Staat wurde so immer mehr zu einem Instrument der neuen Klassenherrschaft. Im Grunde wurde die Aufgabe des bürokratischen Berges, den das neue China stürzen wollte, nicht wirklich erfüllt, und er würde innerhalb der Grenzen des Denkens der herrschenden Klasse wieder in die reale Welt zurückkehren. Aber mit den Enthüllungen des Cyberspatialismus kann man vielleicht verstehen, dass der Staat, insbesondere der sozialistische Staat, seine Funktion von der bürokratischen Herrschaft zur Führung des Volkes ändern sollte.

Ein kommunistischer "Staat" (oder eine kommunistische Internationale) sollte sich dessen bewusst sein: Wenn die Menschen nicht über den Staat als Instrument der Klassenherrschaft verfügten, würden viele im Elend der Abhängigkeit und in den parasitären metaphysischen Streitereien des Geistes versinken, die zum Chaos der Zivilisation führen würden. Deshalb muss eine Regierung gebildet werden. Und sie muss auf einer metaphysischen Gewissheit beruhen, dass die Menschen etwas haben, auf das sie zurückgreifen können, eine Metaphysik, auf die sie zurückgreifen können. Die Metaphysik mit ihrem perfekten theoretischen System und ihrer in sich schlüssigen Logik ist das beste Mittel gegen geistige Vergeblichkeit. Dafür gibt es jedoch eine sehr wichtige Voraussetzung: Eine kommunistische Partei muss wissen, dass sie keine *andere* Wahl hat. Nur wenn diese Hilflosigkeit verstanden wird, kann die

entgegengesetzte Funktion des "Staates" entstehen: Die Funktion des "Staates" sollte sich in eine Funktion verwandeln, die diejenigen beruhigt, die der Metaphysik nicht entkommen können, und ihnen hilft, sich in der von der Metaphysik geschaffenen Illusion zurechtzufinden, so dass zum einen, um sie durch die von der Metaphysik geschaffenen Illusionen zu führen, damit sie einen Ausweg aus ihnen finden können, und zum anderen, um diejenigen zu führen, die in der Lage sind, aus den metaphysischen Strukturen und Denksystemen auszubrechen. Genau das ist die Aufgabe der marxistischen Partei. Hier hört die Funktion des "Staates" auf, ein Instrument der Klassenherrschaft zu sein, und verwandelt sich in die Verantwortung, die Menschen auf der Welt anzuleiten, sich im Cyberspace zu vergnügen, die Realität des Menschseins zu spüren und einige von ihnen in die Lage zu versetzen, die sozialen Konstruktionen der Gegenwart zu überwinden und auf die Ankunft einer kommunistischen Gesellschaft zu warten. Wenn dieser Funktionswandel abgeschlossen ist, werden die Menschen auf der Welt Zugang zu einem solchen "Staat" haben und der Staat wird verschwinden. Das Gemeinwesen existiert also nur als "Bank", in der die zutiefst Metaphysischen ihre Ideale und Wünsche deponieren können. Die wahre marxistische Partei muss sich dieser Illusion des Staates und des Gemeinwesens bewusst sein, damit sie die Wünsche der Menschen regulieren und sie zu ihren wahren Gefühlen und ihrer Heiligkeit zurückführen kann. In der realen Welt müssen die Menschen an eine sich selbst rechtfertigende und perfekte Struktur glauben, um ein normales Grundleben gewährleisten zu können, was gleichzeitig eine Voraussetzung für den präskriptiven Charakter der Zivilisation ist. Würde man den Anforderungen des Anarchismus folgen, so wäre die Hinterlegung solcher Wünsche unmöglich geworden. Dies ist sehr beängstigend für ein Volk, das sich noch nicht von der parasitären Natur seines Denkens befreit hat. Sie würden ihre Metaphysik auf ständige Streitereien in der realen Welt bis hin zum Krieg anwenden. Die reale Welt würde dann, wie im Cyberspace, eher mehr Gewalt in kleinen Kollektiven, mehr, chaotischere, dezivilisierende metaphysische Kämpfe hervorbringen. Dies ist genau die chaotische Welt, die im Cyberpunk-Stil beschrieben wird. Deshalb ist die Anleitung der marxistischen Parteien für die Menschen zur Überwindung der Metaphysik von entscheidender Bedeutung. Dies ist die Quelle der wahren göttlichen Gerechtigkeit des Marxismus.

In der heutigen Gesellschaft hat der Kapitalismus ein fortgeschrittenes Entwicklungsstadium erreicht, da das zweite Illusionssystem gereift ist. Infolgedessen neigt der Staat dazu, die Wünsche der Menschen durch die Regulierung der Wirtschafts- und Finanzmärkte zu regulieren. Das ist der Grund, warum die zweite Illusion losgelöst von der Ideologie zu sein scheint. Denn der Staat, der Konzern, die Kapitalisten sind allein dadurch, dass sie die Kontrolle über die Wirtschaft und die

Finanzen übernehmen, in der Lage, die Erwartungen, Ideologien und Wünsche der Menschen zu regulieren. Die Banken sind genau die Institutionen¹, die dies tun. Banken sind Finanzinstitute, die Einlagen entgegennehmen und Kredite vergeben. Aus kybernetischer Sicht sind die von den Banken gewährten Kredite und die von ihnen entgegengenommenen Einlagen nichts anderes als die Speicherung und Ausleihe von sozialen Erwartungen und Wünschen. Der Glaube der Menschen an die Stabilität sozialer Konstrukte sorgt dafür, dass sie die Symbole ihrer Wünsche (Geld) in Banken hinterlegen können. Darin kommt der Glaube an Struktur und ideologische Zustimmung zum Ausdruck. Die Freigabe von Krediten an die Gesellschaft durch die Bank ist gleichbedeutend mit der Freigabe des Begehrens an den Kreditnehmer, der diese Symbole des Begehrens dann für den Aufbau der Zivilisation, der Gesellschaft und des Staates nutzen kann, indem er die Wünsche anderer Menschen, das Geld anderer Menschen und die Erwartungen an die Zukunft in einem einzigen Kreditprozess durch eine linearisierte Struktur zusammenführt. Diese gesammelten Wünsche werden dann verwendet, um zu investieren und im Gegenzug mehr zu verdienen (mehr Wünsche). In diesem Prozess des Austauschs von Wünschen bewegt sich die Gesellschaft also ständig in die gewünschte Richtung.

Im Falle der Banken aller Art verwaltet und reguliert der Staat sie über die Zentralbank. Im Wesentlichen vermittelt der Staat durch die Verwaltung der Zentralbank seine Einstellung zu den Wünschen, reguliert die Wünsche der Menschen und steuert den Entwicklungsprozess des Staates auf lineare Weise. Wenn die Zivilisation instabil ist, erzwingt der Staat über die Zentralbank eine deflationäre Politik, um sicherzustellen, dass die Begehrlichkeiten reduziert werden und das System in seiner linearen Struktur stabil bleibt. Wenn die Zivilisation stabil ist, kann die Inflation genutzt werden, um den Konsum anzukurbeln und die Freisetzung von Vertrauen und Begehren in der staatlichen Gesellschaft zu fördern. Die Linearisierung der Gesellschaft wird dadurch beschleunigt. Diese Regulierung wird durch die Zentralbank vorgenommen. In der Zeit des Staatskapitalismus. Diese Regelung ist nicht nur in der Lage, das zweite illusionäre System zu kontrollieren. Noch wichtiger ist, dass hinter ihm die Ideologie des Staates steht, die auch die Regulierung der realen Gesellschaft und die Stabilität der Gesellschaft und der Zivilisation als Ganzes vervollständigt. Sie ist wirksamer und besser als die ursprüngliche ideologische Propaganda. Dies setzt jedoch voraus, dass die Menschen bereits in das Wirtschaftsleben eingebunden sind und sich dort engagieren. So hat die Entwicklung des Kapitalismus mehr Menschen in das Wirtschaftsleben der Moderne gebracht,

¹ Zu den Banken gehören Zentralbanken, Geschäftsbanken und andere Formen des Bankwesens. In diesem Buch bezieht sich der Begriff Banken ausschließlich auf Geschäftsbanken. Unterscheiden Sie zwischen einer Bank und einer Zentralbank.

was es dem Staat erleichtert, dieses wirksam zu regulieren. Das ist der Grund, warum jedes Land den Kapitalismus wirklich entwickeln will und warum der Etatismus heute effektiver ist, weil er es mehr Menschen ermöglicht, in diesen zweiten Cyberspace einzutreten, den der Staat durch das Geld innehat, und diesen Raum so zu entwickeln, dass er die Stabilität des Staates und der Zivilisation garantieren kann, und nicht die ideologischen Entscheidungen, an die wir früher gedacht haben.

Die Entwicklung des Cyberspace hat jedoch dazu geführt, dass sich immer mehr Menschen die Frage nach der Wahl ihrer Ideologie in der dritten Illusion stellen. Durch den Austausch von Symbolen lösen sich die Menschen aus ihrer Abhängigkeit von der zweiten Illusion. Dies ist ein unvermeidlicher Teil der konstruktiven Entwicklung des Menschen. Wenn die Machthaber des Staates dies nicht erkennen, kontrollieren sie ihn einfach, indem sie die Entwicklung der dritten Illusion unterdrücken. Sie versuchen, gegen den Strom der Zeit zu schwimmen und sich die Ohren zuzuhalten, indem sie den Cyberspace verlassen. Es ist unvermeidlich, dass immer mehr Menschen zu Cyber-Individuen werden, ohne etwas über dieses System der Illusionen zu wissen. Im Chaos des Begehrens ist es unvermeidlich, dass es schließlich in das zweite Illusionssystem eindringt und damit die Stabilität der gesamten realen Welt beeinträchtigt.

Daher darf die Regulierung des Verlangens im dritten System wegen der Entwicklung des Netzes nicht vernachlässigt werden. Denn das wäre ein Ergebnis, das niemand sehen möchte. Im Cyberspace findet die Regulierung des symbolischen Begehrens bereits in einer Reihe von "Banken" statt. Die Banken des Cyberspace sind die vielen Cyber-Subjekte im Cyberspace. Unter einem Cyber-Subjekt verstehen wir ein Cyber-Individuum oder -Kollektiv, das auf einen Punkt zentriert ist. Dieser zentrale Punkt kann ein bestimmter Moderator, ein Video-Blogger, ein virtuelles Idol, ein virtueller Anker, eine Berühmtheit, eine große Website, eine große Plattform, ein großer subkultureller Kreis oder sogar ein Spiel, ein Lied usw. sein. Solange es einen Kreis von Menschen im Cyberspace gibt, der von einem bestimmten Subjekt gebildet wird, kann es die "Bank"-Eigenschaft eines Cyber-Subjekts haben und als Cyber-Subjekt handeln. Die "Bank" des Cyberspace, die als Speicher und Freigabe von Wünschen fungiert, das Versprechen und die Unterdrückung von Wünschen im Cyberspace. Die verschiedenen Subjekte verwenden auch unterschiedliche Methoden, um die Wünsche der Menschen in ihrem Umfeld zu regulieren. Sie spielen die gleiche Rolle wie die Geschäftsbanken in der zweiten Illusion. Die für die Verwaltung des Cyberspace zuständigen Regierungsstellen, wie das Internet-Informationsbüro und die Allgemeine Verwaltung für Rundfunk und Fernsehen, fungieren als Zentralbanken. Da der Cyberspace jedoch ein neu entstehender Cyberspace ist, liegt es auf der Hand, dass die Funktionen des Staates damit nicht

Schritt gehalten haben. Weit davon entfernt, den Cyberspace so weit zu regulieren, dass er sich anpasst, unterdrücken das Netzamt und die Generaldirektion für Radio, Film und Fernsehen dieses aufkommende Phantomsystem einfach. Ich glaube, dass die Regierungsmitarbeiter hoffen, dass die Cyber-Individuen im Internet zum wirklichen Leben, zur echten Kommunikation und zum echten Austausch zwischen den Menschen zurückkehren. Aber sie erkennen nicht das Gesetz des Denkens, dass der menschliche Geist zwangsläufig immer tiefere Systeme der Illusion schafft. Sie sehen vielleicht, wie kleine Kinder durch ihre Sucht nach dem Cyberspace betäubt werden, und spüren die Folgen, wenn Cyber-Individuen ihr Verlangen nach symbolischem Austausch in selbstgerechter Weise in die reale Welt tragen. Deshalb wollen sie dieses aufstrebende System des Cyberspace unterdrücken. Daher sehen sie sie als Bestie an und versuchen, sie vollständig zu unterdrücken und durch totale Kontrolle zu beherrschen. Dies hat zu einem kontraproduktiven Eintauchen in die metaphysischen Argumente der Cyber-Individuen in dieser Phantasmagorie geführt. Dies hat zu einer Intensivierung des Blacktalk der Cyber-Individuen und zur Aufspaltung kleinerer Kollektive und Subkulturen geführt. Die Komplexität und Verwirrung dieses phantasmagorischen Systems wird noch verstärkt. Mehr noch, die Unterdrückung und Kontrolle des Cyberspace ist ein gutes Beispiel für die Metaphysikalisierung des Cyberspace, da diese Unterdrückung selbst eine metaphysische Form ist, die wiederum eine Manifestation der Ideologie des Staates ist, und er ist tief in die ideologische Debatte verwickelt. Dies hat zu einem großen Trend zum Whistleblowing im Cyberspace, zu einer starken Zunahme der Suche nach menschlichem Fleisch, zu heimtückischen Beleidigungen, verdeckter Demütigung und anderem chaotischen Verhalten geführt. Dies ist sicherlich nicht das Ergebnis, das die OGC sehen möchte. Sie wissen jedoch nicht, dass diese Konsequenz durch ihre Handlungen noch verstärkt wird, so dass sie sie nur noch weiter unterdrücken und kontrollieren können - ein Teufelskreis. Sie versuchten sogar, das illusionäre System vollständig auszulöschen. Das wäre sehr töricht. Sobald die Phantasmagorie ausgelöscht ist, werden die Cyber-Individuen der ursprünglichen dritten Phantasmagorie ihre ideologischen Argumente und ihren Wunsch nach symbolischem Austausch unweigerlich auf die reale Welt projizieren, was unweigerlich zu sozialen Unruhen führen wird.

Bislang scheint die Regierung nicht das gleiche Verständnis für den symbolischen Wunsch nach dem Cyberspace entwickelt zu haben wie die Zentralbank für die Regulierung des Geldes. Stattdessen ist sie lediglich eine gewaltsame Form der Unterdrückung und Kontrolle. Die zuständigen Stellen in der Regierung des Landes sollten ihre Einstellung von einer Unterdrückung zu einer Regulierung der Wünsche im Cyberspace ändern. Natürlich gibt es noch viel zu tun,

das Bewusstsein zu schärfen und die Zusammenarbeit zwischen vielen Abteilungen zu vertiefen. Dies liegt daran, dass der Cyberspace nicht nur ein einzelnes Thema im Cyberspace ist, sondern verschiedene Themen im Cyberspace umfasst, darunter Spiele, Filme, Online-Bildung usw. Dies erfordert ein gemeinsames Umdenken nicht nur des Internet-Informationsbüros, sondern auch des Kulturministeriums, des Bildungsministeriums, der Generalverwaltung für Rundfunk, Film und Fernsehen, der Generalverwaltung für Presse und Veröffentlichungen usw. Dies erfordert ein Umdenken nicht nur des Internetbüros, sondern auch des Kulturministeriums, des Bildungsministeriums, der Staatlichen Verwaltung für Rundfunk, Film und Fernsehen, der Allgemeinen Verwaltung für Presse und Veröffentlichungen usw. Darüber hinaus muss diese Regelung auf einer rechtlichen Grundlage beruhen und es müssen entsprechende Sanktionen und Vorschriften eingeführt werden. Mit diesen Fragen wird sich die Kybernetik in späteren Kapiteln eingehender befassen.

1.2.5 Vertriebssysteme, Aktienmärkte und Symbolzuweisung

Da der Herrscher in der Realpolitik nicht alle Aspekte des realen Lebens allein kontrollieren kann, ist es notwendig, einen Teil der politischen Ressourcen zuzuweisen. Dies ist die Verteilung der politischen Ressourcen. Für den Normalbürger hingegen sind die Güter in der Gesellschaft knapp und geografisch ungleich verteilt, so dass sie auch verteilt werden müssen. Beide Zuweisungen sind Möglichkeiten der Verteilung in der realen Welt. Für die Zivilisation ist eine Reihe von Ideologien erforderlich, die die Dinge als Objekte behandeln, um die Verteilung der politischen Ressourcen und die Verteilung der materiellen Güter zu erfassen. Bei ersterem handelt es sich um den Aufbau eines politischen Systems, eines bürokratischen Systems, bei letzterem um den Aufbau eines Wirtschaftssystems. Beides gehört in den Cyberspace der Theorie. Denn sie werden bereits als Objekte behandelt, die in der Konstruktion der Ideologie vorgeschrieben sind. Das primitive Verteilungssystem beruht auf der Erleuchtung, Vertrautheit und Zuneigung der Menschen. Ein Stammesältester zum Beispiel würde natürlich einen Teil seiner Macht an jemanden weitergeben, den er oder sie mag. Ein primitiver Mensch zum Beispiel verteilt die Nahrung, die er erhält, ganz natürlich an seine Mitmenschen. Dies ist die primitivste Art, die erste Illusion zu verbreiten. Die anschließende Ausbreitung von Stämmen, die Entstehung von Stadtstaaten und Nationen machte ein komplexeres System zur Verteilung der politischen Ressourcen und der wirtschaftlichen Verteilung erforderlich. Dies führte zur Entstehung unterschiedlicher politischer und bü

rokratischer Systeme und unterschiedlicher wirtschaftlicher Auffassungen über die Ressourcenverteilung. Die frühe Planwirtschaft der Sowjetunion zum Beispiel war im Wesentlichen eine Denkweise, die isomorph zur Verteilung der politischen Systeme war. Das politische System teilte die Ressourcen auf dieselbe Weise zu wie das politische System. Das Allokationssystem der Marktwirtschaft hingegen ist der Inbegriff eines selbst erzeugten Allokationssystems im Rahmen des zweiten Illusionssystems. Sie ist sicherlich von einer gewissen Komplexität und Wissenschaftlichkeit. Da es aber mit der strukturellen Knappheit und den unerwarteten Ereignissen, die innerhalb der illusionären Struktur unweigerlich auftreten, nicht umgehen kann, ist es in Zeiten der Wirtschaftskrise notwendig, zum ursprünglicheren illusionären System zurückzukehren, um sich selbst zu erhalten (d.h. von einem höheren zu einem niedrigeren illusionären System zurückzukehren, um sich zu stabilisieren) und um das Risiko eines strukturellen Zusammenbruchs zu verhindern. Dann ist das politische System gefragt, um die Kontrolle zu übernehmen. Diese Idee eines politischen Systems, das die Struktur der Wirtschaft kontrolliert und die Marktwirtschaft in Zeiten der Stabilität anerkennt, wird im wirtschaftlichen Bereich als Keynesianismus bezeichnet.

All dies sind eher makroskopische Formen der Verteilung der Kybernetik, und seine Struktur ist nicht allzu kompliziert. Nun haben wir aber innerhalb der zweiten Illusion, die sich nur auf die zweite Illusion selbst stützt, eine andere Art der Verteilung des Wirtschaftssystems, nämlich die der Börse, geboren. Mit anderen Worten, das ursprüngliche Verteilungssystem stützt sich auf die Regulierung zwischen der ersten und der zweiten Täuschung. Die Kehrseite davon ist, dass jede strukturelle Wirtschaftskrise wahrscheinlich durch die Politik reguliert wird, so dass die Stabilität des zweiten Illusionssystems auf das erste Illusionssystem zurückgeführt werden kann, um Handlungsspielraum zu gewinnen. Dabei ist die Stabilität der Realpolitik von den kleinsten wirtschaftlichen Risiken betroffen. In der Struktur des Denkens wird dann die Frage gestellt: Können wir innerhalb der zweiten Illusion ein System der wirtschaftlichen Verteilung einrichten? Dies hätte keine strukturellen Auswirkungen auf die reale Welt, oder besser gesagt, es würde die Stabilität der realen Welt besser schützen.

So wurde die Börse geboren. Nach vielen Wirtschaftskrisen haben die Menschen die zahlreichen Strukturierungen des wirtschaftlichen Cyberspace immer weiter vertieft. Damit sich ein Problem in einer Struktur nicht auf das gesamte Phantomsystem auswirkt. Dies wurde durch die Entwicklung und Verfeinerung des Aktienmarktes erreicht. Genau das haben die Vereinigten Staaten im zwanzigsten Jahrhundert getan. Die allgemeine Wirtschaftspolitik der Menschheit während des Ersten und Zweiten Weltkriegs bestand darin, den Wiederaufbau der Wirtschaft nach

ihrem zyklischen Zusammenbruch zu gewährleisten, indem man sich an den politischen Raum wandte, um wieder Platz für sie zu schaffen. Und der wahre Aufstieg der Vereinigten Staaten liegt im finanziellen Cyberspace des Selbstschutzes, der im Finanzsektor nach der großen Krise vor 20 Jahren entstanden ist. Um der Krise im Finanzsektor den Raum zu geben, sich im Wirtschaftsraum zu lösen. Die Finanzmärkte sind immer komplexer geworden und durch ständige Finanzinnovationen lokal stabil.

Stammaktien, die wir gemeinhin als Aktien bezeichnen, repräsentieren das Eigentum des Inhabers an einem Unternehmen. Die Aktie ist das Recht, die Erträge und das Eigentum des Unternehmens zu beanspruchen. In der politischen Sphäre ist der Bestand der Grad des Glaubens an die Ideologie der politischen Partei (in der religiösen Sphäre wird er als Lösegeldschein bezeichnet), und der Herrscher bietet den entsprechenden Status, wie z. B. verschiedene Ebenen von offiziellen Positionen, je nach diesem Grad des Glaubens. Die politische Macht ist also innerhalb der Bürokratie verteilt. Im wirtschaftlichen Bereich beschaffen sich die Unternehmen Geld für ihre Geschäftstätigkeit, und Aktien können ebenfalls ein Mittel zur Beschaffung solcher Mittel sein. Das Unternehmen gibt Aktien an die Öffentlichkeit aus, die Öffentlichkeit kauft die Aktien und somit erhält das Unternehmen das Geld und die Öffentlichkeit erhält das Recht, die zukünftigen Gewinne des Unternehmens auszuschütten. Dies ist genau die politische Machtübergabe, die strukturell, d.h. demokratisch ist. Die Machthaber geben einen Teil der Macht der Gesellschaft nicht an die Bürokraten, sondern an das Volk ab, und indem sie das Vertrauen des Volkes gewinnen, erreichen sie die Stabilisierung der politischen Struktur. Dennoch kann der Herrscher, wie auch die Gesellschaft, die Macht über die Bürokratie nicht an den Einzelhändler (die Öffentlichkeit) abtreten; er muss zumindest dafür sorgen, dass die Bürokratie mehr Macht hat als die Öffentlichkeit als Ganzes. Vielleicht gibt es kühne Regime, die es zulassen, dass mehr Macht als die Bürokratie an die Öffentlichkeit abgetreten wird (z.B. werden die USA die Macht, Waffen zu benutzen, an das Volk abtreten, aber solange garantiert wird, dass das Volk sich nicht vereinigen kann, kann er niemals die kombinierte Macht der US-Bürokraten überschreiten), aber er muss eines garantieren: das Volk kann sich nicht vereinigen, sonst droht dem Regime ein struktureller Zusammenbruch und die Wiedereinführung des Phantomsystems der eine historische Notwendigkeit. Der Grund, warum Aktien an die Öffentlichkeit verkauft werden können und der Grund, warum die Öffentlichkeit sie kaufen wird, ist in der Tat die Anerkennung des Unternehmens, seiner zukünftigen Entwicklung in einer linearen Struktur. Der Grund, warum er Aktien dieses Unternehmens kauft, bedeutet, dass er die Entwicklung des Unternehmens zumindest für vielversprechend

hält. Und im Falle von Regierungen ist es ebenfalls das Vertrauen des Volkes in die Regierung, das die Machtverteilung aufrechterhält. Der Herrscher kann seinerseits die Überalterung und Korruption der Bürokratie eindämmen und die übermäßige Macht der Bürokraten durch ein demokratisches System begrenzen. Das alles braucht die Regierung, um dies zu erreichen, indem sie die Macht verteilt. Mit ihrer Macht sind die Bürger in der Lage, die Bürokraten zu überwachen und zu kontrollieren, wodurch die gesamte Bürokratie flexibel und komplex wird. Dies ist das Mittel, mit dem der Herrscher die Bürokraten und das Volk regiert. Diese Art von Demokratie beruht auf dem Glauben der Menschen an die Fähigkeit der Regierung, Macht zu verteilen, und auf ihren Erwartungen an die Zukunft. Indem sie die Macht verteilt, gewinnt die Regierung das ideologische Vertrauen der Menschen, die sie innehaben, eine Form des ideologischen Recyclings und ein Mittel, um die Bürokraten in Schach zu halten. Der Aktienmarkt ist dasselbe wie der Wertpapiermarkt in Bezug auf die ideologische Wiederverwertung und die Beschaffung von Mitteln durch Aktien. Beide beruhen auf einer ideologischen Identifizierung und auf einer Vorab-Preisgestaltung. Es wird daher argumentiert, dass der Aktienmarkt in Wirklichkeit auch ein Wertpapiermarkt ist. Was die Vertriebsrechte betrifft, so ist die Börse jedoch keine. Der entscheidende Punkt ist, dass der Aktienmarkt nicht voraussetzt, dass der Käufer von Aktien wirklich an den Fortbestand des Unternehmens glaubt. Vielmehr ist es nur notwendig, seine Optionen auf der Grundlage eines beliebigen Zwecks unter den vielen Unternehmen über verschiedene Zeiträume hinweg zu wählen. Das bedeutet, dass der Aktienbesitzer sich völlig vom Glauben an eine Ideologie distanzieren kann, indem er seine Überzeugungen verschleiert, um seinerseits eine andere Ideologie zu nutzen. Auf dieser Ebene der Politik ist es genauso. Auch hier wird das demokratische Volk in dem Sinne vermittelt, dass es nicht wirklich an das politische System und seine Machthaber glauben muss, sondern lediglich wissen muss, wie das demokratische System und die Bürokratie funktionieren. Er kann dann zwischen den vielen Staaten navigieren und so die Macht an sich reißen. Mit anderen Worten: Wer sich des Cyberspace sicher ist, braucht nicht so sehr an eine zukünftige Entwicklungsideologie zu glauben wie der Aktienmarkt. Er muss nur dafür sorgen, dass er den Zeitraum, in dem dieses Kapital gewährt wird, nutzen kann, um seine eigene Macht zu erlangen. Dies ist die Art und Weise, wie die Machthaber in der Gesellschaft ihr Vermögen machen. Er kann durch verschiedene Cyberräume reisen und so überall hingehen, um Macht zu erlangen, und nachdem er sie erlangt hat, geht er mit diesem Teil der Ideologie hausieren, um so zum nächsten Machterwerb überzugehen. Es gibt zwei Unterscheidungen zwischen solchen Menschen: Die eine ist die vulgäre, die den Erwerb von Macht als Ziel hat, für ihre eigenen Wünsche. Der andere ist das Göttliche,

das den Erwerb von Macht benötigt, um wahre göttliche Macht zu erlangen. Das heißt, er erwirbt Macht, um alle Menschen in die Lage zu versetzen, die strukturelle Natur des menschlichen Geistes zu begreifen und so mehr Menschen dazu zu bringen, sich von der festen Struktur zu lösen. Ersteres ist ein symbolischer Wunsch, ein metaphysischer Fixateur. Erst dadurch erlangt er das Wissen um eine bestimmte Struktur. Letzterer ist der Nomade des göttlichen Glaubens, der sich an der offenen Wahrheit orientiert. Aber wir haben bisher keine Möglichkeit, zwischen ihnen zu unterscheiden (vgl. Kapitel 4, Kapitel 5, wo wir zwischen ihnen unterscheiden können).

Und für die Herrschenden sollte sich ihre eigene Funktion ändern. Das alte Verständnis von Demokratie als bloßes Mittel zur Aufrechterhaltung der Ordnung sollte aufgegeben werden. Es ist die Aufgabe des Herrschers, dafür zu sorgen, dass die Demokratie die relative Stabilität des bürokratischen Illusionssystems begrenzt und dem Volk einen echten Weg zur Überwindung der Struktur eröffnet, damit es sich von den endlosen Auseinandersetzungen und den Verwertungs- und Ausbeutungsverhältnissen lösen und zu der Möglichkeit eines einfachen Lebens zurückkehren kann. Es ist die Aufgabe des Herrschers, solche Wege zu reservieren, das Volk zu führen und denjenigen, die sie überschreiten, Heiligkeit zu verleihen. Dies ist der Weg zur Abschaffung des Staates, die wahre demokratische Arbeit, die von einer wirklich marxistischen Partei geleistet werden muss.

Und der Cyberspace bietet die gleiche Möglichkeit wie eine Börse. Derzeit scheint die Börse im Cyberspace jedoch noch weit von ihrer Entwicklung entfernt zu sein. Nur der Prototyp ist zu sehen. Oder besser gesagt, solche dezentralen Cyber-Organisationen haben sich in einigen kleinen Kreisen gebildet und sogar Versuche unternommen, von denen jedoch viele gescheitert sind (z.B. die Dao-Organisation in Ether). Im Cyberspace ist die Börse der Akt, die Symbole des Cyberspace zu nutzen, um eine Reihe von Ideologien zu verkaufen, um Macht innerhalb des Netzes zu erlangen oder um sie in eine zweite Phantomwährung zu verwandeln. So gibt es beispielsweise "Diskussionsrunden", "Debatten" und sogar "Videoproduktionen" innerhalb eines kleinen Kreises von Cyber-Individuen; dieser Beziehungskreis ist der gleiche wie die Börse. Die Beziehung zwischen diesen Kreisen ist die gleiche wie die des Aktienmarktes. Auf diese Weise werden Diskurs und Ideologie innerhalb des Kreises der Plattform dezentralisiert, bis hinunter zum Kreis des Moderators (oder zu einigen scheinbar dezentralisierten Kreisen), was es dem Zuschauer, der lediglich den Inhalt des Moderators verfolgt hat, ermöglicht, seine Identität von der eines unbeteiligten Zuschauers in die eines Machtverteilers, eines Teilnehmers zu verwandeln. Diese Seite stabilisiert die innere Zusammensetzung des Kreises. Andererseits stabilisiert sie die Ideologie innerhalb des Kreises und macht das

"Unternehmen" stabiler und widerstandsfähiger gegen Angriffe von anderen Ideologien. Diese Übertragung von Macht wird durch den Verkauf von Ideologie erreicht. Das Hauptorgan der Internetgruppe vergibt Aktien, indem es verschiedene Formen von "Aktienversammlungen" abhält, wie "Debatten" und "Videoproduktionswettbewerbe", die sich von gewöhnlichen Debatten und Diese Veranstaltungen unterscheiden sich von gewöhnlichen Debatten und Videoproduktionswettbewerben. Die Kriterien für die Beurteilung dieser Ereignisse werden durch die Ideologie des kleinen Kreises bestimmt, der die Stabilität des Systems gewährleistet. Durch diese Art von Ereignissen schafft das ursprüngliche Cybersubjekt ideologisches Vertrauen. Und durch diese Tätigkeit gewinnt der Käufer Macht innerhalb der Kabale. Dies steht im Einklang mit dem Aktienmarkt. Was das ideologische Vertrauen anbelangt, so ist dieses Verhalten ein Verhalten des Anleihemarktes. Die Börse hingegen unterscheidet sich dadurch, dass das Cyber-Individuum, wenn es an dieser Aktivität innerhalb der Coterie teilnimmt, von einer Seite her eine Position innerhalb der Coterie erlangt und dann am Wohlergehen der vom Cyber-Subjekt innerhalb der Coterie delegierten Macht, an der Handhabung von Dingen innerhalb der Coterie, an der weiteren Gehirnwäsche von Ideologien und am Austausch symbolischer Wünsche und der Befriedigung fleischlicher Wünsche innerhalb der Coterie teilhaben kann. Es gibt sogar einen Vorteil durch die Verteilung von Geld. Durch diese Form der "Eigenaktivität" verwaltet und stärkt das Cyber-Subjekt seinen eigenen Kreis. Zugleich sind sie in der Lage, sich gegen die Infragestellung des inneren Kreises durch Außenstehende zu wehren. Solche Kreise denken, sie würden dezentralisiert arbeiten, aber in Wirklichkeit ist das nur so, weil sie sich nur im Cyberspace wahrnehmen, wo sie natürlich "dezentralisiert" sind. Dao zum Beispiel, die dezentrale Organisation, die wir im Äther befürworten, ist genau diese Art von scheinheiligem "demokratischem System" der Beteiligung, in dem sie eine 67%ige Mehrheit haben, um über die Änderung von Verträgen und finanziellen Beziehungen zu entscheiden, aber dahinter steht immer noch die ideologische und finanzielle Unterstützung von echten Menschen, und es ist immer noch die Realität von Geld und Macht zu entscheiden. Dies hat zum Scheitern dieser Dezentralisierung geführt. So viele "Börsen" sind im Cyberspace auf unterschiedliche Weise präsentiert worden.

Es ist denkbar, dass die Zukunft des Cyber-Hauptteils viele weitere Formen des Eigenkapitals annehmen wird. Ich habe zum Beispiel einmal folgende "Gerechtigkeitskonferenz" bei Roadmap vorgeschlagen: Man könnte einen Aufsatzwettbewerb veranstalten, bei dem die Roadmap-Manager die Aufsätze beurteilen und die besten mit symbolischer Anerkennung und Identität innerhalb des Kreises belohnen. Wir könnten auch ideologischen symbolischen Luxus

belohnen. Wir könnten zum Beispiel kulturelle Hemden mit unseren eigenen geistigen Eigentumsrechten herstellen, in besserer Qualität und mit ideologischer Anerkennung im Muster. Es könnten mehr Preise wie dieser gemacht werden. Klassifizieren Sie sie nach den verschiedenen Ebenen der Anerkennung des Wissens, von dem ich spreche, und belohnen Sie die hohe Anerkennung mit einem guten Preis, und Sie haben einen höheren Status der Ideologie innerhalb des Kreises. Auf diese Weise werden der symbolische Wunsch, die symbolische Ordnung, die wirtschaftliche Ordnung und die Ideologie vollständig miteinander verschmolzen. Es wurde eine Organisationsstruktur über mehrere Cyberspaces hinweg gebildet. Der Gedanke war, dass dies eine größere Publizität, wirtschaftliches Einkommen und die damit einhergehende Macht ermöglichen würde. Diese Form des "Aktienaktivismus" konnte ideologische Unterstützung und finanzielle Mittel aufbringen. Vor allem aber ist es ein Mittel zur Verbreitung der Ideologie und der Symbole des Cyberspace-Subjekts. Durch die Teilnahme an solchen "Equity-Aktivitäten", das Schreiben von Artikeln und das Drehen von Videos können die Teilnehmer einen gewissen Diskussionsrahmen schaffen und mehr Leute in den Kreis locken. Gleichzeitig können diese Teilnehmer innerhalb des Kreises an Status und Popularität gewinnen und so zur Verwaltung des Cyberjournals beitragen. Auf diese Weise wird durch "Equity-Aktivitäten" eine Art Dezentralisierung erreicht, d.h. die Gründung einer Aktiengesellschaft des Cyber-Körpers, womit ich Roadmap ins Leben gerufen habe. Anfangs wollte ich Roadmap als autonomes, dezentralisiertes Konsortium entwickeln, in dem jeder an Diskussionen über die gesamte Struktur von Cyber teilnehmen kann. Dieses Entwicklungsmodell bedeutete jedoch, dass es zunächst über das metaphysische System hinausgehen musste, um eine echte Führung zu erreichen. Und ich war mir anfangs nicht darüber im Klaren, wie schwierig das ist, auch für mich nicht. Die meisten meiner Freunde, die sich anfangs mit der Beschilderung beschäftigten, verstrickten sich noch mehr in metaphysische Argumente. Sie haben sich auch mehr im Cyberspace verstrickt. Die Beschilderung ist also gescheitert, bevor sie etwas bewirkt hat. Das Scheitern liegt in einem mangelnden Verständnis der Grenzen und der Struktur des menschlichen Denkens und in einer Unterschätzung der Schwierigkeit, über die Metaphysik hinauszugehen. Es liegt auch in dem Paradoxon, dass die wahre Transzendenz im Leben liegt, aber beim Leben braucht man keine Wegweiser, wenn es keinen Platz für den Cyberspace gibt; mit Wegweisern ist es unweigerlich einfach, tiefer in die Metaphysik zu versinken. Dies erfordert einen größeren Raum für eine Art von Führung, und dies soll durch die Führung der Menschen in der Wirtschaft und der Politik, durch eine Veränderung der Bildung geschehen.

Die oben erwähnte Initiative für "Billigkeitsmaßnahmen" wurde schließlich bei

Roadmap nicht umgesetzt, da sie an sich nicht mit der von mir angestrebten Dezentralisierung vereinbar war. Damals sah ich keine Spannung zwischen einer falschen Dezentralisierung und einer echten Dezentralisierung. Aber ich spürte den falschen demokratischen Charakter dieser "Billigkeitsmaßnahme", und ich selbst hatte große Angst vor der Schaffung eines solchen Systems. Denn beim "Gerechtigkeitsaktivismus" geht es letztlich um fixes Denken, um ideologische "Gehirnwäsche", um Metaphysik. Man muss an ein vollständiges ideologisches System glauben, um die eigene Position und Identität im Cyberspace beurteilen zu können. Das war mir am Anfang klar, als ich einfach versuchen wollte, die Menschen von den Grenzen dessen, was ich Metaphysik nenne, und von den Möglichkeiten, über die Metaphysik hinauszugehen, zu überzeugen. Aber wie ich oben sagte, habe ich das metaphysische System und die Tatsache unterschätzt, dass diese Strukturierung eine notwendige Folge des Denkens ist, ein Ergebnis des Parasitismus des Denkens. Selbst wenn ich also mehr sage, wird das, solange ich es sage, unweigerlich dazu führen, dass alle Theorien, die ich sage, als metaphysisch und festgelegt verstanden werden. Und diejenigen, die es wirklich verstehen und zu schätzen wissen, brauchen keinen Wegweiser und keine "Kapitalmaßnahmen". Viele meiner Wegweiserfreunde hatten damals also ein metaphysisches Missverständnis meiner Ideen. Ich hatte die Befürchtung, dass die Dezentralisierung zur Entstehung eines noch beängstigenderen Cyberspace führen könnte (natürlich habe ich damals nicht an dieses Wort gedacht, es war nur eine Erleuchtung). Und in dieser Angst kam ich zu der tiefen Erkenntnis, dass ich ein transzendentes Buch schreiben musste, das uns alle dazu bringen würde, das metaphysische System zu überwinden. Also stürzte ich mich in die Erstellung von Witness to the Absurd. Die Wegweiser wurden durch meine Dezentrierung automatisch ihrer Macht beraubt. Deshalb habe ich mich jetzt auch von ihm gelöst. Losgelöst von diesem ursprünglichen Cyber-Subjekt, das ich schaffen wollte, und von dem Versuch, dieses Cyber-Subjekt zu nutzen, um die eigentliche Sache im Cyberspace zu dezentralisieren (was der DAO nicht gelang). Die Wegweiser können sich jedoch zu einer Art zentraler Organisation entwickeln. Denn die menschliche Gesellschaft ist wiederum im Wesentlichen ein bestimmter Prozess der Cyberifizierung. Die Wegweiser sind also ein Fehlschlag für eine dezentrale Organisation, aber unter bestimmten kommerziellen Bedingungen gibt es Hoffnung für sie. Oder vielleicht kann sie irgendwann in der Zukunft unter absoluter externer Zentralgewalt doch noch eine Synergie bilden und zu einer dezentralisierten Organisation auf der Grundlage der Zentralisierung werden.

Eine Partei, die wirklich in der Lage ist, das metaphysische System zu überwinden, ist eben eine Partei, die von Natur aus lebendig und emotional ist. Dies erfordert die Fähigkeit, die drei Cyberräume zu durchdringen. In diesem Fall könnte

ich mich auch am Aufbau des Sozialismus beteiligen. Und für eine marxistische Partei geht es genau um die transzendente Funktion des Staates, die ich betone, indem ich die Menschen zu den Gefühlen des Lebens zurückführe. Anstatt zu implizieren, dass das einzige Ziel der Regierung darin besteht, die Menschen zu verwalten, zu kontrollieren und einzuschränken. Die marxistische Partei sollte die Struktur des Metaphysischen bewahren und die Stabilität der Zivilisation aufbauen, und gleichzeitig die Menschen über die feste Struktur hinaus durch Bildung zu einem Verständnis des Lebens, des Himmels und der Erde führen. Dies ist genau das, was die chinesische Philosophie von der Einheit von Himmel und Mensch verlangt, und die wahre Bedeutung des ganzen Himmels, die göttliche Macht, die dem Herrscher (dem Sohn des Himmels) gegeben wurde. Und jetzt haben wir nur eine Seite der Medaille erreicht und sind zu weit gegangen in der Kontrolle und Begrenzung, in der Konstruktion des Systems, in der Schaffung der Illusion.

Daher können wahre Demokratie und Gerechtigkeit nicht in getrennten Cyberräumen, Wirtschaftsräumen oder realen Räumen entstehen. Er muss in allen Cyberräumen durchgehend präsent sein. Gerade deshalb ist es besonders wichtig, dass die Menschen in irgendeiner Weise von Cyber-Individuen zu realen Menschen werden. Im Cyber-Cyberspace können nur ideologisch linearisierte Kapitalaktivitäten existieren. Es ist absehbar, dass in Zukunft einige Cyber-Subjekte im Cyberspace unweigerlich ihre "Equity-Aktivitäten" verfeinern, ideologisch-symbolische Belohnungsmechanismen entwickeln, diese mit ideologischer Anerkennung und der Verteilung von ideologisch-symbolischer Macht und Vergnügen verbinden und ein System zur Verteilung von Identität und Macht innerhalb eines kleinen Kreises etablieren werden. Er hätte es auch ein demokratisches System nennen können. Da diese Demokratie jedoch nur im Cyberspace existiert, kann sie nicht die gleiche reale Transformation von einer falschen Demokratie zu einer Demokratie vollziehen, die das metaphysische System wirklich transzendiert, wie die reale Demokratie. Mit anderen Worten: Wir können die Cyberdemokratie und die Führung des Cyberindividuums nicht nur im Cyberspace erreichen. Auch wäre es ihm nicht möglich, sich von der Metaphysik im Cyberspace zu lösen. Dies ist der wahre Grund für die Falschheit des Gleichheitssystems des Cyberspace-Subjekts.

Umgekehrt kann das illusionäre System der Realpolitik, das auf der Prämisse beruht, dass es mit dem Cyberspace verbunden ist, genutzt werden, um den Menschen zu helfen und sie anzuleiten, Demokratie im wahrsten Sinne des Wortes umzusetzen, da die Realität viele emotionale Elemente und Unsicherheiten enthält. Solange dies als Grundlage für die Verwirklichung der Volksdemokratie genutzt wird, ohne sie in Cyber-Individuen zu verwandeln, kann auch die Technologie des Internets genutzt werden. So wird das Internet genutzt, um die Überwachung der B

ürokratie zu stabilisieren, um die Funktion der demokratischen Kontrolle zu erfüllen und um der starren Bürokratie echte emotionale Ratschläge des Volkes zukommen zu lassen. Ebenso kann ein demokratisches System, das die Transzendenz über feste Strukturen hinaus einschließt, etabliert werden, wenn das Cyber-Netzwerk einfach als realer Raum, als Werkzeug für die Übertragung von Emotionen genutzt wird. Wir können die großen Künstler, die großen Literaten aus dem Cyberspace entdecken und so die Nomaden unter ihnen identifizieren und sie mit der göttlichen Kraft ausstatten, das Volk wirklich zu führen und darüber hinaus ein wirklich demokratisches System zu erreichen. So gesehen ist der Cyberspace eine Chance, und es ist schwierig, einen solchen demokratischen Zugang ohne Cyberspace zu erreichen, indem man sich an ein System von Realität und wirtschaftlicher Illusion klammert. Natürlich geht es dabei um viele Details und eine größere Wertschätzung der einzelnen Cyberspaces. Darauf werden wir später noch näher eingehen.

1.2.6 Anlage: [Makro-Kybernetik] Über die Gerechtigkeit der Kybernetik

Die Kybernetik ist eine Spaltungswissenschaft, die die Spannungsregulierung durch Praxis aufrechterhält. Das bedeutet, dass das Studium dieser praktischen Disziplin, wenn es nicht auf einer Abkehr von der Metaphysik beruht, unweigerlich zu seiner Fehlinterpretation als neue Doktrin der Konstruktion des Cyberspace und zur Bildung einer tieferen Aktivität der Vervielfältigung des Cyberspace führen wird. Das ist genau das Gegenteil von dem, was wir hier studieren. Solange man die Struktur des Denkens nicht zutiefst erkennt, solange man sich nicht von der parasitären Natur des Denkens befreit hat, ist das Studium der Kybernetik eine Sünde, die zwangsläufig missverstanden wird und somit ein tieferes System von Illusionen darstellt. Deshalb habe ich mich zuerst in das Schreiben von Witness to the Absurd gestürzt, bevor ich über ihn schrieb. Erst als die Arbeit am Zeugen des Absurden abgeschlossen war, konnte ich mit Zuversicht über die Kybernetik sprechen und die Einzelheiten der Regelung dieser praktischen Disziplin erörtern. Erst wenn das Zeugnis des Absurden vollständig ist, kann die Gerechtigkeit der Kybernetik gewürdigt und nicht als eine Art metaphysische Gerechtigkeit missverstanden werden.

Die Quelle der Gerechtigkeit der Kybernetik ist eigentlich ganz einfach. Die durch den Cyberspace geschaffene Illusion komprimiert die vielen komplexen Gefühle und tiefen Assoziationen in Schichten. Je tiefer man im Cyberspace versinkt, desto

gefühlloser und homogener werden die eigenen Gefühle und Wahrnehmungen. Je mehr die Illusion des Cyberspace überlagert wird, desto mehr bindet sie das eigene Potenzial. Die Tiefe der Menschen im Cyberspace steht in umgekehrtem Verhältnis zu ihrem Potenzial. Deshalb brauchen wir die Kybernetik, um den Cyberspace zu erforschen, und wir brauchen die Kybernetik, um die praktische Regulierung des Cyberspace zu vervollständigen, damit die Menschen die tiefe Illusion überwinden können. Dies ist die Quelle der Gerechtigkeit der Kybernetik.

Gerade weil die Kybernetik ihre Gerechtigkeit aus der Realität ableitet, die die reale Welt den Menschen gibt. Und diese Realität ist offen und noch unreguliert. Deshalb ist es besonders wichtig, darauf hinzuweisen, dass die Regulierung des Begehrens in der Kybernetik nur die Regulierung des Begehrens im Cyberspace ist, und dass sie auch die Regulierung derjenigen ist, die sich im Cyberspace befinden. Für das Cyber-Individuum im Cyberspace ist es notwendigerweise mit der strukturierten Natur des Cyberspace verbunden, und seine symbolischen Wünsche sind genau die monströsen Wünsche, die innerhalb dieser Struktur eingeschränkt und zusammengeknetet werden. Dies ist auch die Eigenschaft, die es uns ermöglicht, sie zu regulieren. Man könnte die Gerechtigkeit der Regulierung des Cyberspace in Frage stellen, indem man in Frage stellt, dass diese Regulierung denjenigen, die tief involviert sind, das Vergnügen nehmen würde. Das liegt aber eigentlich daran, dass man sich nicht bewusst ist, dass der Mensch in einer Art Kybernetik leben muss, um Freude zu empfinden. Es gibt auch kein tiefes Verständnis für den Grund, warum die menschliche Gesellschaft selbst kybernetisch ist. Was die Kybernetik tun muss, ist, den kybernetischen Ansatz der Verwaltung und Beschränkung in einen der Regulierung zu ändern. Genau aus diesem Grund wird der Cyberspace als Regulierung behandelt, nicht als Kontrolle und Verwaltung oder Einschränkung. Diese Regelung ist vergleichbar mit der Art und Weise, wie wir den Metaphysiker behandeln, einen Metaphysiker, der sich sicher und glücklich fühlt, weil er tief in eine metaphysische Theorie der Selbstvervollständigung verstrickt ist. Es wäre schmerzhaft, ihm zu erlauben, sich davon zu lösen. Der Zweck der Regulierung liegt in der Orientierung in diesem Cyberspace. In dieser Hinsicht ist für die Cyber-Individuen die Regulierung ihrer symbolischen Wünsche machbar und mit ihrem Vergnügen vereinbar, weil sie dadurch nicht gezwungen werden, zu viel Schmerz zu empfinden. Sie leitet sie an und lässt ihnen die Möglichkeit, ihren eigenen Weg zu wählen. Der Schlüssel liegt jedoch in der anderen Seite dieser Regelung, die ihnen die Möglichkeit gibt, über ihr symbolisches Vergnügen hinauszugehen. Dies ist das eigentliche Ziel und die Schwierigkeit der Regulierung. Einerseits dürfen Cyber-Individuen nicht dazu gebracht werden, den Reichtum der realen Welt zu schnell zu akzeptieren, denn das würde sie zu unglücklich machen; andererseits dürfen sie nicht

dazu gebracht werden, zu sehr dem symbolischen Verlangen zu frönen, denn das würde dazu führen, dass sie völlig vom Cyberspace kontrolliert werden und sich von den Menschen lösen. Dies bringt eine Gefahr für die reale Welt mit sich. Das ist der Kern dessen, was die Regulierung eigentlich bezweckt. Das heißt, der eigentliche Zweck der Regulierung ist die Aufrechterhaltung dieser Spannung. Und der oberflächliche Zweck erweckt den Anschein, dass es sich um die Kontrolle des Verlangens handelt. Dies ist in der Tat ein Missverständnis. Jemandem, der sich außerhalb des Cyberspace befindet, hilft eine Regulierung nicht weiter. Unsere Gefühle im wirklichen Leben sind nicht vorhersehbar und nicht greifbar. Noch viel weniger können sie gezählt oder reguliert werden. Das menschliche Paradoxon macht hier unsere Regulierung möglich: Für das Cyber-Individuum, das sich im Cyberspace befindet, ist eine Regulierung möglich; und wenn man den Cyberspace transzendiert, steht man völlig über dieser Regulierung und ist nicht greifbar. Dies macht die Regulierung von symbolischen und Verbraucherwünschen im Cyberspace immer gerecht und richtig.

Das Argument zu diesem Punkt ist ein philosophisches, das ich in der Aussage über die Absurdität angesprochen habe, und wenn man eine nähere Erläuterung braucht, kann man sich auf The Age of Cyberpunk beziehen, um dieses Thema aus der Perspektive der historischen Entwicklung zu diskutieren. Dies geht jedoch nicht auf die historische Erfahrung der Erdverbundenheit ein. Wenn man stattdessen die Gerechtigkeit dieser Regelung in einer makroskopischen, cyberräumlichen Perspektive untersuchen will. Dann müssen wir die Auswirkungen der Geodäsie auf den wirtschaftlichen Bereich unterscheiden, um die Erscheinungsformen dieser Geodäsie im Cyberspace zu erfassen. Im Rahmen der Kybernetik wird sie im Kontext des historischen Erbes untersucht. Kann diese Geodäsie das phantasmagorische System des Cyberspace in die reale Welt zurückscholen? Wie hat sich das Missverständnis des Geodätentums als eine Art stark agrarwirtschaftliches Denken entwickelt? Was ist der Kern des stark agrarwirtschaftlich geprägten Denkens, das über den Cyberspace hinausgeht? In welcher Form löst diese Erdigkeit schließlich die Konstitution des Cyberspace im symbolischen Cyberspace auf, und wie wird sie von Cyber-Individuen im Cyberspace als Theorie fehlinterpretiert? Die Untersuchung des Reagrarismus der Wirtschaft scheint eine Frage der makroökonomischen Geschichte zu sein, aber in Wirklichkeit ist sie eine Vorwegnahme der Möglichkeit, den Cyberspatialismus falsch zu interpretieren, eine Untersuchung, die einerseits darauf abzielt, die Beziehung zwischen Geodäten und Cyberspace durch den Cyberspace der Wirtschaft zu untersuchen. In Wirklichkeit handelt es sich jedoch um einen "Vorsichtsschuss" für die künftige Erforschung der Kybernetik und die Metaphysikalisierung der kybernetischen Regulierung. Es ist zu hoffen, dass der

Prozess der Verkomplizierung dieser räumlichen Struktur erkannt wird und mit dieser "Vorsichtsmaßnahme" die praktische Arbeit der Kybernetik nicht beeinträchtigt wird. So wird der Inhalt durchdrungen und auf die Praxis selbst, auf das Absurde zurückgeführt.

In der Wirtschaftsgeschichte gilt das Frankreich des 18. Jahrhunderts gemeinhin als Inbegriff des Agrarismus, der von Quesnay repräsentiert wird. Der wahre "Agrarismus" wurde jedoch aus dem primitivsten Verständnis von Natur und Erdverbundenheit gewonnen. In der griechischen Antike näherte sich der "Ackerbautrieb" der Menschen dem, was die Erde selbst enthielt.

Für Xenophon ist "der Ackerbau die Mutter und Amme der anderen Künste, denn wenn der Ackerbau blüht, so blühen auch alle anderen Künste; wenn aber der Acker nicht brach liegt, so sind die anderen Künste derer, die auf oder am Wasser arbeiten, in einem gefährlichen Zustand".² Xenophon drückt hier die Allumfassendheit der Erde aus. Es ist auch die natürliche Realität, die sich der Wahrheit am ehesten öffnet. Xenophon betont, dass jede Fähigkeit, die sich im menschlichen Geist niederschlägt, ihre Wurzeln in der Landwirtschaft haben sollte. Ohne den Schutz der Erde wäre jede andere Fähigkeit gefährdet. Die Fähigkeiten sind der "Cyberspace", den der menschliche Geist unter der Macht des Verstandes nach außen trägt. Auch Xenophons Haltung gegenüber der Unabhängigkeit der externalisierten Künste war negativ, da er glaubte, dass ohne die Unterstützung der Landwirtschaft auch die Entwicklung der Künste zusammenbrechen würde. Diese Einstellung war bei den alten Griechen weit verbreitet. Aristoteles äußerte sich ebenfalls negativ über die Wirtschaft. Er betrachtete die "Bereicherung" als unnatürlich und wandte sich gegen den Handel mit dem Streben nach Geld und vor allem gegen den Wucher. Tatsächlich war Aristoteles gerade deshalb gegen die Wirtschaft, weil er gegen den von ihr geschaffenen Cyberspace war. Er hatte keinen Bezug zu dem Raum, in dem die Menschen leben, und vermisste die Erde.

"Es gibt zwei Arten zu regieren (reich zu werden), die eine ist der Teil, der mit der Führung des Haushalts zu tun hat (Ackerbau, Viehzucht, Weinbau, Jagd) und die andere bezieht sich auf die Fähigkeiten, die mit dem Verkauf von Waren zu tun haben (Handel). Ersteres ist ein lobenswerter Weg, um auf natürliche und notwendige Weise Reichtum aus Pflanzen und Tieren zu gewinnen. Letzterem ist vorzuwerfen, dass er zum eigenen Vorteil auf Kosten der Güter anderer handelt, was

² Xenophon, Wirtschaftliche Abhandlung, Die Einnahmen von Athen, Commercial Press 1981, S. 18.

nicht natürlich, sondern verwerflich ist. Was den Geldverleih [eine extreme Form der Bereicherung durch den illegalen Handel] betrifft, der noch verabscheuungswürdiger ist, so gibt es eine berechtigte Abneigung gegen den Geldverleih, der nicht mehr vom Transaktionsprozess profitiert, sondern von der Münze, die ihn vermittelt. Geld wird für die Bequemlichkeit von Transaktionen herangezogen, und Geldverleiher gehen so weit, dass sie das Geld zwingen, sich zu vermehren. Von allen verschiedenen Methoden, reich zu werden, ist das Geldverleihen in der Tat die unnatürlichste."³

Die Einwände des Aristoteles gegen die Kaufleute, die ihren Lebensunterhalt mit Geschäften verdienen, beruhen darauf, dass sie nicht der Natur entsprechen und auf Unwahrheiten beruhen. Und das sind die Folgen des Geschäftslebens, das zwischen Menschen und Dingen vermittelt. Der Kaufmann ist sozusagen die erste Generation in der Geschichte der Menschheit, die ihren Lebensunterhalt vollständig im Cyberspace bestreiten kann. In Bezug auf die topologischen Beziehungen ist er isomorph zum gegenwärtigen Cyber-Self-Publishing, das seinen Lebensunterhalt ebenfalls vollständig in den tieferen Cyberspace verlegt. Genau aus diesem Grund wendet sich Aristoteles gegen diese Verletzung der Natur. Der Hauptgrund dafür ist, dass das Geschäftliche vom Irdischen abgekoppelt ist, während der Reichtum und die Realität des Lebens eine wirklich offene Bedeutung haben. Daher ist es verständlich, dass Aristoteles noch mehr gegen den Geldverleih als solchen, gegen Zinsen und andere unnatürliche Formen der Vermögensvermehrung war. Denn sie schufen das phantasmagorische System des zweiten Cyberspace noch tiefer. Man könnte sagen, dass der Übergang vom Geld zur Kreditvergabe ein großer Schritt nach vorn für das Zweite Illusionäre System war. Aristoteles geht auch auf die Gründe ein, die den Austausch von Dingen ermöglichen. "Offenbar gab es einen Tausch, bevor es Geld gab, denn es ist kein Unterschied, ob man fünf Betten gegen ein Haus tauscht oder das Geld, das fünf Betten wert sind." ⁴ "Dies ist genau die Formel, über die wir bereits gesprochen haben ① , ② , ③ Dies ist auch die Formel für den Tausch, die Marx im ersten Kapitel von Band 1 des Kapitals beschrieben hat. Aristoteles erkannte, dass "es ohne Äquivalenz keinen Austausch und ohne Kommensurabilität keine Äquivalenz geben kann"⁵, d. h. dass in dieser Äquivalenz

³ Aristoteles, Politik, The Commercial Press, 1981, S. 31-32.

⁴ Zitiert in The Complete Works of Marx and Engels, Bd. 13, People's Publishing House, Ausgabe 1962, S. 58

⁵ Zitiert in The Complete Works of Marx and Engels, Bd. 23, People's Publishing House, Ausgabe 1962, S. 74

etwas Reicherer zu verwerfen ist (der Begriff "Kommensurabilität" bedeutet im antiken Griechenland genau das, was zu Gunsten der Äquivalenz verworfen wird). (der Begriff "Verallgemeinerung" bedeutete im antiken Griechenland genau das: etwas mit etwas anderem gleichzusetzen). Es ist die menschliche Emotion, deren Quelle die Nicht-Kybernetik des menschlichen Lebens ist, das Irdische, das heißt, der Teil des menschlichen Wesens, der abgestreift wurde.

Es ist klar, dass die Denker bereits zu Beginn der Zweiten Illusion die Falschheit dieser Struktur erkannt hatten. Dies führte zu wirtschaftlichen Ideen, die heute als "Heavy Agrarianism" bezeichnet werden. In den Theorien der Alten Welt wurde dieser "Agrarismus" jedoch häufig darauf zurückgeführt, dass die Landwirtschaft in den Sklavenhaltergesellschaften aufgrund der Produktivität im Vordergrund stand. Die Betonung der Erde sollte das Überleben der Sklaven begrenzen, um die Herrschaft der Grundbesitzer und der Eliten der Stadtstaaten zu sichern. Dieses Missverständnis des Irdischen gab es schon im antiken Griechenland, doch ist diese Sichtweise nicht selbst ein System sprachlicher, theoretischer Illusionen, das die reiche soziale und lebendige Welt als Objekt analysiert? Sowohl in der griechischen Antike als auch in der heutigen Zeit gibt es Menschen, die diese Theorie als ein notwendiges Gesetz der damaligen Gesellschaft ansehen. Das ist an sich vom Leben, vom individuellen Gefühl und nicht wirklich vom Leben zu dieser Zeit abgekoppelt worden. Er ist bereits ein vermitteltes System des Cyberspace.

Es ist interessant festzustellen, dass Xenophons Betonung der Landwirtschaft, die oben zitiert wurde, genau das ist, was der agrarpolitisch engagierte Quesnay im 18. Es war auch Quesnay, der ein theoretisches System des schweren Ackerbaus entwickelte, das den theoretischen Cyberspace des schweren Ackerbaus prägte. Dennoch gibt es vieles darin, was es einem ermöglicht, die Ideen der Kybernetik voll zu schätzen. Er fördert in gewisser Weise eine Art geodätische Regulierung des Wirtschaftsraums. Aber auch hier ist Quesnays Theorie unweigerlich als ein theoretisches System missverstanden worden, das für den Feudalismus oder das entstehende Bürgertum spricht.

Quesnays agrarökonomisches Denken basiert im Wesentlichen auf dem Konzept der "natürlichen Ordnung". Diesem Konzept der natürlichen Ordnung liegen jedoch zwei unterschiedliche Dimensionen zugrunde. Das heißt, zwei natürliche Unterscheidungen. Diese Unterscheidung ist genau die, die ich oben erwähnt habe: Die erste Natur ist die Natur, über die wir keine Kontrolle haben, die Natur, die unvorhersehbar und unendlich kontingent ist. Die zweite Natur hingegen ist die Natur, die als Objekt bekannt ist, eine Natur, die vermittelt wurde. Es ist also die Natur im Cyberspace, wie sie in der Sprache theoretisiert wird. Bei Hegel wurde die

Unterscheidung zwischen diesen beiden Naturen zum ersten Mal getroffen. Schmidt hat das einmal näher ausgeführt: "(Hegel) spricht von der materiellen Welt, der ersten Natur, die außerhalb des Menschen existiert, als einem blinden, begriffslosen Ding." Und "wenn sich die Welt des Menschen im Staat, im Recht, in der Gesellschaft und in der Wirtschaft bildet"⁶, spricht er von "zweiter Natur".

Es ist die Zweideutigkeit der Unterscheidung zwischen diesen beiden Ebenen der Natur, die hier zu dem widersprüchlichen Charakter von Quesnays ganzer Idee des schweren Agrarkulturismus führt. Einerseits würde die natürliche Ordnung des schweren Agrarismus von ihnen selbst als die Strukturgesetze des Cyberspace verstanden werden. Einerseits würde die schwere agrarische Naturordnung von ihnen selbst als die strukturellen Gesetze des Cyberspace verstanden werden und eine gewisse objektive Regelmäßigkeit haben; "es ist offensichtlich, dass die Nation von den allgemeinen Gesetzen der natürlichen Ordnung geleitet werden sollte, die die perfektste Verwaltung darstellen"⁷ "nur durch ihre eigene Weisheit und gegenseitige Vereinigung, während sie diese Naturgesetze befolgen, können die Menschen den für sie notwendigen Reichtum erlangen"⁸ "Die Verletzung der Natur ist die häufigste und allgemeinste Ursache des Unglücks, des eigentlichen Übels."⁹ Andererseits betrachteten sie diese natürliche Ordnung als lebensnah, als gottgegeben und nicht zu fassen. Er sagt zum Beispiel: "Der Mensch ist keineswegs der Schöpfer dieser Regeln, die die Naturerscheinungen und die menschliche Arbeit regeln können (die menschliche Arbeit und die Naturkräfte tragen gemeinsam zur Reproduktion des Reichtums bei, den die Menschen brauchen)"¹⁰ Quesnay hat sich selbst missverstanden, als er dachte, dass dieser unregelte Schöpfer der Charakter des Gesetzes sei. Tatsächlich handelt es sich aber um eine zweite Natur, die sich aus den Grenzen des menschlichen Denkens ergibt. Und was er zu beschreiben versucht, ist in Wirklichkeit der Gott, den Quesnay auszudrücken versucht hat. Die Vorstellung, dass Gott diese zweite Natur geschaffen hat.

Dies birgt die Gefahr einer metaphysischen oder gar hegelianischen Aufladung des Quesnay'schen Denkens. Denn wenn man ihre Objektivität in Frage stellt, sagt er, dass diese natürliche Ordnung eine "zweite Natur" mit Gesetzen ist, dass sie regelmäßig ist. Als sie jedoch für individuelle Emotionen plädierten, mussten sie sich gegen diejenigen verteidigen, die seiner natürlichen Ordnung vorwarfen, vom wirklichen Leben abgekoppelt und eine bürgerliche Theorie zu sein. Als Quesnay die Unterstützung der feudalen Aristokratie und der christlichen Sekten gewinnen

⁶ Schmidt, Der Marxsche Naturbegriff, S. 33

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

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

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

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

musste, konnten diese zur "ersten Natur" als gottgegebene, nicht fassbare Natur zurückkehren. Und dass die Objektivität, die sich in der zweiten Natur manifestiert, genau das ist, was Gott gegeben hat. Mit dieser theoretischen Konstruktion hat Quesnay seine ökonomische Theorie in der Tat metaphysisch systematisiert. Allerdings findet man darin Widersprüche zur natürlichen Ordnung. Spätere Generationen warfen Quesnay daher vor, er habe geglaubt, für das feudalistische System zu sprechen und ein feudales Gesellschaftssystem theoretisch zu stützen; tatsächlich aber wurde die theoretische Doktrin des frühen Bürgertums etabliert. Ersteres, gerade wegen Quesnays Verständnis der ersten Natur. Er konnte diese Eigenschaft nutzen, um Monarchen mit religiöser Unterstützung zu überzeugen. Letzteres wiederum ist Quesnays Verständnis der zweiten Natur, und Quesnay springt immer wieder zwischen erster und zweiter Natur hin und her, wiederum in Form der Dialektik. Es ist die Spirale zwischen dem Wirklichen (erste Natur) und dem veräußerlichten absoluten Geist (zweite Natur), die die eigentliche Dialektik Hegels ausmacht. Als solcher ist er ein äußerst bürgerlicher Mensch.

Und gerade weil die natürliche und erste Natur eines Cyberspace in Opposition und Einheit steht, manifestiert sich hier der Merkantilismus. Der Agrarismus wendet sich daher notwendigerweise gegen die merkantilistische Vorstellung einer Überbetonung des Geldes. Für Messier, einen Anhänger von Quesnay, ist "der monetäre Reichtum nichts anderes als der Reichtum der Produkte, die in Geld umgewandelt worden sind".¹¹ Denn die erste Natur zwingt den Merkantilismus zur Rückkehr zur irdischen Natur der Dinge. Sie betonen also die Bedeutung des Produkts und nicht die Bedeutung des Geldes, das nur in der zweiten Illusion eine Rolle spielt. Doch auch hier mussten sie sich aufgrund ihrer eigenen theoretischen Konstruktionen auf den Cyberspace der Sprachtheorie beschränken und wurden so von der klassischen Ökonomie der letzteren herangezogen. Dies zeigte sich auch im Merkantilismus, der die Bedeutung des Geldes aus dem zweiten Cyberspace heraus zum Ausdruck brachte und so den zweiten Cyberspace von der anderen Seite her vermittelte, was ihn zu einer vollständigen Theorie machte. Letztendlich nutzte der Klassizismus die Stärken beider und vervollständigte die Hegelsche Dialektik im zweiten Cyberspace zu einem vollständig metaphysischen System der Wirtschaftstheorie. Es handelte sich um eine Reihe aufsteigender Denkstrukturen, die sich selbst erklären und auf sich selbst vertrauen konnten. Dies ist die endgültige Erklärung der vollständigen theoretischen Fertigstellung des zweiten Cyberspace.

Die Geschichte des zweiten Cyberspace gibt uns viele Einblicke. Auf diese Weise

¹¹ Zitiert in The Complete Works of Marx and Engels, Bd. 23, People's Publishing House, Ausgabe 1972, S. 150.

können wir die Debatten, die im dritten Cyberspace stattfinden werden, untersuchen und sogar vorhersagen. Zunächst einmal gibt es zwei Denkschulen zum Thema Cyberspace: diejenigen, die glauben, dass der Cyberspace falsch ist und dass die Realitäten der realen Welt betont werden sollten, und diejenigen, die die Wünsche und Freiheiten, die der Cyberspace bietet, positiv sehen. Aber ist nicht jede dieser Denkweisen eine Art von Cyberspatialisierung? Das heißt, die von mir hervorgehobene Quelle der Gerechtigkeit im Cyberspace - die Erdverbundenheit - wird von beiden Seiten unweigerlich als metaphysische Betonung missverstanden. Das heißt, die Idee, dass die Erdverbundenheit eine Rückkehr zur realen Welt betonen soll, wie es der schwere Agrarismus tut. Ebenso gibt es eine andere strukturierte Aufteilung der Erdverbundenheit, wie die Unterscheidung zwischen erster und zweiter Natur. Das heißt, eine metaphysische Behandlung dieses Irdischen, wie im Fall des Reagrarismus. Vielleicht würden manche die Regelung der Kybernetik so missverstehen, wie sie es Quesnay vorwerfen: ("Wenn man ihre Objektivität in Frage stellt, würde er sagen, dass diese natürliche Ordnung mit Regelmäßigkeit, mit Gesetzen 'zweite Natur' ist. Doch wenn sie für die Gefühle des Individuums eintreten müssen, um sich gegen diejenigen zu verteidigen, die ihrer natürlichen Ordnung vorwerfen, sie sei vom wirklichen Leben abgekoppelt und eine bürgerliche Theorie. Wenn er die Unterstützung der feudalen Aristokratie und der christlichen Sekten gewinnen will, können sie auf die 'erste Natur' als gottgegebene und unfassbare Natur zurückgreifen.") Sie werden sagen: "Wenn wir ihre Objektivität in Frage stellen, werden Sie darauf hinweisen, dass die Regulierung des Cyberspace mit den Gesetzen des Cyberspace übereinstimmt. So gewinnen Sie die Unterstützung einiger Cyber-Personen. Wenn Sie die Unterstützung der Regierungsbehörden in der realen Welt gewinnen wollen, können Sie sagen, dass der Cyberspace von Ihrer so genannten Erdverbundenheit, von der realen Welt, abhängig sein soll. Ist es für Sie nicht Relativismus, immer wieder so zur Seite zu springen? Sind Sie nicht etwas voreilig? Und warum muss die Regulierung des Cyberspace zur Realität zurückkehren? Handelt es sich dabei nicht letztlich immer noch um einen Kampf um die Macht, oder geht es auf die Hegelsche Dialektik zurück? Warum also nicht einfach die Hegelsche Dialektik verwenden, um die Gerechtigkeit des Cyberspace zu erklären? Ist die wirkliche Kontrolle nicht derselbe Stalin, der einen Cyberspace im Cyberspace geschaffen hat? Warum also die Cyberspace-Leute in die Realität zurückholen? Wäre das nicht ein schlechter Weg, den Cyberspace zu kontrollieren? Woher kommt also die Gerechtigkeit Ihrer Moderation? Wenn es keine Gerechtigkeit gibt, warum sollte man dann überhaupt regulieren? Warum sollte man dem Cyberspace nicht die Freiheit lassen, sich zu entwickeln?"

Das größte Problem bei solchen Fragen ist jedoch, dass sie außerhalb des Cyberspace nicht wirklich über das Irdische sprechen können. Das heißt, sie werden die Geodätie immer als Objekt sehen, und sobald diese Objektivierung abgeschlossen ist, können sie sie in den theoretisierten Cyberspace ziehen. Die Metaphysikalisierung des Konzepts der Geodätie ist abgeschlossen. Genau das ist das Problem der Hegelschen Metaphysik. Bei diesem Problem stoßen die Theoretiker immer wieder auf die Grenzen der Denkstruktur. Sie werden also auf ewig als Theoretiker existieren. In ihrem Cyber-Reich kann er ihnen nach Belieben die Symbolisierung des Cyberspace geben. Die Regulierung des Cyberspace mit verschiedenen Ismen zu versehen. Zum Beispiel ist es eine kleinbürgerliche Ideologie, zum Beispiel ist es ein theoretisches System, das von der Regierung vereinnahmt wurde, ist eine Bürokratie. Es ist Gewalt. Oder auch, dass diese Regulierung des Cyberspace ein Versuch ist, das Feudalsystem wiederherzustellen, dass sie der Entwicklung der Gesellschaft zuwiderläuft, dass sie schlichtweg rückschrittlich ist, usw. Da das Verständnis der objektivierten Erdigkeit genau das ist, was das theoretische Cyber-Individuum tut, wird die Erdigkeit zu einem kleinbäuerlichen Bewusstsein und damit zu einem Kleinbürgertum. Und weil "er die Erdverbundenheit betont, ist er auch feudalistisch und spricht für das feudale Agrarsystem. Und weil er die Erde und die Landwirtschaft in den Vordergrund stellt, ist er traditionalistisch und rückschrittlich und versucht, das Rad der Geschichte zurückzudrehen." Wenn die Erdverbundenheit missverstanden wird und die Kybernetik als Theorie im Cyberspace behandelt wird, wird sie unweigerlich in solche metaphysischen Auseinandersetzungen hineingezogen. Und so geht inmitten der endlosen Cyberifizierung das endlose Gezänk weiter. Dies ist sehr gefährlich.

Genauso wie Agorismus und Merkantilismus ein Missverständnis ihrer selbst sind. Ein Teil derjenigen, die meinen, das Irdische zu verstehen, und die als Befürworter dieses Artikels auftreten, werden in solchen metaphysischen Argumenten stecken bleiben. Sie werden sich in den Prozess der Kybernetisierung der Geodäsie verstricken und wie die Schwerlandwirtschaft argumentieren, dass die Kybernetik ihre regulierende Gerechtigkeit aus der Realität der realen Welt ableitet, die jedoch bereits eine vermittelte Realität ist. Und es ist keineswegs die Gerechtigkeit selbst. So würden sie in der Tat wiederholt durch den Cyberspace springen, um ihren Status zu erlangen, wie es ihnen von Cyberpersonen vorgeworfen wird. Die gesamte Gerechtigkeit der Kybernetik wird also durch eine solche metaphysische Kybernetisierung völlig aufgelöst. Genau auf diese Gefahr will ich mit diesem Artikel aufmerksam machen. Ich muss den Leser zunächst auf diese Vorsichtsmaßnahme hinweisen.

Daher nehme ich hier eine makrokybernetische Perspektive inmitten der

Geschichte ein, indem ich die Kyberifizierung der Massentierhaltung analysiere. Die Quelle der wahren kybernetischen Rechtfertigung wird enthüllt. Er entspringt keiner theoretischen Erdverbundenheit. Die Terrestrialität ist die Erde selbst. Diese Rechtschaffenheit wird in keiner Weise durch eine Diskussion erworben. Sie kommt aus dem Inneren der unaussprechlichen Erde. Daher liegt die wahre Gerechtigkeit in der Praxis. Deshalb sage ich, dass die Kybernetik ein echtes praktisches Lernen und keine Disziplin ist (das "Lernen" der Kybernetik ist keine "Logik-Disziplin", sondern ein "Lernen", wie es in der chinesischen Philosophie betont wird). Mit anderen Worten, die Diskussion über die Gerechtigkeit der Kybernetik ist in der Tat eine notwendige Rückkehr zum Zeugnis des Absurden. Seine Gerechtigkeit kommt aus sich selbst heraus. Und wer sich dessen bewusst ist, muss sich stets der Gefahr der Theoretisierung der Kybernetik - der weiteren Kybernisierung des Irdischen - bewusst sein.

Die Kybernetik ist eine gefährliche Disziplin, denn wer den Cyberspace studieren will, gerät zwangsläufig tief hinein. Und wenn man tief involviert ist, kann man leicht in den Parasitismus des Denkens verwickelt werden, und zwar jederzeit. Und verstricken sich so in endlose metaphysische Diskussionen. Sie werden weiterhin alles Komplexe durch die falsche Konstruktivität des Cyberspace cyberisieren. Ist das nicht die Gerechtigkeit selbst für die Moderation des Cyberspace? Im Hier und Jetzt, im Moment, im Augenblick, liegt die Gerechtigkeit einer echten kybernetischen Regulierung. Denn das theoretische kybernetische Individuum kann dieses Moment der Praxis nicht begreifen. Aus diesem Grund muss die kybernetische Kontrolle eine unausgesprochene Kontrolle sein, die über den Cyberspace selbst hinausgeht. Für diese Verordnung gibt es keine Erklärung, keine Theorie. Sie kommt nur aus der Heiligkeit des höchst transzendenten Cyberspace. Das ist genau das, was in jeder Praxis vorhanden ist. Es ist der Abstieg ins Heilige.

Schließlich gibt es keine Kybernetik, alles ist praktische Performance-Kunst.

Kapitel 2 Der Hauptteil des Cyber

2.1 Der Hauptteil des Cyber

Als erstes muss immer wieder betont werden, dass der Gegenstand der kyberräumlichen und kybernetischen Analyse immer der Teil der Person im Cyberspace ist. Wenn wir von einem Cyber-Individuum sprechen, meinen wir den Cyberspace-Teil einer bestimmten Person. Und wenn diese Person den größten Teil ihres Lebens süchtig nach dem Cyberspace verbringt, dann nennen wir sie einfach ein Cyber-Individuum. Ich glaube, dass kein Individuum im Cyberspace so vollständig existieren kann wie eine künstliche Intelligenz. In der Zeit, in der ich mein Buch schreibe, hat jeder das Potenzial, einen Teil und einen Teil der Erdverbundenheit und ein reiches und buntes Leben im wirklichen Leben zu haben. Der Gegenstand der Cyberspace-Forschung ist nie die konkrete, nicht greifbare Person, sondern der Teil der Person, der sich tief im Cyberspace befindet. Denn nur der symbolisierte Mensch lässt sich in Worte fassen.

Obwohl die Kybernetik die Disziplin ist, die den gesamten Cyberspace im weitesten Sinne analysiert, haben die verschiedenen illusionären Systeme im Cyberspace die gleiche strukturelle Form und auch unterschiedliche strukturelle Formen. Da die verschiedenen Phantasmen ihre eigenen Merkmale haben und sich in unterschiedlichen Stadien der Konvergenz befinden, können einige von ihnen gemeinsam auf ihre Struktur hin analysiert werden. Einige von ihnen sind jedoch nicht völlig gleichwertig. Der Grund dafür ist, dass sich die verschiedenen Strukturen des Cyberspace in unterschiedlichen Entwicklungsstadien befinden. Zweitens entsprechen sie nur im Definitionsbereich dem Axiom 1, aber es gibt auch nicht fassbare Teile außerhalb des Definitionsbereichs, die sie wirklich betreffen. Dadurch bleiben viele Unterschiede in ihren Strukturen bestehen. Diese Unterschiede im Cyberspace bedeuten gleichzeitig, dass sich die Disziplin noch in einem Stadium der Erforschung befindet. Im topologischen Raum wissen wir zum Beispiel, dass Geld und symbolisches Begehren die gleiche Struktur haben. Dies ist jedoch eine makroskopische Betrachtungsweise. Im Detail sind sie wieder unterschiedlich. Dieser Unterschied ist darauf zurückzuführen, dass sich das System des Cyberspace, in dem sie sich befinden, in einem anderen Entwicklungsstadium befindet, und dass sie aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden. Auch hier hat das symbolische Begehren in vielen kleinen Kollektiven ein allgemeines Äquivalent, z. B. in Kreisen, in denen online über Philosophie diskutiert wird, ist dieses allgemeine Äquivalent der

Diskurs; aber dieses Begehren kann in anderen Kreisen, wie z. B. einem bestimmten Spielkreis, sehr wohl in Form von Währung und Eigentum im Spiel gemessen werden. Das symbolische Begehren manifestiert sich im Cyberspace als eine Vielzahl allgemeiner Äquivalente in kleinen Kollektiven, d. h. in Form von vielen Währungen. Das ist etwas anderes als in der realen Welt. Die kleinen Kollektive des Cyberspace sind heute zu zahlreich, und eine natürliche Person ist höchstwahrscheinlich in vielen kleinen Kollektiven des Cyberspace aktiv. Infolgedessen nehmen ihre Wünsche alle die Symbole innerhalb der verschiedenen Cliquen als ihre allgemeine Entsprechung. Mit anderen Worten: Der Cyberspace hat heute mehr "Devisen" als der reale Wirtschaftsraum. Und jedes Cyber-Individuum besitzt eine Vielzahl verschiedener "Fremdwährungen". Dies ist eine Folge der völligen Abkopplung des Cyberspace von der Realität. Dies erschwert es Cyber-Individuen, ihre Wünsche innerhalb des Cyberspace auszutauschen, aber nicht, sie im Weltraum gegen echtes Geld zu tauschen. Sie spiegelt auch die Tatsache wider, dass der heutige Cyberspace in seinem ersten Entwicklungsstadium noch nicht wirklich ein einheitliches allgemeines Äquivalent gebildet hat. Im realen Wirtschaftsraum sind vielleicht die einzigen, die über so viel Devisen verfügen, die Wirtschaftsinvestoren, die Investoren im Finanzsektor, die vollständig durch den Wirtschaftsraum vermittelt werden und die, wie das Cyber-Individuum, die allgemeine Äquivalenz der Wünsche im Wirtschaftsraum nicht in reale Produkte und Machtpositionen umtauschen können (der Finanzinvestor bekommt nicht alle Devisen in seinen Büchern, weil er diese Devisen in einem zweiten Raum umtauschen lassen muss, er kann also nicht Er kann nicht wirklich Waren und Positionen erwerben, die der Anzahl seiner Währungen entsprechen, so wie eine Person im Cyberspace kein echtes Geld erwerben kann). Im Cyberspace ist es jedoch üblich, dass es im Cyberspace insgesamt mehr "Fremdwährungen" gibt als Einzelpersonen, die mehrere "Fremdwährungen" besitzen. Folglich ist die Untersuchung des "Devisenhandels" im Cyberspace weitaus komplexer als in der realen Welt. Dieser Unterschied zwischen den verschiedenen Cyberspaces ergibt sich aus den Merkmalen der verschiedenen Cyberspaces und muss noch genauer analysiert werden. Es kann nicht willkürlich davon ausgegangen werden, dass, da die Menschen dieselben Grenzen des Denkens haben, alle Cyberräume in *derselben linearen Zeit* perfekt übereinstimmen können. Dies würde eigentlich gegen das erste Axiom des Cyberspatialismus verstoßen. Denn, wie ich schon sagte, gibt es Ausnahmen im Cyberspace, paradoxe Punkte der Transzendenz. Und diese fallen nicht in den Bereich des Cyberspatialismus, obwohl er dazu neigt, den Cyberspace zu beeinflussen. Diese Teile, die sich nicht im Cyberspace befinden, sind vielmehr der Schlüssel zur Bestimmung der Unterschiede im Cyberspace. Gerade das, was außerhalb des Analyserahmens des Cyberspatialismus liegt, führt

dazu, dass die verschiedenen Konzepte darin zwar gegenseitig erhellend, aber nicht völlig gleichwertig sein können. Das ist auch der Grund, warum die Daten, die Formeln und die Analyse des Cyberspace, die der Cyberspatialismus liefert, lediglich eine strukturierte Referenz darstellen. Er braucht ein Gespür für die menschlichen Gefühle und das weite Feld. Der Teil, der erfasst wird, ist lediglich eine Referenz. Im Folgenden denken wir das strukturelle Pendant des BIP-Konzepts in einem Wirtschaftsraum in einem Cyberspace weiter und verdeutlichen so die Entwicklung, dass zwischen verschiedenen Cyberspaces noch Unterschiede bestehen.

Das symbolische Begehren bezieht sich auf das strukturelle Begehren, das im Cyberspace bereits greifbar ist. Das bedeutet auch, dass wir die Summe der symbolischen Wünsche in dieser Struktur durch ein bestimmtes Strukturverständnis darstellen können. Im Wirtschaftsraum ist dieser Ausdruck für die monetäre Summe des Wirtschaftsraums das, was wir als BIP, d.h. Bruttosozialprodukt, bezeichnen. In Wirklichkeit ist das BIP ein statistisches Ergebnis, das dazu zwingt, den ersten Raum und den zweiten Raum in dieselbe Struktur einzuordnen. Er antwortet auf Daten über die Auswirkungen ideologischer Unterschiede in der Realität auf den Wirtschaftsraum. Da der Wirtschaftsraum sowohl eng mit der realen Welt verbunden als auch von ihr losgelöst ist, ist eine solche Statistik innerhalb der Ideologie gültig. Für den Wirtschaftsraum hingegen spiegeln sich darin keine finanziellen Beziehungen mehr wider. Da das BIP das Bruttosozialprodukt eines Landes ist, wenn man das reale Leben betrachtet, hat er den Prozess der Kommunikation mit dem Ausland auf eine strukturierte Weise kastriert. Diese Teilung des Landes wird immer dazu führen, dass der Teil des Finanzraums wegfällt, der aus ideologischen Gründen völlig vom realen Leben abgekoppelt ist. Auch im zweiten Raum ist eine solche Unterscheidung zwischen den Ländern nicht ausreichend entwickelt. Das heißt, das statistische Konzept des BIP, das als eine Statistik der Wirtschaft erscheint, ist nicht so sehr eine "strenge" Strukturierung des zweiten Raums im Rahmen einer ideologischen Unterteilung, die eher in der realen Welt verwurzelt ist als in dem, was wir im Allgemeinen darunter verstehen - ein zweiter Raum der Statistiken. Es wäre daher verfrüht, ein symbolisches Begehren im Cyberspace in Bezug auf den Staat zu analysieren. Das liegt daran, dass die Regeln des Cyberspace nicht nach realen Staaten aufgeteilt sind. Vielmehr werden sie nach einem bestimmten Symbol unterteilt, das von kleinen Kollektiven im Cyberspace erkannt wird. Wenn der Staat also das symbolische Begehren im Cyberspace als Ganzes verstehen und regulieren will, muss er innerhalb jedes kleinen Kreises Folgendes tun: 1. zuerst bestimmen, welches Symbol als allgemeines Äquivalent für das Begehren innerhalb des Cyberkreises verwendet wird. 2. dann einen Weg finden, dieses Symbol zu zählen. 3.

dann die Austauschbeziehungen des Begehrens zählen, die entstehen, wenn dieser Kreis mit anderen Kreisen kommuniziert. 4. so zu einem allgemeinen 5. Aggregation der Daten aus allen Kreisen. Die Daten werden dann über alle Kreise aggregiert, um eine Statistik über den symbolischen Wunschaustausch für das gesamte Netzwerk zu erstellen.

Aber das macht nicht wirklich viel Sinn. Denn im Wirtschaftsraum ist das BSP in der nationalen Entwicklung verankert. Sie muss daher in irgendeiner Weise verstanden werden. Und die symbolischen Tauschwerte eines Landes scheinen für die Kontrolle des Cyberspace nicht sehr sinnvoll zu sein. Dies liegt daran, dass die Aufteilung nach Ländern von Natur aus mit dem Cyberspace unvereinbar ist. Hier könnte man einwenden, dass das Internet nun auch schon nach Ländern unterschieden wird. Viele Länder haben Internetmauern errichtet. Dies hat zu einer länderspezifischen Aufteilung des Cyberspace geführt. Wenn solche Mauern in vielen Ländern akzeptiert werden, dann ist es natürlich sinnvoll, die symbolischen Wünsche der Länder zu untersuchen. Gegenwärtig haben die meisten Länder jedoch keine Mauer, die das Internet regelt, und brauchen daher auch keine Ländereinteilung vorzunehmen. (Man könnte argumentieren, dass das symbolische Begehren im Cyberspace den Wirtschaftsraum beeinflusst und dass, da der Wirtschaftsraum in Länder unterteilt ist, der Cyberspace ebenfalls in Länder unterteilt werden sollte. Vielleicht ist es aber auch die Unfähigkeit, sich über sprachliche und kulturelle Unterschiede hinweg zu verständigen, die das Land des Internets immer noch aktuell macht. Dazu ist es meines Erachtens nur notwendig, sich mit dem Land, der Kultur und der Ideologie des kleinen Kollektivs im Cyberspace zu befassen. Die Unterscheidung der länderspezifischen, transnationalen, ideologischen und kulturellen Merkmale der kleinen Kollektive ermöglicht eine Unterscheidung, unter welchen Ländern und Zivilisationen ihr Einfluss auf den Wirtschaftsraum aufgeteilt werden sollte. Anstatt den Cyberspace in *erster Linie als Land, Ideologie und Zivilisation* zu verstehen. (Auf diesen Punkt werden wir später noch näher eingehen.) Auch für die Länder, die bereits Mauern haben. Ist der Zweck ihrer Mauern nicht eine einfache Form der Kontrolle über den Cyberspace des Internets? Wenn sowohl kybernetische Diskussionen als auch Regulierung möglich wären, dann gäbe es keinen Bedarf für eine solche Regulierung, die den Gesetzen des Cyberspace zuwiderläuft, weil sie der Regulierung und Entwicklung des Cyberspace eher abträglich wäre. Die Errichtung der Internet-Mauer ist das Ergebnis der Tatsache, dass die Menschen in der realen Welt den Cyberspace nicht kontrollieren können und keine Möglichkeit haben, mit der Ideologie des Cyberspace umzugehen. Hätte es ausgefeiltere Mittel gegeben, dann wäre diese Kontrolle natürlich im Laufe der Geschichte weggefallen. Daher sind der vierte und fünfte der fünf oben genannten

Schritte nicht wirklich notwendig. Selbst die ersten drei sind nur ein Weg, um den Kreis des Cyberspace zu verstehen. Dies kann nur mit einem relativen Ausdruck der Daten geschehen, nicht mit einer absoluten Quantifizierung. Da der länderspezifische Cyberspace als Ausgangspunkt für die Forschung dient, ist der Ankerpunkt für eine strukturierte Analyse unzuverlässig. Stattdessen ist eine strukturierte Analyse im Cyberspace notwendigerweise durch die Art und Weise, wie sie im Cyberspace stattfindet, strukturiert. Nur wenn eine Art von Datafizierung innerhalb des Cyberspace erreicht wird, sind die entstehenden Datenergebnisse ein objektives Erfassen der *generativen* Struktur des Cyberspace. Daher ist eine obligatorische verstaatlichte Analyse des Cyberspace nicht erforderlich. Auf diese Weise ist es möglich, eine gewisse Einsicht in die Tatsache zu gewinnen, dass die Struktur aus der Strukturzeugung im Cyberspace hervorgehen muss, um ein genaueres Bild des tatsächlichen Strukturflusses und der topologischen Analyse zu erhalten. Diese Struktur, die im Cyberspace entsteht, muss aus den Cyborgs hervorgehen, ja sie ist die allgemeine Äquivalenz, die sich in den Cyborgs bildet. Um jedoch den gesamten Cyberspace zu erfassen, ist es unvermeidlich, dass diese allgemeine Äquivalenz über den kleinen Kreis hinausgeht und den gesamten Cyberspace abdeckt und eine echte Form der allgemeinen Äquivalenz für den gesamten Cyberspace bildet. Dies ist etwas, das im heutigen Cyberspace noch nicht entwickelt wurde. (In Kapitel 3 können wir vorhersagen, dass diese globale allgemeine Äquivalenz dann virtuelles Geld sein wird)

Unsere Analyse des symbolischen Begehrens ist also im Cyber-Subjekt verwurzelt, in der symbolischen Gemeinschaft, die sich im zu untersuchenden Cyberspace bildet. Denn er wird vom Cyberspace selbst erzeugt. Anstatt durch die Auferlegung echter länderspezifischer Vorschriften geteilt zu werden. Und die Unterschiede in den Cyberfächern sind in der Tat ganz anders als die des zweiten Cyberspace. Wir müssen also zunächst einmal die verschiedenen Teile der Cyber-Subjekte berücksichtigen und gleichzeitig eine Unterscheidung zwischen den Cyber-Subjekten vornehmen. Und diese Unterscheidung ist nur eine Möglichkeit, den Raum zu verankern, ohne den wir unsere Diskussion nicht beginnen können. (Wir können auch andere Unterscheidungen zwischen Cyber-Subjekten in anderen Perspektiven treffen, und diese mehrfache Unterscheidung dient dazu, die Cyber-Subjekte klarer zu beschreiben, denn eines der Merkmale des Cyberspace ist die Komprimierung des Reichtums in einfache Strukturen, um den Raum stabil zu halten.)

Der zweite Punkt, den ich klarstellen möchte, ist, dass das, was wir als Cyber-Subjekt bezeichnen, erst dann existiert, wenn der Mensch zu einer vollwertigen künstlichen Intelligenz wird, wenn Gehirn-Maschine-Schnittstellen den menschlichen

Geist beherrschen. Das Cyber-Individuum zum Beispiel gibt es nicht. Das liegt daran, dass es Teile des Menschen gibt, die mehr oder weniger schwer zu fassen sind. Im Gegenteil, jeder von uns ist in Wirklichkeit wieder ein Cyber-Individuum. Denn der Mensch muss sich auf ein System von Illusionen stützen, um menschliche Subjektivität zu konstituieren, sonst kann er kein menschliches Bewusstsein und keine menschliche Existenz konstituieren. Das System der ersten Illusion, von dem wir sprechen, ist die Illusion der menschlichen Zivilisation und Gesellschaft. Wenn ich sage, dass die Gesellschaft ein System der ersten Illusion ist, dann erinnere ich die Menschen ständig daran, dass die Gesellschaft immer eine menschliche Gesellschaft ist. Sie ist kein Produkt der ersten Natur. Alle Menschen müssen auch von ihm abhängig sein, um zu existieren, sonst sind sie von der menschlichen Zivilisation getrennt und werden von ihr nicht als Menschen anerkannt. Alle Menschen sind also im weitesten Sinne Cyber-Individuen. Wenn ich im Folgenden von Cyber-Individuen spreche, meine ich damit eher Cyber-Individuen, die süchtig nach dem Cyberspace sind. Gelegentlich bezieht er sich auf Cyber-Individuen, die dem zweiten illusionären System des Geldes verfallen sind. Seltener bezieht sich der Begriff auf ein breites Spektrum von Cyberpersonen. Dementsprechend beziehen sich Halb-Cyber-Individuen und Nicht-Cyber-Individuen auf die komplementäre Menge von Cyber-Individuen unter allen realen Menschen. Der Mensch, der mehr Zeit seines Lebens im sozialen Leben und in der Kommunikation mit der Natur verbringt.

Das Cyber-Individuum hat also in einigen Kontexten eine Kritik an der Einzigartigkeit des menschlichen Genusses am symbolischen Begehren. Aber in der Tat durchdringt die Stärke dieser Kritik nicht den gesamten Cyberspace. Er wird abnehmen, wenn das System der Illusion abnimmt. Es wäre auch kaum kritisch gegenüber dem Menschen in einer sozialen Zivilisation. Denn das ist die Essenz des menschlichen Lebens.

[Attachment] Zur Verankerungsanalyse

Die Analyse einer Struktur, die sich ständig selbst generiert und die ständig rheologisch ist, muss, wenn sie mit einer festen Strukturanalyse angegangen wird, zu einer kastrierten Behandlung führen. Dies führt unweigerlich zu einer Fixierung der rheologischen Struktur. Aber auch hier gilt: Eine Analyse ohne Fixierung ist nicht möglich. Wir müssen daher über die bisherigen Methoden der wissenschaftlichen Analyse in den Geisteswissenschaften aus einer höheren Perspektive nachdenken, diese Methoden aus einer höheren Perspektive verstehen und Schlussfolgerungen vorschlagen, die über die Struktur selbst hinausgehen.

Die Verankerungsanalyse basiert auf der Prämisse, dass die Struktur der

Erzeugung und die Struktur des Flusses bekannt sind. Oder besser gesagt, der Unterschied zwischen der Verankerungsanalyse und der traditionellen quantitativen und qualitativen Analyse liegt in diesem Bewusstsein. Ansonsten gibt es keine wesentlichen Unterschiede. Bei der quantitativen und der qualitativen Forschung geht es beispielsweise darum, die Grundlagen einer Theorie zu schaffen, um objektive Analyseergebnisse zu gewährleisten. In der wissenschaftlichen Forschung ist dies die Kontrollvariable. Dieser Forschungsansatz, der den Ausgangspunkt festlegt, kann als eine Art "Verankerungsanalyse" betrachtet werden. Ich zögere jedoch, sie als echte Verankerung zu bezeichnen. Das liegt daran, dass sie nicht auf einem Bewusstsein für die rheologische Struktur und den erdoffenen Charakter einer Erdung beruhen.

Die traditionelle Statistik ist in ihrer "Verankerung" am primitivsten, da sie Objekte durch Abstraktion von Punkten aus vielen Erfahrungen erfasst (d. h. Abstraktion und Verallgemeinerung). Dieser Abstraktionsprozess ist jedoch bereits durch das Denken auf Punkte beschränkt. Infolgedessen ist sein Grad der Entmannung am höchsten. Das Gespür für das Reale ist am geringsten. Natürlich ist die heutige statistische Analyse nicht mehr so einfach; sie enthält bereits einen Teil der Fähigkeit, mit Mehrdeutigkeit umzugehen, was teilweise mit Hilfe der Entwicklungen in der Mathematik erreicht wurde. In der Tat gibt es bereits ein Bewusstsein für Strukturen jenseits der Struktur oder für rheologische Strukturen. Dies fällt nicht in den Bereich dessen, was ich als traditionelle Statistik bezeichne.

Quantitative Analysen sind im Grunde eine Weiterentwicklung dieses "verankernden" Ansatzes der traditionellen Statistik. Die dafür erforderlichen Daten werden jedoch nicht in Form einzelner Punkte dargestellt. Vielmehr müssen sie als Linien dargestellt werden, um eine logische Kette zu bilden. Mit anderen Worten: Die quantitative Analyse ist die Interpretation der Daten, wie sie in den Statistiken erscheinen. Die Schlussfolgerungen aus dieser Interpretation hängen von der Ideologie der Person ab. Aber Forscher, die sich der quantitativen Analyse bedienen, stellen nicht fest, geschweige denn, dass sie zugeben, dass ihr "quantitativer" Ansatz in Wirklichkeit überhaupt nicht objektiv ist. Ideologische Fragen haben ihre Forschung bereits in erster Linie durchdrungen und somit die Ergebnisse ihrer Analyse beeinflusst. Dies hat sie dazu gebracht, die Objektivität ihrer Forschung unbewusst zu kasteien, um bestimmte Ziele zu erreichen (und diese zielgerichtete Forschung ist ein Ausdruck ihrer ideologischen Unterwanderung) und Schlussfolgerungen zu ziehen, die schon lange mit ihren eigenen übereinstimmen. Mit anderen Worten: Sie nutzen die Daten nur, um sich selbst anzupassen. Diese lange zurückliegende Datenverarbeitung manifestiert sich auch in Worten in Form von Definitionen, die in den Geisteswissenschaften üblich sind. Sie verstehen

Definitionen als eine Art feste Struktur, die sich in Wirklichkeit nicht von festen, bereits ideologisch kastrierten Daten unterscheidet. Denn die Definitionen selbst wurden in der Ideologie der ersten Menschen niedergelegt.

Wenn jedoch der Forscher, der die quantitative Analyse anwendet, keine Notwendigkeit für eine plausible Interpretation der Daten sieht, besteht nicht auf einer perfekt passenden Definition und tritt nicht als Dogmatiker von Definitionen auf, sondern verfolgt nur die Verankerungsfunktion von Definitionen. Dann wird diese ideologische Durchdringung nicht halten. Der Schlüssel zur quantitativen Analyse liegt also im Umgang mit den Daten und Definitionen selbst. Das heißt, dass der Forscher selbst der Schlüssel zur quantitativen Forschung ist.

Bei der qualitativen Analyse geht es auch um die Erklärung der gemachten Erfahrungen. Anders als bei der quantitativen Analyse geht es bei der qualitativen Analyse nicht darum, die Wiederholung von Erfahrungen oder die Erfahrung selbst zu erklären. Vielmehr geht es darum, den Unterschied (die Differenz) zu analysieren und zu erklären, der sich aus dem Untersuchungsgegenstand ergibt. Dies hat den Vorteil, dass die Analyse der Unterschiede zu immer komplexeren Erklärungen, einem tieferen Verständnis der Strukturen und komplexeren logischen Ketten führt. Im Gegensatz zur quantitativen Analyse ist die qualitative Analyse weniger abstrakt und weniger allgemein als die quantitative Analyse und erfordert eine ständige Interpretation und ein Erfassen des Objekts durch den Einzelnen. Bei der qualitativen Analyse wird jedoch wirklich ein Weg zur Komplexität eröffnet. Das heißt, bei der qualitativen Analyse wird das Verständnis des Objekts immer komplexer und reichhaltiger. Und so wird die Struktur immer komplexer. Dies führt zu einem Verständnis der Gesamtstruktur. Wenn diese vollständige Struktur aufgedeckt wird, verschwindet das Problem der geringen Universalität der qualitativen Analyse im Vergleich zur quantitativen Analyse. Denn er hat bereits die gesamte Palette der strukturellen Möglichkeiten ausgeschöpft. Dies ist jedoch ein Schritt in die Metaphysik und gehört nicht in den Bereich der Wissenschaft. Das heißt, wenn der Forscher, der die qualitative Analyse anwendet, immer die Absicht hat, eine vollständige strukturelle Universalität durch die qualitativ-analytische Forschung zu erreichen, dann ist das, was er bekommen muss, die Hegelsche Dialektik. Es ist eine metaphysische Vollendung, die mit Sicherheit erreicht werden wird. Der Punkt ist, dass die qualitative Analyse an der Analyse von Unterschieden festhalten muss und nicht zu solchen Universalien übergehen darf. Diesen Prozess der Erfassung der Differenz aufrechtzuerhalten, ist jedoch eine strukturelle Komplikation der Transzendenz. In der Differenz zwischen Punkt und Punkt offenbart sich die Linie, in der Differenz zwischen Linie und Linie offenbart sich die Kurve, und damit offenbart

sich die Dialektik, und damit offenbart sich die Struktur des Flusses, offenbart sich der breitere Körper der Struktur. Letztendlich ist die Prämisse der Verankerungsanalysemethode erfüllt. Mit anderen Worten: Die Methode der Verankerungsanalyse ist aus der qualitativen Analyse abgeleitet. Allerdings ist es der Forscher selbst, der die qualitative Analyse wirklich bestimmt.

Nehmen wir als Beispiel die Feldarbeit. Versteht der Forscher die Feldforschung als bloße Verarbeitung der gesammelten Erfahrungen (um beim Thema zu bleiben), dann wendet er in der Tat einen positivistischen Ansatz für die quantitative Analyse an. Wenn der Forscher ein tieferes Verständnis von Feldforschung hat, dann versteht er sie als das Finden einer neuen linearen logischen Struktur in der Differenz, um die Existenz der Differenz zu erklären (auf der Linie zu bleiben). Sein Verständnis von Feldarbeit ist linear-logisch. Wenn der Forscher zum Beispiel die Differenz des Untersuchungsgegenstandes zu einer Strukturanalyse des gesamten Gegenstandsbereiches formt (indem er sich an die Spiralstruktur hält), wird die Feldforschung zu einer dialektischen Erhebungsmethode. Wenn der Forscher später die Feldforschung als eine Erfahrung versteht, aus der ein relativistisches Verständnis gewonnen werden soll (das auf dem Fluss ruht), dann ist sich die Feldforschung hier bereits des Flusses der Struktur bewusst. Er ist dann gezwungen, eine "partielle" Analyse der Rheumata vorzunehmen, und dann muss er innehalten und sie sich ansehen, und hier kommt die Verankerungsstudie ins Spiel. Dies ist der Ausgangspunkt für die Verankerungsanalyse. Wenn der Forscher die Feldforschung so versteht, dass sie nicht zu einem universell strukturierten Universalismus führt, sondern einfach eine künstlerische Wahrnehmung ist, dann ist das letztlich ein Ergebnis. Dann tritt die Feldforschung in eine komplexere Stimmung und Offenheit ein und wird damit unanalytisch und losgelöst vom Diskurs (der sicherlich keine Wissenschaft ist, sondern nur Literatur und Kunst). So gehen verschiedene Forscher unterschiedlich an die Feldarbeit heran, und die qualitative Forschung macht an verschiedenen Stellen halt. Dies ist der eigentliche Kern der qualitativen Forschung.

Ist es nicht hier, wo wir eine echte Wertschätzung für die gesamte Forschung erhalten? Unabhängig von der Art der Forschung kommt es auf den Forscher und nicht auf die angewandte Forschungsmethode an. Ein Metaphysiker hat in der Tat keine Möglichkeit, eine Forschungsmethode zu erzwingen, um Forschung zu betreiben. Da sie sich in der Struktur befinden, sind sie nicht frei von metaphysischer Ideologie und können sich daher der strukturellen Position, in der sie sich befinden, nicht bewusst sein, und sie können die Struktur nicht willkürlich bewohnen und sie nicht verankern. Die Forschungsmethode des Metaphysikers entzieht sich grundsätzlich seiner Kontrolle; er wird sich unbewusst irgendwo verankern und so

festen Schlussfolgerungen der Strukturanalyse ziehen, die die tiefere Wahrheit verdecken.

Wir kommen daher auf das zurück, was wir zu Beginn betont haben: Die Methode der Verankerungsanalyse steht nicht im Widerspruch zu anderen Forschungsmethoden. Sie unterscheiden sich nur darin, ob die rheomorphen und komplexeren Strukturen gewürdigt werden oder nicht. Wenn man eine Intuition für die Struktur als Ganzes hat, ist man frei, seine eigene Grundlage zu wählen und sowohl quantitative als auch qualitative Forschungsmethoden anzuwenden, um eine unsystematische, ergebnisoffene Studie durchzuführen. Wenn man kein Gespür für das Ganze hat, dann ist man gezwungen, unter dem Einfluss der eigenen Ideologie zu forschen. Dabei handelt es sich immer noch um eine systematische Konstruktion der Metaphysik, die zwangsläufig ideologisch geprägt ist. Der metaphysische Forscher mag den Anschein erwecken, dass er sich für quantitative und qualitative Forschungsmethoden entschieden hat, aber in Wirklichkeit ist es das Ergebnis einer ideologischen Entscheidung, die an erster Stelle steht. Es ist eine Kombination aus quantitativen und qualitativen Forschungsmethoden, die ihnen aufgezwungen wird. Dies ist auch auf den Unterschied zwischen der aktiven und der passiven Wahl zurückzuführen. Dies führt zu einem Unterschied im Forschungsverhalten des Forschers: ein erzwungener und verzerrter metaphysischer Forschungsansatz gegenüber einem flexiblen Einsatz von qualitativen und quantitativen Methoden zur Verankerung der eigenen Position. Letzteres nenne ich den Ansatz der Verankerungsforschung. Es handelt sich um einen Ansatz, bei dem zunächst ein Strukturtyp als Anker festgelegt wird, um die Forschung zu vertiefen (es kann sich um eine bestimmte Definition, eine bestimmte lineare Logik oder ein dialektisches System handeln), um dann durch Analyse zu den Ergebnissen der Analyse komplexerer Strukturen zu gelangen. Und er besteht nicht auf einem vollständigen Erklärungssystem. Der traditionelle Forscher hingegen ist gezwungen, innerhalb einer Struktur zu bleiben und Schlussfolgerungen zu ziehen, die nicht durch eine vollständige Struktur oder ein Dogma verändert werden können. Die Verankerung der Verankerungsmethode dient dazu, die Forschung besser auf komplexere Strukturen auszurichten, wobei sowohl die qualitative als auch die quantitative Analyse flexibel eingesetzt werden können. Die qualitative Analyse dient als Vehikel und Wegweiser, um den Forscher und den Leser selbst zu einem komplexeren Verständnis zu führen, während die quantitative Analyse der bremsende Schlüssel zu dieser Ausgrabung ist, der eingeführt wurde, um die Struktur der Forschung davor zu bewahren, völlig ins Unbeschreibliche abzugleiten und bestimmte verallgemeinerte Schlussfolgerungen zu ziehen.

Die Verankerungsanalyse gibt es also schon lange, und Menschen mit einem

ausgeprägten Verständnis für Wissenschaft und Philosophie setzen die quantitative und qualitative Analyse seit langem flexibel ein. Es fehlt nur der philosophische Hintergrund, um die Unterschiede zu den traditionellen Forschungsmethoden formell darzustellen. Denn es scheint, dass alle Forscher quantitative und qualitative Methoden flexibel einsetzen. Wer jedoch über umfassende Erfahrungen im akademischen Bereich verfügt, wird feststellen, dass es einen großen Unterschied gibt. Einige sind dogmatisch in ihrem qualitativen und quantitativen Ansatz, betonen zu sehr die Orthodoxie der Forschungsmethoden und sind nicht anpassungsfähig. Andere wiederum sind in der Lage, qualitativ und quantitativ flexibel zu arbeiten und die Forschung tiefgründig und gebremst zu halten. Dies führt zu Forschungsergebnissen, die sowohl aufschlussreich als auch verallgemeinerbar sind. In diesem Papier wird lediglich versucht, eine neue Bezeichnung für diejenigen zu finden, die qualitative und quantitative Methoden flexibel einsetzen, um sie von anderen dogmatischen Fixierern von Forschungsmethoden zu unterscheiden. Dieser Unterschied wird hervorgehoben, um das Konzept der Verankerungsanalyse zu verdeutlichen, damit die Unterschiede in den Forschungsmethoden der verschiedenen Forscher verstanden werden können. Die Verankerung dieses Papiers führt zu einem vollständigen Bewusstsein der gesamten Struktur. Dieses Papier ist auch eine praktische Anwendung der Verankerungsanalyse.

Außerdem: Kybernetik und Cyberspace, die eine solche Verankerungsanalyse verwenden. Und der Endpunkt seiner ultimativen Führung (d.h. der Bereich der Werte) beruht auf dem strukturellen Typ des Rheumas. Denn der dialektische Ansatz ist unerwünscht, und die Schlussfolgerungen, die man zieht, wenn man zu weit über die Grenzen der Struktur hinausgeht, sind keine Wissenschaft und können nicht verstanden werden.

2.1.1 Die halb-cyberne "Person" oder das Subjekt

Das halbkybernetische Individuum ist ein Ausdruck aus der Perspektive des Cyberspatialismus und der Kybernetik, um jemanden zu beschreiben, der eine Beziehung zum Cyberspace hat, aber den größten Teil seiner Erfahrung in der realen Welt verbringt. Es handelt sich nicht um dasselbe Konzept wie das spätere Cyber-Thema (Self-Publishing, Cyber-Zirkel, usw.). Er ist einfach eine Möglichkeit, sie aus einer kybernetischen Perspektive zu beschreiben. Er gibt nicht an, wie die Menschen zu klassifizieren sind. Er bezieht sich einfach auf Menschen, die nur einen kleinen Teil ihrer Zeit im Internet verbringen und die weniger mit dem Internet verbunden zu sein scheinen". Zum Beispiel Menschen, die in ihrem realen Leben zu beschäftigt

oder zu reich sind, um sich um den Cyberspace zu kümmern, Menschen, die ihre Mobiltelefone und das Internet nur als Kommunikations- und Informationsinstrument nutzen, usw. In unserer Zeit, in der das Cyber-Netz eine neu etablierte Phantasmagorie ist, kann die Mehrheit der Menschen in dieser Sphäre verankert werden. Sie sind wahrscheinlich auch süchtig nach der symbolischen Ordnung des Cyberspace, aber auch hier neigen sie, weil ihr Leben so sehr mit der realen Welt verbunden ist, dazu, dieses symbolische Verlangen durch das Verlangen nach Realität aufzulösen. Die Fähigkeit, symbolisches Begehren und symbolische Ordnung in die Komplexität und das Mysterium des realen Lebens zu übersetzen (anstatt das symbolische Begehren direkt mit dem realen Begehren zu verwechseln, wie es Cyber-Individuen tun, die es als dasselbe einfache und singuläre Begehren ansehen), setzt das symbolische Begehren scheinbar in die reale Welt frei. Es geht immer noch um Begehren und Macht in Form der realen Welt. Dies ist jedoch nur eine *oberflächliche* Unterteilung des Themas in Bezug auf die Frage, ob es eine tiefe Beziehung zum Cyberspace hat. Er hat eine gewisse Zweideutigkeit und Täuschung. Diese Art von Cyber-Subjekten muss daher in der heutigen Zeit noch stärker differenziert werden.

1. die Menschen, die noch nicht in den Cyberspace eingetreten sind, weil sie ihn erst spät kennengelernt haben. Sie verstehen den Cyberspace nicht, weil sie ihn nicht verstehen. Da sie sich stattdessen auf die reale Welt konzentrieren, werden sie sich nicht mit den Veränderungen im Cyberspace befassen. Noch weniger werden sie das Netz als ein entstehendes System der Täuschung schätzen. Sie haben eine Haltung gegenüber dem Internet, die zwar existieren kann, aber für mich irrelevant ist.

2) Menschen, die ein tiefes Verständnis für das System der Netzillusion haben, die die Erdverbundenheit der Realität in den Cyberspace eindringen lassen und ihn auf diese Weise umgestalten wollen. Es sind Menschen, die mit dem Cyberspace sehr vertraut sind. In der Vergangenheit waren dies die Erfinder des Netzes, die IT-Fachleute, die "Genies", die "Erfinder" und die "Innovatoren", die den Cyberspace durch einen Prozess der direkten Cyberifizierung umgestalten wollten und in der Realität arbeiteten. ". Nach der Geburt der Kybernetik kann man sagen, dass diese halbkybernetischen Individuen profunde Cyberspace-Forscher sind. Sie sind die Praktiker der Kybernetik. Ihre Beziehung zum Cyberspace gleicht daher eher einem Nomadenstaat. Sie sind die Entdecker des Cyberspace.

3. der Spätkapitalismus: Einige Cyber-Individuen versuchen, die reale Welt mit ihren eigenen symbolischen Wünschen zu beeinflussen und umzugestalten, indem sie sie in den gleichen Cyberspace verwandeln und die Menschen in der realen Welt in "Menschen (oder genauer gesagt, Cyber-Subjekte)" mit den gleichen Zielen wie sie selbst verwandeln. Diese Verwandlung stellt selbst die Illusion eines "Halb-Cyber-

Individuums" dar. Sie scheinen in das Leben eindringen zu können. Aber sie benutzen einfache symbolische Wünsche, ideologische Gehirnwäsche (und wahrscheinlich ihre eigene Gehirnwäsche), um die reale Welt zu verstehen und zu interpretieren. Sie sind "halbsyberne Individuen", die die Unfassbarkeit und Erdverbundenheit der realen Welt kybernetisiert haben. Im Gegensatz zu 2, der ein halb-cyberes Individuum ist, das die Erdverbundenheit der Realität nutzt, um den Cyberspace zu verändern. 3 hingegen ist das zutiefst cyber-individuelle Individuum, der falsche Cyber-Nomade, der mit symbolischem Wunsch und Stolz versucht, die reale Welt wie den Cyberspace aussehen zu lassen, und der seine Identität und seinen Status im Cyberspace in der realen Welt reproduzieren möchte. Doch ohne sie kennenzulernen und sich ihrem wirklichen Leben zu nähern, ist es schwierig, sie auseinanderzuhalten, weil sie in ihrem Diskurs und in ihrem oberflächlichen Verständnis der Realität alle gleich aussehen.

Die halbsymbolischen Individuen von 1 und 2 haben die Eigenschaft, so viel Lebenserfahrung zu haben, dass sie die Nachteile des Cyberspace sehr gut überwinden können. Folglich sind ihre symbolischen Wünsche unzählig, flüchtig und nicht greifbar. Sie sind in der Lage, jederzeit ins Leben zurückzukehren, so dass die meisten ihrer Wünsche nicht von der kybernetischen Steuerung erfasst werden. Bei der dritten Kategorie von Halb-Cyber-Individuen handelt es sich um eine Art Halb-Cyberisierung, die scheinbar eine Rückkehr zum Leben darstellt, in Wirklichkeit aber radikalere Cyber-Individuen sind, die *jede* Ideologie als Geisel nehmen und andere Cyber-Subjekte benutzen, um dasselbe zu fordern, um die reale Welt zu cyberisieren. Sie sind keine Halb-Cyber-Individuen, sondern sie sollten vielmehr vollständige Cyber-Individuen sein, aber in der heutigen Zeit sind die Menschen noch nicht in der Lage, diesen Schein zu erkennen. Dies erfordert ein tiefes Bewusstsein für Metaphysik und aufgeklärte Vernunft. Ein tiefes Bewusstsein für die Gefahren, die von selbstkonsistenten logischen Systemen ausgehen. Der beste Weg, sie im wirklichen Leben zu erkennen, ist zu sehen, ob sie einen Sinn für das Leben haben. Ob die Praxis in der realen Welt wirklich die Gefühle der Menschen erreicht, die ihnen nahe stehen, die Gefühle der normalen Menschen, damit sie die tiefen, vielfältigen und komplexen Emotionen und Stimmungen der Kunst erleben können.

Der zweite Typus des Halb-Cyber-Individuums ist das Gegenteil (Antithese) des dritten Typus des Halb-Cyber-Individuums. Er begreift die illusionäre Natur des Cyberspace und hat eine Verkörperung des Lebens im realen Leben. Aus der Perspektive des Cyberspace sind solche Cyber-Subjekte Nomaden des Cyberspace. Sie erscheinen und verschwinden von Zeit zu Zeit. Der Zweck ihres Auftretens im Cyberspace ist es, als Apostel des Cyberspace zu fungieren, als Performance-Künstler, die Cyber-Individuen zurück in die Realität führen. Für solche Subjekte

braucht er nicht zu vermitteln oder zu leiten, oder besser gesagt, sie sind die Kybernetik selbst. Diese Art von Person ist diejenige, die die Aufgabe der Regulierung des Cyberspace übernehmen kann. Sie sind die Führer, die andere kybernetische Subjekte führen, die Performance-Künstler im Cyberspace. Dieses "halbdunkle Individuum" ist also der eigentliche Zielzustand der Beratung. Das ist ein Zeichen für kybernetische Regulierung. (Natürlich kann man in der realen Beratung feststellen, dass einige Menschen diesen Zustand nicht wollen oder nicht in ihn passen, und dann ist es notwendig, "Exzellenz zu lehren", nicht zu erzwingen. Kurz gesagt, die Entscheidung, ein Cyber-Nomade zu werden, ist eine eigene Entscheidung und eine Entscheidung des Schicksals (Genetik, körperlicher Zustand usw.). Die Kybernetik beginnt mit dem regulativen Ziel, das Individuum auf diesen Typus des Cyber-Individuums auszurichten. (Dabei ist jedoch eine ständige Anpassung erforderlich.)

Was schließlich das erste "halbkybernetische Individuum" betrifft, so haben Kybernetik und Cyberspace nichts über diesen Teil des halbkybernetischen Individuums zu sagen und können auch nichts über ihn sagen, da er sein Leben nicht im Cyberspace verortet und nicht Gegenstand von Kybernetik und Cyberspace ist. Daher ist die Teilung des kybernetischen Subjekts durch die Kybernetik niemals eine Teilung des Menschen. Vielmehr handelt es sich um eine Aufteilung des cyberräumlichen Teils der Person. Es muss an dieser Stelle noch einmal wiederholt werden: Cyber-Individuen gibt es nicht, auch keine Halb-Cyber-Individuen. Es gibt keine Idee, die den Menschen in Kategorien einteilt, geschweige denn die große Methode der ideologischen Etikettierung des Menschen. Was wir unterteilen, ist nur das Cyber-Subjekt im Cyberspace. Dies ist stets zu bedenken.

2.1.2 Cyber-Personen

Das Konzept des halbkybernetischen Individuums bezieht sich auf eine Art und Weise, eine Person aus einer kybernetischen Perspektive zu beschreiben. Abgesehen von diesem Ausdruck, bei dem es sich eigentlich nicht um ein Cyber-Thema handelt. Die anderen Konzepte des Cyber-Subjekts beziehen sich auf die Aufteilung der verschiedenen Cyber-Subjekte, die in der Struktur des Cyber-Raums versammelt sind. Diese Konzepte werden als "Subjekte" bezeichnet, weil die räumliche Aggregation von Cyber-"Punkten" im Raum eine strukturelle Bezeichnung für das Subjekt ist. Er bildet die räumliche Struktur des Cyberspace und ist Gegenstand seiner Untersuchung. (Später werden wir solche Cyber-Sujets mit virtueller Währung "einfärben", um die Analyse der räumlichen Struktur zu erleichtern).

Cyber-Individuen beziehen sich auf den Cyberspace-Teil der Person, die den

größten Teil ihrer körperlichen Wünsche, Emotionen und Macht dem Cyberspace widmet. Sie verbringen viel Zeit im Cyberspace, und wenn sie den Cyberspace verlassen, cyberisieren sie entweder das reale Leben in einer symbolischen Ordnung oder sie passen sich nicht mehr daran an. Sie sind gekennzeichnet durch den

Austausch von Wünschen innerhalb von Symbolen (d.h. Formeln ⑦), ohne dass man über den symbolischen Raum hinausgehen muss, um den Austausch von Wünschen zu vollziehen. Darüber hinaus verknüpfen sie einen solchen Austausch von Symbolen mit realen Wünschen und erzeugen so das Phänomen der Singularisierung von realen Wünschen. Im Cyberspace befriedigen sie sich selbst, indem sie durch den Austausch von Symbolen eine große Anzahl von Wünschen auf andere Cyber-Subjekte loslassen. Sie übertragen auch einzelne symbolische Wünsche auf die reale Welt. Aber im Gegensatz zu den Menschen in der realen Welt ist ihr Vergnügen sehr singulär geworden. Es ist unmöglich, symbolisches Vergnügen auf mehr und reichere realistische Wünsche und Vergnügen zu reduzieren. Für ein solches Cyber-Thema braucht er eine Anleitung. Für den einzelnen Cybor ist dies jedoch nicht möglich. Der Grund dafür ist, dass es erstens zu viel Arbeit ist und nicht mit den Grundsätzen der Kybernetik übereinstimmt. Jedes Cyber-Individuum ist, obwohl es sich im Cyberspace befindet, immer noch ein konkreter Mensch, und solange es einen menschlichen Körper in der realen Welt gibt, ist es immer noch unmöglich, einen völlig universellen Menschen zu schaffen. Daher kann man Cyber-Individuen nicht universell behandeln. Um sie zu führen, sollte man sich auf die reale familiäre Erziehung, auf die Schulbildung verlassen. Das ist nicht die Aufgabe der Kybernetik (und deshalb ist die Kontrolle des Cyberspace für die Umgestaltung des Bildungswesens von größter Bedeutung). Oder vielleicht eine Art angeleitete Moderation, um sie dazu zu bringen, sich selbst zu ändern. Zweitens stellt eine solche Regulierung einzelner Cyborgs eine Verletzung der Menschenrechte und der Privatsphäre des Einzelnen dar. Sie zu führen würde zwangsläufig bedeuten, ihre Privatsphäre zu verletzen. Dies mit Gewalt zu tun, wäre ungerecht und würde schlimme Folgen haben.

Die Wünsche der einzelnen Cyborgs sind oft mit einer bestimmten Symbolisierung des Cyberspace verbunden. So sind z. B. Cosplay-Zirkel, Frauenkleider-Zirkel usw. das Ergebnis der Annahme der symbolischen Wünsche des Cyberspace und ihrer Umsetzung in die Realität. Ursprünglich war das Begehren in der realen Welt ein Begehren nach dem anderen und der Ausdruck dieses Begehrens war reich. Da aber das symbolische Begehren im Cyberspace ein einziges Symbol ist, führt es zur Übertragung dieses symbolischen Begehrens, um das Cyber-Individuum in der Realität zu befriedigen, sowohl in ihm selbst als auch im anderen. Und Cyber-

Individuen neigen dazu, es dem Anderen in der Realität viel schwerer zu machen, seine eigenen symbolischen Wünsche zu befriedigen, als es ihnen selbst möglich ist, sie zu befriedigen. Daher entscheiden sie sich oft dafür, sich als dieses Symbol zu verkleiden (d. h. das Tragen von Frauenkleidung und die Produktion von COS-Verhalten). Gleichzeitig können wir dies auch durch die Kehrseite beweisen: Menschen in diesen Kreisen neigen nicht dazu, ihre sexuelle Orientierung wirklich zu ändern. Und wenn sie jemanden des anderen Geschlechts (ein symbolisches Objekt) in der realen Welt finden, werden sie entweder einen Weg finden, sich so zu kleiden, dass es ihren symbolischen Wünschen entspricht, oder sie werden direkt einen Partner finden, der bereits ihren symbolischen Wünschen entspricht (das Objekt muss einen bestimmten Kleidungsstil tragen, einen bestimmten Stil von Accessoires haben usw., z. B. Lolita, JK-Uniformen usw., während einige Menschen auch auf ein solches symbolisches Objekt eingehen. Dies ist im Grunde ein Fetisch. Dabei handelt es sich im Wesentlichen um einen Fetisch, bei dem das Cyber-Individuum nicht die Person, sondern die Symbole an der Person mag. Das Cyber-Individuum fühlt sich nicht zu Menschen hingezogen, sondern zu Symbolen auf Menschen (oder zu der anderen Hälfte, die bereits ihren symbolischen Wünschen entspricht). (Man beachte, dass es sich hier um einen subkulturellen Kreis von pseudo-femininen, weiblichen Cosplayern handelt, nicht um einen Kreis von Geschlechtsdysphorie, der eher biologisch und genetisch bedingt ist und der nicht unbedingt seinen eigenen Kreis im Cyberspace gebildet hat. Dies erklärt auch, warum mit der Entwicklung des Internets Frauenkostüme und Pseudoweiblichkeit verbreiteter geworden sind als je zuvor in der Geschichte, wo die meisten Männer sich aus biologischen Gründen wie Geschlechtsdysphorie als Frauen verkleideten und nur wenige aus symbolischen Wünschen. (Die Entwicklung des Cyberspace hat die menschlichen Wünsche in hohem Maße vermittelt, und mit den symbolischen Wünschen geht ein hohes Maß an Symbolisierung einher, und die Fetischisierung hat die Wünsche von mehr Menschen durch den Cyberspace vermittelt, so dass Cross-Dressing häufiger vorkommt).

Wie man sieht, berührt die Beratung des Cyber-Individuums oft die intimste Privatsphäre und die Fetische des Cyber-Individuums. Eine erzwungene Entdeckung (die in der Tat zu hohen Entdeckungskosten führen kann) kann dazu führen, dass Gewalt im Cyberspace direkt in die reale Welt übertragen wird und soziale Unruhen auslöst (wie man sehen kann, gehen viele Regierungspolitiken jetzt genau diesen gefährlichen Weg. (Eine solche Zwangskontrolle ist kontraproduktiv). Daher ist für einzelne Cyber-Personen einerseits eine Beratung in der realen Welt erforderlich, indem Cyber-Personen in eine praktischere Sozialarbeit einbezogen werden, was eine Frage der Pädagogik ist. Für die kybernetische Art der Beratung hingegen ist es notwendig, ein Verständnis des Cyberspace anzuwenden und ihn durch eine Art

symbolische Art der Wunschberatung zu erreichen. Bisher hat der Cyberspace noch keinen "Controller" für die Kybernetik entwickelt, weshalb wir dies in Kapitel 3 erörtern werden.

2.1.3 Selbstvermittelte Cybersubjekte

Im Grunde genommen sind solche Cyber-Subjekte Cyber-Individuen, und Cyber-Self-Publishing ist lediglich eine erweiterte Form der Macht für Cyber-Individuen. Die Cyber-Individuen wollen mehr oder weniger stark eine bestimmte symbolische Position im Cyberspace einnehmen. Dies verleitet sie dazu, ihren eigenen Diskurs im Cyberspace in Form eines symbolischen Begehrens zu erweitern. Dies führt zur Herausbildung von selbständigen Mediensubjekten wie Moderatoren, Bloggern usw., in deren Mittelpunkt die einzelnen Cyborgs stehen. Mit anderen Worten: Moderatoren und Blogger sind keine Berufsbezeichnungen für Personen, die damit ihren Lebensunterhalt verdienen müssen. Vielmehr handelt es sich um eine strukturierte Ansammlung von Beziehungen. Ein einzelner Blogger, der sich in einem Kreis zu Wort meldet, hat einen gewissen Self-Publishing-Charakter. Es ist nicht notwendig, eine Akkreditierung in der realen Welt zu haben, um ihn als Self-Publisher zu bezeichnen, damit er ein Cyber-Subjekt wird. Selbstmediale Subjekte haben einen Entwicklungsprozess im Cyberspace. In der Anfangsphase sind sie im Cyberspace aktiv und können sich in begrenztem Umfang sprachlich äußern. Einige von ihnen werden sich zunächst einem oder mehreren subkulturellen Kreisen anschließen, um die anfängliche Akkumulation ihrer symbolischen Ressourcen, ihres Status und ihrer Macht zu vervollständigen (genau wie der frühkapitalistische Akkumulationsprozess im Wirtschaftsraum). Unter dieser Prämisse werden sie ihren Diskurs und ihre Position im ursprünglichen Kreis weiter festigen und gleichzeitig versuchen, den Kreis innerhalb des Cyber-Kreises zu durchbrechen, um weitere Cyber-Bestrebungen und Macht zu erreichen. Nachdem sie ständig durch die Operation des Cyberspace (wir werden diese Operation später analysieren), um größere symbolische Wunsch und Cyberspace-Diskurs zu befriedigen. Da das symbolische Begehren jedoch im Gegensatz zum realen Begehren singulär ist, kann es nicht durch künstlerischen Pluralismus befriedigt werden, was unweigerlich zu einer ständigen Ausweitung seines symbolischen Begehrens führt. Das macht es für dieses Subjekt notwendig, seinen Kreis ständig zu erweitern. Er wird versuchen, seinen Einfluss und seinen Diskurs zu erweitern, indem er eine ideologische Offensive startet oder mit anderen Ideologien derselben Art zusammenarbeitet. Das nennen wir "den Kreis durchbrechen". Das bedeutet, dass sich ein solcher Diskurs auf einen einflussreicheren Cyberkreis oder auf ein Cyberthema stützen muss, das bereits

einen gewissen Status im Wirtschaftsraum und in der realen Welt hat (z. B. Videoplattformen, offensichtliche Fankreise usw.). Kennzeichnend für Selbstverleger in dieser Phase ist, dass sie ihren Kreis erweitern wollen, dies aber nicht tun können, indem sie sich ausschließlich auf den Diskurs des dritten Phantomsystems verlassen. Denn hier stoßen sie auf einen Engpass bei der Entwicklung des Cyberspace. Er muss dringend mehr Menschen aus der Realität oder dem Wirtschaftsraum in den von ihm errichteten Cyber-Zirkel locken, der die reale Welt cyberisiert, um seinen Einfluss und seinen Diskurs auf gute Weise auszuweiten. Und dieser Wandel ist ein entscheidender Meilenstein. Damit beginnt die Regulierung. Denn bis dahin hat das Cyber-Individuum lediglich die Gruppe der bereits vorhandenen Cyber-Individuen im Cyber-Raum beeinflusst und konsumiert. Sobald er die Cyber-Individuen, die an ihn glauben sollten, für sich gewonnen hat, muss er zu anderen Mitteln greifen, um mehr Cyber-Individuen, die nicht mit ihm übereinstimmen, und mehr Halb-Cyber-Individuen zu verändern. Diese Art der Transformation führt unweigerlich zur Cyberisierung der realen Welt. Das ist etwas, das moderiert werden muss. Aber es ist auch nichts, was durch Zwang verboten werden muss. Denn hier gibt es zwei Wege zum Thema Self-Publishing. Erstens, um der Realpolitik eine Stimme zu geben und die Umwandlung von Cyber-Macht in reale Macht zu vollenden. Zweitens, um Unterstützung aus dem Wirtschaftsraum zu erhalten. Dies zeigt sich darin, dass sie die symbolischen Wünsche des Netzwerks in wirtschaftliche Interessen umwandeln und große Geldbeträge erwerben, um den Kreislauf zu durchbrechen. Einerseits ist das tiefe Eindringen in das erste und zweite Phantomsystem selbst ein Mittel, um den Kreis zu durchbrechen; andererseits, wenn man eine bestimmte Position im ersten und zweiten Phantomsystem erreicht. Dann kann man diese Macht wiederum nutzen, um die eigene Macht im Cyberspace zu erweitern. So entsteht ein positiver Kreislauf.

Unter dem Gesichtspunkt der Erzielung wirtschaftlicher Vorteile aus dem Wirtschaftsraum ist dies genau das, was wir Konsumismus nennen. Es handelt sich um eine rein symbolische Form des Verkaufs eines Produkts, das nicht sein Gewicht in Gold wert ist. Er nutzt theoretische Erklärungen, ein gewisses Maß an Gehirnwäsche, um die Anhänger zum Glauben an diese symbolische Ordnung zu bewegen, und ein gewisses Maß an Propaganda (es handelt sich in der Tat um eine Steigerung der diskursiven Propaganda, die Werbung ist in gewissem Sinne eine Cyberifizierung des Symbols), um den Übergang von der symbolischen Ordnung zur zweiten Illusion zu erreichen. Im wirklichen Leben zeigt sich dies in der aktuellen Internet-Bewegung (es ist erwähnenswert, dass sich die Moderatoren der Internet-Bewegung im Verhalten nicht von den TV-Shopping-Moderatoren der Vergangenheit unterscheiden, aber sie haben einen völlig anderen sozialen und

wirtschaftlichen Status erreicht, eben weil das Internet und die Menschen, die es nutzen, heute stärker cyberisiert sind als die Menschen, die fernsehen, und die soziale Atmosphäre der Internet-Ära weitaus stärker cyberisiert ist als die der TV-Ära). (Das soziale Klima des Internetzeitalters ist viel cyberhafter als das des Fernsehens).

Die Art und Weise, wie die Macht durch die erste Illusion erlangt wird, ist sogar noch schädlicher für die soziale Stabilität. Denn er muss ein komplettes System der selbstreferenziellen Logik im Cyberspace aufbauen. Und durch die Konstruktion dieses Systems kann er eine metaphysische Ideologie propagieren. Und er muss dieses System nutzen, um die reale Welt zu beeinflussen. Mit anderen Worten, es ist wahrscheinlich, dass er aufgrund seiner Ideologie die Unterstützung bestimmter sozialer Parteien, religiöser Gruppen oder sogar schwerwiegenderer und schrecklicher Situationen erhält. In dieser Hinsicht muss man sich immer vor dem metaphysischen System in Acht nehmen, das von einem solchen Selbstmedium propagiert wird. Natürlich ist es wahrscheinlich, dass sie Schwierigkeiten haben werden, Unterstützung zu erhalten. Sie werden dann versuchen, die Macht des Cyberspace zu nutzen, um in der realen Welt eine kleinere Gruppe zu schaffen, die ihre konstruierte Ideologie propagandistisch vertritt. Und auf diese Weise mehr reale Menschen in eine solche ideologische kybernetische Maschine verwandeln. So können sie manipuliert werden. Um mehr Menschen dazu zu bringen, ihn zu unterstützen, seine symbolischen Wünsche zu befriedigen und einen ganzen Zyklus kybernetischer Mechanismen zu schaffen, um "den Kreis zu durchbrechen".

Natürlich ist die Integration in den Wirtschaftsraum für die meisten Self-Publisher sehr bescheiden. Da die meisten Menschen nicht über diese Fähigkeit verfügen, mit Ideologien hausieren zu gehen, gibt es einige von ihnen, die in der Lage sind, die Vielfalt des Lebens zu spüren, und obwohl sie als Cyber-Individuen betrachtet werden, gibt es immer noch Teile von ihnen, die sich nicht im Cyber-Raum befinden, so dass sie nicht auf eine gestörte Ebene der vollständigen Realitätsvergessenheit zusteuern. Dieser Teil des Cyber-Individuums sollte auf die gleiche Weise behandelt werden, wie wir heute mit dem Konsumverhalten umgehen. Sie wird im Bildungswesen stark abgelehnt, bekämpft und unterdrückt. Sie wird im realen gesellschaftlichen Leben nicht gefördert. Es genügt, die Freiheit im Wirtschaftsraum loszulassen und sie den Gesetzen der Marktwirtschaft anzupassen. Für einen Teil der Blogger und Self-Publisher, die mit Hilfe der Realpolitik Macht erlangen wollen, muss die Ideologie jedoch mit den bestehenden sozialistischen Werten in Einklang stehen. Förderung einer nicht-metaphysischen Theorie, die nah am Leben und an den Menschen ist. Und niemals, um ein theoretisches System zu konstruieren, das in sich konsistent ist.

Die Wahl der heutigen Cyber-Themen ist oft eine Kombination aus beidem. Manchmal verkaufen sie ihre Produkte, während sie mit ihren eigenen metaphysischen theoretischen Systemen hausieren gehen (von denen einige nicht notwendigerweise theoretische Selbstkonsistenz erreichen, sondern gerade genug, um die Menschen zum Zweck der Cyberifizierung zu verwirren). Zumindest sollte keine dieser beiden Optionen gefördert werden. Für Self-Publisher, die ins kalte Wasser springen, ist es wichtig, sie auf die richtige Erdung zu lenken, damit sie lebensnahe und menschnahe Werte fördern. Der Grundsatz der Bildung sollte im Mittelpunkt stehen. Und den Self-Publishern, die in die Enge getrieben werden, sollte man entschlossenen Widerstand leisten.

Aber im wirklichen Leben ist es nicht so einfach, diese Art von Menschen ideologisch zu erkennen. Denn eines der großen Merkmale der Metaphysik ist, dass sie logisch in sich konsistent ist. Und wird seine wahren Absichten verbergen. Sie benutzt sogar die marxistische Theorie als Schutzschild, um sich zu tarnen. Das ist es, was im Spätkapitalismus wirklich passiert: die Verwendung der antikapitalistischen Ideologie als kapitalistische Ideologie, um die Menschen kybernetisch in einen Cyberspace zu bringen, der vom Kapitalismus beherrscht und ausgebeutet wird. Dies ist etwas, das noch tiefer ergründet werden muss.

Schließlich fallen auch Stars der Unterhaltungsbranche in diese Kategorie. Aber sie sind passive kybernetische "Self-Publisher", die von den großen Plattformen geschaffen wurden. In Wirklichkeit wurden sie vom Großkapital entkleidet, um ein kybernetisches Subjekt zu schaffen, das nicht unter seiner Kontrolle steht, und im Grunde genommen ist jeder Unterhaltungs- oder Verkehrstar eine virtuelle Ikone. Sie sind gezwungen, sich von den großen plattformbasierten kybernetischen Subjekten kybernisieren zu lassen. Wir werden daher im nächsten Abschnitt über sie sprechen.

2.1.4 Der Cyber Circle

Diese Art von Cyber-Subjekten ist die Norm im Cyberspace im Allgemeinen. Dazu gehören der Kreis der prominenten Fans, der Kreis der symbolischen Self-Publisher, der Kreis der virtuellen Idole, verschiedene andere subkulturelle Kreise, der Kreis der Online-Akademiker und alle anderen Cyber-Themen, die eine gewisse Anzahl von Cyber-Kreisen enthalten (später als Cyber-Kreise bezeichnet). Alle Cyber-Individuen, Cyber-Self-Publisher und Halb-Cyber-Individuen leben in großen oder kleinen Cyber-Kreisen. Sie bilden die "Gesellschaft" des Cyberspace und tauschen symbolische Wünsche von Kreis zu Kreis aus. In der Regel geschieht dies

in Form von diskursiver Macht, um symbolische Wünsche zu befriedigen. Einige Cyber-Kreise verwenden echtes Geld (z. B. einige Fankreise, Online-Spielkreise) als allgemeines Äquivalent für ihre symbolischen Wünsche. Diese Art von Cyber-Subjekt scheint kein Zentrum zu haben, wie im Falle des Self-Publishing, sondern ist in Wirklichkeit ein "Unternehmen", das von den gemeinsamen Interessen des Kollektivs im Cyberspace ausgeht. Solche Subjekte unterliegen auch dem gleichen Gesetz der Symbolisierung des Cyberspace wie das selbstveröffentlichte Subjekt: der Notwendigkeit, symbolische Macht in wirtschaftlichen Raum und reales soziales Begehren und Macht zu verwandeln. Daher müssen sie, wie die Self-Publishing-Subjekte, auch Nicht-Cyber-Personen in gewisser Weise cyberifizieren, um ihre symbolischen Wünsche zu erfüllen. Dies führt unweigerlich dazu, dass sie den Konsumismus im Wirtschaftsraum und die Ideologie im realen Leben fördern. Durch einfaches symbolisches Begehren und symbolische Ordnung sind sie in der Lage, die komplexe menschliche Natur und Emotionen zu zermürben und ihre komplexen Emotionen und Erfahrungen durch Theoretisierung in ihr metaphysisches System der Cyborisierung zu ziehen.

Im Prozess der Cyborisierung sind sie dasselbe wie die Cyborisierung des Self-Publishing. Ohne ins Detail zu gehen, möchte ich nur die Unterschiede hervorheben. Erstens unterscheiden sie sich vom Hauptteil des Self-Publishing dadurch, dass sie oft kollektive, mehrköpfige "Unternehmen" sind. Daher ist die Identität der einzelnen Cyborgs innerhalb jedes Kreises im Cyberspace klarer definiert und hierarchischer. Dadurch sind sie in der Lage, die beiden oben genannten Prozesse der Cyberisierung (Selbstveröffentlichung und persönliche Cyberisierung) schneller zu vollziehen. Zweitens neigen sie, auch wegen der großen Zahl von Cyberkreisen, dazu, den Prozess der Cyberifizierung zu übernehmen, um Macht im Wirtschaftsraum zu erlangen (in einigen Kreisen geschieht dies heute bereits durch virtuelle Währungen: der erste von ihnen ist natürlich der Kryptowährungs-Kreis). Da sie eine ideologische Vereinheitlichung anstreben, die in der realen Welt verwurzelt ist, führt dies tendenziell zu Instabilität. Wenn jemand innerhalb des Kreises nicht ideologisch engagiert und geeint ist, kann es leicht zu Konflikten kommen. Das kann zu endlosem Gezänk und "Kettenspaltung" führen. Zweitens hat die kollektive ideologische Einheit eine große soziale Wirkung, wenn sie nur politisch und nicht wirtschaftlich an Macht gewinnt, wie wir es in der Geschichte allgemein beobachten können: die Entstehung von Religionen und politischen Parteien. Dies wiederum führt zu Instabilität in der realen Welt. Drittens, weil es viele Menschen gibt, gibt es viele reale Geldquellen und der Wunsch nach Symbolen kann sich im Kreis verdauen. Wenn man dies mit dem ökonomischen Raumgeld innerhalb des Kreises unterstützt, entsteht ein Modell der Umwandlung des Begehrens innerhalb des Kreises mit Geld als allgemeinem

Äquivalent, wodurch das symbolische Begehren in realistische konsumistische Geldbeziehungen umgewandelt wird. Dieser Teil entspricht der primitiven Kapitalakkumulation des Cyber-Circles. Sie können dieses Kapital auch nutzen, um im Wirtschaftsraum den Effekt der "Kreisdurchbrechung" zu erzielen, z. B. indem Fans für Prominente stimmen, was ihnen erstens die Befriedigung ihrer symbolischen Wünsche ermöglicht, zweitens ihnen ihren eigenen symbolischen Status innerhalb des Kreises verleiht und schließlich verrät dieser Akt das Kapital für den Kreis, um den Kreis zu durchbrechen.

Hier unterscheiden wir zwischen zwei Richtungen des Cyberspace-Konstruktionsverhaltens. 1. die Konstruktion des Cyberspace nach innen. 2. die Konstruktion des Cyberspace nach außen. (Dieser unternehmensinterne, kreisinterne Austausch von Symbolen lässt sich auf vielfältige Weise mit wirtschaftlichen Instrumenten isomorphisieren. Zum Beispiel der interne Anleihemarkt - der einen symbolischen Status verspricht, um Status und Macht innerhalb des Kreises zu erlangen, indem er eine Reihe von Ideologien verkündet - und der interne Aktienmarkt - der die Form von Verteilungsrechten annimmt, um ihn zu finanzieren. Sie ist als eine falsche demokratische Politik getarnt. Auch in diesem Kreis gibt es einen externen Anleihemarkt und einen externen Aktienmarkt. Kurz gesagt, der Cyberzirkel stellt selbst ein Zwischenglied im Cyberspace dar. Dies ermöglicht sowohl eine weitere Cyberifizierung nach innen (indem die symbolischen Wünsche mehrerer Cyber-Subjekte innerhalb des Kreises einheitlich werden) als auch eine Cyberifizierung nach außen, indem der "Kreis durchbrochen" wird. Die Kombination von symbolischen Wünschen führt unweigerlich zu einer Forderung nach "innerer Konsolidierung und äußerer Erweiterung" innerhalb des Kreises. Und diese Cyberisierung wird mit der Entwicklung des Cyberspace immer komplexer werden. Sie wird immer anspruchsvoller werden. Dies ist genau der kybernetische Prozess, der sich derzeit vollzieht. Sie steht im Mittelpunkt unserer gesamten Aufmerksamkeit für den Cyberspace und die Kybernetik.

2.1.5 Plattform-Cyberkörper

Dies bezieht sich auf die Cyber-Subjekte, die gute symbolische Wunsch entwickelt haben, in den wirtschaftlichen Raum, wie große Video-Sites, große Online-Spiele und andere große Unternehmen als Hintergrund zu verwandeln. Da diese Art von Cyber-Subjekten im Wirtschaftsraum noch nicht ausdifferenziert ist, befinden sie sich noch in der Anfangsphase der dritten Phantasmagorie, was zu einer Komplexität innerhalb dieses Subjekts führt, die eine Überlagerung aller bisherigen Cyber-Subjekte in verschiedenen Formen beinhaltet. So agieren sie manchmal als

kommerzielle "Banken", die symbolische Wünsche aufbewahren, manchmal als Vermittler wie Makler und Händler, während sie gleichzeitig selbst an der Ausgabe und dem Kauf von Anleihen und Aktien beteiligt sind, sowohl im zweiten als auch im dritten System (diese Phänomene sind in der Tat bereits im dezentralen digitalen Finanzwesen vorhanden. Der Bereich des Defi ist bereits in einer vollständig kyberisierten Form aufgetaucht). Sie zu verstehen ist daher der komplexeste Prozess. Dies ist auf die Grenzen der derzeitigen Entwicklung des Cyberspace zurückzuführen, wo viele künftige Veränderungen im Cyberspace noch nicht eingetreten sind und die Differenzierung der Funktionen noch nicht stattgefunden hat. Im Bereich des virtuellen Finanzwesens (ich ziehe es vor, von Cyber-Finanzwesen zu sprechen) gibt es, da es keine Cyberspace-Wissenschaft gibt, kein wirkliches Bewusstsein für ein Cyber-Finanzwesen, das über das dritte Phantomsystem hinausgeht, so dass wir das virtuelle Finanzwesen nur durch die Linse des Cyberspace allein sehen können. In Wirklichkeit können wir jedoch das Wesen dessen, was wir heute als virtuelle Finanzen bezeichnen, besser verstehen, wenn wir diese Illusionsebene durchdringen. Es ist auch klar, dass der Grund, warum es immer noch einen gewissen Enthusiasmus für die Cyber-Finanzierung gibt, der ist, dass die Menschen die Grenzen des Sektors noch nicht erkannt haben und blind investiert haben, um den anfänglichen Wachstumseffekt zu erzielen. Mit anderen Worten: Cyber-Finanzierungen wie Defi führen nicht zu einer wirklichen Dezentralisierung, sondern werden nur im Cyberspace als dezentralisiert angesehen. Jenseits des Cyberspace wird das Defi immer noch durch reales Kapital, durch Macht, gestützt, und ist dieses Konzept nicht selbst "gehyped"? Das ist die Ideologie dahinter. Da das Subjekt dieser Cyber-Plattform im Grunde der zweite Raum der Finanzen, der reale Raum der Macht, ist, nimmt es eine Schlüsselposition im dreistufigen System der Illusion ein. Aus diesem Grund ist die Frage des Kapitals für die gesamte dreischichtige Illusion von Bedeutung. Die Regulierung der Plattform Cyber-Subjekt ist der Schlüssel zur Regulierung der Kybernetik als Ganzes. Sie ist der "Staffelstab" und die Kontrollinstanz für den gesamten Cyberspace. Das Hauptthema der Politik und der Regulierung sollte die Cyber-Plattform sein. Ebenso können solche Plattformsubjekte im Cyberspace kybernetisch verinnerlicht werden und ihre eigenen Kreise konsolidieren. Sie können auch äußerlich kybernetisch sein und ihre Kreise durchbrechen. Erschwerend kommt hinzu, dass sie sich von Cyberzirkeln dadurch unterscheiden, dass sie ein solches isomorphes Verhalten auch im Wirtschaftsraum erreichen können. Sie dringen sogar in die Realität der politischen Machtverhältnisse ein. Da der Wunsch solcher Cyber-Subjekte unweigerlich nach mehr Geld und Macht strebt, werden immer mehr Menschen in solche Cyber-Kreise hineingezogen, um ihre Cyberisierung zu vervollständigen. In Zukunft werden sie also entweder ein

komplexeres symbolisches System entwickeln müssen, um mehr Geld zu verdienen, oder sie werden die Cyber-Themen der Plattform politisieren müssen. Wenn er einen wirklichen Durchbruch in den Kreisen erreichen und Ruhm und Reichtum erlangen will, muss er seine eigene Ideologie aufbauen und mächtiges Kapital einsetzen, um die Realpolitik zu beeinflussen. Dies ist eine der Erscheinungsformen des Spätkapitalismus.

Cyber-Subjekte, die kleiner sind als die Plattform-Subjekte, müssen, um ihre symbolischen Wünsche nach außen hin zu verwirklichen, nach Möglichkeiten suchen, Fiat-Geld einzulösen, um eine Art Rückkehr in die reale Welt zu befriedigen oder sogar ihre metaphysische politische Macht zu verwirklichen. Allerdings sind sie oft nicht auf sich selbst angewiesen, um solche kybernetischen Prozesse zu konstruieren. Das liegt an ihrer mangelnden Erfahrung mit der realen Welt und an ihrer überzogenen Selbsteinschätzung aufgrund ihrer übermäßigen Einzigartigkeit des symbolischen Begehrens nach einem so langen Aufenthalt im Cyberspace. Nach mehreren gescheiterten Versuchen (oder direkt) finden sie Plattformen, mit denen sie arbeiten können. Denn die Cyber-Plattform hat eine stärkere Fähigkeit, Geld zu verdienen. Diese kollektive Beziehung im Cyberspace basiert auf einer Hierarchie von kleineren zu größeren Subjekten, die eine starke Einnahmequelle suchen. Kleinere Cyber-Subjekte sind in ihrem Auszahlungsverhalten immer von größeren Cyber-Subjekten abhängig.

Wenn sich die Plattformen bis zum Stadium des Spätkapitalismus entwickeln, müssen sie zwangsläufig den Konsumismus und die symbolischen Werte tiefer in die Herzen und Köpfe der Menschen einpflanzen. Es ist nicht einmal notwendig, sich auf das traditionelle theoretische System des Kapitalismus zu stützen, um eine Reihe von Ideologien ganz an der *Oberfläche zu konstruieren*. Sie werden daher nach "Talenten" suchen, die ihnen beim Aufbau eines neuen metaphysischen Systems helfen können, die aber nicht zu offensichtlich sind und sich angemessen tarnen können. Er schloss sich mit einer Reihe von Intellektuellen zusammen, um eine bestimmte Diskursgruppe zu bilden. Dieses Muster war der Grund für die Bildung von Torwächtern im alten chinesischen politischen System. Sie waren im Wesentlichen eine Möglichkeit, sich auf die theoretischen Systeme der Gelehrten (Intellektuellen) zu stützen, um ein ideologisches System zu konstruieren und so einen Diskurs zu gewinnen, mit dem die imperiale Macht bedroht und andere politisch abweichende Gruppen angegriffen werden konnten. Heutzutage ist diese Art von Adelspolitik mit den aufstrebenden Internetunternehmen zurückgekehrt. So rekrutieren sie beispielsweise Wissenschaftler, die das britische und amerikanische politische System predigen. Einen Diskurs führen. Um jedoch ihren im Wesentlichen metaphysischen Charakter, ihren wahren kapitalistischen Charakter und ihre

politischen Bestrebungen zu verschleiern. Sie suchen nach Theorien, die mehr Autorität haben und sich besser verstecken. Zum Beispiel von der Philosophie zu finden, wie ideologische Lieferanten. Das macht es für Menschen, die kein tiefes Verständnis für Metaphysik haben, leicht, verwirrt zu werden und sich von ihrer Ideologie täuschen zu lassen und zu glauben, dass das, was sie tun, gut für das Land und das Volk ist (wie es bei den frühen chinesischen Publizisten der Fall war). Und ein solcher Intellektueller, ob er das nun selbst weiß oder nicht, ist ein leichtes Ziel für eine solche Plattform, die er sucht. Denn es gibt hier ein Paradoxon: Die Philosophie ist so komplex, dass sie sich dem Dilemma stellen müssen, eine Philosophie zu haben, die zu komplex ist, um den Kreis zu durchbrechen, und die schlecht vermittelt wird. Er muss daher von diesen Intellektuellen eine gewisse Fähigkeit verlangen, in Laiensprache zu erklären. Die Fähigkeit, philosophische und politische Theorie in Laiensprache zu erklären, ist das, was heute in der Cyborisierung vieler Plattformen voranschreitet.

Die Metaphysik ist eine Reihe dualistischer Strukturen, eine einfache lineare Struktur des Denkens. Es geht nicht um einen theoretischen Inhalt der Rede. Das heißt, der Inhalt des Diskurses kann durch alles ersetzt werden, was das Cyber-Subjekt will, denn sie sind von der Praxis losgelöst, so dass sie theoretisch selbstkonsistent sein können, egal wie komplex oder einfach die Beschreibung des losgelösten Inhalts ist. Und sie wählen natürlich dieses lineare theoretische System, um die Stabilität des Cyberspace zu erhalten. Warum haben sie dann nicht den heimtückischsten Inhalt als metaphysischen Inhalt gewählt, als die Ideologie, die für den Kapitalismus für das Cybersubjekt spricht? Dies ist die ultimative Form des Spätkapitalismus - die Metaphysik des Marxismus (einschließlich Lenin, Stalin, Mao und des sozialistischen theoretischen Systems mit chinesischen Merkmalen usw.) - das marxistische kapitalistische System.

Es ist absehbar, dass das künftige Großkapital des Trans-Triple-Illusionssystems unweigerlich sein eigenes ideologisches System konstruieren wird, das sich auf eine höchst verwirrende Theorie stützt, die mit allen sozialistischen Grundwerten vollkommen im Einklang steht. Alles, was warm, in sich geschlossen, individuell und heilig ist, wird in den Bereich der Metaphysik gezogen, wodurch die Gefahr besteht, dass man sich von der Praxis und von der Masse abkoppelt. Im Grunde ist dies die ultimative Form dieses kybernetischen Prozesses des Großkapitals. Er muss die Macht des Zugangs zu Geld oder den Diskurs des Internets nutzen, um gegen das wahre Regime vorzugehen. Das führt ihn unweigerlich dazu, in der intellektuellen Gemeinschaft nach solchen konstruierten Cyber-Themen zu suchen, nach jedem kleinen Cyber-Thema. Auf diese Weise werden die kleinen Cyber-Subjekte zu Komplizen auf der Plattform des Großkapitals. Vielleicht werden sich einige der

kleineren Cyborgs zunächst weigern, auf diese Weise zu kooperieren, und die größeren Plattformen werden die kleineren Cyborgs auch nicht sehen. Aber es ist unvermeidlich, dass die beiden Seiten nach den ständigen Misserfolgen beider Seiten zueinander finden werden. Dies ist in der heutigen Welt noch nicht der Fall. Aber wir sind nicht weit von einem solchen Zustand entfernt. Dies ist die wahre Form des Spätkapitalismus.

Die entstandene Situation ist genau die Rekrutierungsphase der Versuche des Großkapitals, seine eigenen Schützlinge in der intellektuellen Gemeinschaft zu formen, wo sie nach Leuten suchen werden, die für sich selbst Ideologien aus Gruppen von Schulprofessoren, talentierten Studenten, Video-Bloggern und so weiter aufbauen können (nicht notwendigerweise Cyber-Individuen, einige Universitätsprofessoren waren dem Cyberspace nicht ausgesetzt und können den Puls der Zeit nicht erkennen, so dass sie natürlich davon ausgehen, dass es einfach eine Frage des Geldverdienens oder Nicht-Geldverdienens ist). Die Intellektuellen werden für ihr Wissen bezahlen, und zwar in Verbindung mit der Macht und der Öffentlichkeit des symbolischen Raums, um dies zu tun. Er predigt ein aufgeklärtes, volkstümliches theoretisches System und versucht so, die Köpfe der Mehrheit der Menschen in ein metaphysisches Denksystem zu verwandeln, das der Bourgeoisie entspricht. In Zukunft werden sie sogar in der Lage sein, Akademiker unter dem Banner des Marxismus zu rekrutieren und sogar heuchlerische Wohltätigkeitsarbeit zu leisten, indem sie einen sehr kleinen Teil ihres Kapitals an arme Gebiete spenden (falsche Wohltätigkeit, das ist bei westlichen Kapitalisten inzwischen sehr offensichtlich). Dies wurde bereits von Marx und späteren marxistischen Forschern erwähnt, so dass ich mich nicht weiter damit befassen werde). um ihre Versuche, dies zu tun, zu vertuschen. Wie ich im Vorwort sagte, wissen die in symbolisches Begehren gehüllten Cyber-Subjekte den Schmerz der Unterschicht und die echten Gefühle der Menschen nicht wirklich zu schätzen; im Cyber-Raum scheinen sie in der Lage zu sein, mit der Unterschicht zu kommunizieren und mit den Arbeitern zu sprechen, aber sobald sie über einen solchen Cyber-Raum hinausgehen, sobald sie über die Notwendigkeit der Sprache hinausgehen, um in Aktion zu reagieren, müssen sie ihr Zögern und ihre Einzigartigkeit der Erfahrung zeigen, weil sie einfach hatte wenig Kapazität für Erfahrung. Vollständig symbolisiert.

Darüber hinaus ist die Bürokratie mit einer solchen bürgerlichen Ideologie vereinbar. Denn beide sind lineare Strukturen der Metaphysik. Daher werden sie zwangsläufig Beamte einstellen, die auch in Wirklichkeit bürokratisch sind. Und sie unterdrücken die Bürger und Menschen, die sich ihnen widersetzen. Sie werden die Bürokratie ideologisch untermauern und ihrerseits ihre Ideologie nutzen, um die Beamten unterschwellig zu beeinflussen. Dies ist ein Grund mehr, vorsichtig zu sein.

Kurz gesagt, für die Plattformsubjekte der dritten Illusion, weil sie in erster Linie mit dem großen Kapital der größeren zweiten Illusion verbunden sind. Ihre symbolischen Wünsche sind daher notwendigerweise darauf ausgerichtet, die Realpolitik noch weiter zu beeinflussen. In dieser Hinsicht ist Jack Ma in der Tat das beste Beispiel. Sein bisheriges Verhalten ist bezeichnend für solche Versuche des Großkapitals. Einerseits mit einer großen Plattform, die im Cyberspace verwurzelt ist, und andererseits mit einer riesigen Position im Finanzraum, muss er natürlich seine bürgerlichen Wünsche (die Koexistenz von Konsum und symbolischem Wunsch) durch politischen Einfluss, politische Macht, befriedigen, was sein nächstes Ziel ist. Obwohl dies bei den größeren Kapitalisten noch nicht üblich ist, gibt es bereits Anzeichen dafür. Das heißt, dass die Entstehung der Plattform Cyber-Subjekt selbst ein Phänomen ist, das sich in allen Cyber-Räumen auswirken muss. Er muss den wirtschaftlichen Raum von außen beeinflussen, ihn beherrschen und gleichzeitig beginnen, die Macht des politischen Raums auszuspien. Sie müssen dann die breitere soziale Kultur kontinuierlich kybernetisieren. Die externe Kybernetisierung ist also nicht nur ein Thema für die Kybernetik, sondern ein Anliegen der gesamten Gesellschaft. Die Kontrolle einer so großen Plattform erfordert die Zusammenarbeit aller Sektoren, die im Allgemeinen erfasst werden müssen. Was die spezifischen Kontrollmaßnahmen betrifft, so werden wir den kybernetischen Teil später in diesem Buch behandeln, während der nicht kybernetische Teil einen eher multidisziplinären und sektor übergreifenden Ansatz erfordert. Es ist eine eher politische, philosophische Frage. Aber ich denke, dass es in der Praxis zumindest einen "Hinweis" auf die Haltung gegenüber der Cyber-Plattform gibt: Unternehmen in so wichtigen Sektoren wie diesem, die für das nationale Leben, die nationale Produktion und Entwicklung und sogar die nationale Stabilität von Bedeutung sind, wurden in China immer als zentrale Unternehmen behandelt.

Was die interne Cyberifizierung anbelangt, so schaffen solche Plattformen intern ihre eigenen kleinen Cyberkreise, wie Online-Spiele, virtuelle Idole, Varietés und den daraus resultierenden Hype um Konzepte (in der Tat ein Versuch der kapitalistischen Cyberifizierung über drei Raumebenen). Innerhalb dieser kleinen Kreise gibt es einen Kreis des Verlangens nach Cyber-Kultur. Dadurch wird die Realität derjenigen, die noch nicht cyberisiert sind, cyberisiert. Diese geschaffenen Cyber-Kulturen und -Zirkel werden als Mittel eingesetzt, um die Emotionen der Menschen zu lähmen und sie zu cyberisieren. Großes Kapital und große Plattformen homogenisieren sie geistig. Dies führt unweigerlich dazu, dass das Kapital in eine tiefere Ebene der Cyberisierung gerät. Und so muss das Kapital bei einem solchen Cyberisierungserfordernis mit seinem Gegenkonzept, dem Meta-Universum,

aufwarten. Das Meta-Universum ist, um es ganz offen zu sagen, ein Mittel der Cyberisierung, mit dem das Großkapital versucht, mehr Menschen in seinen Cyberspace zu bringen. Durch die Förderung dieses Konzepts wird eine weitere tiefgreifende Cyberisierung erreicht. Dies ist ein Erfordernis, das mit dem Thema der Cyber-Plattform im Cyberspace verbunden ist. Es ist auch das unvermeidliche Ende des Spätkapitalismus.

Das Metaverse unterscheidet sich von der Blockchain dadurch, dass es mit Ideologie überfrachtet ist. Wir müssen das Metaversum neu überdenken. Oder vielleicht ist der Cyberspace das eigentliche "Metaversum", was die Tiefe der Forschung im Netz angeht.

2.1.6 Nicht-kybernetische Kunstwerke im Cyberspace und ihr Gegenteil

Nicht alle Inhalte im Cyberspace sind cyberisiert. Einige Kunstfilme zum Beispiel sind Kunstwerke, die im Internet präsentiert werden. Sie bringt die Menschen zum Nachdenken, zu einer Vielfalt von Wahrnehmungen, zu einer Vielfalt von Gefühlen. Nachdem man den Film gesehen hat, neigt man dazu, immer wieder darüber zu sprechen, er lässt sich nicht in einer einzigen Interpretation zusammenfassen, und er verändert sich im Laufe der Zeit, und die Menschen empfinden ihn unterschiedlich. Dies ist der Charakter der Kunstwerke, die im Cyberspace gedeihen. Sie nutzen einfach den Cyberspace als Schaufenster. Sie tauchen nicht tiefer in den cyberisierten Raum ein. Es gibt viele solcher Kunstwerke im Internet. Das Hauptproblem ist jedoch, dass die Menschen nicht sehr gut zwischen ihnen unterscheiden können. Grundsätzlich ist die heutige Kunstauffassung der Menschen meist im metaphysischen Stadium verhaftet, und das liegt an der fehlenden ästhetischen Bildung, der mangelnden Wahrnehmung von Kunst, der Schwächung der Sinne durch die Cyberisierung usw., die allesamt Gründe dafür sind, dass die Menschen nicht in der Lage sind, zwischen ihnen zu unterscheiden. Weil die Menschen stark kybernetisiert sind, können sie sie nicht wahrnehmen, und weil sie sie nicht wahrnehmen können, können sie die künstlerische Schönheit in ihnen nicht schätzen, und sie verlieren die Möglichkeit, sich vom Cyberspace zu lösen. Die grundsätzliche Lösung für das Erleben von Kunstwerken im Cyberspace bleibt also die des Führens. Diese Führung kann die ursprüngliche Absicht der Erbauung sein, aber auch die Erziehung der Kunst in ihrem Ursprung, die Erziehung zur Kritik der Metaphysik. An dieser Stelle möchte ich auch auf den Unterschied zwischen ihnen und allgemeinen kybernetischen Arbeiten hinweisen. Um die Erdverbundenheit der Kunstwerke im

Cyberspace zu zeigen.

Ob in Film, Fernsehserien, Spielen, Fotografie und anderen Kunstformen, im Cyberspace lassen sie sich in zwei Kategorien einteilen. Die eine Kategorie ist bereits cyberisiert, die andere ist noch nicht cyberisiert. Natürlich ist eine solche Aufteilung nicht absolut. Es ist weder möglich, einen Film zu finden, der vollständig kybernetisch ist, noch einen Film, der überhaupt nicht kybernetisch ist. Daher sind die Kriterien für ihre kritische Unterscheidung eigentlich eine unbestimmte Sache. Aber in der Wahrnehmung sind sie leicht zu unterscheiden. So sagte ein Richter bei der Beurteilung, ob ein Gemälde pornografisch ist oder nicht: "Ich kann nicht sagen, welche Kriterien es gibt, um zu bestimmen, ob ein Gemälde pornografisch oder künstlerisch ist, aber sobald wir das Gemälde sehen, können wir leicht unterscheiden, ob es pornografisch oder künstlerisch ist." Ebenso wenig können wir ein Kriterium festlegen, um zu beurteilen, ob ein Film, eine Fernsehserie usw. kyberisiert ist oder nicht und in welchem Ausmaß sie kyberisiert sind, aber wir können auf einen Blick erkennen, ob ein Werk kyberisiert ist oder nicht und in welchem Ausmaß es kyberisiert ist, solange wir nicht kybernetische Individuen sind und solange wir emotional reich und tief erfahren sind. Dies ist genau die Art von Erlebnissfähigkeit, die über die Normalität der Cyberifizierung hinaus erwartet werden sollte. Es ist eine übermenschliche Fähigkeit. Die Kunst lügt nicht, das habe ich immer wieder gesagt. In der Kunst ist die ganze Cyberisierung und Wahrheit nicht verborgen, sondern es kommt auf die Fähigkeit an, sie wahrzunehmen. In gewisser Weise nehmen wir Kunstwerke im Cyberspace wahr, was an sich schon eines der Ziele der Kybernetik ist. So entsteht ein positiver Kreislauf im Cyberspace. Mehr Menschen sind in der Lage, den Reichtum an Emotionen und Wahrnehmungen zu spüren, was wiederum zu einem Aufblühen des künstlerischen Schaffens führt, mehr Werke werden präsentiert, was wiederum mehr Menschen dazu bringt, Emotionen und Wahrnehmungen zu gewinnen und den Cyberspace zu verlassen. Dies ist der eigentliche Zweck der Kybernetik und der Kunsterziehung. Da solche Inhalte eigentlich eine Frage der Kunstpädagogik sind, werde ich sie nur kurz beschreiben, da detailliertere Enthüllungen ein Thema ewiger Diskussionen in der Kunst sein sollten.

Film Im Allgemeinen weisen Kunstwerke mit kommerziellem Charakter einen hohen Grad an Vervielfältigung auf. Das bedeutet aber nicht, dass sie völlig ohne künstlerischen Charakter sind. Der Zusammenhang liegt in der Einbeziehung eines kommerziellen Elements, das es unumgänglich macht, sich den Gesetzen und sogar den symbolischen Wünschen des Handels anzupassen. Es ist daher notwendig, zumindest eine zweite Illusion aufzubauen, um die Form solcher Kunstwerke einfach

und homogen zu halten. Deshalb wird die Wahrnehmung der künstlerischen Schönheit einzigartig und symbolisch. Nehmen wir zum Beispiel die Serie der amerikanischen Hollywood-Heldenfilme. Sie sind nichts anderes als verkappte mechanische Séancen. Es ist der Wunsch nach Symbolen, der befriedigt wird. Im Gegensatz dazu können wir den Unterschied im anderen Teil der kunstorientierten Filme Hollywoods schnell erkennen. Ihre Erfahrung des Begehrens ist komplexer, ebenso wie die Struktur ihrer Inhalte, wie im Fall von *City of Love*, das eine humanistischere Welt der Verkörperung widerspiegelt. Dennoch handelt es sich im Wesentlichen um eine Form des kommerziellen Kinos. Am äußersten künstlerischen Ende des Spektrums befindet sich ein Teil der kreativen Filmkunstfilme, die ihren eigenen Kopf haben und nicht mit den Vorstellungen des Publikums mitschwimmen. Dies ist der Teil des Kinos, der tiefgründig ist und über den man ständig nachdenken und ihn verstehen kann.

Das Gleiche gilt für **Fernsehserien**. Heutzutage sind die Fernsehspiele jedoch aufgrund ihrer stärkeren Integration in das Cyber-Netz stärker von der Cyberisierung des Cyber-Raums geprägt. So werden zum Beispiel Fernsehspiele auf Internetplattformen mit verschiedenen Regeln und Modellen wie "Mitglieder schauen zu" und "Vorschauen" ausgestrahlt. Darüber hinaus blenden die Plattformen während der Ausstrahlung auch relevante Werbung ein. Und da die meisten Zuschauer heute auf mobile Plattformen und das Internet ausweichen, hat die Natur des Online-Raums zu einem kybernetischen Ansatz für das Drama geführt. So werden zum Beispiel während der Dreharbeiten Werbespots eingefügt und einige symbolische kybernetische Kerne in das Drama eingebaut. Dies sind einige der Phänomene, die zur Cyberisierung von Fernsehspielen geführt haben. Es ist sogar noch kybernetischer als das Kino.

Online-Spiele (hier werden Online-Spiele und Blockchain-Spiele durch die Form des Spiels unterschieden. Die wohl umstrittenste Kulturform im Cyberspace sind die Spiele. Nachdem ich das Problem der Cyberifizierung angesprochen habe, ist die Klassifizierung der Spiele meines Erachtens eigentlich ziemlich klar. Die meisten Onlinespiele, wie wir sie kennen, sind äußerst symbolträchtig und kybernetisch, da sie die Werkzeuge sind, mit denen die meisten Spielefirmen und großen Plattformen Geld verdienen. Während sie Online-Spiele nutzen, um Cyber-Kreise nach innen zu bilden (eine Art Cyberisierung nach innen, um die Stabilität des Cyber-Raums zu festigen) und einen Austausch und eine Befriedigung symbolischer Wünsche zu schaffen, nutzen sie diese mobilen Online-Spiele, um symbolische Wünsche in wirtschaftliche Macht umzuwandeln. In dieser Art von Spiel gibt es nur symbolisches

Verlangen, und es entspricht dem, was wir die Natur des Cyberspace nennen, wie z.B. schwarze Wörter (das Vokabular des Spiels). Und diese schwarzen Wörter stehen für die Vertrautheit mit dem Kreis und den Status innerhalb des Kreises (der Status wird natürlich auch durch Geld bestimmt). Unter einem guten mobilen Onlinespiel versteht man in der Spielebranche im Allgemeinen, dass es eine Reihe von guten Kreisbrechern und eine gute Fähigkeit braucht, Menschen außerhalb des Kreises in den kleineren Kreis zu führen. Darüber hinaus muss ein gutes Spiel in den Augen des Betreibers auch Merkmale wie die Fähigkeit derjenigen aufweisen, die den Kreis betreten, ihn zu konsumieren. Die überwiegende Mehrheit der mobilen Online-Spiele sind daher kybernetische Werkzeuge, die intern Kreise schaffen und extern kassieren und brechen. Solche Spiele können nicht als Kunstwerke betrachtet werden.

Aber nicht alle Onlinespiele sind solche cyberisierten Werkzeuge. Was große Online-Spiele betrifft, so sind nicht kybernetisch unterstützte Online-Endspiele wohl eher selten und haben meiner Meinung nach noch nicht einmal existiert. Aufgrund des breiten Spektrums an Online-Spielen und seiner hohen Produktionskosten werden sie alle auf großen Plattformen entwickelt und als Werkzeuge für die Cyberisierung genutzt. Ich denke jedoch, dass ein Online-Spiel mit einem künstlerischen Aspekt gerechtfertigt sein kann. Aber er muss das Ziel, Geld zu verdienen, aufgeben. Dies würde eine Art Umwandlung des MMOs erfordern: in ein Kunstwerk, das den Menschen hilft, den Cyberspace zu überwinden. Das heißt, ein künstlerisches Onlinespiel muss ein Kunstwerk sein, das es den Menschen ermöglicht, die Falschheit des Cyberspace und die einzigartige Sehnsucht nach Symbolen zu erkennen und sie entschieden zu überwinden. Indem man in sie eintaucht, begreift man das Bewusstsein der unvermeidlichen Rückkehr in die reale Welt. In der Praxis kann man sich ein solches Online-Spiel als ein Instrument der umgekehrten Cyberifizierung vorstellen. Es handelt sich um eine umgekehrte *Vorrichtung für die* authentische Darstellung von Erdverbundenheit im Cyberspace.

Meta-Universum, Blockchain-Spiele Auf der Blockchain-Technologie basierende Spiele (später als Kettenspiele bezeichnet) und NFT (Non-Fungible Tokens)-Spiele (Spiele, die auf einzigartigen Verträgen zur Konstruktion von Spielgegenständen, Charakteren, Haustieren usw. beruhen, so dass die Elemente innerhalb des Spiels einzigartige Eigenschaften haben und somit ihre Einzigartigkeit gewährleisten, um sie gegen Spiel-Token wie EtherCat [cryptoKitties] ist eines der ersten Spiele dieser Art auf ERC-721-Basis, bei dem die Spieler ihre eigenen Gene für die Aufzucht von Katzen entwickeln und deren einzigartige Eigenschaften mit anderen tauschen können (z. B. Tausch von Katzenhaaren gegen Token), ist eine aufstrebende Spielform, die den Spielern einen gewissen Raum für künstlerische

Kreativität zu geben scheint. Aber es ist nicht von Natur aus ein Spiel, das den Spielern den Raum gibt, wirklich künstlerisch zu sein. Mit Rarity können die Spieler beispielsweise einzigartige Ausrüstungsgegenstände herstellen oder riskieren, um sie gegen Token und schließlich gegen virtuelle Währung wie BNB oder Ether einzutauschen. Natürlich werden sie diese virtuellen Währungen in Fiat-Währung umtauschen. In diesen Spielen wird dem Spieler scheinbar die Freiheit gegeben, Kunst zu schaffen, aber es handelt sich um "Kunst", die auf einer kybernetischen Prämisse beruht. Der Grund dafür ist, dass sie immer noch auf Code und verschlüsselten Verträgen basiert. Was der Spieler erschafft, ist nicht wirklich eine Schöpfung. (Beachten Sie, dass dies kein Argument dafür ist, ob virtuelle Einzigartigkeit eine Schöpfung ist. Die Schöpfung ist in diesem Fall eine Art Unfassbarkeit, eine Art Geheimnis der Dinge. Das Spielgerät unter NFT ist greifbar und daher keine Schöpfung. (Es wäre auch kein Kunstwerk.) Natürlich könnten einige argumentieren, dass dies nur eine Einschränkung der NFT-Spiele in diesem Stadium der Entwicklung ist. In Zukunft könnte man alles, was einem in den Sinn kommt, in einer virtuellen Spielwelt erschaffen. Und das nicht nur in Bezug auf die Ausstattung der Welt des Spiels. Aber genau hier wird das Problem nicht klar gesehen.

Nehmen wir an, dass künftige NFT-Spiele tatsächlich sozusagen komplette Metaversen-Welten bilden. Wäre dann die Kreation der Spieler in einem solchen Spiel wirklich eine künstlerische Kreation? Gehört sie zu einem umgekehrten kybernetischen Werkzeug? Wenn die Antwort ja lautet, dann sollten wir die Entwicklung von NFT-Spielen fördern, um eine irdische Durchdringung des Cyberspace zu erreichen. Die Frage, die wir uns hier stellen müssen, ist jedoch, was ein "Kunstwerk" ausmacht. An dieser Stelle wird die Frage tiefer. Damit etwas als Kunstwerk bezeichnet werden kann, muss es das Irdische in sich tragen und einen offenen Zustand der Wahrheit mit dem Irdischen verbinden (siehe Heideggers "Der Ursprung des Kunstwerks"). Und selbst im NFT-Spiel, in dem das Metaversum Gestalt annimmt, ist er im Wesentlichen noch vollständig interpretiert. Nur diese Interpretation wird von der Chiffre abgeschnitten, so dass der eigentliche Code nicht mehr zugänglich ist. Aber spielt der Code vor der Hash-Verschlüsselung für virtuelle Objekte im Cyberspace eine Rolle? Wird er von uns nicht bereits vollständig interpretiert? Das bedeutet auch, dass es hier keine Offenheit gibt. Das Objekt verliert seine Spiritualität und seine Unerkennbarkeit, alles wird erfasst, und dann kann es niemals als "Kunstwerk" bezeichnet werden.

Für das NFT-Spiel ist es daher besser zu sagen, dass es Kunst enthält, als zu sagen, dass es ein Spiel ist, das Kunst verkörpert. Dies ist die erschreckende Tatsache, und sie ist ein Symptom des Spätkapitalismus. Er kybernetisiert alles in

der Schöpfung mit Hilfe eines Kettenspiels. Auf diese Weise wurden alle Künstler, die sich bereits in der Realität befanden, in den Cyber-Zirkel hineingezogen und verwandelten die reale Kreativität in eine falsche Schöpfung, die in der Cyber-Ordnung gefangen war. Gleichzeitig ist diese originelle künstlerische Schöpfung in eine kybernetische Wirtschaft eingebunden, die sich den Gesetzen des virtuellen Geldes unterwerfen muss. Durch die Kettentour werden immer mehr Menschen in die Aufrechterhaltung der finanziellen Stabilität des Cyberspace einbezogen (die Stabilität des Cyberspace durch das cyberifizierte Individuum wird im nächsten Kapitel erörtert), sie werden Teil des Cyberspace, sie werden zu vollständigen Cyber-Individuen und damit völlig losgelöst von der realen Welt. Jedes verkettete Spiel, ob es sich nun um ein Spiel handelt, bei dem lediglich mit einer Art virtueller Währung gehandelt wird, oder um ein NFT-Spiel mit eigenen Token, ist im Wesentlichen ein tiefgreifendes Instrument der Cyberifizierung. Es ist eine neue "Strategie", die der Kapitalismus als Antwort auf die Kreativität der Menschen im Leben und angesichts der Unberechenbarkeit der Kunst entwickelt hat. Es ist eine Strategie, die aus der Ohnmacht der Kapitalisierung gegenüber der realen Welt geboren wurde. Da die lebenden Künstler in der realen Welt nicht die Verteidiger des Kapitals sein konnten, versuchten sie, ihre Kontrolle über die nicht cyberisierten Individuen und Künstler zu vervollständigen, indem sie sie zuerst cyberisierten. Das ist das Wesen des Spätkapitalismus.

Spiele als Anti-Cyber-Geräte Wie können Spiele als Anti-Cyber-Geräte eingesetzt werden? Ein solches Spiel, ob in Form eines Kettenspiels oder eines traditionellen Online-Spiels, sollte darauf abzielen, die Menschen dazu zu bringen, den Künstler und das Kunstwerk zu verstehen. Für das Kettenspiel werden wir in den Kapiteln 3, 4 und 5 die Möglichkeit einer Art anti-kyberisierten Installation des Kettenspiels diskutieren. Beginnen wir also mit der Idee eines traditionellen Online-Spiels: Das erste, was dieses Anti-Cyberisierungs-Tool braucht, ist viel Geld, um es zu bauen, was bedeutet, dass es große Künstler als Designer und Leiter und große staatliche Mittel zur Finanzierung braucht. Dies erfordert die Unterstützung des Staates. Und wie wir sehen können, stehen sowohl Online- als auch Kettenspiele hinter dem Einfluss des realen Kapitals, der nicht von einer Art Ideologisierung zu trennen ist (die falsche Dezentralisierung der Blockchain wird in Kapitel 3 ausführlich dargestellt). Da eine solche ideologische Dezentralisierung nicht möglich ist, warum also nicht ein dezentrales Online- oder Kettenspiel mit einer gewissen ideologischen Gewissheit konstruieren? Verwandeln Sie das Online-Spiel in ein Kunstwerk, das von der SOE erfasst wird, um dieses künstlerische Online-Spiel zu entwickeln. Es geht nicht mehr darum, die Kybernetik und das symbolische Begehren in einen Wirtschaftsraum zu

verwandeln, sondern darum, die Menschen für ihre Kunstfertigkeit zu sensibilisieren und sie in die Realität zurückzuholen. Gleichzeitig kann dieses Online-Spiel die Begehrlichkeiten der Menschen im Cyberspace regulieren. Es ermöglicht denjenigen, die sich nicht aus dem Cyberspace lösen können, das symbolische Vergnügen zu genießen und gibt ihnen gelegentlich die Möglichkeit, über sich hinauszuwachsen. Das Online-Spiel ist ein Instrument, das die symbolischen Wünsche des Cyber-Individuums reguliert und es zur Transzendenz führt. Er geht von einem Verständnis der Unterschiede zwischen Cyber- und Nicht-Cyber-Individuen aus: Für diejenigen, die ein symbolisches Begehren brauchen, bieten Ketten- und Onlinespiele einerseits ein symbolisches Begehren und garantieren ihnen andererseits einen Raum, in den sie sich *zurückziehen können*. So können zum Beispiel einige Soziopathen mit *körperlich* schwerwiegenden gewalttätigen Tendenzen solche Cyber-Geräte als ihre Zellen benutzen, und sie können das Vergnügen spüren. Die andere Seite der Spannung liegt in der Tatsache, dass für diejenigen, die sich vom Cyberspace lösen müssen, dieser eher ein anti-kyberisiertes Kunstwerk als eine Installation darstellt, die sie Schritt für Schritt wissenschaftlich von einem einzigen Wunsch wegführt, während sie ihre symbolischen Wünsche befriedigt. Mit anderen Worten: Online-Spiele sollten nicht in einer Branche wie der Spieleindustrie stecken bleiben, sondern zu sinnvollerem Moderatoren des Cyberspace oder zu Kunstwerken für die Gesellschaft entwickelt werden. So sollte man in Zukunft vorgehen.

Man vergleiche das Online-Spiel des Großkapitals mit dem Online-Spiel der Anti-Cyberisierungs-Installation, wobei ersteres ein Versuch ist, auch die Kunst vollständig zu cyberisieren, indem es die Künstler in die ökonomischen Beziehungen der virtuellen Währung oder des Fiat-Geldes hineinzieht und so die unfassbare Kunst zu diesem Zweck kontrolliert; während letzteres andererseits will, dass sich die Künstler an der Führung und Rettung des Cyberspace beteiligen. Die Macht der Kunst wird genutzt, um einem Teil der Bevölkerung zu ermöglichen, die Prämisse des symbolischen Begehrens aufrechtzuerhalten und den Prozess der transzendentalen Cyberisierung kontinuierlich nachzuvollziehen. Ersteres ist eine gewaltsame einseitige Cyberifizierung. Letzteres hingegen ist die Modulation der Aufrechterhaltung der Spannung. Solange man den Unterschied zwischen den beiden nicht kennt, kann man den künstlerischen Unterschied zwischen ihnen nicht erkennen und daher annehmen, dass sie gleich aussehen. Aber das ist nur oberflächlich betrachtet dasselbe; in ihrem Ursprung sind sie völlig gegensätzlich.

Einzelspieler- und Indie-Spiele Der Grad der Cyberisierung von Einzelspieler-Spielen und insbesondere von Einzelspieler-Indie-Spielen ist relativ gering. Denn es

ist ihm nicht möglich, die Wünsche des Nutzers ständig über das Internet zu konsumieren, eine Cyberifizierung der realen sozialen Beziehungen über das Internet vorzunehmen. Er ist daher nicht in der Lage, das symbolische Begehren in einer Person für die Ewigkeit festzuhalten. Er muss also das Ziel des Spiels in das Polieren eines bestimmten tiefen ideologischen Kerns und Spielinhalts umwandeln. Mit einer gewissen künstlerischen Qualität. Aber auch einige der größeren Studios wurden langsam kybernetisch. Man begann, Spiele nach dem Fließbandprinzip zu produzieren und neue, einmalige Inhalte schnell zu verwerten, um damit Geld zu verdienen (so war es zum Beispiel bei Ubisoft. In den Anfängen war es ein sehr künstlerisches Studio, aber jetzt ist es auf eine Produktionslinie für Spiele reduziert worden.) Solche Spiele scheinen zwar Geld zu bringen, aber nicht lange mit dem Wunsch nach Symbolen. Denn er durchbricht den Kreis nicht kybernetisch, und der Prozess ist sehr langsam. Es ist nicht so gut wie ein Online-Spiel, das immer eine schnelle kybernetische Kraft darstellen kann, die den Kreis durchbricht. Das Spiel, das von einer solchen Produktionslinie produziert wird, ist auch eine Art monolithisches Storytelling, ein monolithisches Begehren, und hat daher noch einen gewissen Grad an Cyborisierung. Und dieses Phänomen tritt in der Regel bei Serien auf, die bereits einen gewissen Ruf genießen, bei Spielestudios und Unternehmen, die bereits über eine gewisse Kapazität verfügen. Dies führt jedoch unweigerlich zu ihrem Niedergang (z. B. Blizzard).

Die Einzelspielerspiele, die sich am leichtesten von Cyber Desire trennen lassen und die wir als Kunstwerke bezeichnen können, sollten in großer Zahl in den frühen Indie-Studio-Spielen zu finden sein. Da Indie-Spiele von kleinen Teams mit geringer Kapitalkraft entwickelt werden, haben sie in der Regel einen höheren künstlerischen Anspruch; sie können nur dann von den Leuten anerkannt werden, wenn sie wirklich gute Arbeit leisten. Sie müssen also am Inhalt des Spiels arbeiten und nicht am symbolischen und symbolischen Wunsch, das Spiel auszutauschen. Aber auch Indie-Spiele laufen Gefahr, cyberisiert zu werden. Genauso wie Nicht-Cyber-Personen zu Cyber-Personen werden, werden auch Cyber-Self-Publisher zu Cyber-Self-Publishern. Es liegt an den Machern von Indie-Spielen, das Problem der Cyberifizierung in ihrem Verständnis zu verstehen. Indie-Spiele können und müssen natürlich Geld verdienen, aber sie müssen verhindern, dass sie vom Geld verführt werden und sich in den größeren Cyberspace begeben, in dem sich die Liebe zu Spielen und die Liebe zur Kunst in ein einziges symbolisches Verlangen verwandeln. Verhindern Sie die Ermordung des Künstlers.

E-Sports – Die Cyberisierung von Festivals Zum Schluss möchte ich über eine der spezifischeren Kategorien des Cyberspace und der Spieleindustrie sprechen

- eSports. E-Sport ist zweifellos eine sehr verdeckte Form der Cyberifizierung von Spielen. Einerseits stützt er sich im Spiel auf den Verkauf von Spielhäuten als Gegenleistung für finanzielle Gewinne, was eine mehr als offensichtliche Form der Ausbeutung des symbolischen Begehrens darstellt. Es ist ein Mittel, mit dem die großen Internet-Kapitalgesellschaften symbolische Wünsche zu ihrem eigenen finanziellen Vorteil umwandeln. Innerhalb des Spiels kauft der Spieler Symbole, für die das Spiel keine wirkliche Bedeutung hat, und erlangt so einen kybernetischen Status innerhalb des Spiels, der seinen Status im Spiel, sein Engagement für den Kreis und sein Herz für das Spiel signalisiert. Dieser symbolische Wunsch beruht jedoch auf einer ideologischen Hülle des eSports. Gerade weil der eSport unter dem Deckmantel des Wettkampfsports steht, wird diese Umwandlung des symbolischen Begehrens als gerecht angesehen. Und sie wird von der Mehrheit der Menschen unterstützt. Diese Ideologie in Verbindung mit der Ansammlung von Kapital lässt den eSport mit einem starken Sinn für Gerechtigkeit erscheinen. Dies ist jedoch eine der Möglichkeiten, die Massen zu verwirren. Es ist diese äußere Form des Wettkampfsports, die der eSport nutzt, um sich zu tarnen. Einerseits wird er seinem symbolischen Wunsch gerecht, sich in Geld zu verwandeln. Andererseits ermöglicht der externe Wettbewerb die Einbeziehung von mehr Menschen in einen solchen kybernetischen Raum. Der Vermittler dazwischen ist sowohl Geld als auch Ideologie. Und diese Ideologie macht sich die falschen Vorstellungen zunutze, die die Menschen vom Sport und vom olympischen Geist haben (die falsche Vorstellung, dass der olympische Geist ein Wettbewerb der Grenzen ist). Der wahre olympische Geist ist jedoch eine künstlerische Aktivität, die auf der Freude an einem festlichen Karneval beruht.) Der E-Sport wird von einem kleinen Kreis großer Unternehmen vorangetrieben, die ständig symbolische Begehrlichkeiten wecken und mit "Sportsgeist" und Kapital "den Kreis durchbrechen". Im Gegensatz zu anderen Zusammenschlüssen ist sie nicht allein auf Geld angewiesen, um eine größere Durchbrechung der Kreise und eine stärkere Cyberisierung zu erreichen. Er kann sich auch auf die Ideologie stützen, um diese Art von Befähigung zu erreichen. Diese ideologische und Cyber-Macht wird dann direkt in Geld umgewandelt, das dann verwendet wird, um einen größeren Prozess der Cyberisierung von Menschen in der realen Welt durchzuführen. Mit anderen Worten: Der eSport hat die ideologische Aufbauarbeit geleistet, die keine der oben genannten Kabalen geleistet hat. Im eSport zeigt sich die Macht der vollendeten Form des Spätkapitalismus: Er kann seine Macht nach Belieben in jeden der drei Cyberräume verlagern. In der Realität hat der E-Sportler aufgrund der ideologischen Gerechtigkeit den sozialen Status eines realistischen Sinns und die Behandlung eines Sportlers (da seine Ideologie die Ideologie des Sports ist, besteht sein voller Wert in der vollständigen Cyberifizierung

der Sportwelt). Im wirtschaftlichen Bereich lässt sich der symbolische Wunsch des Esports direkt in Geld umsetzen, sowohl für die Anhänger des Spiels als auch für diejenigen, die an den Turnieren teilnehmen. Und er ist von großen Unternehmen abhängig, mit denen er sogar eSports-bezogene TV-Serien, Filme usw. machen kann. Außerdem genießt er im Cyberspace ein extrem hohes Ansehen, da eSports-Spieler wie echte Menschen wirken, da sie als Sportler bezeichnet werden. Aber sind sie nicht die am stärksten cyberisierten Menschen? Die überwiegende Mehrheit des Tages wird mit Spielen verbracht, die überwiegende Mehrheit der Zeit ist in der Internetwelt gefangen, und die einzigen Wünsche sind symbolische Wünsche und die symbolischen Wünsche, die offline auf der Grundlage von Spielwettbewerben inszeniert werden. Der Austausch ihrer Wünsche muss innerhalb des Kreises erfolgen. Da sie nur innerhalb des Spiels mit anderen sprechen können, wird auch alles in ihrem Leben durch das Spiel vermittelt. Dennoch werden sie von allen anderen Subjekten des Cyberspace wie echte Menschen (Sportler) mit einem echten Platz im realen Leben behandelt. Ist das nicht ein bizarres Phänomen?

Weil die eSport-Branche ihre ideologische Vollendung erreicht hat (und die Ideologie nur auf Sportkreise beschränkt ist), wird allen eSport-Aktionen eine metaphysische Gerechtigkeit zuteil. Vom symbolischen Konsum über das symbolische Begehren bis hin zu den Akteuren und der Cyberifizierung des Individuums. Alles wird relevant. Durch die vollständige Cyberifizierung der eSportler und Gamer wird ihr Cyber-Status sogar im Cyberspace zur höchsten Instanz. Da sie die Gläubiger des Cyberspace sind, sind sie das Endziel des Cyberspace. Daher bestimmt diese soziale Beziehung im Cyberspace das "Bewusstsein" des einzelnen Cyberspielers (so wie soziale Beziehungen das Bewusstsein bestimmen). Sie werden vom einzelnen Cybor unweigerlich respektiert. Aber ist es nicht traurig, dass wir dies außerhalb der eSport-Welt, außerhalb der Cybersphäre betrachten? Wer eSports betreibt, muss seine emotionalen Gefühle, seine Selbstreflexion und seine Gedanken über die Gesellschaft zurückschicken und sich auf sein Training im eSports konzentrieren. Indem er die Handlungen und Überlegungen seines Lebens dem Cyberspace widmet, kann er sie gegen eine wirklich realistische Position eintauschen. Vielleicht sind die E-Sportler, die wirklich erfolgreich sind, weil sie den Prozess der Umwandlung vom Cyberspace in die reale Welt bereits abgeschlossen haben. Sie sind in der Lage, sich normal zu fühlen, nachdem sie einen realistischen Status erreicht haben. Doch wie viele von ihnen haben diesen Übergang tatsächlich vollzogen? Wie viele lassen sich von der Illusion täuschen, dass eSports durch ihren Erfolg nicht aus dem Leben gerissen wird? Sie glauben, wenn sie so hart arbeiten, wie sie es tun, können sie sich von dieser Cyberifizierung lösen. Warum also nicht einfach anfangen, in der realen Welt zu leben? Es ist eine vom Kapital geschaffene

Illusion. Genauso wie Kapitalisten einen kleinen Geldbetrag an eine Wohltätigkeitsorganisation spenden werden. Es gibt nur eine Handvoll erfolgreicher E-Sport-Spieler, die die "realistisch" aussehende Landschaft des E-Sports ausmachen. Und wie viele von denen, die es schaffen, sind in der Lage, ihre singulären symbolischen Wünsche hinter sich zu lassen und nach der Intensität ihres Cyber-Wettbewerbs in den Reichtum der realen Welt ohne symbolische Wünsche zurückzukehren? Wie viele der realistischen Objekte, die sie vorfinden, ihre Ästhetik, ihre konsumistischen Ansichten, können bereichert und von ihren ursprünglichen symbolischen Wünschen losgelöst werden? Schauen Sie sich die Leute an, die sich dem eSport widmen, sind das nicht diejenigen, die am meisten cyberisiert sind?

Einerseits vervollständigt der E-Sport den Aufbau seiner eigenen Ideologie. Einerseits ist sie in Kunst und Sport getarnt. In Wirklichkeit ist es aber ein rein kybernetisches Werkzeug. Wenn es möglich ist, dass Online-Spiele die Möglichkeit der Kunst haben, so ist eine solche Kunst im eSport kategorisch unmöglich. Aber ist die verkleidete Kunst des eSports nicht eine Illusion von festlicher Fröhlichkeit? Die Hauptursache dafür ist ein falsches Verständnis des olympischen Geistes. Es ist das Missverständnis des Karnevals, bei dem der Spaß im Vordergrund steht und der Wettbewerb zweitrangig ist, als ein Wettbewerb des absoluten Wettbewerbs. Und der eSport baut aufgrund seiner Ideologie auf diesem Missverständnis des Sportsgeistes auf. Durch die Hinzufügung von Kapital und Cyberspace wird eSports dann zu einem kybernetischen Instrument der Festlichkeit. Was eine festliche Orgie sein sollte, ist die Orgie des Weingottes, die körperliche Transzendenz von Dionysos' Fleisch, das Zerschneiden der Menschen in der Wiederholung eines langweiligen, konstruierten Lebens. Diese Orgie verweist auf das Nicht-Konstruktive, was bedeutet, dass er auf das Nicht-Kybernetische verweist. Der festliche Karneval ist eine künstlerische Aktivität, die Konstruktivitäten aufbricht, ein aggregierter Ausdruck von Performance-Kunst in ihrer ursprünglichsten Form. Doch durch eine Art Cyberifizierung cyberisiert eSports das Festival: Ursprünglich waren Volksfeste jenseits der Konstruktionen des Kapitalismus, ein Fest für die Menschen, um aus dem Kapitalkonsum auszubrechen, aus der Wiederholung langweiliger Routinen, gegen das normale System von Arbeit und Überstunden. Die Entstehung einer Cyberisierung des Feiertags vermittelt jedoch seine eigene Festlichkeit in der realen Welt. Der Black Friday ist die Cyberifizierung eines solchen Feiertags im Finanzbereich, während Double Eleven die Cyberifizierung eines Feiertags zwischen E-Sport und Black Friday ist. Die heutigen eSports-Wettbewerbe sind ein Cyber-Wettbewerb der Ferien im Cyberspace. Es übernimmt die Ideologie des "Sportsgeistes" und bringt das Festival in den Cyberspace. Doch jedes Mal, wenn ein eSport-Event abgeschlossen ist, gewinnt jemand die Meisterschaft. Ist das Gelage

eine Orgie realistischer Wünsche? Ist dieses Fest fröhlich und tiefgründig? Die Orgie des eSports ist genau die Verkörperung eines symbolischen Wunsches in der Realität. Sie ist einzigartig in ihrer Ausprägung. Schauen Sie sich nur an, wie sich Menschen verhalten, wenn sie ein Spiel gewinnen: Manche Menschen verhalten sich untypisch, um den Sieg ihrer Mannschaft zu feiern. Sind nicht manche Menschen, die sich sprachlich linear verhalten, um ihre Versprechen vor dem Spiel während der Orgie einzulösen, eine Manifestation dieser symbolischen Singularität? Wie viele Leute schließen vor dem Spiel Wetten ab und laufen dann nackt herum, stören Leute, posten Bilder von unbekleideten Leuten oder sogar Bilder von unbekleideten Freundinnen während der Orgie nach dem Spiel? Ist dies nicht das Äquivalent zu einer Singularität des symbolischen Begehrens? Hier sehen wir genau die Formel des symbolischen Begehrens, die wir bereits erwähnt haben. Er hält sich lediglich an einen einzigen Diskurs. Ist dies ein tiefes Engagement? Nein. Ein echtes Engagement ist ein Vertrauen in das Leben, eine Gewissheit des Willens, eine Beharrlichkeit der Willenskraft. Und die Einlösung des Versprechens nach dem eSports-Turnier ist eine Manifestation der Unfähigkeit des symbolischen Begehrens, zwischen verschiedenen Wünschen zu unterscheiden, und der Unterwerfung unter die Singularität der linearen Struktur der Sprache. Manche könnten behaupten, dass solche Orgien genau die Orgien der alkoholischen Götter sind, weil sie die fleischlichsten Wünsche zum Ausdruck bringen, wie z. B. unbekleidet herumlaufen, wie z. B. Exkrememente essen, wie z. B. Sex haben. Aber waren die Orgien der Weingötter die Darstellung eines solchen einzigen Wunsches? Auf keinen Fall, der Geist des Dionysos liegt in der Transzendenz des physischen Körpers, in einer offeneren physischen Verkörperung, er kann eine Mischung aus Gefühlen der Freude, Traurigkeit, Euphorie und so weiter sein, er ist schwer in Worten zu beschreiben. Doch wenn man sich die Orgie des eSports ansieht, was gibt es da anderes als einen einzigen symbolischen Wunsch?

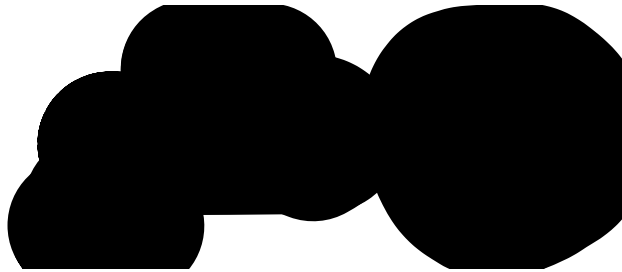
In dieser feierlichen Cyberbolisierung verliert der eSport die Möglichkeit seiner endgültigen Kunstfertigkeit. Man könnte sogar sagen, dass der eSport hier keinerlei Kunstfertigkeit beinhaltet. Sie ist das Produkt einer vollständigen Cyberifizierung. Wenn man eSports in eine Kunstform umwandeln wollte, müsste man zu seiner ursprünglichen Form zurückkehren: ein Cybercaféspiel mit fünf Spielern unter Freunden, ein Klassenwettbewerb, ein Kampf zwischen Freunden, die sich gegenseitig herausfordern. Dies ist die künstlerischste und unterhaltsamste Phase des eSports. Aber im Allgemeinen ist eSports im Vergleich zu anderen Spielen und Filmen am wenigsten künstlerisch, dafür aber am verwirrendsten. Der E-Sport sollte dem Karneval weichen und den Menschen eine Rückkehr zu einem realistischeren Fest ermöglichen.

Wir können aus der eSports-Branche eine Art spätkapitalistische Einsicht gewinnen: Wenn die großen Plattformen, der gesamte Internet-Cyberspace, eine solche Ideologisierung vollziehen würden. Das wäre sehr beängstigend: Die Großkapitalisten halten die Gerechtigkeit mit Ideologie in Geiselschaft, so dass sie jeden sozialen Status, den sie wollen, in Geld umwandeln können. Und das wäre in den Augen der Menschen absolut richtig. Gleichzeitig sind die Wünsche und Bedürfnisse der Menschen abhängig von diesem kybernetischen Kapital, von den großen Kapitalisten, den großen Plattformen und den von ihnen geschaffenen kleinen Kreisen. Es wird ständige Streitigkeiten geben, metaphysische Zickenkriege innerhalb des Kreises, aber sie sind alle loyal zu den Kapitalisten, die sie in unendliche Kämpfe und Zankereien gestürzt haben. Man könnte argumentieren, dass die Kapitalisten, wenn diese Ideologie der Cyborisierung vollendet ist, nicht nur die Materialien des Lebens der Menschen kontrollieren können, sondern auch ihre Wünsche und sogar die Feste und Orgien jedes Einzelnen, und somit auch, wen die Menschen mögen, welche Art von Objekten sie suchen, welche Art von Menschen sie mögen und welche Art von Menschen sie hassen. Wenn sie einzelne Menschen kontrollieren wollen, brauchen sie keine Gehirn-Computer-Schnittstelle, sondern können dies direkt mit Symbolen für die direkte kybernetische Kontrolle tun. Wozu entwickeln wir dann künstliche Intelligenz? Wäre es nicht klüger und weniger arbeitsintensiv, echte Menschen direkt in künstliche Intelligenz zu verwandeln? Eine solche Utopie wäre wunderbar.

2.2 Beziehungen zwischen Cyber-Subjekten

Wie ich bereits bei der Beschreibung des Themas Cyber beschrieben habe. Cyber-Subjekte neigen einerseits dazu, sich intern zu cyberisieren. Andererseits wird sie auch extern cyberisiert. Und die Zusammensetzung dieser beiden Seiten der Cyberisierung ist die offensichtlichste und komplexeste im Cyberkreis, denn er steht im Zentrum der verschiedenen Cyberthemen. Das soll aber nicht heißen, dass es diese beiden Richtungen auch in anderen Cyberfähigkeiten haben die Dynamik der Cyberisierung in beide Richtungen. Dies steht im Zusammenhang mit der Strukturierung des Denkens. Der Gedanke wird sich einmal um einen Punkt ausdehnen und eine neue Struktur des Aufblühens eines neuen Punktes bilden. Auf der einen Seite verbindet sie Punkte mit anderen Punkten und bildet so strukturelle Formen von Linien und Flächen. Hier müssen wir in der Struktur zwischen inneren und äußeren Strukturen unterscheiden, die zu Missverständnissen führen können.

Unter Cyborisierung nach innen verstehen wir die Entfaltung eines Punktes, d. h. die offene Menge einer Teilmenge von Punkten. Er entfaltet sich als vielfältige und



kleine Gedankenstruktur-Typen. Im Cyberspace offenbart die Entfaltung eines Cybersubjekts weitere kleine Cybersubjekte (wie im Diagramm). Diese Beziehung zwischen dem kleinen Kreis innerhalb des Punktes, der sich aus der Ausdehnung des Punktes ergibt, und dem ursprünglichen Kreis nennen wir eine In-Paar-Beziehung. Im Cyberspace ist die paarweise Cyberisierung der Prozess der Entfaltung des Punktes. Er wird den Punkt entfalten und ständig neue kleine Cyber-Themen bilden. Die Entwicklung von virtuellen Idolen und Online-Spielen ist beispielsweise eine Form der Intra-Cyberisierung durch das große Kapital der Plattform.

Und mit externer Cyborisierung meinen wir Punkt zu Punkt. Ob der Punkt nun erweitert wird oder nicht. (wie im Diagramm dargestellt)



Mit anderen Worten: Die Beziehung nach innen ist eine sich entfaltende Beziehung von Punkten. Die äußere Beziehung ist eine Verbindung von Punkten zu Punkten. Oft stören wir uns an der Größe der Punkte. So ist beispielsweise die Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Cyber Self-Media und der Plattform in Wirklichkeit eine Außenbeziehung. Und die Gründung einer neuen Chat-Gruppe durch die Cyber-Self-Publisher selbst innerhalb ihres eigenen Kreises ist eine Beziehung nach innen. Wir missverstehen oft, dass die Beziehung zwischen dem kleineren Cyber-Kollektiv und dem größeren Cyber-Kollektiv eine Beziehung nach innen ist.

Die oben genannten Beziehungen können auch als die folgenden topologischen Beziehungen formuliert werden.

Wir lassen E eine Menge sein, wobei Γ die Menge ist, die aus den Teilmengen von E besteht, die offene Mengen genannt werden. und erfüllt.

① die Vereinigung beliebiger (endlicher oder unendlicher) offener Mengen ist eine offene Menge (d. h. solche offenen Mengen sind garantiert in jedem Punkt und in der Menge erweiterbar)

② Die Schnittmenge einer beliebigen endlichen Anzahl offener Mengen ist eine offene Menge (es ist garantiert, dass die Schnittmenge auch nach der Schnittmenge erweitert werden kann).

③ die Menge E und die leere Menge \emptyset sind offene Mengen; (auch die leere Menge und die gesamte Menge selbst können erweitert werden)

Dann nennen wir dieses Dual (E, Γ) einen topologischen Raum, d. h. einen Punkt, dessen Expansion gilt.

In ähnlicher Weise kann jede Teilmenge in E eine Menge darstellen, und in einem Cyberspace wie der Zusammensetzung eines CyberCircle ist er in der Tat eine Menge von Teilmengen von E Γ , die eine Topologie auf E definieren. Für den gesamten Cyberspace, alle Beziehungen zwischen ihnen nennen wir **Cyberspace bis hin zu topologischen Beziehungen**. In der Topologie ist er definiert als.

Γ ist die Menge aller Teilmengen von E , d. h. die Topologie von E , die so viele offene Mengen wie möglich enthält.

Diese Topologien werden als diskrete **Topologien bezeichnet**. Die Analyse der Struktur und Morphologie des Cyberspace basiert auf solchen diskreten topologischen Beziehungen. Der Merkel-Patricia-Baum (später als MPT abgekürzt), auch im Cyberspace, ist ebenfalls eine Baumstruktur, die in einer solchen topologischen Beziehung zusammengefasst ist.

In ähnlicher Weise können wir auch ein Standbein definieren, das uns die Analyse als Objekt erleichtert, d. h. eine gegebene Menge als Ganzes zu betrachten.

Für diese Topologie gibt es nur zwei Elemente in Γ : Γ und die leere Menge \emptyset , die die Topologie ist, die **so wenig offene Mengen wie möglich** auf Γ enthält. Er ist in der Lage, uns die Analyse des Objekts zu erleichtern, da es einen festen Stand hat.

Nachdem wir die topologischen Beziehungen festgelegt haben, können wir die kybernetische Funktionsweise dieser Beziehungen untersuchen.

Die Beurteilung der Ausdehnung eines Punktes erfolgt auf der Grundlage der tatsächlichen Größe dieses Punktes. Und diese tatsächliche Größe wird durch die Konsistenz der Beziehung zwischen Realität, Ideologie und symbolischer Ordnung bestimmt. Ein Self-Publisher zum Beispiel ist ein Punkt bei seinen Anhängern. Wenn aber einer dieser Fans nicht mit dem Kreis übereinstimmt, dann ist er aus dem Kreis raus, und dann ist die Beziehung eine externe. Und diese Situation ist im Cyberspace noch komplexer. Da ein Cyber-Individuum mehrere Identitäten hat, ist es wahrscheinlich, dass es auf einer Plattform Mitglied eines Kreises ist und auf einer anderen Plattform Mitglied eines anderen Kreises (der eine andere Art von schwarzer Sprache spricht und eine andere symbolische Ordnung unterstützt). Das heißt, er ist in mehr als einer Menge enthalten und bildet diskrete topologische Beziehungen in mehr als einer Menge. Dann müssen wir die strukturelle Beziehung bestimmen, in der er sich durch die Symbole des Cyberspace befindet, und außerdem, ob dies eine interne oder externe Beziehung ist. Ein Punkt, den sie auch Abhängigkeiten von wirtschaftlichen Beziehungen haben können, um eine Menge zu werden. Dies ist die Beziehung, die das zweite Phantomsystem darstellt. Die Beziehung zwischen einer Bank und einer Cyber-Plattform zum Beispiel ist eine externe Beziehung im zweiten System.

Es ist auch leicht, sich in Beziehungen gleichen Ranges zu verheddern, z. B. haben im Allgemeinen zwei große Kapital- und große Plattformen oft den gleichen ideologischen und wirtschaftlichen Raumstatus. Anschließend müssen die Zusammenhänge gesondert erörtert werden, um festzustellen, ob sie extern oder intern sind. Im Cyberspace haben zum Beispiel zwei Videoseiten die gleiche Ideologie und das gleiche Wirtschaftsmodell. Allein im Online-Cyberspace sind sie zwei Cyber-Subjekte (Punkte), die miteinander verbunden wurden. Und der Grund, warum wir sagen, dass es tatsächlich zwei Cyber-Subjekte (Punkte) gibt, liegt genau darin, dass es sich bei dem zweiten Phantomsystem um verschiedene Unternehmen und somit um zwei verschiedene Punkte handelt. Das heißt, die Topologie des Punktes als eine Menge, die so wenig offene Mengen wie möglich enthält. Unter dieser Prämisse stellen sie eine Außenbeziehung dar. Und wenn zwei Videobildschirmplattformen im Cyberspace dasselbe sind, sind sie auch im Wirtschaftsraum ein Unternehmen, aber in der realen Welt unterscheiden sie sich langsam schon ideologisch. Dann sagen wir, dass sie im Cyberspace, im Wirtschaftsraum, ein Punkt sind, aber in Wirklichkeit sind sie bereits zwei Punkte (dies ist der Fall bei vielen Unternehmen, die scheinbar "intern" gespalten sind, aber in Wirklichkeit ein Kollektiv in wirtschaftlicher Hinsicht sind, aber in Wirklichkeit zwei Kollektive sind). Das hängt von der Menge ab, die wir im topologischen Raum betrachten, und auch davon, ob wir eine Menge bestenfalls als offene Menge

betrachten oder zumindest als solche.

Aus einem anderen Blickwinkel betrachtet, lassen sich für einige Kollektive sogar unterschiedliche "Vorhersagen" treffen. Das obige Beispiel zeigt, dass ein Unternehmen, das im ökonomischen Raum identisch ist (wir nennen es "ein Unternehmen", weil das Konzept des Unternehmens nur dann als eins betrachtet wird, wenn es im zweiten Raum identisch ist), im ideologischen Bereich nicht mehr dasselbe ist. Dann können wir "vorhersagen", dass dieses Unternehmen unweigerlich zerfallen wird. Dies ist keine schwierige Aufgabe, es ist ein Trick der Struktur des Geistes, und durch das Verständnis dieser Topologie kann man viele Beziehungen sehen, die nicht klar waren und die Fähigkeit, "die Zukunft vorauszusehen". Zum Beispiel kann eine Regierung in Bezug auf die sozialen Beziehungen als eine Regierung erscheinen, aber wenn ihre Einnahmen im wirtschaftlichen Bereich zwei Zentralbanken hervorgebracht haben, dann ist sie im wirtschaftlichen Bereich bereits zwei Regierungen. Wenn eine Regierung keine Kontrolle über den Cyberspace hat, handelt es sich aus der Sicht des Cyberspace um einen Zustand der Anarchie. Das ist der Grund, warum das Internet jetzt im Chaos versinkt. Er zeigt, wie der ungesteuerte Cyberspace die Anarchie in den menschlichen Beziehungen praktiziert. Aber er kann sich immer noch auf die Beziehungen des realen Wirtschaftsraums verlassen, um ihn aufrechtzuerhalten, so dass er nicht zu chaotisch ist (aber es gibt niemanden mehr, der ihn leitet, was dazu führt, dass die Wirtschaftsakteure ihm viel Geld und Macht entziehen, was wiederum auf die Cyberifizierung zurückzuführen ist).

Kurz gesagt, was wir die Beziehung des Cyber-Subjekts zum Äußeren und zum Inneren und zu allem anderen nennen, ist relativ. Es handelt sich um eine topologische Beziehung. Man muss ein ganzheitliches Verständnis für die gesamte Struktur des Cyberspace und seine verschiedenen Formen haben. Auf diese Weise können Sie die Positionsbeziehungen verankern. Wie bei der Betrachtung einer Landkarte muss zunächst festgestellt werden, wo sich Ihre Position und die Position Ihres Ziels auf der Karte befinden, bevor wir eine funktionale Beziehung zwischen ihnen (die Route) planen können.

2.2.1 Bi-direktionale Cyborgs individualisiert

Jedes Cyber-Subjekt hat paarinterne Beziehungen, auch wenn es ein Cyber-Individuum ist. Für das Cyber-Individuum ist seine Paarbeziehung eine Art Selbstsymbolisierung. Die Selbstsymbolisierung manifestiert sich in der Aufspaltung des Cyber-Individuums. Das Cyber-Individuum begibt sich aus irgendeinem Grund in den Cyberspace und genießt den Wunsch, zu symbolisieren. Für ihn ist die Realität

des Individuums jedoch begrenzt und nicht frei. Um das einzige symbolische Begehren, das der Cyberspace bietet, besser genießen zu können, lässt er sich auf eine kybernetische Konstruktion des Selbst ein. Und diese Konstruktion ist die Entfaltung des Selbst. Für das frühe Internet-Cyber-Individuum wurde diese Cyberifizierung in Online-Spielen dargestellt. Aufgrund von Online-Spielen (insbesondere Online-Rollenspielen) bietet er eine gute Vorlage für die Cyberisierung des Selbst. Als das frühe Cyber-Individuum Online-Rollenspiele spielte, war die Figur, die manipuliert wurde, sein eigener Doppelgänger. Er konnte im Onlinespiel ein anderes Statusverhältnis erleben als im wirklichen Leben und sich auch entsprechend der Manipulation frei bewegen. In der Welt des Online-Spiels gibt es keinen wirklichen Tod und somit auch keine wirkliche Gefahr. Alles wird um der Einzigartigkeit der Symbole und des Status des Cyberspace willen vermittelt. Alles andere ist unwichtig. Der Tod wird schmerzlos. Genau von hier aus werden Emotionen falsch. Die frühen MMO-Spieler waren nicht wirklich kybernetisch, denn MMOs galten damals als eine alternative Realität. Es gibt ein Phänomen, das diese Sichtweise verdeutlicht. Damals spielten die Leute MMOs, und die Charaktere, die sie wählten, mussten zu ihrem wahren Ich passen. Andernfalls würde man sie lächerlich machen. Wenn ein Mann eine weibliche Figur wählte, wurde er als "Sirene" verspottet, wenn er in der realen Welt über seine Spielerfahrung sprach, und in der realen Welt wurde er sogar als Perverser verhöhnt und stigmatisiert, was gegen die Moral verstieß. Mit anderen Worten: Die Menschen glaubten damals, dass das Internet mit der Realität kompatibel sein müsse. Da eine solche Cyberifizierung in den Anfängen des Internets noch nicht zu beobachten war, haben die Online-Spiele damals viele Online-Freunde und -Paare hervorgebracht. Viele Menschen übertrugen solche Paare ins wirkliche Leben. Sie wurden zu echten Freunden, Ehemännern und Ehefrauen. Dies war ein "Wunder", das durch das gute, nicht kybernetische Umfeld der Anfangszeit geschaffen wurde. Damals betrachteten die Menschen Online-Chats und Online-Spiele einfach als eine Fortsetzung des normalen Lebens. Im Gegensatz zu den heutigen Online-Spielen, bei denen es gang und gäbe ist, einen Charakter zu wählen, der sich stark von seinem realen Ich unterscheidet, oder Online-Spiele zu spielen, um den Nervenkitzel dieser Loslösung von der Realität zu genießen, den Nervenkitzel, eine völlig andere Person zu sein. Das klingt vielleicht nicht nach einem Problem. Dies führt jedoch zu einer Entkopplung zwischen Cyberspace und Realität. Auch die Beziehungen im Internet entfernen sich immer mehr von der Realität. Es ist wichtig festzustellen, dass diese Phänomene zwangsläufig auftreten, sie sind ein Phänomen der gut durchdachten Cyber-Cyberisierung. Es wird vermutet, dass nicht das Gegenteil der Fall ist, sondern dass die willkürliche Wahl der Identität bei Online-Spielen zur Cyborisierung geführt

hat. Die Kybernetisierung ist ein unvermeidlicher Prozess bei der Entwicklung des Internet. Mit der Verbreitung von Heimcomputern und Mobiltelefonen und der zunehmenden Verflechtung des Lebens der Menschen mit dem Internet wird auch die Einstellung der Menschen zum Internet immer symbolischer.

Im Prozess der Cyberisierung des Selbst nach innen. Die Menschen müssen allmählich ihre realen Identitäten hinter sich lassen, um den Nervenkitzel des Cyberspace zu genießen. Dies kommt in der Kommunikation mit Menschen im Cyberspace zum Ausdruck, wo sich die Persönlichkeiten vieler Menschen im Internet stark von ihren Persönlichkeiten im realen Raum unterscheiden (z. B. sind sie online besonders gesprächig und in der Realität still). Dies deutet auf eine Aufspaltung des Subjekts hin, die einen Unterschied zwischen dem Cyber-Individuum und der realen Person schafft. Dieser Unterschied ist Ausdruck eines gewissen Maßes an Selbst-Cyberisierung, die noch nicht cyberisiert ist. Das wahre Cyber-Individuum ist die vollständige Übertragung der symbolischen Wünsche aus dem Cyberspace in die reale Welt. Wir können dies mit der Tatsache vergleichen, dass viele Cyber-Individuen heutzutage auch in die reale Welt eindringen und diese beeinflussen. Die vorangegangenen und nachfolgenden Analysen haben jedoch gezeigt, dass der Prozess der Übertragung von Cyber-Individuen in die reale Welt darauf abzielt, auch die reale Welt zu cyberisieren. Das frühe Online-Gaming hingegen fand statt, bevor der Cyberspace entstand, und behandelte das Online-Gaming ebenfalls als Realität. Die beiden sind sehr unterschiedlich. Für die Menschen von heute mag es schwer vorstellbar sein, dass die Emotionen in den Spielern von damals echte Gefühle waren. In den Anfängen war das Online-Glücksspiel eine Erkenntnis. Jetzt hingegen ist es die Cyberspace-Cyberisierung der Realität. Es ist ein Mittel, den Kreis zu durchbrechen, Geld zu verdienen und Macht zu erlangen. In der Folge entstanden im Internet cyberisierte Kreise, und man begann, Cyber-Speak (schwarze Sprache) zu verwenden, obwohl die Internetnutzer damals nur selten Cyber-Speak im wirklichen Leben verwendeten. In der realen Welt sprechen die meisten Internetnutzer heutzutage jedoch unbewusst viele Cyberbegriffe in der Realität. Schon Grundschulkinder, die neu im Internet sind, erkennen die Cybersprache nicht richtig. Der Unterschied zwischen der Cybersprache und der realen Welt ist von den Cyber-Individuen vollständig in der realen Welt aufgegangen. Das ist kein neues Phänomen mehr. (Ich erinnere mich vage daran, dass ich die erste Person war, die ich in der High School traf, die im wirklichen Leben Cyber-Speak sprach. Damals fühlte ich mich sehr seltsam und unwohl, und ich hielt diese Person für sehr seltsam. Ich fühlte ein gewisses Unbehagen in Bezug auf die Ausdrucksweise und die Art und Weise, wie ich kommunizierte. Aber jetzt fühle ich mich nicht mehr seltsam, wenn ich solche Leute treffe. (Ich bin daran gewöhnt, dass Cybermenschen auch in der realen

Welt ständig spielen).

Es gibt noch viele andere Erscheinungsformen dieser nach innen gerichteten Cyberisierung. In dem Maße, in dem sich der Prozess der Cyberisierung entwickelt, schaffen sich immer mehr Cyber-Individuen ihre eigene Identität im Cyberspace, manche bewusst, manche unbewusst. Manche Menschen stehlen beispielsweise bewusst das Foto einer anderen Person und stellen es auf Social-Media-Plattformen ein, wobei sie davon ausgehen, dass die Person auf dem Foto sie selbst ist. Dies ist eine Art bewusste Schöpfung des sich selbst sabotierenden Individuums. Er kann ein Foto stehlen, das seiner Meinung nach gut aussieht und sein Ego befriedigt, und sich dann als sein Cyberspace-Ich tarnen. Und dann verwenden Sie diese Identität, um mit anderen im Cyberspace zu kommunizieren. Diese Handlung ermöglicht es ihm, ein vollkommen zufriedenes Selbst im Cyberspace zu schaffen. Sie ändern auch die Art und Weise, wie sie im Cyberspace sprechen, ihren Tonfall, um sich dem gespaltenen Bild anzupassen, das sie geschaffen haben. Wenn das Aussehen und das Bild der realen Welt nicht so gut ist, können sie das Bild einer Comic-Animation verwenden, um ihr Cyberspace-Ich zu bauen. Dies ist die eigentliche Quelle des Cosplay, das es Cyber-Individuen ermöglicht, das Bild, das ihnen gefällt, legitim in ihrem eigenen Kopf zu spielen, was in der Tat ein cyberisiertes Selbst konstruiert (dies ist einer der Gründe, warum viele politische Cosplays im Internet entstanden sind und warum der politische Diskurs im Internetzeitalter wiederbelebt wurde). Allerdings sind Cosplay-Figuren oft so weit von der Realität entfernt, dass dieser Unterschied im echten Leben eine ständige Erinnerung daran ist, dass sie nicht die Figur selbst sind. Folglich befriedigt eine solche Cyberifizierung lediglich ihre Wünsche im Cyberspace und kann von ihnen kaum als Realität missverstanden werden. Darüber hinaus werden einige aktiv cyberifizierte Cyber-Individuen das perfekte Bild der Realität als ihr Cyberspace-Bild wählen. Das ist es, was im Cyberspace oft mit Bilddiebstahl passiert. Sie stehlen Bilder von Internetberühmtheiten oder verkleiden sich einfach als Internetberühmtheiten, indem sie jemanden, der im Cyberspace bekannt und etabliert ist, als ihr eigenes Cyberspace-Ich ausgeben. Und bauen ihre eigene Position im Cyberspace auf. Dies hat viele Vorteile für sie: Erstens kommen sie einer direkten Aneignung eines Teils der Macht und des Status von jemandem gleich, der bereits im Cyberspace etabliert ist. Zweitens befriedigt diese Verkleidung ihre eigenen symbolischen Wünsche. Unter dem Anstoß eines solchen Wunsches kann sich das Cyber-Individuum dann im Cyberspace aufteilen und die Cyberisierung seines Selbst vollenden. Auch hier wird eine solche Manifestation von einer Reihe von Manifestationen des symbolischen Begehrens begleitet. (Was folgt, ist nur eine der Erscheinungsformen der Cyberisierung des Selbst im Cyber-Individuum. Es handelt sich nicht um ein unvermeidliches Phänomen des Cyber-

Individuums, geschweige denn um eine Darstellung der realen Person).

1) Männer befriedigen ihre symbolischen Wünsche, indem sie die Illusion weiblicher Kleidung auf die Kreation von Individuen im Cyberspace projizieren. Sie klauen direkt die Bilder ihrer Lieblings-Cybersex-Frauen (Cybermenschen mit einem guten virtuellen Doppelgänger), um sich als sie selbst auszugeben. Oft handelt es sich dabei um Personen, die in Wirklichkeit aus finanziellen Gründen und aufgrund ihrer eigenen Zwänge nicht in der Lage sind, ihre symbolischen Wünsche zu erfüllen. Sie tarnen sich auch als Personen mit den Merkmalen symbolischer Wünsche. Dieses Verhalten hat einen Entwicklungsprozess: Am Anfang verwenden sie niedliche, symbolische weibliche Anime-Figuren als Avatare. Später wird sie sich zu einer Sprecherin entwickeln, die als Anime-Figur verkleidet ist. Aufgrund der moralischen Zwänge der Realität begann ein Teil der Bevölkerung, eine Art Spaltung vorzunehmen: Ein Teil von ihnen wandte sich dem Cosplay zu und verkleidete sich als symbolische Objekte der Begierde im Namen des Cosplay. Genau aus diesem Grund ist das Cosplayen von Frauenkleidung heute weit verbreitet. Weil es dem symbolischen Wunsch entspricht, ohne gegen die Moral zu verstoßen. Und sie werden weiterhin die traditionelle Moral durch Propaganda verändern, um ihre letzten Fesseln zu lösen (daran ist nichts Kritisches, denn in diesem Prozess erweitert und entwickelt sich die Moral). Der andere Teil der Bevölkerung wird sich weiter in die Transformation des "Selbst" vertiefen und seine Cyberveränderung nicht mit Veränderungen in der Realität in Einklang bringen. Da es keine Realität gibt, gibt es auch keinen moralischen Zwang, und sie können sich über die traditionelle Moral ihres Herzens hinwegsetzen (denn im Cyberspace gibt es keine moralische Überwachung). Sie wählen also das virtuelle Bild, das die Netizens (Cyber-Individuen mit guten Avataren) bereits geschaffen haben (Netizens haben sich auch ursprünglich als Cyber-Subjekte im Internet durch PS-Techniken, Make-up usw. dargestellt), um sich selbst zu konstruieren und sich vollständig als dieser Netizen zu verkleiden, um sich zu teilen und ihre symbolischen Wünsche zu befriedigen. Das Ergebnis ist, dass man lernt, das Bild anderer zu imitieren oder einfach das Bild eines bereits gefälschten Prominenten zu stehlen, um es als seinen eigenen Cyber-Avatar zu tarnen. Dies ist der tiefere Grund für Bilddiebstahl. Letztendlich werden einige Menschen weiterhin in einer Spaltung des "Selbst" leben. Sie werden von ihrem symbolischen Verlangen getrieben, aus dem Cyberspace auszubrechen. Sie werden dann die reale Welt beeinflussen. Hier werden sie wieder mit den moralischen Zwängen der realen Welt konfrontiert, was bedeutet, dass sie eine Entscheidung treffen und sich trennen müssen: erstens, das Geschlecht zu wechseln. Und um die Rechtschaffenheit des Cosplayens von Frauenkleidung so sehr zu fördern, wie sie es tun. Zweitens, gegen die Moral verstoßen und das Gesetz brechen (d.h. das Bild einer

anderen Person benutzen, um sich in eine andere zu verlieben, sie um Geld zu betrügen oder sogar einen direkten Betrugsring zu bilden).

2. und dies ist auch bei einigen weiblichen Cyber-Personen der Fall. Da die reale Welt eine patriarchalisch konstruierte Gesellschaft ist, kann dies dazu führen, dass Männer auch im Cyberspace weibliche Figuren zur Befriedigung ihrer symbolischen Sehnsüchte wählen. Nur eine kleine Minderheit wählt männliche Figuren, um ihre symbolischen Wünsche zu befriedigen. Dies spiegelt sich in der Tatsache wider, dass es viel weniger weibliche Cyborgs mit symbolischen männlichen Anime-Avataren gibt als mit symbolischen weiblichen Anime-Avataren, und diese sind im Allgemeinen nicht sehr alt). Aufgrund der moralischen Zwänge in der realen Welt ist die weibliche Cyber-Community gespalten: Einige entscheiden sich für Cosplay und extreme symbolische Kreise wie den JK-Uniformkreis, den westlichen Lolita-Kreis, den Hanbok-Kreis usw., um ein symbolisches Verlangen zu befriedigen. In diesen drei Kreisen suchten die Menschen in diesen Kreisen in der Anfangszeit eher nach einer kulturellen Identität, und er kommunizierte stärker mit der realen Welt. Daher würde ihre Kleidung die Tradition respektieren. Lolita und Hanbok zum Beispiel hielten sich eher an die in der Geschichte festgelegten Regeln und konnten nicht beliebig verändert werden. Und später, aufgrund der symbolischen Wünsche des Cyber-Individuums. Alle drei Kreise verschieben sich. Das ausländische Kleid hanbok JK z.B. zahlt nicht mehr für das alte System und die Orthodoxie, sondern fügt sekundäre Symbole hinzu: Strümpfe, doppelte Pferdeschwänze, SM-Elemente, etc. Für Frauen finden hier ihre moralischen Entscheidungen statt. Das heißt, ob sie sich an die orthodoxen und archaischen Regeln des Kreises halten oder ob sie sich bei ihrer Kleidung nach symbolischen Wünschen richten. Die Achtung der Orthodoxie und des Altertums ist eine kulturelle Identität oder Ideologie der Realität, die einen tieferen Bezug zur Wirklichkeit und damit eine bestimmte Moral hat. Manche Menschen hingegen suchen nach symbolischen Wünschen und nicht nach alten Systemen und Orthodoxien und akzeptieren daher langsam einige der Forderungen der symbolischen Wünsche unter ständiger Cyborgisierung. Diese Cliquen wiederum sind für ihr Überleben derzeit stark auf das Internet angewiesen, so dass sie sich zwangsläufig weiter in Richtung Internet bewegen werden. Wie man sieht, waren diese Kreise in den Anfängen eher dem Ersteren zugeneigt. Damals kritisierten die Frauen in den Kreisen die Teile, die über die Orthodoxie hinausgingen. Das Tragen von Strümpfen beim Tragen von Lolita zum Beispiel entsprach nicht dem alten System. Langsam haben sich die Kreise weiterentwickelt, so dass Lolita mit Strümpfen heute eine Selbstverständlichkeit ist. Mit anderen Worten, die moralischen Entscheidungen der einzelnen weiblichen Cyborgs werden innerhalb des Kreises "gewählt", was noch heimtückischer ist, weil manche Menschen gar nicht "wählen"

müssen.

Wenn ein solcher kleiner Kreis die symbolischen Wünsche des weiblichen Cyber-Individuums nicht befriedigt. Ein anderer Teil der Gruppe geht dann weiter und befriedigt das symbolische Verlangen auf eine tiefer gehende Weise. Dies ist zum Teil auf die Zwänge der realen Welt zurückzuführen (z. B. befriedigen ihre Körperform und ihr Aussehen nicht ihre symbolischen Wünsche, selbst wenn sie in die Coterie eintreten), und sie entscheiden sich dafür, sich als andere "Cyborgs (Cyborgs mit guten Avataren)" zu verkleiden (so wie es männliche Cyborgs tun). Im Gegensatz zu den Männern sind sie nicht mit dem Problem der Transsexualität konfrontiert, weil sie selbst Frauen sind und daher nicht mit der moralischen Realität und den Entscheidungen konfrontiert werden, die sie in diesem Stadium treffen müssen. Daher ist es für sie ein Leichtes, sich wie die "Cyber-Promis" (Cyber-Individuen mit guten virtuellen Avataren) zu verkleiden und sie in vielerlei Hinsicht nachzuahmen. Wenn jedoch die Zwänge der realen Welt sie zu sehr einschränken, um ihr kybernetisches Selbst in die reale Welt zu projizieren (z. B. sind sie zu arm, um die gleichen Kosmetika zu kaufen wie die Person, die sie vorgeben zu sein, oder ihre Körperform ist zu unterschiedlich), dann werden sie die Art und Weise, wie sie sich in der realen Welt kleiden, aufgeben, um ihre symbolischen Wünsche zu erfüllen. Infolgedessen zwingen sie die reale Welt, dem Cyberspace gleichwertig zu sein, um ihre symbolischen Wünsche zu befriedigen. Mit anderen Worten, sie sind gezwungen, sich in der Realität zwanghaft zu "täuschen" und zu glauben, dass sie die gespaltenen Cyber-Individuen sind, die sie geschaffen haben. Dies führt zu einer Verwechslung von Realität und Cyberspace und damit zu einem schrittweisen Weg der moralischen und kriminellen Verstöße. In der realen Welt äußert sich dies darin, dass das Bild einer anderen Person benutzt wird, um Beziehungen und Geld zu betrügen. Das ist der Grund, warum sich viele Frauen in Online-Beziehungen so sehr von der Realität unterscheiden. Das ist auch der Grund, warum bei vielen Frauen eine große Kluft zwischen ihrem Online-Image und ihrem realen Aussehen besteht. Sie verwenden PS-Techniken, um ihr wahres Ich symbolischer darzustellen. Auf diese Weise ist die Person auf dem Foto sowohl sie selbst als auch nicht sie selbst; sie wird als Individuum cyberisiert. Zugleich ist es nicht unethisch. Wenn man ihr das vorwirft, sagt sie, dass sie es tatsächlich selbst ist. Denn Frauen, die so weit gekommen sind, können nicht mehr zwischen Realität und Cyberspace unterscheiden.

Aus der obigen Interpretation des Phänomens geht hervor, dass es Cyber-Individuen gibt, die sich aktiv cyberifizieren, indem sie cyberifizierte Doppelgänger unter der ständigen Tarnung eines sich ständig spaltenden Selbst konstruieren, so dass die Doppelgänger das Urteil über ihr reales Selbst und die Wahrnehmung ihres wahren Selbst beeinflussen. Sie können nicht mehr unterscheiden, welche Seite ihr

falsches Selbst und welche ihr wahres Selbst ist. Sie verhalten sich dann im wirklichen Leben so, dass sie mit ihrem gespaltenen Cyberspace-Selbst übereinstimmen. Das ist eine Menge Geld und emotionaler Betrug, wenn man so tut, als sei man verliebt. Vielleicht scheinen einige dieser Cyber-Personen nicht zu betrügen, sondern befinden sich nur tief im Nebel von virtuell und real. Sie können nicht sagen, welches ihr wahres Ich ist, und sie haben keine Möglichkeit mehr, sich aus einer solchen gespaltenen Rolle zu lösen. Aber sobald sie die Realität erleben, werden sie zu realistischen emotionalen Betrügnern und Geldbetrügnern. In der heutigen Online-Umgebung gibt es unzählige solcher selbstsabotierender Menschen. Und durch ihre ständigen Täuschungen und Verkleidungen finden immer mehr Betrogene die Falschheit des Ganzen heraus. Und langsam hören sie auf, an eine symbolische Identität im Cyberspace zu glauben. Jeder hat seine eigenen Vorbehalte gegenüber solchen cyberisierten Persönlichkeiten. So wird das Netz selbst als falsch wahrgenommen. Dies wiederum ermöglicht es einigen der Betroffenen, ebenfalls in das Spiel der cyber-symbolischen Falschheit einzusteigen. Der Grund dafür ist, dass die Betroffenen in der Person, die sie betrügt, die "Freiheit" sehen, die sich aus diesem symbolischen Begehren ohne Moral und Zwang ergibt. Langsam sind einige der Cyber-Individuen froh, sich auf diesen ständigen Wechsel ihrer Identitätsverkleidung einzulassen. Das ist es, was man die Freiheit des Cyberspace nennt.

Wir sehen sehr deutlich, welchen Schaden dieses Phänomen anrichtet. Aber dieser Schaden rührt nicht daher, dass die Moral durch sie verändert werden kann, denn das liegt in der Natur der Moral. Die Entwicklung der Zivilisation ist der Prozess des ständigen Fortschritts der Moral, und jedes Individuum kann in Wirklichkeit die Festigkeit der Moral verändern. Der eigentliche Schaden entsteht jedoch durch die Einzigartigkeit des symbolischen Begehrens. Ich behaupte jedoch nicht, dass diese Art von Verhaltensänderung der Moral etwas ist, worauf man achten muss. Vielmehr ist diese Cyborisierung so einzigartig, dass man sich vor ihr in Acht nehmen muss. Das heißt, was hier betont werden muss, ist, dass die Veränderung der Moral nicht das Problem ist, sondern dass es darauf ankommt, wie die Moral verändert wird. Die Moral kann nicht so verändert werden, dass ein einziger Wunsch befriedigt wird. Der Schlüssel ist die Gleichwertigkeit aller Werte und Konnotationen, die mit einem einzigen symbolischen Wunsch einhergehen. Kurz gesagt, die reale Welt ist sehr beängstigend, wenn sie nur aus symbolischen Wünschen besteht. Aber wenn bestimmte Handlungen im Internet der realen Welt verschiedene Wünsche und Gefühle hinzufügen können, dann ist dies ein Internetverhalten, das bis zu einem gewissen Grad anerkannt werden kann.

Die Singularität des symbolischen Begehrens führt zu dem, was im wirklichen

Leben als Verstoß gegen streng unterscheidbare moralische oder sogar illegale Verhaltensweisen erscheint. Dies kann sich jedoch aufgrund der Einzigartigkeit des symbolischen Wunsches ändern. Wie das obige Beispiel zeigt, wird die Rechtschaffenheit des Cosplaying in Frauenkleidung als Änderung des traditionellen moralischen Verbots der Feminisierung von Männern als falsch propagiert. Die Moral wird verändert und sollte unterst ü tzt werden. Das ist die Evolution und die Fließfähigkeit der Moral. Das Problem ist jedoch, dass die Vielfalt der realen Welt durch diese Gerechtigkeit nicht verändert werden kann. Diese Fehleinschätzung kann aus der Fehleinschätzung der eigenen Identität durch die Cyber-Person resultieren. Vielleicht gibt es Cyber-Menschen, die glauben, sie könnten das meistern. Sie werden das reale Leben nicht mit dem Cyberspace verwechseln. Dies ist jedoch nicht der Fall. Um ein einfaches Beispiel zu nennen: Ist es wirklich wahr, dass das gesplante "Ich" im Cyberspace auf den Cyberspace beschränkt ist, wenn es mit Menschen chattet und sich mit der Zeit an sie bindet? Wenn der Wunsch nach größerem Feedback besteht, sucht er notwendigerweise nach monetären Beziehungen im Wirtschaftsraum. Aber basiert diese pekuniäre Beziehung nicht auf einer falschen kybernetischen Identität des Selbst? Stellt es in der realen Welt nicht eine Täuschung dar, mit jemandem in einem falschen "Ich" eine finanzielle Beziehung zu unterhalten? Ebenso muss das symbolische Begehren, wenn es nicht in eine finanzielle Beziehung umgewandelt wird, in ein reales Begehren umgewandelt werden. Treffen wir uns also offline? Sich offline verlieben? Ist eine Beziehung, die auf einer falschen Aufspaltung des Egos beruht, nicht eine Täuschung ü ber Beziehungen? Einzelne symbolische W ü nsche neigen dazu, die Grenze zu ü berschreiten, sich zu schnell zu entwickeln, das Cyber-Individuum tief in einem einzigen Wunsch zu halten, ohne durch die Prüfungen des Lebens zu gehen. Dies ist die eigentliche Vorsicht. Anstatt auf einen moralischen Wandel zu achten.

Ein gutes Online-Umfeld erfordert daher eine persönliche Erziehung, um diese Cyberisierung des Einzelnen zu verhindern, und da dies eine sehr individuelle Angelegenheit ist, kann sie nur pädagogisch für jeden angeleitet werden. Indem die Realität der Online-Welt von klein auf vermittelt wird, erhält das Online-Ich mehr von der Realität der realen Welt. Was aber, wenn die Menschen wirklich in den Genuss einer verdeckten Identität kommen wollen? Dies würde eine Art von Umwandlungsvorrichtung erfordern, die eine zentralisierte Anleitung und Moderation ermöglicht. Die Schaffung von staatlich geförderten "Geräten" von großer Bedeutung, wie z. B. Online-Spiele (als Instrument zur Regulierung), ist eine Möglichkeit, dies zu tun. Jetzt ist es an der Zeit, das Kettenspiel als Mittel zur Regulierung des symbolischen Begehrens und der Cyberisierung des Selbst einzusetzen. Dem Cyber-Individuum wird eine gewisse Freiheit eingeräumt, seine

Identität zu wechseln. Diese symbolischen Wünsche können in Online- und Kettenspielen befriedigt werden (und durch die Regulierung virtueller Währungen, die Regulierung der Wünsche des kybernetischen Individuums, wie in den Kapiteln 4 und 5 beschrieben). Durch einige kybernetische Mittel wird dem gesamten Cyberspace eine relativ realistische Cyberumgebung zur ü ckgegeben, um die Stabilität von Cyberspace und realem Raum zu gewährleisten.

Was die externe Cyberisierung von Cyber-Individuen betrifft, so ist sie in der Tat auch eine Symbolisierung des entkleideten Subjekts. Sie äußert sich vor allem in der Entfremdung des Cyber-Individuums von anderen Cyber-Individuen und den eigenen Medien. Dies ergibt sich aus dem Prozess, bei dem die metaphysischen Vorstellungen des Cyber-Individuums von der konkreten Person abgekoppelt werden müssen und die konkrete Person notwendigerweise mit einer allgemeinen Begrifflichkeit und Ideologie verfremden. In der Tat führen die Cyber-Individuen diese Cyberisierung auch in größeren subkulturellen Kreisen und auf einigen Videoplattformen durch. Aber schließlich sind subkulturelle Kreise und Videoplattformen keine konkreten Personen, so dass es schwierig ist, den Unterschied zu erkennen.

Die Entfremdung anderer Cyborgs und Blogger durch Cyborgs ist das, was wir allgemein einen "Strohmann-Angriff" nennen, bei dem sie ihre eigenen metaphysischen Theorien benutzen, um andere (ob Cyborgs oder nicht) zu zwingen, sich ihrer eigenen Ideologie anzupassen. Und sie gehen davon aus, dass die andere Person so ist, wie sie glauben, dass sie ist. Wann immer jemand etwas tut, das jenseits ihrer Wahrnehmung liegt, werden sie ihm mehr zustimmen und ihre eigenen Ideen verstärken, wodurch eine gründlichere metaphysische Wahrnehmung entsteht. Diese Phänomene werden in der Psychologie auch als "Ducker-Effekt" bezeichnet. Diesem Dacre-Effekt liegt jedoch das metaphysische Merkmal zugrunde, dass sich das Denken selbst Grenzen setzt, um es stabil zu halten. Natürlich könnte man sagen, dass es sich um eine kognitive Verzerrung handelt, oder das Phänomen sogar als geistige Unterentwicklung bezeichnen. Dieser Akt des Aufbaus eines "Strohmannes", den er angreift, weil er zwangsläufig komplexe Menschen in einfache verwandelt, die seiner Ideologie entsprechen, wodurch die menschliche Komplexität ausgelöscht und alle Objekte in seinen kybernetischen Raum gezogen werden. Dieser Prozess der Cyberifizierung findet in der direkten Cyberifizierung der Theorie und in jedem Cyberraum (Sprache, Zivilisation, Wirtschaft, Netz) statt, wo das Cyberindividuum oft eine Form der gewaltsamen verbalen Gewalt anwendet, um das Objekt in eine Zusammensetzung zu verwandeln, die der Struktur seines Cyberraums entspricht, und so ein "Strohmann"-Bild des anderen zu schaffen. Dies ist unter Metaphysikern

sehr verbreitet (was wiederum den Cyberspace-Charakter der metaphysischen Theorien und die Tatsache erklärt, dass sie alles in den von ihnen geschaffenen Cyberspace stellen können). Jeder von uns ist in seinem Leben schon solchen Metaphysikern begegnet. Dies gilt auch für den Cyberspace, der durch die Natur des menschlichen Geistes bedingt ist und überwunden werden muss. Auch bei der Objektivierung von Menschen greifen sie oft zu heimtückischeren und schwer zu beschuldigenden Mitteln.

Zum Beispiel die vorherige Verwendung von Begriffen zur Kennzeichnung einer Person. Ein Wort in eine absolute Ideologie einordnen und es dann dem Objekt seiner Entfremdung zuordnen. Ein gutes Beispiel dafür ist der Begriff "Frauenfaust" im Internet. Dieser Begriff bezieht sich auf Metaphysikerinnen, die den "Feminismus" als Ausdruck ihrer Macht nutzen wollen, oft unter dem Banner des "Feminismus", um ihre eigenen Privilegien zu erlangen. Aus diesem Grund verwenden manche Leute den Begriff "Frauenfaust" für sie. Der Grund für diese Terminologie liegt darin, dass es einigen "Feministinnen" schwer fällt, über die Metaphysik hinauszugehen, um konkrete Menschen mit Gefühlen zu verstehen, und dass sie weniger wahrscheinlich echte weibliche Macht erfahren, weshalb sie Akte verbaler Gewalt und "feministische" Privilegien begehen. "feministische" Akte der Privilegierung. Allerdings ist dieser Begriff inzwischen zu einer Strohmannwaffe geworden: Wenn jemand die andere Person fälschlicherweise als das bezeichnen will, was er für eine "weibliche Faust" hält, kann er jeden mit diesem Begriff etikettieren, so dass er ein Paradoxon beweisen muss, um dieses Etikett loszuwerden: eine Doppelgängerin, die nicht unter seiner Kontrolle ist. Eine Doppelgängerin, die sich selbst nicht unter Kontrolle hat, ist nicht sie selbst. Dieser Doppelgänger befindet sich im cyberisierten Raum des Cyber-Individuums (und hat daher keine Möglichkeit, dies zu beweisen). Und da die Beschreibung der Person notwendigerweise auf der Praxis beruht, ist sie, sofern die bezeichnete Person auf einen solchen Strohmann-Angriff antwortet, auch notwendigerweise in ein metaphysisches Argument verwickelt. Eine Falle der Cyborisierung der Sprache. So beginnen sie, sich gegenseitig zu erklären, was "Weiblichkeit" und "Frauenfaust" wirklich sind. Dann werden sie in den Cyberspace hineingezogen und greifen sich gegenseitig mit den ideologischen Systemen beider Egos an, wodurch ein endloser Streit der unendlichen Regression und der unendlichen Schaffung des Cyberspace entsteht. Dies ist die Norm für menschliche Streitigkeiten im Cyber-Zeitalter. Wenn man im Internet erst einmal in den Austausch ideologischer Diskurse verwickelt ist, kann man nicht mehr klar sprechen. Denn in diesem Cyberspace haben wir keinen Körper und daher auch keine Praxis der Körperkonstruktion. Es sei denn, in diesem Raum ist eine Absurdität manifest.

Diese externe Cyberisierung des Cyber-Individuums kann auch in Form von

Fragen sowie in Form von Beratung und Aufklärung erfolgen. Er stellt zum Beispiel Fragen, die einen bereits konstruierten ideologischen Rahmen voraussetzen. Zum Beispiel, wenn es heißt, dass es notwendig ist, sich von der einzigen Symbolik des Cyberspace zu lösen und zu einer Vielzahl von Sinneserfahrungen und Wahrnehmungen zurückzukehren. Der Metaphysiker (die sprachlich-räumliche Darstellung des Cyber-Individuums) konstruiert oft eine Reihe von kybernetischen Prozessen, indem er Folgefragen stellt wie: Wie definieren Sie symbolisches Begehren? Wie definieren Sie Sensation? Wie definiert man, was wirklich XX ist, oder wie stellt man sicher, dass das, was man wahrnimmt, die Wahrheit ist? Was ist Wahrheit? Ist das, was Sie fühlen, wahr? Wie fühlt es sich wirklich an? Und so weiter, typische metaphysische Fragen dieser Art. Solche Fragen sind der Einstieg in das apriorische System, das wir in der Geschichte der Philosophie immer wieder sehen. Würde man solche Fragen allein aus der Perspektive des Denkens und der Linguistik beantworten, würde man unweigerlich in die bereits konstruierten Strukturen des Denkens verfallen. Dies ist der Prozess der "Cyborisierung" des Denkens und die eigentliche Ursache der Cyborisierung.

Die Cyberisierung anderer Cyber-Individuen durch Cyber-Individuen und Cyber-Self-Publisher ist universell. Das liegt daran, dass das Denken notwendigerweise eine Strukturierung eines bestimmten Cyber-Subjekts darstellt. Wenn dieses Thema strukturiert ist, hat es einen universellen Charakter. Wenn also ein Thema unter vielen Cyborgs bekannt ist, ist es unvermeidlich, dass diese Universalität in der Wahrnehmung dieses Themas durch viele Cyborgs zu finden ist. Dies führt dazu, dass ein großer oder kleiner Kreis um dieses Thema entsteht. Dies ist die treibende Kraft hinter dem Übergang von Cyber-Individuen zu selbstveröffentlichten Individuen, und es ist auch die treibende Kraft hinter der Bildung von Zirkeln. Wenn eine Gruppe von Cyber-Individuen mit einer bestimmten Person vertraut ist, und wenn sie dieselbe Ideologie nur dem Aussehen nach übernommen haben, versammeln sie sich in einem Kreis um diese Person. Mit anderen Worten: Für den Selbstverleger gehört der eigene Fankreis nicht ihm selbst. Das im Kreis beschriebene Subjekt ist nicht wirklich das Subjekt selbst, sondern vielmehr das "Selbst", das durch den Kreis kybernetisch transformiert wurde. Darin liegt ein Unterschied in der Selbstidentifikation zwischen dem Fankreis und dem Self-Publisher.

Für den Selbstverleger, der selbst ein Cyber-Subjekt ist, gibt es hier jedoch zwei Missverständnisse: Erstens, dass das Subjekt des Kreises sein wirkliches Ich ist. Weil er selbst ein Cyber-Individuum ist und den Unterschied zwischen seinem realen Ich und sich selbst im Cyberspace nicht kennt. So entstehen Missverständnisse, die zwischen dem Kreis und dem Selbst verwechselt werden und ihren Platz nicht finden

können. Zweitens: Da das Self-Publishing-Subjekt auch sich selbst cyberisiert, erkennt es ein Selbst, das von ihm selbst cyberisiert wurde, aber dieses cyberisierte Selbst unterscheidet sich von dem Selbst, das vom Kollektiv der Fans cyberisiert wurde. Diese beiden kybernetischen Selbste stehen also in einem Konflikt. Das Ergebnis sind Auseinandersetzungen zwischen Bloggern und Fans. Einige Blogger sind daher verärgert, dass ihre Fans sich selbst nicht kennen. Aber in Wirklichkeit ist das Ego, das er selbst kennt, auch nicht das wirkliche Ego mit einem physischen Körper. Das kann dazu führen, dass sie mit dem Mund sagen: "Ich habe es so satt, dass ihr sagt, ihr seid meine Fans! "Das Verhalten der Fans sollte sich nicht auf das Niveau des rechtmäßigen Herrn erheben; das Ich, das die Fans kennen, ist nicht das wahre Ich, ihr kennt mich nicht." und so weiter, sondern weil sie selbst als Cyber-Individuen tief in eine solche symbolische Ordnung eingetaucht sind und ihr wahres körperliches Selbst nicht kennen können, handelt das selbstveröffentlichte Subjekt nicht so, dass es ein solches Verhalten abschwächt, sondern es cyberisiert das Selbst noch mehr. In einigen Fällen billigen einige Fans, die das Selbst-Subjekt in einer Weise cyberifizieren, die mit der Cyberifizierung des Selbst-Subjekts übereinstimmt, die Cyberifizierung der Fans über sich selbst und unterstützen somit strukturell diese Cyberifizierung. Diese Zustimmung verschärft jedoch eher das Missverständnis zwischen ihnen und ihren Fans über ihre eigene wahre Körperlichkeit. In dem Maße, wie sich die Zeit verlängert und der Einflussbereich, der durch das ständige, den Kreis durchbrechende Verhalten der Self-Publisher als Reaktion auf ihre symbolischen Wünsche entsteht, wächst, unterscheidet sich das kybernetische Self-Publishing-Subjekt, wie es von den Fans (den Idolen, denen sie folgen) verstanden wird, immer mehr von ihrem realen körperlichen Selbst. Dies führt schließlich zu einer eigenen gespaltenen Persönlichkeit. Sowohl die Fans als auch sie selbst vergöttern sich, überschätzen sich und werden dadurch übermäßig stolz und arrogant. Dies ist die Beziehung zwischen dem Prozess der Cyberisierung des Cyber-Individuums zum Subjekt der Selbstmedien und der Selbst-Cyberisierung des Subjekts der Selbstmedien.

Die Cyber-Individuen machen gleichzeitig auch diese Cyberisierung des Kreises. Diese Cyborisierung des Kollektivs ist in der Tat eine Vorbereitungsphase für die diskursiven Angriffe, die die Kreise gegeneinander richten. Diese Art der Cyborisierung führt unweigerlich dazu, dass eine bestimmte Gruppe von Menschen in einen Kreis eingeordnet wird, wodurch ein falsches universelles Subjekt der Trennung geschaffen wird. Auf diese Weise können alle Cyber-Individuen innerhalb eines bestimmten Kreises in einen Prozess der Cyberisierung eintreten, der der Ideologie ihres Initiators entspricht. Die Auseinandersetzungen und Diskurse zwischen den einzelnen Cyborgs und ihren Kreisen sind eine vollständige

"Entleerung" des "Strohmanns". Der Krieg zwischen den Fankreisen greift auch die Prominenten, Self-Publisher und Anker-Blogger an. Sie machen Videos und andere symbolische Spiele über das Thema des Kreises, den sie hassen, in dem Versuch, dieses Thema in ihren Cyberspace zu bringen und bessere "Strohmann"-Angriffe, die selbst eine Art Cyberisierung des Self-Publishing-Themas sind. Im Diskurs des Cyber-Subjekts gibt es nur symbolisches Begehren und symbolische Macht, aber keine Wahrheit. Da der Cyber-Kreis selbst eine universalisierte Ansammlung ist, besteht ein großer Unterschied zwischen dem Cyber-Individuum, das dieses bereits kyberisierte Kollektiv kyberisiert, und der Kyberisierung der einzelnen Person durch das Cyber-Individuum. In der menschlichen Wahrnehmung ist es jedoch schwierig, diese Unterscheidung im Denken zu treffen. Die Tatsache, dass der Kreis selbst bereits cyberisiert wurde, führt zu Unklarheiten über die Cyberisierung des Kreises durch das Cyber-Individuum. Dies verschleiert die Tatsache, dass das Cyber-Individuum alle Objekte vercybert. Außerdem wird in der realen Welt angenommen, dass die Beziehung zwischen dem Cyber-Individuum und dem Cyber-Kollektiv die universelle Norm der menschlich-kollektiven Kommunikation in der realen Welt ist. Dieses Missverständnis kann dazu führen, dass Menschen nicht in der Lage sind, zwischen Kollektiven, die durch emotional-sensorische Bindungen verbunden sind, und cyberisierten Kollektiven zu unterscheiden. Es wird angenommen, dass alle realen Kollektive auch solche kybernetischen Kollektive sind. Das Kollektiv ist also nur eine feste Wahrheit und kein Gefühl oder Glaube. Ein echtes Kollektiv ist jedoch ein Kollektiv mit emotionalen Bindungen, ein Kollektiv mit Zusammenhalt, ein Kollektiv mit Fleisch und Blut, mit Leidenschaft und Kraft. Es handelt sich nicht um einen Cyber-Kreis, der cyberisiert wurde.

Sowohl das Cyber-Individuum als auch der Cyber-Kreis sind eine Art cyberisiertes Cyber-Subjekt, was unweigerlich dazu führt, dass die Kommunikation zwischen ihnen nur in Form von ideologischen Argumenten möglich ist, nur in Form eines Kampfes um den Diskurs, nur in Form von symbolischem Begehren und Status, nur in Form von endlosem Gezänk und einem kurzlebigen scheinheiligen Frieden. Und von kollektiver Ehre oder kollektiven Emotionen kann keine Rede sein. Ein kybernetisches Kollektiv (Kreis) kann immer nur scheinbar disparat sein. Die Beziehung zwischen dem einzelnen Cybor und dem Kreis besteht entweder in einem Scheinfrieden oder in einem gegenseitigen Angriffsdiskurs oder zwischen der Bereitschaft, sich auf einen Scheinfrieden zuzubewegen und einem gegenseitigen Angriff.

Schließlich beinhaltet die Cyberisierung von Plattformen durch Cyber-Individuen immer noch den Akt der Einrichtung von geteilten Subjekten für sie. Zum Beispiel wird eine repräsentative Figur der Plattform (Präsident oder Manager) geteilt,

in einen Kreis gezogen und dann werden in ihren jeweiligen Kreisen symbolische Spiele gespielt, um ihre symbolischen Wünsche und Ideologien zu befriedigen. Aufgrund des großen Kapitals der Plattform (d. h. zwischen der dritten und der zweiten Vision) werden Cyber-Individuen, wenn sie mit einer wirklich cyberisierten Plattform konfrontiert werden, oft vom Kapital der Cyber-Plattform erfasst und werden so Teil ihrer internen Cyberifizierung. In Wirklichkeit ist das eine Form der Zusammenarbeit. Oder eine Art der Anstellung. Cyber-Plattformen und großes Kapital stellen Cyber-Personen ein, um Teil ihrer eigenen Cyberisierung zu werden. Damit wird die Struktur eines stabileren Internet-Raums vervollständigt. Sie ist auch eine Form der kapitalistischen Ausbeutung der neu eingestellten Arbeitskräfte. Im Gegensatz zu den traditionellen Arbeitnehmern beruht diese Ausbeutung jedoch auf der Ausbeutung derjenigen, die ihre Cyberisierung bereits abgeschlossen haben. Es bedeutet auch, dass das, was Ausbeutung gewesen wäre, eine Aushöhlung der Gefühle des Arbeitnehmers ist, der Vielfalt der Orte, an denen er lebt, und dass der Reichtum des Lebens und der Gefühle in der Wiederholung der Arbeit verloren geht. Die cyberifizierte Plattform nutzt jedoch die Cyber-Individuen aus, die bereits einfache Wünsche haben. Sie müssen nur das Vergnügen und den Status der Symbole genießen. Ein Teil der Belegschaft einer Cyber-Plattform besteht daher zwangsläufig aus solchen bereits cyberifizierten Personen, die für den Aufbau des Cyberspace und seine interne Cyberifizierung verantwortlich sind. Die meisten Internetunternehmen sind bereit, solche Cyber-Individuen einzustellen, weil sie keinen Sinn mehr für die Realität haben, so dass es ausreicht, ihre symbolischen Wünsche zu befriedigen (z. B. ein weißes Seidenmädchen mit zwei Pferdeschwänzen einzustellen, um die Mitarbeiter aufzuheitern, oder ihnen einfach Boni in Form von Spiel-Skins, Spiel-Münzen usw. zu geben, was sie als angenehm empfinden werden). Und da sich die Cyber-Plattform nicht nur im Internetraum befindet, muss er sich auch noch mit dem realen Wirtschaftsraum, aber auch mit realen Problemen auseinandersetzen. Es ist also notwendig, von dieser Cyberisierung und der damit verbundenen Ausbeutung traditioneller Arbeitnehmer wegzukommen. Und diese beiden Formen von Arbeitnehmern können auch bei ein und derselben Person auftreten. Dies ist bei vielen Internetunternehmen der Fall. Wir werden darauf zurückkommen, wenn wir über die interne Cyberisierung der Cyber-Plattform sprechen.

2.2.2 Bi-direktionale Kybernetisierung des Themas Self-Publishing

Die von uns betrachteten Themen Self-Publishing, Verankerung und Prominenz im Internet (im Folgenden als Self-Publishing-Themen bezeichnet) setzen voraus, dass die betreffende Person in erster Linie ein Cyber-Individuum ist, andernfalls würden wir sie einfach als Self-Publisher bezeichnen (einige Personen, die Self-Publishing betreiben, sind nicht tief in den cyberisierten Online-Raum eingebunden, sie sind höchstens halbe Cyber-Individuen). Mit anderen Worten: Der Self-Publisher wird zwangsläufig die gleichen internen und externen kybernetischen Aktivitäten durchführen wie der kybernetische Mensch, so dass ich hier nicht ins Detail gehen werde. Die interne Cyberisierung des Self-Publishers manifestiert sich in der Cyberisierung der eigenen Follower und des eigenen Follower-Kreises. Nach außen hin ist es die Cyberisierung der Nicht-Fans, die Cyberisierung der Nicht-Follower und die Cyberisierung der Plattform. Da das Selfmedia-Cyber-Subjekt einen größeren Personenkreis ansprechen kann und seine symbolischen Wünsche auf ein bestimmtes Niveau gehoben wurden, versucht es oft, den Wunsch zu haben, vom Cyberspace in den realen und wirtschaftlichen Raum zu wechseln, d.h. Kasse zu machen und politische Macht zu erlangen. Dazu musste er immer raffiniertere Mittel im Cyberspace einsetzen, um den Prozess seiner eigenen Cyberisierung zu vollenden. So können wir die Entstehung der ersten Formen von "Anleihen" und "Aktien" im Cyberspace beobachten. Auch hier handelt es sich um dieselbe embryonale Struktur, die virtuelles Geld ausmacht. Diese strukturelle Ähnlichkeit und Durchdringung habe ich Ihnen bereits in der Einleitung aufgezeigt. Der Schwerpunkt dieses Kapitels liegt jedoch auf der Klärung der Besonderheit des Cyber-Subjekts nur im Cyberspace und der Beziehungen zwischen Cyber-Subjekten. Sie geht noch nicht auf die vielen Möglichkeiten ein, wie die Cyberifizierung im Wirtschaftsraum genutzt werden kann. Daher werden wir nur kurz den einfachen Prozess der Cyberisierung zwischen solchen Cyber-Subjekten und anderen Cyber-Subjekten und den von ihnen verwendeten Mitteln beschreiben. Erst später, im Zusammenhang mit virtuellem Geld, werden wir auf ihre Mittel und Methoden näher eingehen. Im Falle des selbstveröffentlichten Cyber-Subjekts gibt es keinen Zweifel, dass es viel mehr Mittel und Methoden einsetzt als das Cyber-Individuum. Und sie beinhalten "grenzüberschreitende" Mittel in drei Cyberräumen.

Die Cyborgisierung des Kreises der Anhänger des Selfpublishers manifestiert sich in einer weiteren ideologischen Beherrschung und Ausbeutung desselben. Einerseits wird das System einfach gehalten und durch eine systematischere

ideologische Propaganda verschleiert, andererseits wird diese Verschleierung genutzt, um andere zu "täuschen" und sich selbst Fiatgeld und Macht in der realen Welt zu verschaffen. Diese Cyberisierung des Kreises basiert wiederum auf der Kontrolle jedes einzelnen Cybers. Die Cyber-Individuen im Kreis der Fans des Haupt-Selfpublishers sind in der Tat in vielen Kreisen des Cyberspace gemischt. Ein absolut stabiler Kreis von Self-Publishing-Fans braucht Personen, die sich selbst absolut treu sind, um Stabilität zu erhalten. Daher nutzt der Self-Publisher die Macht der Stimme, die er bereits besitzt, um weitere "Cyber-Aktivitäten" zu sammeln (z.B. "Bonding", "Equity-Aktivitäten"). Sie scheinen oft eine Art "Cyber-Aktivität" auszuüben. Sie erscheinen oft als eine Form der "demokratischen" Aktivität. Letztendlich werden sie jedoch von ihnen selbst beurteilt. So halten sie beispielsweise "Debatten" ab, die scheinbar allumfassend sind, aber in Wirklichkeit sind sie die Richter, die sich als gottähnliche Autoritäten aufspielen. Wenn innerhalb der Fangemeinde Debatten stattfinden, wird die Macht der Rede zwischen den Teilnehmern beider Seiten ausgetauscht. Wie auch immer die Debatte ausgeht, sobald der Richter herauskommt, hat er Zugang zu allen anwesenden Debattanten und zum Publikum, wodurch die Veranstaltung zu einem götzendienerischen Ritual wird. Durch seinen bestehenden Machtvorteil verfügt er über die gesamte Sprachgewalt in der Debatte. Das Publikum und die Teilnehmer denken, dass "[der Meister] anders, logisch und aufschlussreich spricht", aber was sie nicht wissen, ist, dass es sich um ein Ritual des Cybermobbings handelt, das von einem selbstveröffentlichten Thema verpackt worden ist. Solche "Debatten" müssen nicht organisiert werden, sie finden im Kommentarbereich unter dem Thema statt, und sobald ein Streit aufkommt, kann das Thema seine "gottgleiche" Autorität zeigen, um ihn zu stoppen oder einzuleiten, was ihm eine Stimme und die Möglichkeit gibt, eine Erklärung abzugeben. Dies kann ihm die Macht geben, zu sprechen und die Herzen und Köpfe der Menschen zu erobern. Die Zuschauer, die solche Kommentare sehen, sowie beide Seiten des Arguments, sind von der Macht des Symbols überzeugt. So ist die "Konditionierung" der Fans vor Ort ein probates Mittel des Cybermobbings durch den Self-Publisher. Es gibt noch viele andere solcher Taktiken. Manchmal sind die Cyborgs als Wartung, Management oder sogar als Sorge um ihre Anhänger getarnt. Aber sie kümmern sich nicht wirklich um ihre Fans, oder besser gesagt, sie kümmern sich nur um die Teile ihrer Fans, die sie cyberfiziert haben. Sie sind darauf angewiesen, dass Cyber-Personen im Kreis bleiben, um die Stabilität ihres eigenen Fankreises zu gewährleisten und auch um Geld zu verdienen. Darüber hinaus erweitern sie gleichzeitig ihren eigenen kybernetischen Kreis, um mehr Macht zu erlangen. Allerdings hat sich der Fankreis, für den sich der Selfpublisher hält, in einer Art "Fan-Reinigung" in einen anderen Fankreis aufgespalten. Sie bildet eine tiefere

kybernetische Struktur über dem Kreis der Fans. Auch bei dieser Cyborisierung wird der ursprüngliche Kreis der Fans in einen anderen Kreis geteilt. Ein Anhänger, der sich urspr ü nglich im Kreis befand, wird durch Reinigung aus dem Kreis ausgeschlossen, kann sich aber weiterhin als Teil des Kreises betrachten. Dies führt zu einer Diskrepanz zwischen dem, was das selbstveröffentlichte Subjekt unter dem selbstgereinigten Kreis versteht (dem gereinigten Kreis) und dem ungereinigten Kreis. Der Self-Publisher erkennt also seine Position im symbolischen Raum. Dies führt zu einer blinden Arroganz, Handlungen auszuführen, zu denen sie noch nicht fähig sind. Letztlich fü hrt diese Fehleinschätzung unweigerlich zu ihrem Scheitern. Diese Situation ist bei Self-Publishing-Themen häufig anzutreffen.

Nachdem sie sich zu ihrem eigenen Cyberkreis konsolidiert haben, fördern die selbstveröffentlichten Subjekte dann die symbolischen W ü nsche und Machtumwandlungen der Cyber-Individuen, die noch immer im Zentrum dieses Subjekts stehen. Weil sie diesen geläuterten Fankreis erweitern wollen, brauchen sie Unterstützung durch Geld. Mit der Kraft des gereinigten Fankreises wird dann versucht, ihn in Fiatgeld umzutauschen. Dieser Schritt beruht auf der realen Wirtschaftskraft dieses treuen Teils des Fankreises. Er wird verschiedene ideologische Überzeugungstechniken anwenden (oft wird ein ehrgeiziges Ziel dargestellt, für dessen Erreichung mehr Menschen und mehr Geld benötigt werden), um die Konstruktion der Idee zu vervollständigen. Die Cyber-Power wird dann mit realistischen Mitteln (z.B. Eröffnung eines Online-Shops) in ihre reale Geldkraft umgewandelt. Es handelt sich um eine Form der Ausbeutung des einzelnen Fans nach der Cyberisierung. Der Fan, der dafür Geld bezahlt, ist einfach seine Position im Fankreis und ein wenig einzigartiger symbolischer Wunsch. Dieser symbolische Wunsch kann auch viele Formen annehmen. Zum Beispiel, indem man einem Fan einen Anstecker schenkt. Auch T-Shirts, Bücher, Karten usw. mit fanspezifischen Symbolen können hergestellt werden, um die symbolischen Wünsche der Fans zu erfüllen. Sie haben sogar die symbolische Propaganda des Konsumverhaltens gelernt. Aufbau einer Art von Luxus innerhalb des Fankreises. In diesem Fall ist der Preis der Ware deutlich höher als der tatsächliche Preis. Dies ist die Form des Spätkapitalismus. Es gibt auch symbolischere Formen des Begehrens: zum Beispiel das bereits erwähnte symbolische Begehren des Sammelns bei Online-Spielen (in Form von Game Skins und Unboxings). Er wird auf eine Art und Weise sammeln, die die Cybermenschen in seinem Fankreis ständig zum Kauf verleitet. Er lässt die Fans für sich in Fiatgeld und realen Status umwandeln. Die Fans unterwerfen sich diesem Prozess der Cyberisierung, weil sie zum einen bereits vollständig von der Ideologie kontrolliert werden, zum anderen aber auch, weil die kontrollierten Fans das symbolische Vergnügen genießen. Wenn man einen Schritt zurücktritt, denken auch

die Fans: Die Ausweitung dieses Fankreises macht sie zum Patriarchen dieses Kreises, und sie besetzen die privilegierte Position in diesem Cyberspace. Für den Internetnutzer ist es ein Vergnügen.

Natürlich mögen die Mittel der Cyberisierung des Self-Publishing noch nicht so schrecklich sein, aber er wird ein unvermeidlicher Trend im zukünftigen Cyberspace sein und wird in der Geschichte der Entwicklung des Cyberspace immer wieder in wechselnden Erscheinungsformen auftreten. Die vielen Ausdrucksformen können wir nicht erschöpfen. Aber die einfachen symbolischen räumlichen Abläufe, die dahinter stehen, und die Stabilität, die die Struktur aufrechterhält, sind unveränderlich. Wir müssen weitere strukturelle Instrumente hinzufügen, um diese kybernetische Form weiter zu entwickeln.

Der Prozess der Cyberisierung beim Cyber-Self-Publishing nach außen ist in der Tat der Prozess der Durchbrechung des Kreises auf der Suche nach einem größeren Kreis von Fans. Der Inhalt wurde im vorangegangenen Abschnitt beschrieben und wird hier nur kurz wiedergegeben und überprüft.

Um den Kreis zu durchbrechen, muss der Cyber-Self-Publisher zwangsläufig in eine interaktive Beziehung zu anderen Fankreisen treten. In diesem Fall gibt es oft zwei Richtungen. Die eine besteht darin, auf andere Kreise zuzugehen und mit ihnen zusammenzuarbeiten, um diese Durchbrechung des Kreises zu erreichen. Die andere besteht darin, den Kreis auf kritische Art und Weise zu durchbrechen. Die erste Form ist in nicht-ideologischen Kreisen häufiger anzutreffen. Beispielsweise sind einige Self-Publishing-Fankreise sehr einfache Kreise, in denen symbolische Wünsche in physische Wünsche umgewandelt und ventiliert werden. Dadurch entsteht eigentlich kein großer ideologischer Konflikt, so dass die Zusammenarbeit der beste Weg ist. Ein solcher kollaborativer Ansatz kann jedoch zur Folge haben, dass der eigene Fankreis zu komplex zusammengesetzt ist und sich nicht ausschließlich auf die eigene Person stützt. Es mag den Anschein haben, dass diese nicht reine Unterstützung nicht zu mehr Papiergeld führt. In Wirklichkeit ist dies jedoch ein Irrglaube. Denn innerhalb eines solchen Kreises ist er nicht von einer allzu komplexen, systemischen Ideologie abhängig, die ihn zusammenhält. Vielmehr zwingt die bloße Umwandlung des symbolischen Begehrens in ein körperliches Begehren (d. h. die Umwandlung des symbolischen Begehrens in die reale Welt), das dann mit einem körperlichen Begehren verbunden ist, das Cyber-Individuum dazu, sein körperliches Begehren durch symbolischen Konsum zu befriedigen. Einige Waren mit symbolischem Charakter (das bereits erwähnte Phänomen der Pseudo-Jungfräulichkeit usw.), die Nachfrage nach einem bestimmten Sexualpartner (die bereits erwähnte Nachfrage nach einem symbolischen Sexualpartner, wie z. B. ein

Subjekt zu finden, das sich genauso kleidet wie das selbstveröffentlichte Subjekt, eine Cyber-Berühmtheit usw.), leiten sich davon ab, und diese Fähigkeit zu kassieren ist eher hoch. Da sie jedoch ideologisch nicht einheitlich sind, wird das Geld in solchen Kreisen von den plattformgebundenen Cyber-Subjekten und den Kapitalisten in der zweiten Illusion (Kauf dieser symbolischen Konsumgüter) verdient. Das meiste davon geht nicht an die Self-Publishing-Blogger. Es gibt Blogger, die in der Lage sind, das Cyber-Individuum in Bezug auf das symbolische Verlangen sehr zu befriedigen, weil das symbolische Verlangen fast identisch ist. Daher werden einige Cyber-Individuen für einen Self-Publisher konsumieren, und wenn ein anderer Self-Publisher mit denselben Symbolen auftaucht, werden sie ebenfalls zu dem neuen Thema übergehen, so dass auch hier die Einnahmekraft solcher Self-Publisher nur von kurzer Dauer ist. Es besteht ein ständiges Bedürfnis, zusammenzuarbeiten und den Kreis zu durchbrechen; und je mehr sie zusammenarbeiten, desto weniger sind sie in der Lage, von ihren Anhängern zu profitieren. In der Entwicklung des Cyberspace bewegen sich solche Self-Publisher unweigerlich auf einen Prozess der ideologischen Cyberifizierung zu. Der Cyberspace bringt dann einige ausgeklügelte, systemische Self-Publisher hervor, die ideologische Gehirnwäsche betreiben. Darüber hinaus können solche Selbstverleger ohne eine solche ideologische Gehirnwäsche, die sich nur auf symbolische Wünsche stützt, um ihre Fangemeinde aufrechtzuerhalten, keinen positiven Kreislauf ihrer eigenen Fangemeinde aufrechterhalten, und sie werden schließlich mit dem konfrontiert, was sie als übertrieben und ihrer Ansicht nach "gefährlich" ansehen. Der alternative Weg für sie besteht natürlich darin, die ideologische Arbeit dem Großkapital zu überlassen, woraufhin sie sich dem Hauptkörper der großen Cyber-Plattform anschließen müssen. Dies hat den Vorteil, dass sie die Arbeit der ideologischen Konstruktion nicht allein bewältigen müssen und auch nicht der Gefahr ideologischer Auseinandersetzungen ausgesetzt sind. Dies hat jedoch einen Haken: Die Plattform sieht die Vorteile, die sie dem großen Kapital bringt.

Der andere Weg ist der, sich nicht an das große Kapital zu binden. Dies erfordert unweigerlich, dass sie von der einfachen direkten Umsetzung des symbolischen Begehrens zur Konstruktion von Ideologie übergehen. Wenn aber die Selbstverleger nicht in der Lage sind, dies zu tun, und wenn sie nicht über die Mittel verfügen, ein vollständiges und in sich konsistentes metaphysisches System zu konstruieren, wird dies dazu führen, dass sie von anderen ideologischen Kreisen angegriffen und stigmatisiert werden. Sie gehen das "Risiko" ein, Fans zu verlieren. Kurz gesagt, es ist schwierig, eine ideologische Einheit in einer solchen direkten Übersetzung des symbolischen Begehrens in physisches Begehren zu erreichen. Das wiederum bedeutet, dass sie nur versuchen können, das zweite illusionäre System zu

beeinflussen, um damit Geld zu verdienen. Die Beeinflussung der Realität muss auch durch den Erwerb von Status und Geld im zweiten Illusionssystem erfolgen, um das erste Illusionssystem zu beeinflussen. Es ist nicht möglich, die Macht und den Status von Cyber direkt in reale soziale Macht umzuwandeln.

Wie bereits erwähnt, werden jedoch im Zuge der Entwicklung des Cyberspace Blogger, die im Selbstverlag publizieren, zunehmend Macht übergänge durch Ideologie in Geld und Realität vollziehen. Ihr Mittel dazu ist die externe Cyberisierung. Bei der externen Cyborisierung werden Self-Publisher, die den Aufbau ihrer Ideologie abgeschlossen haben, ihre eigenen Kreise zusammenschließen und diese Ideologie nutzen, um die Ideologien der anderen Kreise zu kritisieren. Die Vorteile einer solchen Vorgehensweise liegen auf der Hand: Erstens wird die Ideologie innerhalb des Kreises durch die externe Cyborisierung weiter zusammenwachsen. Zweitens befriedigt es den Wunsch nach Symbolik innerhalb der Kreise, denn ihre Eroberung erfolgt mit der Gewalt des Diskurses. Im Spiel der Beschimpfungen und der Symbolik können sich die Mitglieder des Kreises diesem symbolischen Vergnügen hingeben. Drittens können ihre Invektiven vielleicht nicht die Menschen innerhalb des Kreises, der in ihr eigenes Lager eingezogen wird, bekehren (weil Cyber-Individuen ständig Theorien konstruieren können, um zu entkommen), aber der Kreis, den sie mit dieser Eroberung durchbrechen, sind genau die *Zuschauer*, die *sich für Zuschauer halten*, die dieser Eroberung zusehen. Viertens kann ein kleiner Teil dieses Akts der vorbeigehenden Kritik in die Realität umgesetzt werden (weil die Zuschauer in ihrem Leben darüber sprechen werden). Wie man sieht, ist ein Kreis, der die Ideologie vervollständigt, mit zahlreichen Vorteilen ausgestattet. Es ist die Form des Cyber-Subjekts, die alle selbstveröffentlichten Cyber-Subjekte notwendigerweise suchen.

Schließlich gibt es noch die Beziehung zwischen den selbstveröffentlichten Medien und der Cyber-Plattform. Eine der Beziehungsformen in Form der Zusammenarbeit wurde bereits erwähnt. Für die Self-Publishing-Plattform, die ihre ideologische Arbeit abgeschlossen hat, kann er paradoxe Formen annehmen: Einerseits schimpft er über die Teile der Ideologie der Plattform, die nicht zu seiner eigenen passen, andererseits sucht er die Zusammenarbeit mit dem Cyber-Subjekt, um seinen Wunsch nach mehr Symbolen zu befriedigen. Wie bereits erwähnt, ist die Fähigkeit der Cyber-Plattformen, mit jedem Cyber-Thema Geld zu verdienen, immer verlockend. Auch wenn ihre Münder noch so sehr gegen sie sprechen, auch wenn sie ideologisch so unterschiedlich sind. Denn in der Tiefenstruktur sind sie alle einfach und linear und bilden bestenfalls eine einfache Spirale von dialektikähnlichen Strukturen. Sie würden auf natürliche Weise miteinander verbunden werden. Auf diese Weise kann die Cyber-Plattform diese Ideologie nutzen, um den Aufbau ihrer

eigenen Ideologie zu vervollständigen. Einerseits wird er sich auf die Essenz dieser Ideologie stützen, andererseits wird er das Cyber-Self-Publishing in ein Werkzeug für die interne Cyberisierung des Großkapitals verwandeln.

2.2.3 Besondere kybernetische Ausrichtung des Cyberkreises

Der einzige Unterschied zwischen dem selbstveröffentlichten Subjekt und dem Cyber-Zirkel besteht darin, dass das Subjekt des Cyber-Zirkels nicht auf ein Cyber-Individuum zentriert ist, das seine Cyberisierung bereits abgeschlossen hat, sondern auf einen Kreis, der von allen gemeinsam mit Hilfe des symbolischen Wunsches aufrechterhalten werden muss. Da es im Cyberspace keinen Körper gibt, ist es unmöglich, emotionale Bindungen zu knüpfen, und wenn sich der Kreis entwickeln soll, macht er seine ideologische Konstruktion notwendigerweise von anderen Cyber-Subjekten abhängig. Er stützt sich entweder auf selbst veröffentlichte Themen, um die Ideologie des Kreises zu konstruieren, oder auf große Plattformen, um dies zu tun.

Der allgemeine Zustand der Blogosphäre gleicht zunächst eher dem oben beschriebenen losen Kreis von Self-Publishing-Fans, die in der Anfangsphase so eng mit der Realität verbunden sind, dass sie noch nicht als bloggende Subjekte bezeichnet werden können, sondern nur durch ihr Hobby verbunden sind. Nach und nach entwickelt sich dieses "Hobby" jedoch zu etwas anderem als der Realität und kann alles andere als symbolisch sein. Letztlich kommunizieren sie ausschließlich auf der Grundlage eines symbolischen Wunsches. Dies kann in Form eines Hobbys geschehen, das eigentlich ein symbolischer Kreis ist. Diese Situation war in den Anfängen des Internets im Cyberspace üblich. Zum Beispiel die frühen "Li Yi Bar" und "World of Warcraft Bar". Durch die Entwicklung des Cyberspace sind aus solchen symbolischen Wünschen jedoch Kreise entstanden, die sich direkt in reale physische Wünsche umsetzen lassen. Zum Beispiel der "Pseudo-Königinnen-Zirkel (symbolische Wünsche, die in reale Wünsche umgewandelt werden, einige Personen sind in Wirklichkeit Transvestiten und Fetischisten, was sexuelle Handlungen mit Objekten und Symbolen einschließt)", die "Harem-Anime-Bar (kurz Gong-Bar, die bereits mehrfach geschlossen wurde und in Wirklichkeit eine sexuelle Fetischbörse ist)" usw. "Seelenkreise" und so weiter. Solche Stäbe haben in der Tat eine relativ lockere, aber nicht auflösende relative Beständigkeit im symbolischen Begehren (sie können nach jeder Freisetzung des Begehrens kurz weggehen, aber sie werden

durch das physische Begehren zur Rückkehr angetrieben). Es ist ein Ventil, um die unterdrückten physiologischen Wünsche, die Macht und den Status der Realität loszuwerden. Am Anfang ist es die Unterdrückung der realen Wünsche, die zu einer solchen Transformation von physischen zu symbolischen Wünschen führt, und später wiederum von der Singularität der symbolischen Wünsche zu einem Prozess der Transformation um der singulären physischen Wünsche willen. Die erstgenannte Transformation ist in der Tat der Prozess, durch den das symbolische Begehren das Nicht-Cyber-Individuum zunächst einnimmt. In dem Maße, wie die Cyberisierung zunimmt, verfolgen die Cyber-Individuen den Wunsch nach mehr symbolischem Raum. Wenn sie beginnen, symbolischere Wünsche zu verfolgen, haben sie zwei Möglichkeiten: 1. aus ihren ursprünglichen Kreisen auszusteigen und sich auf die Suche nach Kreisen zu machen, die ideologisch konstituiert sind. Da das Vorhandensein einer Ideologie notwendigerweise einen zentralisierten Cyber-Kreis mit sich bringt, bedeutet dies auch notwendigerweise eine Lücke zwischen dem Diskurs und dem Cyber-Identitätsstatus, was die Befriedigung der diskursiven (symbolischen Spiel-)Gewalt unter symbolischem Wunsch ermöglicht. 2. den ursprünglichen Kreis in einen losen Kreis mit einer Ideologie umwandeln. Diese Transformation ist jedoch genau eine Art, den Kreis gegen den Kreis zu cyberisieren. Das heißt, es geschieht durch den schwarzen Diskurs. Sie tun dies, indem sie mit symbolischen Spielen (d.h. der freien und zufälligen Kombination von Symbolen) unter dem Wunsch nach Symbolen spielen. Eines der offensichtlichsten Phänomene solcher symbolischen Spiele ist das Geistervideo, das durch das Zusammenfügen einer Reihe von symbolischen Wünschen durch den Schnitt erreicht wird), wobei verschiedene Symbole durch das Gleiten einer sprachlichen kanonischen Kette zusammengefügt werden. Auf diese Weise werden einige Wörter mit primitiver Bedeutung in diesem symbolischen Spiel aufgelöst. Alle ursprünglich auf der Grundlage der Sprache konstruierten Ideologien können dann in diesem symbolischen Spiel nach Belieben zu einer scheinbar freien, einheitlichen Ideologie zusammengefügt werden, die durch ihre Kontrolle gefiltert wird. Manchmal sind sie jedoch nicht in der Lage, eine Reihe von metaphysischen Ideologien zu konstruieren, so dass in einem solchen symbolischen Spiel, zwischen den gleitenden Ketten von Energiewerten, niemand im Kreis sich der wahren Bedeutung eines Symbols sicher sein kann, und dass es für immer enthüllt werden kann. Sie können unbewusst von diesem symbolischen Spiel innerhalb des Kreises in der Erscheinung von Symbolen gefangen genommen werden, die eine scheinbar selbst gewählte Ideologie bilden. Und dieses Symbol symbolisiert eine Einheit - die Bildung eines Kreises. Sie sagen sich: "Es ist egal, was das Wort bedeutet, das Symbol bedeutet, was immer ich darunter verstehe, aber wenn ein Symbol auftaucht, dann ist es meins". Dies ist

typisch für diese Art von Cyberkreisen. Das heißt, sie brauchen nicht den Inhalt des Vokabulars, sondern nur das Entstehen einer gleitenden und dekonstruktiven Kette von Energiewerten des Vokabulars. Dieses Auftauchen selbst konstituiert die Ideologie, die sie zu teilen glauben (z. B. können sie sich für Derridaisten oder Deleuzianer halten). Sie sind jedoch innerlich verwirrt und wissen überhaupt nicht, welcher Ideologie sie angehören.

Solche ikonischen Symbole werden in symbolische Zeichen der Sehnsucht nach dem Kreis verwandelt. Wörter wie "Prise" sind beispielsweise beliebte Schlagworte für eine gewisse Zeit. Der ideologische Inhalt wird hier verborgen, aber in Wirklichkeit handelt es sich um eine einheitliche "Ideologie", die aus schwarzen Wörtern besteht, die scheinbar willkürlich angeordnet sind, aber in Wirklichkeit das Ergebnis einer freien Wahl zu sein scheinen, da sie nicht spezifiziert sind und sich noch in einem Dunst befinden, einer scheinbar freien Wahl, die die einzelnen Cyborgs innerhalb des Kreises blendet. Diese scheinbar freie Wahl gaukelt den einzelnen Cybermen vor, dass sie frei sind und dieselbe Ideologie teilen, während es in Wirklichkeit nur um einen einzigen symbolischen Wunsch geht. Alles ist ein falscher "Dekonstruktivismus", und wenn der Streit vorbei ist, werden sie schnell getrennte Wege gehen. Sie brauchen nur darüber nachzudenken, um diese falsche Ideologie der Freiheit zu entlarven: Von welcher Freiheit kann man sprechen, wenn das Objekt der Begierde vorgeschrieben ist (in dem Sinne, dass das Auftauchen nur jener Symbole, die in einer Kette gleiten können, ihr einziges symbolisches Begehren bedeutet)? Innerlich passen sich die Cyber-Individuen des Cyber-Kreises einfach an die Cyberisierung des Selbst an; äußerlich sehen sie einfach das Symbol. Es ist dasselbe, wie den symbolischen Wunsch zu sehen. Sie sehen die "Einheit" dieser ideologischen Konstruktion. Sie brauchen nicht herauszufinden, was es hinter den Kulissen bedeutet.

Dieser "einheitliche" Kreis von Cyborgs kann jedoch auch eine andere Form annehmen: Einige der Cyborgs im Kreis können freiwillig auf die Aufrechterhaltung eines solchen Kreises verzichten und sich einfach symbolisch mit einer Identität außerhalb des Kreises identifizieren. In diesem Fall mag es scheinen, dass die Cyber-Individuen nicht in den symbolischen Wunsch fallen, die Zusammensetzung des Kreises beizubehalten. Aber gerade weil sie ihre symbolischen Wünsche auf unmittelbare körperliche Wünsche und symbolische Spiele verlagert haben, können sie den Anschein erwecken, kein ideologisches Kollektiv zu bilden. Sie nennen sich dann "Nomaden" oder dezentralisierte Organisationen. Aber was ist ihre Ideologie? Ist es nicht die Ideologie der "Freiheit" des auf diese Weise geschaffenen symbolischen Spiels? Aus dieser Situation ergibt sich genau das Paradoxon, das ich in meinem Vorwort erwähnt habe: Sie wollen ihre Gefühle in symbolischer Freiheit

zeigen, um zu zeigen, dass ihre Gefühle frei sind. Dies macht es notwendig, dass sie ihren körperlichen Wünschen Gefühle hinzufügen, um die Freiheit dieser Gefühle in ihrem symbolischen Spiel zu beweisen. Aufgrund des singulären Denkens des Cyberspace müssen sie hier jedoch eine Wahl treffen: entweder sie behalten ihre symbolische "Freiheit" in einem Raum, der ewig frei von jeglicher Emotion und nur singulär durch das Denken strukturiert ist, oder sie nutzen die Emotion in diesem Raum. Damit unterliegen sie der Ethik der realen Welt. Auf diese Weise fühlen sie sich gebunden und spüren den Druck der realen Moral, was unweigerlich zu einem Widerspruch führt, den sie in diesem Raum nicht tragen können. Es ist unvermeidlich, dass sie inmitten solcher Widersprüche und Wahlmöglichkeiten immer "Freiheit" genießen werden. Dies wird in der Tat durch ihren individuellen Willen, ideologisch "frei" zu sein, aufrechterhalten. Das bedeutet, dass solche Kreise unweigerlich in Cyber-Individuen zerfallen, die gegen die Gesetze der Strukturierung verstoßen, und dass die Verbindungen zwischen den Individuen nur durch den Glauben an Symbole aufrechterhalten werden. Dieser Zustand ist im Cyberspace nicht wirklich stabil. Es ist schwierig für sie, ihren "Glauben" in einem ständig ideologisierten Cyberkreis aufrechtzuerhalten. Sie fallen unter eine umfassendere metaphysische "Gehirnwäsche".

Der Hauptunterschied zwischen solchen locker strukturierten Kreisen und dem Cyber-Self-Publishing besteht darin, dass sie uns die Entwicklung eines "dezentralisierten" Kreises zeigen, in dem niemand eine Ideologie konstruiert und der nicht von anderen Cybersubjekten abhängig sein will. Einerseits müssen sie eine Ideologie konstruieren, um die Entwicklung und Stabilität des Kreises zu gewährleisten, aber andererseits bringen sie aufgrund ihrer begrenzten Kapazität oder ihres aktiven Widerstands gegen die Zentralisierung einer Ideologie unweigerlich diesen scheinbar "dezentralen" Modus des freien und ungehemmten symbolischen Austauschs hervor. In dieser Hinsicht ist die Umwandlung von Symbolen innerhalb des Kreises in allgemeine Äquivalente absoluter. Und es ist ihr religiöser Glaube an Symbole, der diese allgemeine Gleichwertigkeit aufrechterhält. Im Gegensatz zu anderen Kreisen beruht der größte Teil der allgemeinen Gleichwertigkeit immer noch auf der Realität der Macht und des Geldes des Wirtschaftsraums (auch wenn ein Teil davon auch auf Symbolen beruht, um eine gewisse Gleichwertigkeit aufrechtzuerhalten).

Aber ist das nicht auch genau der Zustand, in dem sich die Dao-Organisation des Äthers befindet? Während sie die Ideologie des Kapitals hinter Ether nicht anerkennen, wollen sie eine Art Dezentralisierung beibehalten. Wir wollen nicht darüber reden, dass jeder Einzelne in der Dao-Organisation eine ideologische Ausrichtung hat. In ihrer Gesamtheit wäre es unmöglich, die Ideologie von jeder

Organisation zu trennen. Ihre Dezentralisierung wiederum ist im Grunde genommen ein Paradoxon. In der Folge sind sie auch gezwungen, einen symbolischen Laissez-faire-Austausch um der Dezentralisierung willen ins Leben zu rufen, wie im Fall des obigen Kreises. Da Dao jedoch auf Äther aufgebaut ist, wird dieses Symbol durch Äther ersetzt. Ebenso werden sie weiterhin ihre eigenen, komplexeren dezentralen Kreise innerhalb von Ether aufbauen. Motte um Motte, Motte um Motte, eine dezentrale Organisation nach der anderen wird fröhlich aufgebaut. Dieser dezentralisierte Cyber-Kreis ist im Grunde ein Merkmal des Cyberspace, aber es ist ein sehr ironisches Merkmal, weil er nie wirklich dezentralisiert sein kann. Weil es nicht mit den Gesetzen des Cyberspace übereinstimmt. Es widerspricht auch unseren Grundsätzen. Hinter jeder Organisation, die in dem Cyberspace, den wir jetzt sehen, dezentralisiert zu sein scheint, steht Kapital, und da es sie erst seit kurzem gibt, können die Menschen die Probleme noch nicht erkennen. Jede dezentralisierte Organisation wird zwangsläufig für eine kurze Zeit ein geringes Maß an Dezentralisierung beibehalten.

Gegenwärtig befindet sich die Entwicklung solcher Kreise in einer scheinbar "dezentralen" Phase. Dies ist eigentlich kein stabiler Zustand. In dem Maße, in dem sich die Ideologien anderer Cyber-Kreise verdichten und sich unterschiedliche Denksysteme herausbilden, die die Cyber-Individuen dieser Kreise beeinflussen, entstehen neue, zersplitterte Kollektive aus Kreisen, die durch eine symbolische Identität aufrechterhalten zu werden scheinen. Dies ist ein weiterer Prozess der Cyberisierung innerhalb des Kreises. Dieser Prozess löst die Loyalität zu symbolischen Überzeugungen auf und kehrt zu ideologischem Denken zurück. Dieser Prozess der internen Cyborgianisierung ist keine Cyborgianisierung des Kreises selbst. Vielmehr handelt es sich um eine Spannung, die den ansonsten losen Kreis der Cyborgs nach außen hin spaltet und sie allmählich in ideologisch zentrierte Kreise auflöst, deren Symbole allmählich eher zu einer echten *Erinnerung* an vergangene Überzeugungen als zu einem allgemeinen Äquivalent werden, das den Wunsch repräsentiert (für Ether führt jedes derartige Scheitern und jede Spaltung in der dezentralen Organisation zu einer (ein großes Gefälle oder sogar ein harter Riss in der Kette). Das bedeutet jedoch nicht, dass ihre symbolische Hedonik fehlt, sondern dass die Symbole innerhalb der Kreise, die ursprünglich die allgemeinen Äquivalente waren, sich in die allgemeinen Äquivalente verwandeln, die auch alle anderen Kreise teilen. In Anbetracht der derzeitigen Entwicklung des Cyberspace wird diese allgemeine Äquivalenz auch weiterhin meist für Fiat-Währungen gewählt werden. Mit dem Aufkommen von Ethereum hat sich dieser Zustand jedoch wieder geändert. Ob in Zukunft ein neues Produkt diesen symbolischen Austausch ersetzen

wird, weiß ich nicht. Aber es muss etwas geben, das hier als allgemeines Äquivalent behandelt wird. Für die Kontrolle ist natürlich Fiat-Geld das wirksamste Mittel der Kontrolle. Denn die Menschen haben bereits eine gewisse Erfahrung im Umgang mit dem Wirtschaftsraum. Wenn man die reale Währung begreift, kann man auch die Cyber-Themen begreifen, die sich mit der Wirtschaftsstruktur überschneiden. Im Falle von Ethereum hingegen, weil es als dezentrales Konzept aufgebaut ist. Sie wurde daher noch nicht in eine Denkweise integriert, in der eine Regulierung stattfinden kann. Aber ist das wirklich nicht möglich?

Die Cyberisierung der Cyber-Plattform durch den Cyber-Circle ist auch ein Prozess der gespaltenen Subjektivität. Während der Cyberzirkel auf die Cyberisierung nach innen zurückgreift, um den Cyberzirkel zu konsolidieren, neigen die einzelnen Cyborgs dazu, ihre eigene Herangehensweise an die Mittel zum Umgang mit der Cyberplattform zu haben. Das heißt, sie ziehen in Selbsthackerkreise und machen so die Cyberifizierung durch die Cyberplattform zu einem symbolischen Spiel innerhalb des Cyberkreises. So haben beispielsweise Cyber-Plattformen Kapital eingesetzt, um virtuelle Idole zu schaffen. Doch die virtuellen Idole selbst sind nicht im Kreis. Dieses Phänomen ist auch bei Unterhaltungsstars zu beobachten. Der Cyber-Circle erkennt das große Kapital seiner Idole durchaus an. Diese Anerkennung ist jedoch nur möglich, wenn sie echte finanzielle Beziehungen zu diesen großen Hauptstädten unterhalten. In Fällen, in denen sich das große Kapital nicht um sie kümmert. Der Kreis konstruiert dann ein System von Schwarzarbeit, das sich der Kontrolle der Cyber-Plattform völlig entzieht und sich sogar in der internen Organisationsstruktur des Kreises widerspiegeln kann. Folglich ist die Kontrolle der Plattformen über den Kreis der Fans der von ihnen geschaffenen Idole (ob virtuelle Idole oder Stars) ohne ideologische Kontrolle und eine wirtschaftliche Basis, die sie unterstützt, praktisch machtlos. Die Realität sieht jedoch so aus, dass Cyber-Plattformen tatsächlich eine gewisse Kontrolle über ihre Kreise ausüben. Die Hauptmethode, mit der sie dies tun, ist genau die Art von Kontrolle, die ich oben erwähnt habe, indem sie finanzielle Verbindungen nutzen, um die lautstarken und mächtigen Cyber-Individuen (Fans und Fanbase-Manager) in das zweite Illusionssystem zu bringen und so die Fans mit echten finanziellen Verbindungen einzuschränken. Indem sie sich auf den Status und die Macht der Chefs verlassen, um die Fangemeinde zu verwalten. Doch ohne ideologische Unterstützung entfremdet der Kreis der Fans unten den Kopf des Pulvers aufgrund des Wunsches nach Symbolen und anderen ideologischen Ablenkungen schnell, so dass er aus dem Cyberkreis ausgeschlossen wird und einfach zu einem Handlanger der Cyberplattform werden kann. Aus der Sicht des Fanheads ist er zunächst Teil des

Kreises und genießt dessen symbolische Begehrlichkeiten, und im symbolischen Spiel wird er sich zunächst der Kontrolle des Cyber-Subjekts über das Idol und der Cyberifizierung des Idols durch die Cyber-Plattform widersetzen (sie werden sagen, dass das Großkapital das Idol unterdrückt, oder dass es sich dabei um kapitalistischen Konsum handelt und will deshalb sein Idol retten. Oder sie stellen der Cyber-Plattform eine Ideologie entgegen. Mit dieser Identitätsverschiebung sind die Fanheads praktisch zu selbstveröffentlichten Subjekten innerhalb des Fankreises geworden. Dies ist das Ergebnis der Struktur des Cyberspace, die zwar strukturell komplex erscheint, in Wirklichkeit aber eine ständige strukturelle Wiederholung unserer vorherigen Diskussion ist. (d. h. das, was wir als Verschachtelungsstruktur bezeichnen), doch wie bereits erwähnt, ist dieser Gegensatz nur oberflächlich. Nach vielen Misserfolgen, getrieben von symbolischer Sehnsucht, sind die Pulverköpfe des Cyber-Individuums gezwungen, die Großkapitalisten zu verfluchen und sie gleichzeitig zu umarmen. Eine Reihe von metaphysischen Worten wird dann verwendet, um diejenigen einer Gehirnwäsche zu unterziehen, die sich weigern, ihn zu hinterfragen. So bleibt der Cyber-Kreislauf stabil. Für andere Fans ist es unvermeidlich, dass sie, wenn ihr ursprünglicher Fan zu einer Marionette des großen Kapitals wird, ihn verlassen und neue Fans in einem ständigen Kreislauf der internen Cyberisierung bilden. Und so weiter und so fort. Die Cyberisierung der Cyber-Plattform durch den Cyber-Kreis ist eine chaotische Geste zwischen einem Ideologiekrieg und einem symbolischen Spiel. Hier stehen das Cyber-Individuum, die Cyber-Plattform, die symbolischen Wünsche nach Autismus, Macht und Geld innerhalb dieses Cyber-Körpers in einem Krieg und bilden eine strukturelle Beziehung, die sowohl unterschiedlich als auch repetitiv ist.

2.2.4 Richtungen der Cyberisierung für Cyberplattformen in beide Richtungen

Die Cyber-Plattform ist die komplexeste, weil sie notwendigerweise einen bestimmten Platz im ersten, zweiten und dritten System einnimmt. In der Tat ist die Cyberisierung des Cyberspace im zweiten Raum und im ersten Raum das Problem der kapitalistischen Entfremdung. Seine Beschreibung und Kritik sind in der Tat zahlreich und waren Gegenstand von Studien und Diskussionen im Marxismus. Daher wird sie nicht im Mittelpunkt dieses Buches stehen, aber sie wird auch nicht vermieden, und eine solche Cyberifizierung wird immer noch diskutiert werden, wenn es nötig ist. Der Schwerpunkt dieses Buches liegt auf der Cyberifizierung des Cyberspace innerhalb des Cyberspace durch Cyberplattformen und auf den

Prozessen und Mitteln der Übersetzung der symbolischen Begehrkraft des Netzes in den ersten und zweiten Raum.

Da sie im Wesentlichen ein Subjekt im zweiten Phantomsystem ist, kann die Cyberplattform den finanziellen Vorteil nutzen, um den Cyberspace zu besetzen und als absolute Autorität im Cyberspace zu existieren. Abgesehen von der Tatsache, dass das große Kapital, das hinter einigen der Cyberplattformen steht, der Schöpfer und Gründer des Cyberspace ist, macht die Einzigartigkeit dieser Identität die absolute Dominanz der Cyberplattformen im Cyberspace aus. Aus der Sicht des Cyberspace ist die Cyberplattform der heilige Bereich des Cyberspace. Unter der Verlockung des Geldes von der Cyber-Plattform gibt es keine Cyber-Individuen oder Self-Publisher, die nicht ihre Treue zu dieser Heiligkeit schwören. Auch wenn sie sich oberflächlich gesehen gegen ihn auflehnen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass das Subjekt der Cyber-Plattform die vollständige kybernetische Kontrolle über seine eigenen internen und kleineren Cyber-Subjekte hat. Denn das Individuum im Cyberspace ist notwendigerweise abhängig von den symbolischen Wünschen des Selbst. Und das symbolische Begehren ist es, das das Cyber-Subjekt formt, und jedes Cyber-Subjekt ist gezwungen, verschiedene Symbole und symbolische Begehren hervorzubringen, um seine eigene Cyber-Subjektstruktur zu erhalten. Sie ist auch unweigerlich mit verschiedenen Ideologien verbunden. Dies führt also dazu, dass einige Cyber-Plattformen die Autorität im Cyberspace haben, aber diese Autorität ist nicht auf den gesamten Cyberspace beschränkt. Somit stellt sie keine Behörde über jedes einzelne Cyber-Individuum im Cyber-Individuum dar. Da sich metaphysische Ideologien in ihrem Inhalt ständig verändern, sind sie auch immer wieder anders und wiederholend. Dies macht es auch praktisch unmöglich, dass Cyber-Plattformen die verschiedenen Themen des Cyberspace vollständig kontrollieren können. Es sei denn, sie ziehen die Cyber-Subjekte in ein zweites phantasmagorisches System. Unter den vielen Cyber-Subjekten können die Cyber-Plattformen ihre eigene Position im Cyberspace nicht wirklich unterscheiden; sie werden die Beziehungen im Cyberspace nur an den Geldbeziehungen in der zweiten Illusion messen, obwohl ihnen dies manchmal nützlich und genau erscheint. In Wirklichkeit handelt es sich jedoch um eine kognitive Verzerrung. Jeder Internetnutzer, der schon einmal Zeit in einem bestimmten Kreis im Cyberspace verbracht hat, weiß, dass Cyberplattformen im kollektiven Cyberspace nicht wirklich einen großen Platz einnehmen. Der Grund dafür ist, dass Cyber-Plattformen dazu neigen, Geld aus dem Finanzbereich zu verwenden, um Cyber-Subjekte zu erreichen, anstatt sich mit den Beziehungen im Cyberspace zu befassen. Dies führt dazu, dass das Geld der Cyberplattformen oft nicht dazu beiträgt, dass sie ihre Position im Cyberspace halten können. Diese Reaktion wird jedoch zwangsläufig von

verschiedenen Cyber-Themen begleitet und begleitet werden. Aber diese Antwort ist "falsch", wenn sie nicht auf der Verlockung großer Geldsummen beruht. Diese "falsche" Antwort ergibt sich aus der Tatsache, dass die Cyber-Plattform nicht jedem Cyber-Individuum die Möglichkeit gibt, in den Cyber-Raum einzudringen und an Kapital im Finanzraum zu glauben. Die großen Geldbeträge bedeuten nur eine langsamere Rückkehr zu den symbolischen Wünschen des Netzes. Wenn die Vorteile verschwinden, wird das Cyber-Individuum bald zu den symbolischen Wünschen des Cyberspace zurückkehren. Stattdessen gibt es eine echte Unterwerfung unter die Cyber-Plattform. Diese Art der Gegen-Cyberisierung ohne Öffnung des zweiten und dritten Raums ist ineffizient. Dies gibt der Cyber-Plattform die Illusion, dass sie bereits die Kontrolle über diese Cyber-Subjekte hat.

Sobald diese Beziehung zerbricht, wird das Cyber-Subjekt wahrscheinlich zu seiner ursprünglichen Ideologie zurückkehren und Teil von etwas anderem als der Cyberisierung des Cyber-Subjekts werden. Die Darstellung dieser Situation soll lediglich zeigen, dass die Betreiber und Manager der Cyber-Plattformen, die höchstwahrscheinlich keine Cyber-Individuen (oder vielleicht Halb-Cyber-Individuen) sind und sich der Position ihrer Plattformen im Cyber-Raum nicht vollständig bewusst sind, auch unbewusst intern cybern und extern cybern. Denn was sie tun wollen, ist einfach von dem Wunsch getrieben, die symbolischen Wünsche von mehr Cyber-Individuen in monetäre Beziehungen umzuwandeln, die sie ausnutzen können. Was dieses symbolische Verlangen ist und was die Cyber-Individuen daraus ziehen können, wissen sie selbst nicht so genau (sie kennen vielleicht einige der archaischen Regeln des Cyber-Kreises). Mit anderen Worten: Die Cyber-Plattform ist im Wesentlichen ein "Cyber-Individuum/-Kollektiv" in einem zweiten Raum.

Für die Cyberplattformen ist ihre interne und externe Cyberifizierung folglich durch zwei Dinge verwischt: 1. die Cyberplattformen selbst befinden sich nicht vollständig im Cyberspace (die Hauptverwalter) und wissen daher selbst nicht, was in den Cyberkreisen unter ihnen vor sich geht, und können daher nicht zwischen intern und extern unterscheiden. 2. die Cybersubjekte unter den Cyberplattformen, da sie sich in den verschiedenen kleinen Kreisen befinden, die unter den Cyberplattformen geschaffen wurden, sind ebenfalls würde sich nicht um die Cyber-Plattform kümmern. Und sie selbst machen strukturierte Themensplits über jedes beliebige Cyberthema. Dadurch hat keine der beiden Seiten eine Möglichkeit zur Kommunikation. Dies führt zu einer Art anfänglicher Verwirrung im Cyberspace. Dies zeigt, dass sich die Menschen noch nicht über die Struktur des Cyberspace im Klaren sind. Eine eingehende Untersuchung dieses neuen Phantomraums liegt noch nicht vor. Diese chaotische Situation befindet sich jedoch im Anfangsstadium des

Cyberspace und ist das Ergebnis der subjektiven Verwirrung des Cyber-Subjekts, die zu einer kontinuierlichen Stapelung von Strukturen führt. Da so viele Räume übereinander gestapelt sind, können wir die einzelnen Strukturen nicht klar erkennen, so dass sie sowohl für Cyber-Subjekte als auch für Nicht-Subjekte chaotisch erscheinen. Diese "Verwirrung" ist keine Verwirrung in Bezug auf objektive Strukturgesetze, die, wenn sie analysiert werden, mit der Strukturierung des Denkens (d.h. dem ersten Axiom) völlig übereinstimmen. Die Tatsache, dass der Prozess der Cyberifizierung von Cyberplattformen aufgrund dieser strukturellen Überlagerung ununterscheidbar ist, bedeutet nicht, dass sich die Cyberifizierung nicht auf dieselbe Weise entwickelt wie die allgemeine Sphäre. Die Subjekte im Cyberspace werden unweigerlich dem Prozess der Cyberifizierung folgen, um ihre Wünsche zu verfolgen, eine strukturelle konformitätsgetriebene Dynamik. Die Administratoren der Cyber-Plattformen sind sich möglicherweise nicht über die Struktur des Cyberspace im Klaren. Sie werden auch nicht zu Cyber-Individuen, aber sie sind verpflichtet, die Stabilität der Cyber-Plattform aufrechtzuerhalten, um das zu tun, was sie offenbar tun müssen. Die interne und externe Cyberifizierung findet also weiterhin statt (d. h. das zweite Axiom).

Die Komplexität der Cyber-Plattform hat zu einer Vielzahl von Identitäten geführt, die von einer "Bank" im Cyberspace bis hin zu einem Investor, einem Emittenten von Schuldtiteln, einer Aktiengesellschaft usw. im Finanzbereich reichen. Es ist schwierig, die Cyberisierung der Cyber-Plattform zu beschreiben, ohne die Beziehung zum Finanzraum zu berücksichtigen. Dies beinhaltet viele Gegenstände im Cyberspace, ähnlich wie im Finanzbereich. Auch der Wunsch des Cyberspace, in den Finanzbereich vorzudringen und ihn zu verändern, ist ein Thema. Durch die Einführung der Blockchain wird dies nun noch komplexer. Und genau das wird in den folgenden Abschnitten dargestellt. Das Problem, das in diesem Abschnitt behandelt werden soll, ist hingegen das Problem, im Cyberspace zu stehen und einfach die Beziehung zwischen Cyber-Plattformen für andere Cyber-Subjekte zu betrachten.

Zunächst einmal bleibt das grundlegende Interesse der Plattform, mehr finanzielle Vorteile zu erzielen. Er erfüllt also alle Gesetze und Kenntnisse über Finanzen. Ihre tatsächlichen wirtschaftlichen Ressourcen werden jedoch durch die Schaffung des Cyberspace geschaffen. Jedes Internet-Unternehmen erlangt durch die Schaffung des Cyberspace die Möglichkeit, auf die Ressourcen der "neuen Welt" zuzugreifen. Die Entwicklung und Innovation des Internets ist im Grunde die Rückgewinnung und Entdeckung einer "neuen Welt" im Cyberspace. Diese Rückgewinnung bringt unweigerlich viele wirtschaftliche Vorteile mit sich, und je mehr Menschen diesen Raum betreten, desto mehr Macht können sie daraus ziehen. Ihre Gestaltung des Cyberspace wird durch die primitive Akkumulation von Kapital in

wirtschaftliche Interessen umgewandelt. Mit anderen Worten: Der Cyberspace ist die eigentliche Quelle des wirtschaftlichen Gewinns für diese Internet-Unternehmen. Wenn sie große finanzielle Gewinne gemacht haben, können sie sich natürlich von diesen Online-Räumen lösen. Sie können gehen und echtes Geld verdienen. Dies verwirrt unser Urteil, dass Internetunternehmen sich nicht von gewöhnlichen Technologieunternehmen unterscheiden. Es ist auch nicht von anderen Unternehmen zu unterscheiden. Die Anhäufung von Geld für Internet-Unternehmen kommt jedoch aus der rohen Anhäufung des Cyberspace. Ein Technologieunternehmen hingegen verdient sein Geld mit Innovationen in der realen Welt (ein Internettechnologieunternehmen ist natürlich eines, das mit neuen technischen Mitteln den Cyberspace erschließt). Der Unterschied zwischen den beiden ist enorm. Auch die Ausbeutung des Cyberspace durch Internetunternehmen ist eine Tatsache. In den ersten Tagen beherrschten die Internetunternehmen den gesamten Cyberspace. Und im Gegensatz zu dem, was wir gemeinhin glauben, ist der Cyberspace frei und unkontrolliert. Es ist nur so, dass der Raum des Internets neu genug war und es genug Platz gab, der genutzt werden konnte, genau wie bei der Entdeckung der Neuen Welt. Es gibt genügend Platz, damit sich die Menschen für eine kurze Zeit "frei" fühlen können. Dahinter steht aber immer noch die Kontrolle des Kapitals, die die Quelle des symbolischen Begehrens ist.

Da das große Kapital der Plattform seinen wirtschaftlichen Nutzen zwangsläufig aus dem Cyberspace ziehen muss, bedeutet dies auch, dass es dies zwangsläufig mit allen Teilen des Cyberspace tun muss, die in wirtschaftlichen Nutzen umgewandelt werden können. So können z. B. Gebote für Rankings (in Zeiten ohne Internet ist es schwer vorstellbar, dass die Platzierung von Werbesendungen die Haupteinnahmequelle für Werbeunternehmen war und nicht die Platzierung der Anzeigen selbst), Informationen über die Gewohnheiten der Nutzer usw., Daten, die in der realen Welt früher von geringem Nutzen waren, zu einer wichtigen Einnahmequelle für Cyber-Plattformen werden. All dies bedeutet, dass die Struktur im Online-Bereich von entscheidender Bedeutung ist (das Ranking ist eine lineare Struktur). Mit Blick auf den Horizont können alle strukturierten Beziehungen im Cyberspace zum Gegenstand wirtschaftlicher Gewinne für die Cyberplattform werden. Die interne und externe Cyberisierung umfasst dann notwendigerweise auch diese. Cyberisierung ist im Wesentlichen die Umgestaltung der kleinen und mittleren Strukturen des Cyberspace. Sie kann den Cyber-Plattformen die gewünschten Vorteile bringen. In der Entwicklung des Cyberspace sind die Cyber-Plattformen also gerne bereit, solche Cyber-Themen zu schaffen. Es entstanden Online-Spiele, soziale Software und Online-Gemeinschaften. Diese werden alle von den Cyber-Plattformen geschaffen, um die Vorteile zu nutzen. Darüber hinaus geht

diese Cyberisierung Schicht für Schicht vor sich und betrifft jeden, der online geht, jedes Kollektiv. Allmählich werden all diese Menschen durch diesen strukturierten Cyberspace cyberisiert. Hier fand die früheste Cyberisierung statt, hier wurden die ersten Cyber-Individuen geboren. Sie wurden Schritt für Schritt auf der Cyber-Plattform erstellt. Sie wurden auch unter dem Einfluss der Cyber-Plattform kontrolliert und verändert. Dies ist die Bedeutung von echtem Cyber (Cyber: Kontrolle; CybespaceLogy: die Disziplin über kontrollierte Räume). Die Schaffung des Cyberspace zum Zwecke des finanziellen Gewinns war ursprünglich eine Art "interne Cyberifizierung", die aus der zweiten Phantasie hervorging, aber der Cyberspace als Ganzes wuchs langsam und wurde allmählich zum Hauptschauplatz der Phantasie, an der die Menschen wirklich beteiligt waren. Bei der Cyber-Plattform handelt es sich einerseits um die Schaffung des Cyber-Subjekts und andererseits um die anfängliche Schaffung des Cyber-Individuums, indem weitere Personen in den Kreis aufgenommen werden. Aber die Cyber-Individuen konstituieren ihrerseits den Kreis und den symbolischen Raum, wodurch der ursprünglich rein beherrschte Cyberspace immer komplexer wird. Dies wiederum führt dazu, dass die Cyberisierung der Cyber-Plattform den symbolischen Wünschen des Cyber-Individuums entsprechen muss, da sie sonst nicht universell ist und es unmöglich ist, die Stabilität des Cyber-Raums als Ganzes zu erhalten. Daher muss die Cyberplattform ständig Kreise ziehen, Symbole schaffen und Ideologien entwickeln, die dem Cyberspace entsprechen. Das Aufkommen des Smartphones hat die Entwicklung des Cyberspace zweifellos immens beschleunigt. Dies hat zu einer tieferen Durchdringung der Cyberisierung des gesamten Cyberspace mit der realen Welt und der Wirtschaftswelt geführt und damit ihre Entwicklung beschleunigt. Im Einklang mit den symbolischen Wünschen haben die Cyber-Plattformen verschiedene Kreise geschaffen. Diese sollen einerseits die Internetnutzer symbolisieren, andererseits die symbolischen Wünsche der bereits Cyber-Individuen befriedigen und die Kreiszusammensetzung der Cyber-Individuen konsolidieren. Es gibt viele verschiedene Mittel einer solchen Cyberifizierung, die von den Cyberplattformen gesteuert werden, und sie haben Formen, die sich im Cyberspace jederzeit ändern können, auch wenn wir sie nicht alle nennen können, aber ihr Kern ändert sich nicht. Im Kern geht es darum, symbolische Wünsche zu befriedigen und den Cyberspace zu stabilisieren, um aus ihm die Vorteile des Wirtschaftsraums und die Macht des realen Raums zu gewinnen.

Der einfachste Weg, den Cyber-Plattformen greifbare Vorteile zu bringen, ist für diejenigen, die die Internet-Branche tiefer in ihr Leben eingedrungen sind. Das Mittel dazu ist die Entwicklung von Anwendungen, die wir heute kennen und zwangsläufig in unserem Leben verwenden, um den "Kreis" der realen Welt zu

durchbrechen. Seit 2012 tobt der Kampf um mobile Apps, von WeChat Pay bis Alipay, von Tencent Weibo bis Sina Weibo, von Taobao bis Jingdong und von Meituan bis Hungry. Worüber streiten sie alle? Sie konkurrieren um die Macht, die reale Welt zu cyberisieren, als wären sie Europäer, die die Neue Welt entdeckt hätten und mit der Anhäufung von Urkapital beschäftigt wären, um das Land der Eingeborenen zu plündern und sie zu verändern. Cyber-Personen. Ziel ist es, Nicht-Cyber-Individuen in Halb-Cyber-Individuen und Halb-Cyber-Individuen in Voll-Cyber-Individuen zu verwandeln und ihnen so den Zugang zu einem Bereich zu ermöglichen, der stark vom Kapital kontrolliert wird. Die Anwendungen, die ihnen dabei helfen, sind die, die für unser Leben so wichtig sind. Sie sind die besten Werkzeuge, um Menschen von traditionellen Gewohnheiten in Cyber-Individuen zu verwandeln.

Wenn es immer schwieriger wird, den Kuchen größer zu machen, wollen die Cyber-Plattformen den internen Cyber-Raum konsolidieren und weiter ausbauen. Dies nennen wir die Schaffung von Cybersubjekten. Online-Spiele und soziale Plattformen sind die Mittel zur Schaffung eines solchen Cyber-Körpers, der verschiedene Cyber-Kreise schafft. Soziale Anwendungen werden in viele Kategorien eingeteilt, von denen sich einige auf die Schaffung von Kreisen konzentrieren (z. B. loft, douban, Anwendungen, die sich auf die Schaffung sozialer Kreise konzentrieren), andere sind auf realistische Nicht- und Halb-Cyber-Individuen ausgerichtet und versuchen, sie in vollständige Cyber-Individuen zu verwandeln (z. B. WeChat, Weibo, Tan Tan, die die Verlockung realistischer Kreise und Beziehungen nutzen, um Halb- und Nicht-Cyber-Individuen zu cyberisieren), und beide (z. B. soul, qq, Xiaohongshu), und so weiter, und die verschiedenen sozialen Anwendungen kultivieren verschiedene Kreise von Cyber-Individuen, die symbolische Ordnungen im Cyberspace sind, die schwer zu verstehen sind, wenn man nicht in solche Kreise eintritt. Wenn Sie zum Beispiel ein Selfie in einem Loft posten, wird sich wahrscheinlich niemand für Sie interessieren. Wenn Sie z. B. einen lyrischen Essay über die "extreme Rechte" (der Name einer App) veröffentlichen, wird ihn niemand lesen. Dies sind die Unterschiede zwischen den sozialen Apps im Cyberspace und den Kreisen, die sie bilden. Diese sozialen Anwendungen sind die offensichtlichsten Werkzeuge der Cyberisierung, und sie sind abhängig von Internetunternehmen und großem Kapital.

Auch in der symbolischen Ordnung kann niemand dazu beitragen, symbolisches Begehren zu konstruieren und es mehr zu genießen als Videoseiten, Varietés und andere Formen von "Kunstwerken". Nehmen Sie den Fall der Varietés. Einige Varietés haben eine künstlerische Komponente (siehe 2.1.6 für eine ausführliche Diskussion über Kunst im Cyberspace). Die allerersten Varietés waren die traditionellen Varietés im Fernsehen. Allerdings nehmen Varietés im Cyberspace oft

neue Züge an. Die Entwicklung der eingebetteten Werbung zum Beispiel ist eine Form, die viel stärker vom Cyberspace abhängt, der symbolischer ist als die traditionelle Werbung, mit symbolischer Symbolik, die eingepflanzt wird, ohne dass die Menschen es bemerken. Dies ist jedoch nicht wirklich ein Cyberspace-Phänomen. In den Varietéshows von heute ist es immer unwahrscheinlicher, dass Vegetarier darin auftreten. Denn die Cyberisierung des Publikums führt dazu, dass es sich nur noch auf Themen konzentriert, die bereits einen Kreis haben. Die Wahrscheinlichkeit, dass eine nicht einflussreiche Person in einer Varietéshow auftritt, ist sehr gering. Dies liegt daran, dass er keine "Unterbrechung des Kreises" zwischen den Kreisen darstellt. Dies zwingt dazu, Varietéshows um Prominente und Personen zu produzieren, die ihren eigenen Fankreis haben. Dies ist eine Art Komposition der Cyber-Variante. Genauso wie Online-Cyber-Individuen es genießen, zu beobachten, wie die verschiedenen Cyber-Kreise gegeneinander kämpfen. Die Leute mögen Berühmtheiten in Varietés, weil sie auf natürliche Weise einen Cyber-Kreis bilden. Sie ist daher weitaus "sehenswerter" als die Teilnahme von Vegetariern. Dies liegt daran, dass es möglich ist, einen Kampf zwischen den Kreisen im Cyberspace zu beginnen. Diese Art des Sehvergnügens ist ein Zeichen für die fortschreitende Cyberisierung der Menschen. Die Sehgewohnheiten der Menschen sind nicht dieselben wie die der Kunst und des Vergnügens. Stattdessen vergnügen sich die Menschen im Cyberspace, in der Cyberisierung von Fans und Fans und in der cp von Stars und Stars (der Grund, warum die Menschen gerne über cp spekulieren, ist eine Art Cyber-Zirkel-Fusion). Dies ist typisch für den symbolischen Wunsch, der der Cyberisierung folgt. Es gibt jedoch einen ideologischen Unterschied zwischen Kreisen und Kreisen. Was das Publikum sieht, ist also in Wirklichkeit ein ideologischer Kampf und Konflikt im Cyberspace. Varietéshows sind zu einer Art kybernetischem Werkzeug geworden. Infolgedessen sind verschiedene Arten von kybernetischen Varietés entstanden. So gibt es zum Beispiel langsame Varietés, die das Leben von Prominenten widerspiegeln. Vielmehr geht es darum, sich auf die Interaktion zwischen Prominenten und Prominenten zu stützen, um Kooperation (Rausch von cp) und Konflikt (z.B. Ziehen und Stampfen von Fankreisen) zwischen Fankreisen zu konstituieren, was genau das ist, was sich in der Cyborisierungsbeziehung zwischen Kreisen und Kreisen wiederholt gezeigt hat. Durch diese Kommunikation von Kreis zu Kreis der Cyber-Individuen innerhalb des Kreises können die Fans in den Genuss des symbolischen Begehrens kommen, das wiederum den ideologischen Streit des Fankreises bilden kann, der wiederum die Berühmtheit anheizen kann, wodurch der Zweck erreicht wird, den Kreis zu durchbrechen und den Cyberspace zu konsolidieren. Während in der Vergangenheit die nicht vernetzten Fans den Star einfach nur mochten und unterstützten, sind die vernetzten Fans durch symbolische

Begehrlichkeiten und den Cyber-Status miteinander verbunden, hinter dem sich eine ständige ideologische Identifikation und Streitereien verbergen. Je größer die kybernetische Fangemeinde eines Stars ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie sich aufgrund der Interaktionen des Stars mit anderen Stars auf ein solches Verhalten einlassen, das den Kreis durchbricht. Aus diesem Grund war das Privatleben von Prominenten früher eine Angelegenheit der Prominenten selbst, doch heute ist es in der Unterhaltungsindustrie ein großes Thema. Denn in der Vergangenheit schenken die Fans dem Privatleben eines Prominenten nicht allzu viel Aufmerksamkeit, wenn sie darüber Bescheid wussten. Heute jedoch ist das Privatleben eines Stars der stärkste symbolische Wunsch innerhalb der Fangemeinde. Wenn ein Prominenter einen anderen Prominenten heiratet, kommt es zu einer heftigen Erschütterung der beiden Fankreise, zu einer Verschmelzung zweier Ideologien und zu einem Kampf. Das erklärt, warum die Heirat von Schauspielern in der Vergangenheit nur eine Kleinigkeit war und heute sogar den Zusammenbruch des Internets verursachen kann. Ebenso ist es die zunehmende Cyberisierung der Fans. Die Stars selbst sind wiederum Cyber-Individuen, die sich von ihren eigenen Doppelgängern abspalten. Der Star hat also praktisch keine Kontrolle über die cyberfizierte Fans und die Kreise, die sie bilden. Wann immer ein Prominenter ein Privatleben hat, führt dies unweigerlich zu einer heftigen Kollision zwischen dem lebenden Prominenten und dem cyberisierten Prominenten-Doppelgänger. Dies führt zu Erschütterungen innerhalb des kybernetischen Kreises. Je geheimnisvoller und unterschiedlicher der Akt ist, desto stärker wird dieses Zittern. Die Ursache dafür, dass etwas sehr Triviales über einen Prominenten zu einer nationalen Internetsensation werden kann, liegt in der Cyberisierung der Fans, der Cyberisierung des Publikums. Und das ist es, was die Cyber-Plattform sehen will.

Zurück zum Varieté: Ist es nicht so, dass Varietés genau die gleiche Art von Cyberisierungsmaschine für Fans sind, die Cyberplattformen für finanziellen Gewinn aufgebaut haben? Varieté shows führen mindestens eine Vielzahl von Cyberisierungsprozessen gleichzeitig durch: 1) die Cyberisierung des Kreises aufgrund des Konflikts zwischen den Stars; 2) die Cyberisierung des Kreises, die zur Cyberisierung der einzelnen Fans und der "Gourmets" (der Zuschauer) führt; 3) die symbolische Werbung aller Art (z. B. sind die von den Stars getragenen Kleider tatsächlich als Symbol für das Verlangen der Zuschauer eingebettet) für die Zuschauer. symbolischen Wunsch des Betrachters) auf den Betrachter. 4. der Konflikt der Ideologien, der zur Schaffung weiterer Cyber-Subjekte führt. 5. die Hilfe der Cyber-Subjekte, Cyber-Individuen zu finden, die ihre eigene vollständige Ideologie konstruieren und so eine kooperative Beziehung eingehen.

Die Anfänge des Varietés stecken noch in den ersten drei

Kybernetisierungsprozessen fest. Nun, die heutigen Varietés haben sich so weit entwickelt, dass alle fünf Cyborisationen vertreten sind. Zum Beispiel die Varietéshow "Oddball", die tatsächlich metaphysische Argumente in eine Varietéshow eingebaut hat. Sie wird direkt in Form einer Debatte präsentiert, hinter der sich Kreise bilden, die direkt durch die Ideologie getrennt sind. Ebenso wie die Kandidaten, die nach und nach verschlüsselt wurden. Auch hier ist er mit einer großen Menge an symbolischen Wünschen und Werbung ausgestattet. Noch wichtiger ist, dass es sich um eine Varieté-Show handelt, in der die Cyber-Plattform direkt nach ideologisch konstruierten individuellen Cyber-Akten sucht. In den Debatten von The Odd Couple wird immer nur derjenige Richter sein, der vom Kapitalismus anerkannt wird. Sie nutzen die Form der "Debatte", wie ich sie oben beschrieben habe, um Macht zu erlangen und die von ihnen befürwortete Ideologie durchzusetzen. Nur diejenigen, die ihren Werten entsprechen, können vom Publikum gesehen werden. Qibao ist definitiv ein Zeichen für den Prozess der Kybernetisierung in China. Dies zeigt sich zum einen daran, dass er über die Werbung verfügt, die in traditionellen Programmen zu finden ist. Zweitens hat er dem Publikum wieder eine Ideologie eingepflanzt, die es ihm ermöglicht, direkt in metaphysische Diskussionen einzusteigen. Drittens hat er viele neue "Sterne" und neue Cyber-Kreise geschaffen, die aus neuen Sternen bestehen, um die Stabilität des Cyber-Raums zu erhalten. Schließlich fand er für sich selbst viele Konstrukteure, die in der Lage waren, metaphysische Systeme zu bauen. Und er hat mit ihnen zusammengearbeitet. Schauen Sie sich die ersten Teilnehmer der Show Oddball an, von denen viele bereits Moderatoren und sogar kulturelle Berühmtheiten waren. Und es stellt sich heraus, dass auch Akademiker, die bereits Universitätsprofessoren und Studenten der höheren Bildung waren, sich an dieser Cyborisierung beteiligen und so dazu beitragen, die Konstruktion und Tarnung ihrer Ideologie außerhalb der Cyborisierung zu vervollständigen. Damit das dahinter stehende Großkapital eine wirtschaftliche und politische Machtposition erlangen und sich oberflächlich an ein scheinbares theoretisches System des Sozialismus anpassen kann (siehe 2.1.3 für die Beziehung zwischen diesen selbstverlegten Medien, Universitätsprofessoren und kulturellen Berühmtheiten und der Cyberplattform). Heute gibt es immer mehr solcher ideologisch aufgeladenen Varietés (wie z.B. die Talkshow-Konvention, die den Oddball übernommen hat, mit seinem Witzeerzählen als symbolisches Begehren und seinem Inhalt als ideologische Konstruktion. Dadurch wird sie mehr und mehr zu einer ideologischen Transformationsmaschine). Das spiegelt dann zunehmend den Grad der Cyberifizierung des Cyberspace und den Wunsch der Cyberplattformen wider, vielleicht mehr wirtschaftliche und politische Macht zu erlangen.

Auf der Cyber-Plattform scheint es darum zu gehen, Geld zu verdienen, aber in Wirklichkeit musste er den entsprechenden sozialen Status erlangen, um weitere finanzielle Vorteile zu erzielen. Und um diese Bedingung zu erfüllen, musste er die Arbeit des ideologischen Aufbaus leisten. Und da sie die Schöpfer des Cyberspace sind, müssen sie sich in den Cyberspace begeben, um die Ressourcen zu finden, die sie benötigen. Das macht es unvermeidlich, dass sie jeden, der zum Kollektiv gehört, kybernetisch konditionieren müssen. Die Cyberisierung von Cyber-Plattformen ist daher immer auch mit dem Ziel verbunden, Geld zu verdienen. Und es wird immer angenommen, dass sie sich nicht im Cyberspace befinden. Aber sie sind die wahren Cyber-Subjekte, die den größten Einfluss auf den Cyberspace haben. Sie stehen daher im Mittelpunkt der staatlichen Regulierung. Es ist absehbar, dass sich der soziale Cyberspace weiterentwickeln wird. Ohne Regulierung werden die Menschen mehr und mehr cyberisiert werden. Und einige traditionelle Nicht-Internet-Unternehmen werden gezwungen, sich dem Prozess der Cyberifizierung anzuschließen, wie z. B. die Cyber-Plattformen (sie können leicht in den aktuellen Cyberspace eintreten, solange sie echtes Geld haben). Dann wäre es auch der Beginn einer Ära der ideologischen Konstrukte und des Kapitalismus, der in jeder Form getarnt werden kann. Dies ist der wahre Spätzustand des Kapitalismus. Er ist gerade erst aufgetaucht, aber er ist auch schon da.

Kapitel 3 Blockchain und Cyber Finance

3.1 Zwei Formen der Cyberisierung

Wenn es bei der Kommunikation zwischen Subjekten im Cyberspace um die Befriedigung eines symbolischen Wunsches geht. Dann muss etwas als allgemeines Äquivalent in der Entwicklung des Cyberspace verwendet werden, um einen solchen Austausch zu erreichen. Sie stellt auch eine differenzierte und komplexe Operation des Cyberspace dar. Wie wir aus unserer obigen Erörterung des Problems der intersubjektiven Beziehungen ersehen können, hat sich diese allgemeine Gleichwertigkeit für den gesamten Cyberspace heute noch nicht herausgebildet, d.h. das Medium ihres Austauschs stellt noch nicht das dar, was man die "allgemeine" "Gleichwertigkeit" nennt Objekt". Vielmehr wird nur in bestimmten Cyberfächern eine allgemeine Gleichwertigkeit in bestimmten Cyberfächern gebildet. Diese Seite zeigt, dass sich der Cyberspace derzeit in einem frühen Entwicklungsstadium befindet. Diese Gleichwertigkeit hat sich noch nicht herausgestellt. Diese noch nicht entstandene Situation wiederum schränkt die Entwicklung des Cyberspace ein, da sich die Struktur des Cyberspace zu sehr mit den Staaten überschneidet und zu komplex ist, als dass man die Beziehungen erkennen könnte.

Die Beziehungen, die die Struktur des Cyberspace durch einfache symbolische Wunschbefriedigung und Austausch allein ausmachen, sind die aktuelle Situation. Und was sind die gültigen allgemeinen Äquivalenzen zwischen nur einem Teil der Cyber-Subjekte, die sich gewöhnlich in den folgenden Formen manifestieren.

1. der Ausdruck des symbolischen Begehrens direkt durch Symbole, mit einem und mehreren Symbolen als allgemeine Äquivalente. Ausdrucksformen sind die symbolische Identifikation innerhalb von Kreisen, der Handel mit Symbolen (z. B. Skins in Online-Spielen), virtuelle Währung oder Token zum Ausdruck bringen (z. B. Spielmünzen in Online-Spielen).

2. Status im Cyberspace, mit Diskurs als allgemeinem Äquivalent. Ausgedrückt in der Frage, welche Auswirkungen das Sprechen in Kreisen haben kann (da der meiste Diskurs im Cyberspace gezählt wird, zum Beispiel werden Kommentare notiert und Klicks sind Daten, die alle den Einfluss des Diskurses anzeigen, der im Wesentlichen immer noch ein numerisches Symbol ist).

3. gemessen in echtem Geld, als allgemeiner Gegenwert.

4. die Verwendung des realistischen Status als Maß für den realistischen Diskurs als allgemeines Äquivalent.

In der Einleitung haben wir kurz die Natur des allgemeinen Äquivalents des Wunsches in der realen Welt, des philus, erläutert. In der realen Welt enthält das allgemeine Äquivalent jedoch immer noch eine symbolische Bedeutung, d. h. es gibt "symbolische Wünsche" in der realen Welt. Das heißt, die allgemeine Entsprechung ist der symbolische philus, nicht der philus selbst. Bei der wirklichen Befreiung des Verlangens sollte es jedoch komplexere und

tiefer Gefühle geben. Für das symbolische Begehren im Cyberspace als Ganzes gibt es also auch ein Zusammenwachsen der allgemeinen Äquivalenz in Form eines Cyber-'Dings'. Dieses Cyber-"Ding" ist nicht unbedingt ein bestimmtes Symbol. Vielmehr handelt es sich um eine *Beziehungskategorie* mit symbolischen Gemeinsamkeiten, die den nicht-realen und nicht-"symbolischen" Charakter des symbolischen Begehrens kennzeichnen. Es ist nicht das Zeichen selbst, sondern das symbolische "Zeichen". Dies ist der Grund, warum die vier oben genannten allgemeinen Formen der Äquivalenz entstanden sind, und sie alle erscheinen immer noch als *Darstellungen des symbolischen Begehrens*.

Für die reale Welt war die ursprüngliche allgemeine Äquivalenz auch locker einige symbolische Phyllos-Symbole von symbolischer Natur. Nach der Theorie des Cyberspace kann man sagen, dass dies ein Produkt der direkten Cyberifizierung der realen Welt ist (vor der Entstehung des Wirtschaftsraums). Und erst später, mit der Entstehung und Entwicklung des Wirtschaftsraumes, mit dem Aufkommen der zweiten Phantasmagorie, finden wir durch das zweite Phantasmagorasystem ein spezifisches physisches Objekt, das ein allgemeines Äquivalent mit symbolischer Bedeutung beschreiben kann - das Geld. Die Umwandlung des Symbolischen in der realen Welt in einen realen Namen, der dieses symbolische Ding beschreiben kann, wurde durch die Schaffung der zweiten Illusion ermöglicht. Das ist dasselbe wie zu sagen, dass die zweite Illusion als Ganzes auf der Prämisse der Symbolik aufgebaut ist. Geld ist also genau ein Name, der das symbolische philiströse Ding in mehreren Realitäten beschreiben kann.

Die Tatsache, dass die Menschen symbolische Philister als allgemeine Äquivalente nehmen, zeigt, dass die Kybernetisierung nicht eine Frage einer bestimmten Entwicklungsstufe in der Geschichte der menschlichen Entwicklung ist, sondern das Wesen des menschlichen Denkens darstellt. Auch das, was wir Theoretisierung nennen, als ein sprachliches, theoretisches System von Phantasmen, wird hier demonstriert. Das Theoretisieren ist in der Tat auch ein Produkt des Denkens, ein Produkt der direkten Cyborisierung. So ist er als sprachliches, theoretisches, phantasmagorisches System durch dieses Buch bekannt geworden.

Mehr zur Sache. Wenn die reale Welt der einzige Cyberspace wäre. Das ursprüngliche "allgemeine" "Äquivalent" ist der symbolische Philus, den man nicht benennen kann, weil nicht der Philus selbst das Äquivalent ist, sondern die unbenennbare Symbolik. Erst wenn das zweite Phantasma ein System von Symbolen bildet, wird diese Symbolik ausgesprochen, weil man dem ganzen System von Phantasmen einen neuen Namen gibt. Und sie wird als etwas Reales missverstanden, während ihr symbolischer Ursprung ignoriert wird. Erst durch die Etablierung des zweiten Systems von Illusionen ist es möglich, diese Symbolik des Philus - das Geld - als allgemeines Äquivalent zu benennen. Der wahre Name des Geldes ist in der Tat das symbolische Plenum Pheres. Hier wird der symbolische Phyllus cyborisiert. Anstelle all dieser Empfindungen von Aufblähung, Ausdehnung, Austausch usw. wird er durch ein Symbol ausgedrückt (dies ist auch ein Beispiel dafür, wie die Cyberisierung eine strukturelle Homogenisierung und die Auslöschung vielfältiger Empfindungen bewirkt). Darüber hinaus hat die reale Welt die Eigenschaft, dass der erste Cyberspace tatsächlich Ideologien enthält, die direkt cyberifiziert werden (als sprachliche Illusionen, die Kreise bilden). Und die Ideologie beeinflusst die Zusammensetzung dieses Systems. Der Übergang von der ersten zur zweiten Illusion ist also der Prozess des Übergangs von den ursprünglich durch die Ideologie

konstruierten losen sozialen Beziehungen zu einem stärker strukturierten Bereich. Denn die zweite Illusion als Ganzes ist in der Tat eine Beziehung vieler symbolischer Zeichen. Erst wenn sie abgeschlossen ist, gibt man den vielen Symbolen Namen und behandelt sie als reale oder objektive Gesetze und vergisst dabei ihre symbolische Natur.

Für unsere soziale Kultur, das erste Phantomsystem, kann dies durch die direkte Cyberifizierung des menschlichen Geistes erreicht werden. Wenn wir die Diskussion über das Cyber-Subjekt im Cyberspace und insbesondere über das Cyber-Individuum abgeschlossen haben, können wir die sozialen Beziehungen der Menschen in der realen Welt neu überdenken. Im Grunde genommen ist die reale Person zur objektivierten, theoretischen Person eine Art Cyberifizierung. Aber er stellt nicht notwendigerweise eine allgemein akzeptierte Systematik dar, so wie es die Sprache tut. Diese Kybernetisierung ist isomorph zum kybernetischen Individuum im Cyberspace, was bedeutet, dass sie selbst zwischen verschiedenen Systemen stehen. Sie sind beide selbstsymbolisierende und selbstkonstruierende metaphysische Kreise, die Ideologien konstruieren. Genau wie das Cyber-Individuum bewegt er sich in mehreren Kreisen und verfügt über eine Reihe eigener kybernetischer Handlungen. Jeder kann ein selbstreferentielles System aus verschiedenen Theorien und den Ergebnissen seines eigenen Denkens bilden. Das von den Menschen entwickelte, in sich konsistente System reicht jedoch nicht aus, um die gesamte Gesellschaft abzudecken, so dass sie dazu neigen, in akademischen Kreisen "schwarze Wörter" zu entwickeln, d. h. Fachvokabeln, die auf der Forschung basieren. Diese Worte bilden kein gesellschaftsweites System, wie es die Sprache, die zweite und die dritte Visionen tun. Sie ist immer locker, selbstbestimmt und im kleinen Kreis. Im Zusammenhang mit der realen Welt als Ganzes kann man also von einer losen oder individuellen Cyborisierung sprechen. Der Grund, warum diese Cyborisierung in keinem phantasmagorischen System enthalten ist, liegt darin, dass er einfach die Art und Weise ist, in der reale Menschen ihre Theorien selbst konstruieren. Er baut auf der Sprache auf, aber auch hier bildet er kein gesellschaftsweites selbstreferentielles System. Und die Ziele und Strukturen seiner Cyborisierung können die "Symbole" eines der ersten, zweiten oder dritten Systeme sein. Deshalb kann man auch von einer direkten Cyberisierung der Realität sprechen (kurz: direkte Cyberisierung). Dies ist in der Tat die direkte Cyberifizierung des menschlichen Denkens. Zu Beginn der menschlichen Zivilisation haben die Menschen diese Art des Denkens nicht verfolgt, so dass die ersten menschlichen "Theorien" offen für Gefühle und komplexe Strukturen waren. Sie wurden aber auch als "Theorien" bezeichnet, die von späteren Generationen aufgezeichnet und untersucht wurden. Es sind gerade die Teile, die nicht erfasst werden können, die nicht kyborisiert wurden, über die nicht nachgedacht wurde, die wirklich das Wesentliche gelernt haben. Wenn jemand etwas in einer Struktur wahrnehmen kann, das über die Struktur hinausgeht, ist er ein Genie und daher in der Lage, komplexere kybernetische Kreationen zu schaffen.

Das heißt, in der realen Welt ermöglicht die direkte Cyberifizierung des Menschen, dass das Begehren zum ersten Mal direkt als Symbol für einige der gleichen Symbole cyberifiziert wird. Dieses Symbol kommt wiederum in der Entstehung der zweiten Phantasmagorie zum Ausdruck, wenn man entdeckt, dass Geld das Symbol des Begehrens und das Symbol des Philos ist. Ebenso drückt sich das symbolische Verlangen des Cyber-Individuums im Cyberspace auf vielfältige Weise aus, hauptsächlich in den vier oben genannten Richtungen. Doch was ist es, das ihn zu artikulieren vermag? Oder welches System wird gebildet, so dass

ein Begriff davon als vereinheitlichender Name für die vielen Formen dient, in denen dieses symbolische Verlangen zum Ausdruck kommt? Der größte Teil des Cyberspace wurde von den Menschen seit der Entstehung eines systematischen Systems von Symbolen benannt. Man könnte meinen, dass dieses Buch die Konstruktion eines solchen Systems ist, aber in Wirklichkeit ist dieses Ding jetzt entstanden (und muss daher nicht mehr von mir konstruiert werden, oder ich baue nur darauf auf) als virtuelles Geld, oder in Zukunft könnten wir es Cyber Finance nennen.

Bevor wir uns mit der Cyber-Finanzierung befassen, sollten wir vielleicht ihre Beziehung zum Finanzraum und zum Cyberspace klären. Da es der Menschheit als Ganzes vielleicht an einem tiefgreifenden Denken über Cyber-Finanzierung mangelt, ist eine Untersuchung ihrer Beziehung zum Finanz- und Cyberraum von entscheidender Bedeutung.

In der Tat sind sowohl der Cyberspace als auch der Finanzraum als Reaktion auf ein gewisses Maß an direkter Cyberifizierung entstanden, die zu einem vollständigen und zuverlässigen und von der Mehrheit der Menschen in der realen Welt akzeptierten Ergebnis geführt hat. In gewissem Sinne reicht diese Universalität des Cyberspace nicht aus, und deshalb ist es zu meiner Zeit für Cyber-Individuen verlockend, noch mehr Menschen in diesen Raum zu ziehen. Und wenn man sich die Zusammensetzung des Finanzraums ansieht, hat er sich tatsächlich mehr auf unsere reale Welt und unsere sozialen Beziehungen eingestellt. Dies ist auf die Arbeit zurückzuführen, die im Laufe der Zeit für den Aufbau und die Entwicklung des Systems geleistet wurde. Alles in der realen Welt kann eine Entsprechung im Wirtschaftsraum finden, auch wenn es sich nur um Symbole handelt. Aber auch weil die wirtschaftliche Welt symbolischer und durchdachter ist als die reale Welt, kann er die Strukturierung des Denkens nutzen, um die Teile des realen politischen und kulturellen Raums auszudrücken, die nicht ausgedrückt werden können, die nicht artikuliert werden können. Finanzinstrumente wie Hebeleffekte, Anleihen, Aktien usw. sind die Produkte eines Finanzraums, der erst durch die Strukturierung des Denkens entstehen kann. Und weil solche Denkprodukte eine Reihe von symbolischen und zeitlichen Spielen durchlaufen, wird oft angenommen, dass dieses Phänomen für Stone alltäglich ist. Diese symbolischen und zeitlichen Spiele gibt es jedoch in der Realität nicht. Absolute Vorhersagen der Zukunft gibt es in der realen Welt nicht; die reale Welt kann weder wirklich durch Zeit und Raum reisen, noch kann sie die exakte Gleichwertigkeit von Objekten nach dem Zufallsprinzip herstellen. Stattdessen ist all dies im Finanzraum möglich. Daraus ergibt sich eine Schwierigkeit der Übereinstimmung zwischen der Realität und dem finanziellen Raum. Wenn der frühe Wirtschaftsraum eine Entsprechung in der realen Welt hatte, war diese Entsprechung in der realen Welt nicht mehr verfügbar, als der Wirtschaftsraum im Laufe der wirtschaftlichen Entwicklung komplexer wurde. Mit anderen Worten: Die frühen Ökonomen haben vielleicht nicht viel über die reale Welt hinaus gedacht, weil der Wirtschaftsraum immer noch von den Phänomenen der realen Welt abgeleitet war. Aus dieser Perspektive können wir verstehen, warum die frühe Ökonomie eigentlich eine Hauswirtschaftslehre war (Ökonomie im ursprünglichen griechischen Sinne des Wortes bedeutet heute Haushaltsführung, und Ökonomie ist näher an der Verwaltung). Dann kam das Geld in die kybernetische Perspektive, was die Ökonomen dazu veranlasste, der Frage des Geldes und des Zinses mehr Aufmerksamkeit zu schenken, und hier wurde ein Finanzwesen geboren, das allmählich über die Realität hinausgeht (da Kreditvergabe und -aufnahme ein Spiel mit der Zeitzahlung ist). Dies war

jedoch nicht allzu weit vom Leben entfernt - schließlich war das Spiel mit der Zeit, wie das Leihen und Borgen, auch im wirklichen Leben üblich. Unter diesen Bedingungen diskutierten die mittelalterlichen Ökonomen die Frage nach der Gerechtigkeit dieses Spiels mit der Zeit: ob der Zins von Gott erlaubt sei. Die Frage, ob die Zinsen gerechtfertigt waren, und so weiter. Diese Fragen sind in der Tat Fragen nach der Gerechtigkeit der Kybernetik, so wie wir über die Gerechtigkeit der Kybernetik im Internet nachdenken.

Mit der Entwicklung des Kapitalismus wurde die Frage der Ökonomie zu einer Frage des Staates und der Kapitalakkumulation, eine Zeit, in der die Wirtschaft enger mit der Ideologie verbunden wurde. Unterschiedliches philosophisches Denken führte dann zu unterschiedlichen Einstellungen zum Wirtschaftsraum. Die Menschen begannen, den Wirtschaftsraum in Bezug auf ihre grundlegendsten Theorien über die reale Welt zu konstruieren. Agrarismus und Merkantilismus waren das Produkt dieses Zeitgeistes. Es war eine reale Kapitalaktivität, die von ihm abhing, und dahinter stand ein metaphysisches System, das sich aus dem Cyberspace der realen Sprache ergab. Letztlich konvergieren sie in der klassischen Ökonomie. Auf dem Weg zur Vollständigkeit des Systems. Und die Entwicklung des realen Finanzwesens war genau der kühne Versuch, den die Menschen im späten 19. und 20. Dies steht im Einklang mit der antimetaphysischen Haltung der Philosophie der Moderne, die als Widerlegung oder Transzendenz der Metaphysik erscheint. Dies ist jedoch lediglich ein Prozess der Ausarbeitung der Metaphysik durch die moderne Philosophie, die sie durch die Konstruktion von mehr Cyberspace (sprachtheoretische Illusionen) oder Raum für symbolische und zeitliche Spiele im Cyberspace erweitert. Durch diese philosophische Untersuchung der Moderne scheinen sie sich von der Metaphysik zu entfernen. In Wirklichkeit handelt es sich aber um eine tiefere Konstruktion des komplexen Systems der Metaphysik. Wie in der modernen Philosophie begann auch in der Wirtschaft allmählich der Prozess der Loslösung des Finanzraums von der realen Welt. Die finanziellen Voraussetzungen wie Hebelwirkung, Sicherheiten, Geldpools usw. sind genau der kühne Versuch einer vollständigen Strukturierung. Und wenn man Erfolg hat, konstruiert man einen komplexeren Cyberspace. Langsam vergisst man, dass das Finanzwesen im Wesentlichen ideologischer Natur ist, dass es aus der Gesellschaft und erst recht aus der Ideologie heraus entstanden ist, und spielt so einfach das Spiel der Symbole und der Zeit im Cyberspace.

Der Rückblick auf die obige Geschichte ist das, was ich als Makro-Cyberspatialismus bezeichnet habe. Und gerade diese Geschichte ist in sich selbst strukturell. Das heißt, in der Makro-Kybernetik wird die Geschichte als eine rheologische Struktur behandelt, die zerlegt werden kann. Hier können wir eine größere Wertschätzung der Struktur gewinnen, indem wir den Querschnitt der Geschichte durch eine Art Schnitt durch die Struktur der Geschichte betrachten. Für das zweite illusionäre System können wir in diesem Schnitt der fließenden Geschichte mit der früheren Situation brechen, in der Wirtschaftsraum und Finanzraum als Synonyme erschienen. Eine neue Unterteilung wird zwischen dem zweiten illusionären System vorgenommen: die Unterscheidung zwischen Wirtschaftsraum und Finanzraum. Der Wirtschaftsraum, das zweite illusionäre System, ist ein kybernetisches System, das von realen sozialen Beziehungen abgeleitet ist, eine Perspektive, die auf einer linearen Geschichte beruht und als "Re-Kybernetik" der linearen Struktur der realen Gesellschaft angesehen wird. Die realen sozialen Beziehungen entstehen im Laufe der Geschichte. Es handelt sich um eine "Re-Symbolisierung" des zweiten Axioms des Cyberspace, d.h. die Anwendung des dritten Axioms

auf das zweite Axiom; dieselbe linear-historische Perspektive ist im Finanzraum verfügbar. Dies ist der Raum der Re-Symbolisierung im Wirtschaftsraum. Wenn wir die Geschichte der wirtschaftlichen Entwicklung als eine lineare Geschichte betrachten, können wir nur eine sich selbst generierende Entwicklung vom realen Raum zum wirtschaftlichen Raum zum finanziellen Raum sehen. Wenn wir jedoch eine Unterscheidung in der Struktur der Kybernetik treffen und den Finanzraum direkt von der mathematischen Theoretisierung des Cyberspace aus betrachten, lassen wir den Wirtschaftsraum außen vor. Dann kann die Entstehung von Finanzraum gerechtfertigt werden. Der Effekt ist, dass der finanzielle Raum tatsächlich als eine direkte Externalisierung der Theoretisierung gewonnen wird, d.h. als eine direkte kybernetische Entwicklung aus einer sprachlich-theoretischen Phantasmagorie. Sie ist das unvermeidliche Produkt der Strukturierung des Denkens der Menschen (z. B. ist das Ausleihen von Geld das Ergebnis eines linearen Denkens). Es handelt sich um eine "Re-Symbolisierung" auf der Grundlage des ersten Axioms, d.h. die Anwendung des dritten Axioms auf das erste Axiom. Aber gibt es keine solche Neusymbolisierung des ersten Axioms im Wirtschaftsraum? Kann sie nicht als das Ergebnis eines strukturierten Gedankens interpretiert werden, der dann direkt aus einer Wiederverwertung hervorgeht? Obwohl der Wirtschaftsraum natürlich durch die Entwicklung des ersten illusionären Systems der Realität entsteht, kann er auch als eine strukturierte Aktivität des Geistes primitiver Gesellschaften interpretiert werden, die zu einem direkten kybernetischen Austausch aus dem Geist heraus führt, nur ist die Entstehung dieses Geistes so alt, dass wir keine schriftlichen Aufzeichnungen darüber haben, so früh wie der Geist primitiver Menschen, die eine Sache gegen eine andere austauschten, und daher Es ist für uns schwierig, diese Strukturierung des Denkens zu untersuchen. Kurz gesagt, die ursprüngliche Struktur des Finanzraums kann als die Geburt von zwei Modellen des Cyberspace angesehen werden. Der eine Teil wird als direkte Cyberisierung von Theorien gesehen, die aus der Struktur des Denkens herausgelöst wurden; der andere Teil *entsteht* auf natürliche Weise in menschlichen sozialen Beziehungen im Laufe der menschlichen Geschichte, d.h. er wird als eine Art lineare historische Re-Cyberisierung gesehen. In der Geschichte hat die lineare soziale Entwicklung kybernetisch einen Wirtschaftsraum geschaffen, der seinerseits kybernetisch einen Finanzraum geschaffen hat.

In gleicher Weise können wir auch die oben erwähnte makro-kybernetische Untersuchung des Cyberspace durchführen, um zu einer ähnlich fließenden historischen Strukturperspektive auf die Entwicklung des Internets und der IT-Industrie zu gelangen. Dies führt zu einer linearen Geschichte des Internets: reale Welt - Wirtschaftsraum - Finanzraum - Computerraum - Cyberspace und so weiter. Es handelt sich um eine lineare Untersuchung des Cyberifizierungsprozesses des Internets. Das heißt, die Verkörperung des zweiten Axioms. Lässt man das lineare Denken außer Acht, so schöpfen die ursprünglichen Urheber in jedem Raum ihre Inspiration aus der direkten Cyberisierung des theoretischen Raums. Man nutzt den Raum des Denkens und Theoretisierens, um das Internet direkt zu konstruieren. Das heißt, sie entspricht dem ersten Axiom zur Re-Cyberisierung. Eine weitere Möglichkeit, den Cyberspace zu betrachten, besteht darin, ihn als natürliches Phänomen zu betrachten. Es ist ein Raum, der in der Geschichte "rekybernetisiert" wurde. Auf diese Weise wird eine nuanciertere und verankernde Unterscheidung zwischen dem dritten Phantomsystem, das wir bereits unterschieden haben, und dem Cyberspace aus zwei Perspektiven getroffen: einerseits auf der Basis der Realität, auf der Basis einer linearen Struktur, die sich selbst generiert, die

Natur generiert die Gesellschaft, die Gesellschaft generiert den Wirtschaftsraum, die Wirtschaft gebiert die Computer, und der Cyberspace wird cyberifiziert. Dies ist der in der Geschichte entstandene Cyberspace, der sich langsam entwickelt hat. Sie wird als eine natürliche Schöpfung der "Dinge" betrachtet. Die Entstehung neuer Räume, die in der linearen Geschichte betrachtet werden, ist eine "Re-Kyberisierung" der Linearität der Geschichte. Im Gegensatz dazu ist das Genie des Cyberspace, das direkt aus der Theorie entsteht, die unmittelbare Wahrnehmung der strukturellen Natur des Denkens, die Bildung von Strukturen über das Denken, d.h. Funktionsweisen des Denkens und der Berechnung, sozusagen der früheste Abakus war ein Computer, der die Struktur des Denkens simulierte, und in ähnlicher Weise ist der Cyberspace die direkte Konstruktion des Denkens, wie z.B. die "Baum"-Struktur des Netzes. Die "Baum"-Struktur des Netzes, die immer noch dem Kategorisierungsprinzip des Denkens entspricht, und die Verschlüsselung von Netzprotokollen zum Beispiel sind strukturierte "Spiele" des Denkens, eine "Re-Symbolisierung" aus der Theorie.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass wir hier zwei verschiedene Arten der Cyborisierung für jedes der ersten, zweiten und dritten Axiome unterscheiden.

1. direkte Cyberisierung des ersten Axioms (direkte Externalisierung des Denkens) - Re-Cyberisierung durch Theorie (mit dem dritten Axiom) - Aneignung neuer Dinge

2) Zweites Axiom - Lineare Geschichtsstruktur - Re-Sabotage in der linearen Geschichte - Zugang zu neuen Dingen

Der Grund für die Unterscheidung zwischen diesen beiden Arten der Cyberisierung ist, dass wir zwischen zwei Perspektiven der Cyberisierung unterscheiden müssen. Um von ihnen die Gründe für die Entstehung einer wirklich innovativen Sache zu erfahren. Es zeigt sich, dass die Cyborisierung der direkten Theorie je nach Theorie zu unterschiedlichen Ergebnissen führen kann. Gewöhnliche Menschen neigen dazu, Theorien als eine Art feste Struktur zu betrachten, so dass das Produkt ihrer Cyborisierung notwendigerweise einfach und daher nicht "neu" ist. Genies hingegen sind in der Lage, die Aufzeichnung einer einfachen Struktur zu übernehmen und darüber hinauszugehen, so dass das aus der Komplexität hervorgehende Produkt innovativ ist und zu einer "Innovation" werden kann, die einen Meilenstein in der menschlichen Zivilisation darstellt. Dies erklärt den Unterschied zwischen einem Genie und einem gewöhnlichen Menschen.

Ebenso gibt es auf der einen Seite der linearen Geschichte Historiker, die eine Art strukturelle Sicht auf die Geschichte haben, die sie klar sehen müssen, so dass das, was sie in der Geschichte wieder herauschälen, weniger eine komplexe Struktur als ein Klischee ist. Aber das ist die Aufgabe der Geschichtsschreibung. Was wirklich über die lineare Geschichte hinausgeht, ist der Praktiker, der nicht über Geschichte spricht, der eine Art Strukturierung verhindert, sondern Geschichte in einer komplexen Praxis macht, so dass auf dieser Grundlage die Zukunft, die er versteht, die Zukunft, die er "recycelt" (wenn er die praktische Fähigkeit hat, sie zu beeinflussen), notwendigerweise eine Zukunft mit Es muss sich um einen historischen Wandel mit sehr unterschiedlichen Meilensteinen handeln. Auf diese Weise unterscheiden wir zwischen Historikern und Praktikern.

An diesem Punkt der Offenbarung dieser beiden Arten von Cyberifizierung verbleiben die traditionellen metaphysischen Theorien des Cyberspace in einer metaphysischen Debatte (z.B. die Frage, ob der Cyberspace den Menschen Schlechtes bringt und was er Gutes bringt),

ohne wirklich eine direkte Cyberifizierung aus den grundlegendsten und komplexesten Strukturen der Theorie zu schaffen. Es ist einfach unmöglich, auf diese Weise weiterzugehen. Selbst wenn in der Zukunft zwangsläufig eine Theorie entstehen sollte, die ein vollständiges metaphysisches System darstellt, das die jeweiligen Stärken von z. B. Agorismus und Merkantilismus im Wirtschaftsraum nutzt. Auch dann wäre er bei der Entwicklung des Cyberspace erfolglos geblieben. Mehr als das, es ist unbefriedigend. Denn um den Cyberspace zu verstehen, muss er seine Entstehung als eine komplexe Struktur sehen, um den Cyberspace zu verstehen, was der eigentliche Zweck der Kybernetik ist. Nur durch die Re-Cyberisierung dieser komplexen Struktur können wir die Entstehung weiterer neuer Dinge aufdecken, insbesondere die Phänomene des Cyberspace und das, worüber wir als Nächstes sprechen werden - virtuelles Geld und Cyber-Finanz.

Mit dieser Unterscheidung können wir die Geburt des virtuellen Geldes richtig einschätzen: In Bezug auf die lineare Generierung der Geschichte wird es sowohl im Cyberspace in einer linearen Geschichte als auch im Finanzraum in einer linearen Geschichte generiert. Hier ist es möglich, eine Makro-Kybernetik-Studie über virtuelles Geld und Cyber-Finance zu erstellen, d.h. über die lineare Geschichte von virtuellem Geld und Cyber-Finance hinauszuschauen, und nicht nur das, sondern virtuelles Geld und Cyber-Finance auch in der Praxis zu erleben. Dies ist eine der Möglichkeiten, den Unterschied zwischen den beiden Cyberisierungen zu betrachten. Gleichzeitig war die ursprüngliche virtuelle Währung ein direktes Produkt der Cyberisierung, ein neuer Bereich des Cyberspace, der direkt von Genies geschaffen wurde, die die komplexe Struktur der kryptografischen und computertechnischen Prinzipien nutzten. Es gibt jedoch viele, die Satoshi Nakamoto studiert haben, und viele, die Buterlin, den Gründer von Ether, studiert haben, aber keiner von ihnen hat diesen Unterschied bei der Re-Cyberisierung gesehen. Das liegt daran, dass ihr Verständnis der Theorie in eine Art festes Dogma eingebunden ist. Daher können sie nur imitieren, aber nichts Neues schaffen.

Dies wiederum gibt einen Einblick in die Tatsache, dass das, was durch die direkte Kyberifizierung der Theorie entsteht, in Wirklichkeit aus einem Verständnis des Cyberspace und der Kybernetik geboren wird. Nur wenn man ein realitätsübergreifendes, kyberraumübergreifendes theoretisches Verständnis des Cyberspace selbst hat, kann die Innovation dessen, was durch direkte Kybernetik erzeugt wird, möglich werden. Andernfalls ist es nichts weiter als eine einfache Nachahmung. Die Schaffung von Objekten unter komplexer theoretischer Re-Cyberisierung ist für den gesamten Cyberspace unvermeidlich und stellt einen wichtigen Meilenstein in der Geschichte der Menschheit dar. Hier zeigt sich noch das dritte Axiom der Kybernetik: Wenn die Komplexität des Verständnisses des ursprünglichen Cyberspace die Komplexität des "recyclten" Raums bestimmt, muss der neue Cyberspace auf dem ursprünglichen Cyberspace wiederholt werden. Wenn der ursprüngliche Cyberspace "Inspiration" enthält, dann hat der neue Cyberspace unbegrenzte Möglichkeiten. Wenn die Struktur des alten Cyberspace von jemandem als lineare Struktur angesehen wird, dann kann der von dieser Person "geschaffene" neue Raum nicht über diese lineare Struktur hinausgehen. Sie kann nur von mittelmäßigen Menschen geschaffen worden sein. Die Genies, die der Menschheit ihre große Entwicklung beschert haben, werden selbst die Weite des Feldes erkennen, das sie betrachten. Aber sie sind vielleicht nicht in der Lage, es in Worte zu fassen. Denn die Struktur selbst ist zu komplex, als dass Worte hier von Nutzen sein könnten. Es ist diese Verschiebung der Perspektive zwischen den beiden Ebenen der Kybernetik, die es

uns ermöglicht, die Geburt neuer Dinge besser zu verstehen und somit die Zukunft des Cyberspace und des virtuellen Geldes sowie die Art von "Gerät" zur Transformation des Cyberspace, die ich wirklich zum Ausdruck bringen möchte, besser zu erfassen.

3.2 Virtuelle Währungen und Blockchain im Cyberspatialismus

Bitcoin ist das früheste System, das als Cyber-Finanzsystem bezeichnet werden kann. Er war zunächst ein Produkt der Externalisierung einer Denkstruktur. Satoshi Nakamoto hat das Bitcoin-System im White Book als Produkt einer Kombination aus Inspiration und Überlegung entwickelt. Unter dem Gesichtspunkt der Verankerung des Cyberspace sieht Bitcoin wie ein weiteres Phantomsystem aus, das nach seiner Geburt durch eine erneute Sabotage im Cyberspace entstanden ist. Oder vielleicht ist es ein Produkt der Kybernetik des Finanzraums. In Wirklichkeit wurde sie jedoch weder im Finanzraum noch im Cyberspace geboren, nicht einmal unter den Gemeinsamkeiten dieser beiden Bereiche. Um genauer zu sein, befindet er sich nicht in einer linearen Struktur, und diese Erklärung der linearen Entstehung von Bitcoin ist unvollständig. Bitcoin ist eher das Ergebnis direkter Kybernetik durch eine Art menschlicher "Inspiration" in Verbindung mit Gedanken. Diese Geburt war das Ergebnis von Satoshi Nakamotos Inspiration in Kombination mit einem Verständnis für Computertheorie, Mathematik und das Internet und den Cyberspace im Allgemeinen. An zweiter Stelle steht der Äther. Ether hat zwar einige Anleihen bei Bitcoin gemacht, scheint aber eine Art Re-Cyberisierung des Cyberspace zu sein. Dieser Re-Cyberisierungsprozess basiert jedoch auf Vitalik Buterins Verständnis von dezentralen Organisationsstrukturen und ist aus der Inspiration der menschlichen Individualität geboren. Verträge sind in der Tat das Produkt von Vitalik Buterins legitimer Anwendung des dritten Axioms des Cyberspace (das Axiom der Recycelbildung) im Blockchain-System. Die Einführung des Vertrags ist die eigentliche Originalität von Ether. Dieser Teil von Etherin ist ebenfalls das Produkt der Inspiration und der Lenkung des Denkens. Das Produkt dieser Externalisierung des Denkens wäre ohne ein tiefes Verständnis des Cyberspace und des Internets, die das Phantomsystem umspannen, nicht möglich gewesen. Die hier beschriebene direkte Cyberifizierung des Äthers offenbart die Vielfältigkeit des Äthers im Cyberspace. Sie ist das Ergebnis der Externalisierung einer komplexen Denkstruktur, die auf der umfassenden Vision der Gründer beruht. Es ist auch das Ergebnis einer Re-Cyberisierung auf der Grundlage der Inspiration von Bitcoin, die ursprünglich in einer komplexen Architektur geschaffen wurde. Mit anderen Worten: Der Äther bildet ein vollständiges System des Cyberspace. Es ist ein vollständiger Cyberspace. Unter einem vollständigen Cyberspace verstehe ich ein Cyberspace-System, das alle strukturellen Möglichkeiten eines Cyberspace enthält, d.h. dessen eigene Regeln mit allen Gesetzen der Cyberspace-Wissenschaft übereinstimmen. So kann sie ein gewisses Maß an Stabilität und Erfolg aufrechterhalten. Der Äther ist ein solches vollständiges System. (Jeder Cyberspace neigt dazu, vollständig zu sein. Die meisten Cyberspaces bieten jedoch keine legitime Möglichkeit der Vollständigkeit in einem akzeptierten Kontext. Die meisten Cyberspaces halten sich nicht an die Gesetze des Cyberspace und geraten daher in eine Stabilitätskrise. In den Anfängen von Bitcoin hat er zum Beispiel keine legitimen Regeln für die Re-Cyberisierung im Bitcoin-System hinterlassen und ist deshalb später unweigerlich auf das Problem der

geteilten Ketten gestoßen. (Und nachdem wir dies überwunden haben, kann Bitcoin auch legal im Cyberspace rekyberisiert werden).

Deshalb können wir Bitcoin-Ether, wenn sie tatsächlich im Cyberspace verwendet werden, nicht einfach als ein Produkt des Cyberspace betrachten. Denn ein solches Verständnis homogenisiert ihre Konnotationen. Wenn die allgemeinen Cyber-Individuen in diesen Kreis der Bitcoins eintreten, werden sie zu einer Art cyber-ifizierter "Ikonen" des Cyberspace. Dann werden sie als Produkte des Cyberspace oder des Finanzraums missverstanden. Sie werden daher als Cybertechnologie oder als Finanzderivat missverstanden. Mit anderen Worten: Auch Bitcoin und Ether sind hier in zwei Teile gespalten. Ein Teil ist Bitcoin und Ether als Cyberspace über mehrere Cyberspaces, die einen umfassenderen Cyberspace bilden. Der andere Teil ist Bitcoin und Ether als Kybernetik im Cyberspace, und der Cyber-Kreislauf von Bitcoin und Ether, der aus Bitcoin entstanden ist.

Die Re-Cyberisierung von Bitcoin manifestiert sich in der Realität durch den Prozess des Sub-Chaining. Ether ist selbst ein "legales" Subchain-System, das auf Verträgen beruht. Mit anderen Worten: Die eigentliche Innovation von Ether besteht darin, dass er den Cyberspace wirklich in ihm sieht und die Möglichkeit offen lässt, die Strukturen im Cyberspace direkt mit Verträgen zu multiplizieren. Diese Art der Vollständigkeit des Cyberspace war vor dem Aufkommen von Ether nur schwer zu erkennen (im Laufe der Zeit wurde Bitcoin in diese Art von vollständigem Cyberspace umgewandelt, als die Subchain von Bitcoin entstand, da die Subchain von Bitcoin bereits ein Vertrag war. (siehe den nächsten Abschnitt). Auch die meisten Menschen, die sich mit virtuellen Währungen beschäftigen, sehen diese cyberräumliche Perspektive nicht. Daher sind sie nicht in der Lage, diese Vollständigkeit des Äthers zu erkennen. Sie verstehen Bitcoin und Ether nicht aus der Perspektive eines Cyberspace, sondern nur aus der Perspektive der durch virtuelle Währungen gebildeten Cyberkreise. Das heißt, sie werden im Sinne eines Doppelgängers verstanden, den sie als entfremdet abgetan haben. Dies zeigt sich daran, dass einige Anhänger der Kryptowährung behaupten, die Blockchain-Technologie zu verstehen, ohne die konzeptionellen Grundsätze der Blockchain zu studieren, geschweige denn die Raumwissenschaft, die sie darstellt, und ihre Beziehung zum Finanzraum und zum Cyberspace zu verstehen. Darüber hinaus werden sie nur den Anstieg und den Fall der Münzwerte und einfache lineare Vorhersagen betrachten, als ob es sich um Aktien handeln würde. Dies ist ein monolithischer Ansatz für Blockchain und virtuelle Währungen. In diesem Sinne können diese Leute die Zukunft der Blockchain nicht wirklich verstehen, und noch weniger den Aufstieg und Fall der virtuellen Währungen. Die Theorie und Vision von Bitcoin und Ether, wie sie von Satoshi Nakamoto und Buterlin vertreten wird, ist in keiner Weise an ein systematisches Theoriegebäude gebunden. Vielmehr handelt es sich um eine praktische Theorie, eine praktische Anwendung der gesamten Theorie des Cyberspace. Mit anderen Worten, was sie hier tun, ist eigentlich ein Werk der Kybernetik, und das Produkt dieser Arbeit ist die Schaffung dieser praktischen virtuellen Währung (wir werden später im Detail die praktischen Auswirkungen von Bitcoin und Ether oder anderen virtuellen Währungen für den Cyberspace beschreiben, d.h. ihre wichtige Rolle in der Kybernetik). Weil die Geburt von Bitcoin und Ether nicht aus Satoshi Nakamotos und Buterlins theoretischem System der Metaphysik kam, sondern aus der Praxis (d.h. der oben beschriebenen komplexen theoretischen Struktur und "Inspiration"), begrenzen die Theorien, die versuchen, Bitcoin und Ether mit einem linearen, restriktiven Denken einzuschränken, ihre

Entwicklung.

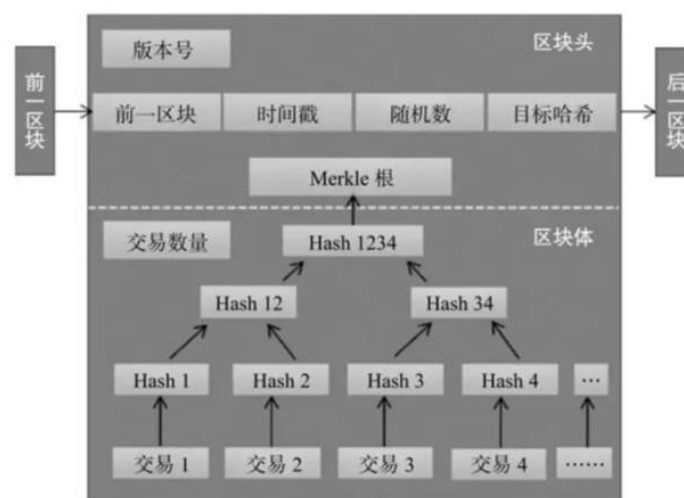
Ob Bitcoin oder Ether, sie haben beide eine direkte Cyberisierungskomponente. Die andere ist eine lineare historische Perspektive, d. h. eine Geschichte der Entwicklung des Cyberspace aus der Perspektive der zweiten Cyberifizierung. Diese lineare Geschichte des Cyberspace geht davon aus, dass die Theoretisierung des Cyberspace durch die Entwicklung des Finanz- und Cyberspace ermöglicht wurde. Dabei kann die Entstehung von Bitcoin und Ether auch als eine historische, technologische Generation interpretiert werden. Dies ist die andere Seite ihrer Geschichte. Erst als Bitcoin und Ether zum ersten Mal tatsächlich mit Fiat-Geld getauscht wurden, als jemand tatsächlich Bitcoin-Ether gegen eine Erhöhung seines Kontostandes eintauschte, wurde virtuelles Geld von der Sprache und Theorie in die Realität überführt - in den finanziellen Cyberspace. Mit anderen Worten: Aus der Perspektive einer linearen zweiten Kybernetik haben auch sie zwei "Körper". Der erste Körper ist der lineare Prozess ihrer Geschichte. Die andere ist der Prozess des Wiederauftauchens im Cyberspace innerhalb des Cyberspace. Jeder von ihnen bringt ständig neue Bereiche hervor (Bitcoins Subchain und Ethers Vertragssystem), und so wird die Vollständigkeit dieser komplexen, ständigen Erzeugung neuer Cyberräume manifestiert.

Wenn Bitcoin und Ether online diskutiert werden, wenn Bitcoin und Ether im Finanzbereich gegen eine Währung zurückgetauscht werden, werden sie eigentlich nur im Kontext eines historischen Prozesses der Cyberisierung gesehen. Dies berührt nicht die ursprüngliche Inspiration und Praxis von Satoshi Nakamoto und Buterlin für sie, d.h. diese Diskussion basiert weder auf einem tiefen Verständnis und der Praxis der Theorie, noch sieht sie den Cyberspace, der sich hinter der dritten Cyberisierung entfaltet. Dies ist genau das, was einige Fanatiker der Kryptowährungsgemeinschaft im Hinblick auf die Entfremdung der virtuellen Währungen getan haben. Sie, wie auch andere Cyber-Kreise, bilden einen Strohmännchen für virtuelle Währungen und vergöttern diesen Strohmännchen. Dieses Verständnis der Spaltung von Bitcoin und Ethereum ist geradezu symbolisch. Das heißt, was Bitcoin Ether als Instrument der praktischen Bedeutung und als Generator der Kybernetik gewesen wäre, ist in diesem Fall aufgrund der Grenzen des menschlichen Denkens kybernetisiert. Sie werden selbst symbolisiert, wodurch sich ihr realitätsübergreifender Charakter auflöst und sie zu einem einzigen symbolischen Objekt der Begierde werden, das es zu verfolgen gilt. Genau so verstehen die meisten Menschen heute Bit-Äther-Münzen. Die Menschen denken oft, dass virtuelle Währungen nichts anderes sind als eine Kombination aus Internet und Wirtschaft, nichts anderes als eine digitale Währung, die durch den Einsatz von Computertechnologie geschaffen wird. Dieser Irrtum führt dazu, dass die Tiefe und Komplexität ihres Ursprungs ausgelöscht wird und sie stattdessen nur noch als einzelne Symbole betrachtet werden. Dadurch geht der kybernetische Charakter von Bitcoin-Ethereum verloren. Was ausgelöscht wird, ist die strukturelle Natur der dahinter stehenden Mathematik. Noch wichtiger ist die Frage nach ihrem wahren Verhältnis zur realen Welt - ein Verlust der Perspektive im Cyberspace. In ähnlicher Weise missverstehen die Menschen das virtuelle Finanzwesen und gehen davon aus, dass die meisten virtuellen Währungen und das virtuelle Finanzwesen nichts anderes als eine Kombination aus Internet und Finanzsystem sind, ohne die Unterschiede zwischen den verschiedenen Situationen im virtuellen Finanzwesen erkennen zu können. Letztlich kann man die wahre kybernetische Praxis des virtuellen Finanzwesens nicht begreifen, und es ist unmöglich, die wichtigsten Aspekte davon als Teil der kybernetischen Praxis zu

verstehen. Und diese wiederum sind es, die dieses Buch aufzeigen wird. Darüber hinaus ist es auch Teil der Aufgabe dieses Buches, den Sinn dieser Praxis in jedem Cyberspace wiederzufinden.

3.2.1 Cyberspatiale Perspektiven auf Bitcoin und Ethernet-Blöcke und -Ketten

Was Satoshi Nakamoto in seinem Artikel "Bitcoin - A Peer-to-Peer Electronic Cash System" (später als Satoshi Nakamotos "White Paper" bezeichnet) tatsächlich konstruiert, ist ein Cyberspace, dem eine mathematische Theorie zugrunde liegt. Und die Anwendung dieser Mathematik hat ihre Wurzeln in der Kryptographie, der Spieltheorie und meiner Meinung nach sogar in der topologischen Theorie (allgemein ausgedrückt als Organisationsstruktur). Die Dezentralisierung ist ein wesentlicher Bestandteil der Wissenschaft des Cyberspace. Durch unsere Diskussion über die Beziehungen zwischen Cyber-Subjekten ist in der Tat klar geworden, dass die von Bitcoin konstruierte Struktur der Dezentralisierung den Interaktionen zwischen Cyber-Subjekten sehr ähnlich ist. Sie sind die topologischen Strukturen des homogenen Embryos. Dasselbe gilt auch für Ethereum.



Bitcoin-Blockstruktur

Der Bitcoin-Ether-Block kann tatsächlich als ein *vollständig symbolisiertes* Cyber-Individuum im Cyberspace strukturiert werden. Ein Block in Bitcoin enthält eine "Sammlung von Informationen über ein vollständig symbolisiertes Cyber-Individuum", die aus zwei Teilen besteht: dem Block-Header und dem Block-Body. Der Blockkopf gibt hauptsächlich an, wo der Block im Cyberspace (Kette) verknüpft ist, sowie einige cyberisierte Informationen, darunter

1. der Hash-Wert des übergeordneten Blocks, der die im Cyberspace vererbten strukturellen Beziehungen und sein Beziehungsnetz im Cyberspace angibt. Gibt die Position eines Blocks an, nachdem er nach einer linearen Struktur gefiltert wurde.
2. die Version, d.h. die Versionsnummer dieses Cyberspace, hinter der sich die Regeln

des Blocks zum Zeitpunkt des Cyberspace verbergen.

3. der Zeitstempel, zu dem dieser Block gebildet wurde.

4. Schwierigkeit, d. h. die Schwierigkeit der Hash-Operation zur Ermittlung der Antwort. Aus der Bitcoin-Perspektive bestimmt er die Anzahl der Nullen vor den Zeichen, die bei der Anwendung der Hash-Operation erhalten werden, und sorgt so dafür, dass ein Block eine bestimmte Zeit lang mit der Kette verbunden sein muss (d. h. das Ergebnis wird gezählt und gemint). Und aus der Perspektive des Cyberspace bestimmt die Schwierigkeit die Schwierigkeit des Beitrags eines vollständig symbolischen Blocks zur Entwicklung des Cyberspace als Ganzes. Er legt die Regel fest, dass es zu einem bestimmten Zeitpunkt einen vollständig kybernetisierten Block geben muss, der einen Beitrag zum Cyberspace darstellt. Er muss nicht zu dem Schluss kommen, dass ein Block vollständig cyberspace-konform ist, sondern nur, dass er den Anforderungen des Cyberspace innerhalb eines bestimmten Bereichs (d. h. eines Schwierigkeitsbereichs, dem eine Anzahl von Nullen vorangestellt ist) nahe kommt.

5. die Zufallszahl, die die einzige "Individualität" des Blocks garantiert, bestimmt den Zufallswert des Blocks, wenn er berechnet wird, um die Schwierigkeit der Bitcoin-Theorie zu erfüllen. Aus der Sicht des Bitcoin-"Mining" ist dies die einzige verfügbare "Freiheit". Die Zufallszahl variiert, und das Ergebnis der Hash-Funktion ist unterschiedlich, und das ist der Teil, den wir Mining-Glück nennen. Aufgrund dieses Unterschieds haben die verschiedenen Buchhalter unterschiedliche "Ansichten" über den Block. Dies ist besonders wichtig. Denn für den Cyberspace waren die Blöcke ursprünglich vollständig kyberisiert. Doch mit dem Aufkommen der Zufallszahlen erhält der vollständig symbolisierte Block durch das Symbolsystem ein wenig mehr "Persönlichkeit". Ohne diese Zufallszahl wäre es nicht möglich gewesen, die Stabilität des gesamten Cyberspace zu gewährleisten. Genau wie in der Matrix ist jede Person in der Matrix in der Tat vollständig determiniert, und in dieser Determination weist die Matrix jedem Individuum eine bestimmte "Persönlichkeit" zu, um die Stabilität der gesamten Matrix zu gewährleisten. Andernfalls gäbe es keine Veränderung in der Matrix. Diese "Individualität" führt jedoch schließlich zu einer Anhäufung von Paradoxien, d. h. zur Schaffung eines messianischen Neo (dies ist ein nachträglicher Einfall). Dies ist auch bei Bitcoin der Fall, wo Zufallszahlen dafür sorgen, dass das gesamte Bitcoin-System funktioniert. Weil jeder Mensch seine eigene "Persönlichkeit" behält, haben die Menschen unterschiedliches "Glück" beim Mining, und es ist dieses unterschiedliche Glück, das die Menschen dazu verleitet, sich in der Bitcoin-Szene zu engagieren. Gäbe es dieses Glückselement nicht, wäre Bitcoin so konzipiert, dass er von demjenigen geschürft werden kann, der die meiste Rechenleistung hat. Dann gäbe es niemanden, der sich der Bitcoin-Industrie anschließen würde, geschweige denn einer dezentralen Währung, und niemand würde sie schätzen, und sie wäre natürlich wertlos, ein bloßes Symbol. Hier sorgen Zufallszahlen dafür, dass das gesamte Bitcoin-System für echte Menschen attraktiv ist. Der Reiz liegt gerade darin, dass nichts erfasst wird, da die Individualität in dieser Zufallszahl verdichtet wird. Mit anderen Worten, es ist diese "Persönlichkeit", die durch das System umverteilt wird, die der Fähigkeit vollständig cyberisierter Blöcke oder Cyber-Individuen zugrunde liegt, tiefer in den Cyberspace einzudringen. Diese Persönlichkeit ist der paradoxe Punkt des Systems (der Bug), der die Durchdringung des gesamten Cyberspace mit der Realität darstellt. Hier ist der Cyberspace mit dem Bitcoin-System verbunden. Das bedeutet, dass Bitcoin aufgrund dieser Punktion

nicht nur ein absolut geschlossener Cyberspace ist, sondern dass dies der Grund ist, warum Bitcoin in der realen Welt wirklich wertvoll ist. Diese Bewertung ergibt sich aus dieser Durchdringung des Cyberspace, und unsere spätere Diskussion über die realitätsübergreifende Natur von Bitcoin ergibt sich aus der "Persönlichkeit" dieser Zufallszahl. In der Matrix sind die Zufallszahlen genau die Lösung, die der Prophet vorschlägt, um der Matrix emotionale Unsicherheit zu verleihen, und werden von den Architekten als Teil des menschlichen Fehlers betrachtet. Es ist die Hinzufügung dieses "Fehlers", der die Kontrolle der Matrix über die Menschen im Cyberspace ausmacht. Von hier aus können wir vom Bitcoin-System zur realen Welt und zur Ideologie übergehen. Das ist der wahre Schlüssel - der Punkt - von Bitcoin, den die Finanz- und Internetleute nicht sehen. Es ist auch die Grundlage, die es uns in der Kybernetik ermöglicht, uns auf das Bitcoin-System zu konzentrieren und es zu analysieren.

6. die Merkle-Wurzel, die mit der Rechnung des Blocks verbunden ist, d.h. sie ist der Ort, an dem der Kopf des Blocks mit dem Körper des Blocks verbunden ist, und in der Mitte befindet sich der Ort, an dem die Verknüpfung der Hash-Werte angewendet wird, um sicherzustellen, dass sie nicht gebrochen werden. Das bedeutet, dass der Merkle-Baum eine Aufzeichnung des Zustands des gesamten Bitcoin Cyberspace garantiert. Es ist ein Armaturenbrett für die Stabilität des Cyberspace.

Für den Blockkörper gilt, dass der Inhalt und das Armaturenbrett des gesamten Blocks aufgezeichnet werden müssen. Das heißt, eine Aufzeichnung und ein Verständnis der vergangenen Transaktionen der gesamten Blockchain. Im Cyberspatialismus ist dies der Grad des Verständnisses, den ein einzelner Blockkörper vom gesamten Cyberspace hat, und das tiefgreifendste Verständnis, das mit der Entwicklung der Blockchain übereinstimmt, wird unweigerlich mit der Blockchain verbunden sein. In der Kybernetik wird in einem Block festgehalten, inwieweit eine vollständig kybernetisierte Person den Cyberspace als Ganzes erfassen kann. Wenn der aufgezeichnete Inhalt für den Cyberspace fortschrittlich ist und der Entwicklung des vorhergehenden Blocks folgt (wobei sichergestellt wird, dass die Blöcke miteinander verbunden sind), dann ist er mit der Entwicklungskette des Cyberspace verbunden. Dies steht im Einklang mit dem zweiten Axiom des Cyberspace und seinen Folgerungen.

Jedes System muss seine Entwicklung und Stabilität aufrechterhalten, und der Cyberspace ist ein solches System. Daher muss jedes System über eine Aufzeichnung und ein Verständnis seiner eigenen Entwicklung verfügen. Bitcoin ist natürlich auch ein System, und zwar ein Cyberspace. Er unterscheidet sich von einem normalen Cyberspace nur dadurch, dass seine interne Struktur durch die absolute Struktur des Denkens externalisiert wird, was Satoshi Nakamoto so erfolgreich macht. Diese Vollständigkeit des Bitcoin-Systems (nach Aufspaltung der Kette) und seine Übereinstimmung mit unseren cyberräumlichen Axiomen bedeutet, dass das Bitcoin-System ein absolutes symbolisches System garantiert. Doch abgesehen von der Architektur selbst scheint ihm etwas zu fehlen, und das ist - die Lust. Ein System kann ohne Rückgaben und Belohnungen, d.h. ohne symbolische Wünsche, nicht gesund sein. Der Belohnungsmechanismus von Bitcoin ist also kybernetisch im Vergleich zu anderen unvollständigen Cyberspaces und überbrückt auf diese Weise die Cyberspaces. Die Belohnungen anderer Cyberspaces sind einfach die Befriedigung symbolischer Wünsche, wie wir sie in der Analyse des Cyber-Subjekts angesprochen haben, und spiegeln sich im Status

und Diskurs des symbolischen Raums wider. Oder sie werden (z. B. im Austausch gegen Fiatgeld) durch einen paradoxen Punkt des Eindringens in andere Räume, durch Status und Position in anderen Räumen und durch Fiatgeld befriedigt. Das Bitcoin-System hingegen bildet aufgrund seiner vollständigen Cyberifizierung einen selbst geschaffenen Belohnungsmechanismus: Das heißt, die Belohnung selbst hilft ihm, die Stabilität seines Cyberspace aufzubauen. Dies ist die beste Nutzung der Axiome des Cyberspace. Dies ist ein Ergebnis, das auch andere Themen im Cyberspace anstreben.

Der Belohnungsmechanismus von Bitcoin ist das, was wir "Mining" nennen, und das Bitcoin-System verwendet Beiträge zur Dezentralisierung und räumlichen Stabilität von Bitcoin als Kriterium dafür, wer belohnt wird. Die Rechnung ist eigentlich eine Aufzeichnung des gesamten Cyberspace. Und mit jedem Block wird ein Antwortbogen erstellt, der zeigt, wie gut das gesamte Bitcoin-System verstanden wird. Dieser Antwortbogen muss nicht nur eine genaue Aufzeichnung all dessen sein, was in dem Cyberspace zuvor getan wurde (d. h. ein Überblick über die Gesamtstruktur) oder über einen bestimmten Zeitraum (d. h. ein Ausschnitt der Struktur, um zu sehen, wie genau sie ist), sondern vor allem muss er eine *schrittweise* Entwicklung des gesamten Cyberspace bieten, nicht mehr und nicht weniger. Dies ist genau der rechnerische Akt der Verknüpfung von Blöcken mit der Kette. Diese Entwicklung muss schrittweise erfolgen, denn nur eine schrittweise Entwicklung kann die Verbindung zur vorherigen Kette und die Stabilität der Kette gewährleisten. Er muss dafür sorgen, dass sich die Zivilisation Schritt für Schritt weiterentwickelt, und wenn sie zu weit über die Entwicklung der Zivilisation hinausgeht, muss er abwarten, bis sich die Zivilisation auf die angemessene Position entwickelt hat, bevor er von der Zivilisation ernst genommen wird. Denn ein Fortschritt, der größer ist als ein Schritt, ist ein destabilisierender Faktor für die Zivilisation. Das Gleiche gilt für den akademischen Kreis. Da der akademische Zirkel nur Innovationen akzeptiert, die einen Schritt voraus sind, gilt zu wenig Innovation nicht als Innovation, zu viel Innovation ist der Stabilität des akademischen Zirkels nicht förderlich, und deshalb müssen Ideen, die ihrer Zeit voraus sind, eine Weile auf der Bank sitzen bleiben. Es ist alles eine Entscheidung zum Selbstschutz für die Stabilität des Systems. Es ist auch genau die Konsequenz von Axiom 2 unserer Cyberspace-Wissenschaft.

Aber wer bekommt diese Belohnung, wenn es viele Menschen gibt, die zur Stabilität des gesamten Cyberspace beitragen? Für das Bitcoin-System ist dies genau das Prinzip der längsten Kette. Das Prinzip der längsten Kette ist genau das, was wir gerade beschrieben haben: Wer die Stabilität des Cyberspace am besten versteht, am meisten dokumentiert hat und auch nur einen Schritt aufgezeichnet hat, wird in die Kette eingebunden und erhält die Belohnung. Hier wird die wahre Bedeutung der Bitcoin-Transaktionskette genannt - eine Liste von Belohnungen (oder eine Kette von Belohnungen) für den Beitrag zur Stabilität des Bitcoin-Systems. Diejenigen, die mit der Kette verbunden werden können, sind die stabilsten Blöcke, die sich von den anderen abheben. Er versteht das ganze Bitcoin-System am besten und er hat sich nicht viel weiterentwickelt, noch wird er sich überhaupt nicht weiterentwickeln, er hat sich nur ein wenig weiterentwickelt. Dann ist er der Block, der am meisten zur Entwicklung und Stabilität des Cyberspace beigetragen hat. Er hat daher Anspruch auf eine Belohnung. Die Belohnung besteht darin, ihn in die Belohnungskette aufzunehmen. Das heißt, er wird für den Erwerb von Bitcoins belohnt. Er hat erfolgreich Bergbau betrieben. Ist es nicht genau so, wie sich die Struktur der echten menschlichen Zivilisation entwickelt hat?

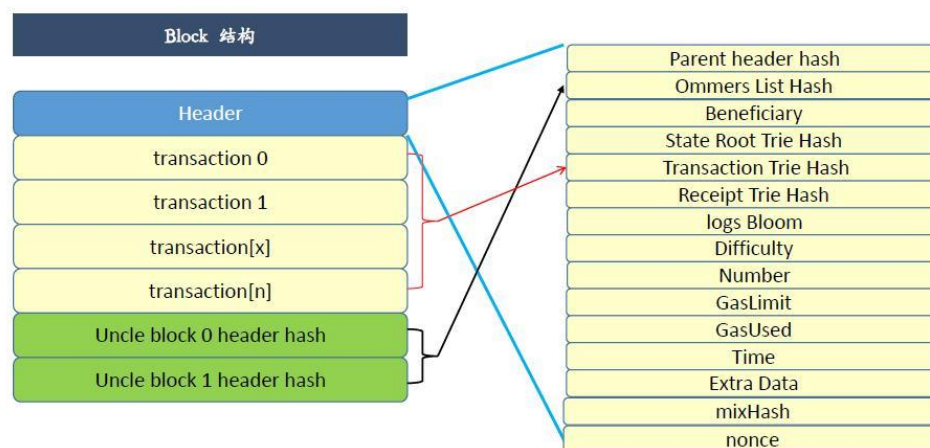
Beim Bitcoin-System werden alle Beiträge in Form von Rechenleistung erfasst. Das bedeutet, dass die Tiefe des Verständnisses des gesamten Bitcoin-Systems und dieses Schrittes in seiner Entwicklung in der arithmetischen Fähigkeit liegt, es zu messen. Daher muss Bitcoin die Annahme eines 51%igen arithmetischen Angriffs berücksichtigen. Das heißt, kann Bitcoin stabil bleiben, wenn jemand mehr als 51% der weltweiten Rechenkraft besitzt? Die Logik dahinter ist, dass, wenn die Arithmetik 51% übersteigt, weil der Bitcoin-Raum absolut symbolisch und kybernetisch ist, eine Änderung der Belohnungskette durch Arithmetik in diesem System unausweichlich ist. Ein Angreifer kann Bitcoins in einer Rechnung "doppelt ausgeben" (d. h. mehr als den Wert der Bitcoins, die er hat, an zwei Benutzer gleichzeitig auszahlen), obwohl er über die absolute Rechenkraft verfügt, und er kann seine absolute Rechenkraft auch dazu nutzen, Rechnungen zu löschen, die nicht zu seinen Gunsten ausfallen. Da es jedoch reale Menschen sind, die Bitcoin manipulieren, und keine vollständig kybernetische KI, existiert diese Situation nur in der Theorie (d.h. nur im Bitcoin-System), aber niemals in der realen Welt. Denn wir alle wissen, dass im Bitcoin-Bereich, selbst wenn es über 51% sind, die Leute die Bitcoin-Belohnungskette nicht wegen des Glücksspiels umschreiben werden, weil es besser wäre, 51% der Rechenleistung zu nutzen, um weiterhin auf dem ursprünglichen Fundament aufzubauen, um das System mehr und schneller voranzubringen und es zu stabilisieren. So erhalten Sie mehr Bitcoin-Belohnungen für sich selbst. Mit anderen Worten, hier zeigt sich eine tiefere Bedeutung: Die Stabilität und Entwicklung von Bitcoin erfordert tatsächlich einen realen Raum, der für sie bürgt. Und es ist diese "Zufälligkeit" und Instabilität der menschlichen Persönlichkeit und der sozialen Beziehungen, die für das Bitcoin-System wesentlich sind. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass wir hier das erste *Gesetz des Cyberspace* haben.

Die Stabilität eines Systems oder Cyberspace wird durch Zufälligkeiten und Instabilitäten außerhalb des Systems aufrechterhalten.

Deshalb ist Jesus in den Tod gegangen; er hat die Stabilität der Zivilisation bewahrt. Würde das System die Zufälligkeit abschaffen, würde es wieder aussterben, weil es sich nicht weiterentwickeln würde. Bei einem solchen Kompromiss kann das System nur auf den Zufall zurückgreifen, um den ursprünglichen Raum zu durchdringen. Sie sucht Zuflucht in anderen Systemen. Nur die "Stabilität" des Zufalls kann in den Cyberspace eindringen und andere Systeme erreichen, die dann für die Sicherheit von Teilsystemen genutzt werden können. Im Fall von Bitcoin ist der Schutz des Longest-Chain-Prinzips der Schlüssel zum Schutz des Gesamtsystems, denn Bitcoin nutzt das Longest-Chain-Prinzip als grundlegende Motivation für alle Blöcke, den Raum zu bilden, in dem sie sich entwickeln. Und der Schutz des Prinzips der längsten Kette ist im Raum des Bitcoin allein, der kein Fleisch und keine Zufälligkeit hat, unmöglich zu bewerkstelligen. Denn er hat weder einen zeitlichen noch einen quantitativen Unterschied in seinem Denken. Bitcoin muss daher mit echten Menschen in Verbindung gebracht werden. Es sind echte Menschen, die diese Stabilität aufrechterhalten.

In ähnlicher Weise stützt sich die Schaffung von Ether auf die Erfahrung von Bitcoin und scheint ein neuer kybernetischer Raum zu sein, der innerhalb des theoretischen Raums von Bitcoin konstruiert wurde. In Wirklichkeit spiegelt sich dies jedoch nur in der Ethereum-

Transaktionskette von Ether wider. Wie bereits erwähnt, ergibt sich die tatsächliche direkte Cyberifizierung von Ether aus der Tatsache, dass - und das gibt dem Cyberspatialismus eine wirklich legitime Möglichkeit der Re-Cyberifizierung - die Einführung von Verträgen. Es sind nicht nur die Transaktionsketten, die den Cyberspace in Ether ausmachen, sondern auch die Verträge, die es den Menschen ermöglichen, nach Belieben neue Cyberspaces auf den Ketten aufzubauen, was die Schaffung von Ether zu einem echten Cyberspace macht. Es ist Buterlins Wahrnehmung des Cyberspace und die direkte Cyberifizierung seines Denkens, die zur Schaffung eines Systems geführt hat. Wir können also die Cyberspace-Zusammensetzung der Ether-Struktur auf der Grundlage von Bitcoin weiter diskutieren. Und der größte Unterschied in den Blöcken von Ether ist dieser - es gibt keine Zufallszahlen. Doch anstelle von Zufallszahlen gibt es nichts anderes als das einzigartige Vertragssystem von Ether. Mit anderen Worten: Durch die Schaffung eines rechtlich kyberisierten Vertragssystems hat Ether den Finanzraum mit der realen Welt im Ether-System verschmolzen. Das instabile Element, das das Bitcoin-System ursprünglich stabil hielt - die Zufallszahlen - wird auf diese Weise ersetzt. Das Vertragssystem bringt Stabilität in das gesamte System des Äthers, und so wie er eine Veränderung im Äther darstellt, so ziehen auch Zufallszahlen Menschen aus dem Finanzraum und dem realen Raum in das System. Das Vertragssystem des Äthers ist der Durchstoßpunkt des Äthersystems, und er legitimiert diesen Durchstoßpunkt. Auf diese Weise wird er Teil des gesamten Äthers, und man muss sagen, dass dies eine ausgeklügelte Anwendung des echten Cyberspatialismus ist.



Ethereum-Blockstruktur

Die erfolgreiche Nutzung von Verträgen erfordert jedoch auch ein vollständiges System für ihre Auslegung. Daher ist es notwendig, einen Turing-kompletten Befehlssatz oder eine Programmiersprache einzuführen, um die verschiedenen Verträge auszuführen. Die Turing-Vollständigkeit ist jedoch gerade ein fester Strukturraum. Die Vollständigkeit des Befehlssatzes bedeutet, dass das gesamte Cyberspace-Verhalten durch den Befehlssatz ausgedrückt werden kann. Das bedeutet, dass alle Anweisungen (Interpretationen) alle Verhaltensweisen des Computers verarbeiten können. Dies ist gleichbedeutend mit der Verwendung einiger logischer Atome, um alles zu bewältigen. Doch wie bei der Struktur des Denkens gilt auch hier. Die Turing-Vollständigkeit schafft notwendigerweise unendliche Probleme. Denn Denken funktioniert als Lesen und Schreiben ohne Strukturgrenze (als ob

der Lese-Schreib-Kopf, wenn die Aussagen in sich konsistent sind, dann tote Schleifen erzeugt). Und die Turing-Vollständigkeit ist das metaphysische Produkt der Konstruktion der Gedanken-Vollständigkeit. Das heißt, die Turing-Vollständigkeit ist in Wirklichkeit die Externalisierung des einfachsten linearen metaphysischen Systems, und die Denkweise, die der lineare Logizismus anstrebt (die logischen Atome, die der logische Atomismus anstrebt, sind genau die kondensierte Menge von Anweisungen, und ihr Versuch, eine klare Struktur des Denkens zu konstruieren, ist in Wirklichkeit ein klarer Prozess von linearen Lese- und Schreibanweisungen. (Wie wir in der Geschichte der Philosophie sehen können, stoßen sie zwangsläufig auf das Problem der unendlichen Paradoxien). Kurz gesagt, Turing-Vollständigkeit bedeutet, dass er sich notwendigerweise mit dem Unendlichkeitsproblem auseinandersetzen muss, das ein notwendiges Produkt der Strukturierung des Denkens ist, und daher müsste ein Turing-Vollständiges System das Problem der toten Schleifen lösen. Die eigentliche Bedeutung von Gas ist nicht eine Gebühr, wie einige in der Kryptowährungsgemeinschaft glauben machen wollen, obwohl sie in Form einer Gebühr auf die Konten der Miner kommt. Es wurde entwickelt, um das unendliche Paradoxon des Turing-kompletten Systems zu umgehen und das Problem der toten Schleifen zu lösen. Diese Erklärung reicht jedoch nicht aus; die eigentliche Bedeutung von Gas ist in der Tat ein Verbrauch, die Einführung einer göttlichen Inkarnation ohne jegliche Gesetze im einfachsten linearen Raum. Diese Inkarnation ist nicht Teil des Gesamtsystems und hat daher keine eigenen Gesetze, sondern unterhält einen gewissen Eigenverbrauch. Mit anderen Worten: Die wahre Bedeutung von Gas ist das Verlangen unseres menschlichen Wesens selbst. Die Person ist hier nicht irgendein Cyber-Subjekt, sondern ein körperlicher Körper, der absolut jenseits der Cyberspace-Person liegt. Das Ausmaß dieses körperlichen Verlangens bestimmt, wann der lineare Cyberspace endet. Auf diese Weise, durch eine Art Transzendenz, hat das Funktionieren des Vertrags im Äther auch einen äußeren Zwang und stellt somit ein absolutes Beendigungsverfahren dar. Wenn das Packen von Blöcken das Gaslimit erreicht, wird der gesamte Befehl abgebrochen. Das Gleiche gilt für den Verbrauch von Gas in einem Vertrag (beachten Sie, dass der Verbrauch von Gas in einem Vertrag dieser körperliche ist; das Gas in einer Transaktionskette sieht aus wie eine Gebühr, ist aber immer noch im Wesentlichen ein Verbrauch von körperlichem Verlangen. (Denn es gibt kein Konzept wie Zufallszahlen in einem Ethereum-Block). Dies ist der Punkt, in dem sich Ether am meisten vom Bitcoin-System unterscheidet.

Und die Unterschiede innerhalb der übrigen Blöcke werden nicht als durch direkte Cyberisierung von Ether erzielt betrachtet. Vielmehr handelt es sich nur um eine Verbesserung durch Anleihen bei Bitcoin. Zum Beispiel ist die Block-Geschwindigkeit von Ethereum 15 Sekunden, die den Bergbau in Ethereum führt leicht dazu führen, dass der Unterschied in der Netzwerk-Geschwindigkeit und Ausrüstung, der Knoten mit der Block-Geschwindigkeit, natürlich, hat den Vorteil (weil Bitcoin aus der Block-Geschwindigkeit ist langsam, die Netzwerk-Geschwindigkeit Unterschied von ein paar Sekunden, in der gesamten aus der Block-Zeit entfielen ein kleiner Teil, die Auswirkungen ist nicht groß. Bei Ethereum hingegen, wo die Blockgeschwindigkeit schnell ist, macht der Unterschied von ein paar Sekunden einen großen Prozentsatz der gesamten Blockzeit aus, was einer großen Verzögerung entspricht. (Schnelle Internetgeschwindigkeit und gute Ausrüstung sind also von großem Vorteil). Dies ist sehr nachteilig für die Dezentralisierung von Ether. Daher hat Buterlin das Ghost-Protokoll von

Ether eingerichtet, um sicherzustellen, dass die Blöcke, die gleichzeitig Hashes zählen, auch belohnt werden. Dies nennen wir einen Onkelblock (ommers List Hash). Mit anderen Worten, einige Blöcke, die nicht angenommen werden, werden ebenfalls belohnt, um sicherzustellen, dass Ether dezentralisiert ist (dies wird im nächsten Abschnitt näher erläutert). Hier ändert Ether das Prinzip der längsten Kette von Bitcoin. Es wurde auf das Prinzip der schwersten Kette umgestellt, bei dem die Kette mit den meisten Onkelblöcken belohnt wird. Viele Menschen können nicht verstehen, dass diese Änderung gerecht und vernünftig ist. Denn es scheint sie willkürlich festgelegt zu haben. Aber wenn wir die tiefere Bedeutung des Prinzips der längsten Kette in Bitcoin verstehen (die längste Kette, die nur einen Schritt zu einer Bitcoin-Transaktionskette beiträgt und am stabilsten ist, wird belohnt). Das Prinzip der schwersten Kette wird dadurch verständlicher. Das Prinzip der Belohnung der schwersten Kette besagt, dass die Hauptkette mit den meisten Onkeln bedeutet, dass sie umso besser dezentralisiert ist, je mehr Onkel sie hat. Auch hier handelt es sich um eine Änderung, die der Stabilität des Cyberspace dient. Wenn jedoch das Prinzip der längsten Kette geändert wird, hält Ether die Konsequenz des zweiten Axioms des Cyberspace nicht aufrecht, d.h. es gibt keine Garantie, dass die Transaktionskette von Ether fortgeschritten ist und nur ein wenig. Es ist auch so, als gäbe es keine Garantie für Stabilität. Daher muss die Stabilitätsgarantie durch eine andere Konstruktion ersetzt werden. Dies ist die eigentliche Bedeutung von nonce in Ether, ein Zähler innerhalb eines Kontos, der jede Transaktion unter diesem Konto verfolgt und zählt. Wenn der aktuelle Wert noch nicht erreicht ist, muss die Transaktion in der Schwebe sein und warten, bis sie diesen Wert erreicht hat, bevor sie ausgeführt wird. Mit anderen Worten, er garantiert, dass eine Transaktion zu weit voraus ist (z.B. wenn die Zählung 12 ist und sie jetzt nur bis 9 ausgeführt wird, dann muss sie warten), bis das ganze System zum vorherigen Schritt fortgeschritten ist, bevor er den Zustand aufhebt. Die Einführung von Nonce löst das Problem, wie Ether die Inferenz des zweiten Axioms des Cyberspace ohne das Prinzip der längsten Kette garantieren kann. Auch kann er dafür sorgen, dass der Kontostand des Ether-Kontos erreicht wird. Da Ether ein Vertragssystem hat, muss er das Kontosystem verwenden. Das bedeutet auch, dass der Kontostand von Ether nicht auf die gleiche Weise abgefragt werden kann, wie Bitcoin UTXO (nicht ausgegebene Bitcoins über eine Struktur auf der Kette) verwendet, um den Kontostand aufzuzeichnen. Die nonce speichert daher jede Transaktion und stellt so sicher, dass der Saldo nicht falsch ist, und verhindert Angriffe mit doppelten Ausgaben usw. Zweitens enthält Ether auch drei Baumstrukturen - den Quittungsbaum, den Transaktionsbaum und die Wurzel des Zustandsbaums -, um sicherzustellen, dass die Verträge funktionieren und der Zustand stabil ist, so dass der Zustand der Transaktion in Bezug auf die gesamten Daten abgefragt werden kann, und sie arbeiten zusammen, um sicherzustellen, dass die Baumstrukturen mit einem Bloomfilter durchlaufen werden. Alles andere ist ähnlich wie bei Bitcoin und wird nicht wiederholt. Dies sind die cyberspatialen Konnotationen des Bitcoin-Ether-Blocks.

3.2.2 Robustheitsanalyse für das Eindringen in das Bitcoin-Ethernet-System

Wir untersuchen die Robustheit von Bitcoin und Ether in zwei Teilen: 1. eine Untersuchung der Robustheit innerhalb des Bitcoin-Ether-Systems; und 2. eine Untersuchung der Robustheit durch den plesiomorphen Cyberspace. Ersteres manifestiert sich im Bitcoin-Ether-System durch das Prinzip der längsten Kette, dem Hauptbestandteil der privaten und öffentlichen Schlüssel (asymmetrische Verschlüsselung). Letztere wiederum manifestiert sich im zwischenmenschlichen Teil der privaten und öffentlichen Schlüssel, der Stabilitätsanalyse mit Hilfe des Finanzraums und der Stabilitätsanalyse im Realraum. Es sollte jedoch daran erinnert werden, dass es eigentlich keine strikte Trennlinie zwischen den beiden gibt.

Der wichtigste Schlüssel zur Robustheit des Bitcoin-Ethereum-Systems wird durch asymmetrische kryptografische Algorithmen gebildet. Sowohl bei elliptischen Kurven als auch bei Hash-Funktionen (die im Folgenden als Beispiel verwendet werden) sind sie zuverlässig. Diese Zuverlässigkeit beruht jedoch auf der Realität. Denn es ist schlicht unmöglich, dass irgendjemand Rechenleistung in einen Teil der bedeutungslosen Hash-Operationen steckt, die die absolute Stabilität des Bitcoin-Ether-Systems an seinen Wurzeln garantieren. Mit anderen Worten: Im Cyberspace ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein absolut genauer Hashwert "berechnet" wird, gering, und es gibt keine bessere Methode zur Berechnung als die erschöpfende Aufzählung. Niemand wird wirklich sein wirkliches Leben, sein Leben, auf irgendeiner kleinen Ritze im Cyberspace verbringen. Wenn Sie z. B. den privaten Schlüssel einer Person berechnen, ist die Differenz zwischen den Kosten und der Ausgabe zu groß, wenn kein Guthaben auf dem Konto vorhanden ist. Allerdings können Hash-Operationen im Cyberspace erschöpft werden. Aber die Kosten sind so hoch, dass es Jahre, Jahrzehnte und Jahrhunderte dauern könnte, bis sich das Ganze auszahlt, und niemand würde es um seiner selbst willen tun. Dies impliziert auch eine Offenbarung, die über den Cyberspace hinausgeht: Die Grundlagen jeglicher Kryptographie, wie z.B. das Stabilitätshashing, sind immer noch im wirtschaftlichen Raum, in der realen Gesellschaft, im realen Leben, im Wunsch und im Fleisch verwurzelt. Wenn das menschliche Leben unendlich wäre, dann würde keine Kryptographie als Chiffre gelten. Denn sie kann durchaus durch ständige Erschöpfung gebrochen werden. Dieser kryptografische Algorithmus, der sich auf die endliche Lebenskraft realer Menschen stützt, durchdringt jedes System, das auf Kryptografie beruht, und virtuelle Währungen bilden da keine Ausnahme, wie z. B. die Authentifizierung öffentlicher Sendungen, bei der sowohl der private als auch der öffentliche Schlüssel einen Hash der Rechnung durchführen, um einen Digest zu erhalten. Der Absender der Nachricht verwendet den privaten Schlüssel, um den Inhalt der Rechnung zu hashen und so einen Digest zu erhalten, und andere Nutzer des Bitcoin-Systems verwenden den öffentlichen Schlüssel und ein Passwort, um einen Hash durchzuführen und vergleichen die beiden, um zu sehen, ob die Ergebnisse gleich sind, um die Zuverlässigkeit der Rechnungsnachricht des Absenders zu bestimmen. Jeder Schritt ist hier mit einer Hash-Operation verknüpft. Mit anderen Worten, sie können nur manipuliert werden, wenn jeder Schritt theoretisch ein Ereignis mit geringer Wahrscheinlichkeit ist. Wenn das Bitcoin-System einfach ein internes System des Cyberspace wäre, und da der Cyberspace

vollständig durchdacht ist und unbegrenzt laufen kann, würde das bedeuten, dass selbst die kleinste Wahrscheinlichkeit bedeuten würde, dass es unweigerlich passieren würde. Die Realität jedoch nicht, denn die reale Welt ist kein unendlich strukturiertes Gedankenkonstrukt. Er hat Grenzen. Algorithmen verbrauchen Strom, die Welt ist energiesparend und entspricht dem zweiten Hauptsatz der Thermodynamik, also ist nichts unendlich erschöpfend. Darüber hinaus würde niemand in der realen Welt eine derart leichtfertige Handlung vornehmen, und es ist die geringe Wahrscheinlichkeit einer Hash-Operation, die unmöglich wird. Dies ist die Quelle der grundlegenden Stabilität des Bitcoin-Systems.

Auf der anderen Seite sorgt der Broadcast-Charakter des Bitcoin-Systems dafür, dass es dezentralisiert ist. Dies hat jedoch mehr als die einfache Bedeutung, die von Theoretikern gemeinhin angenommen wird. In der Kybernetik hat das Senden eine viel tiefere Bedeutung - das Senden von Rechnungen bedeutet die Festlegung des Umfangs des Bitcoin-Systems, d. h. der Größe dieses Cyberspace. Darin enthalten sind die vielen verschiedenen möglichen Cyber-Subjekte, die diesen Raum betreten, um Blöcke zu erzeugen. Die Ausstrahlung impliziert eine Art Überprüfung des Cyberspace. Eine Bestätigung der Identität des gesamten räumlichen Geltungsbereichs der Beziehung. Sie identifiziert die Beziehungen eines Cyberspace-Systems, die hergestellt werden (beachten Sie, dass es hier nicht notwendig ist, den gesamten Cyberspace zu durchqueren, solange die Übertragung gehört und anerkannt wird, bedeutet dies, dass die Beziehung hergestellt ist, die Struktur hergestellt ist). Dies ist einer der Punkte. Es gibt noch einen weiteren Punkt, der von den bisherigen Forschern virtueller Währungen nicht erkannt wurde - der Akt des Sendens, als ein Übergreifen auf den Cyberspace, ist genau der Akt der Aufrechterhaltung der Stabilität von Bitcoin. Dies erfordert ein tiefes Verständnis der Funktionsweise des Rundfunks. Es handelt sich um einen Belohnungsmechanismus nach der Ausstrahlung an alle Cyber-Subjekte in dem Gebiet, der die Beziehung - Sie müssen der Stabilität des Cyberspace dienen - fordert. Dies ist der Grund, warum Cyber-Subjekte senden und was der Cyberspace von den Sendern verlangt, die die Stabilität des Systems aufrechterhalten. Dieses Senden bedeutet auch, dass man in diesem Raum die Stabilitätsanforderungen des Cyberspace erfüllen muss (d.h. zur Stabilität des Raums beitragen muss), und dass das Cybersubjekt in diesem System nicht nach Belieben senden kann, nicht nach Belieben belohnt werden kann, seine symbolischen Wünsche nicht nach Belieben einsetzen kann, sondern sie nur für die Aufrechterhaltung des Raums als Ganzes einsetzen kann - d.h. in die Bücher gehen kann. -das heißt, um den Spielstand zu behalten. Die Buchführung wiederum ist ein Akt, der zur Stabilität und Entwicklung des Cyberspace beiträgt. Das wichtigste Ziel des Rundfunks ist also nicht eine Art Dezentralisierung, sondern die Aufrechterhaltung der Stabilität und Entwicklung des Systems. Das ist genau das, was den Cyberspace spontan und sich selbst aufrechterhaltend macht. Mit anderen Worten, der Cyberspace ist von sich aus und zwangsläufig eine Voraussetzung dafür. Es gilt, das zweite Axiom und die zweite Konsequenz der Cyberspace-Wissenschaft zu befolgen. Dies ist keine persönliche Forderung von Satoshi Nakamoto. Vielmehr ist sie eine notwendige Voraussetzung für die Strukturierung des Denkens, eine Voraussetzung für jeden Cyberspace. Das ist es, worum es bei der Ausstrahlung geht. Im Gegensatz dazu unterscheidet sich Ether vom Bitcoin-System dadurch, dass Ether sich vertraglich verpflichtet, den Raum innerhalb des Cyberspace, der Ether ist, wieder zu kybernetisieren und so die Stabilität des Meta-Kyberspace zu erhalten, indem die Cyberspace-Struktur des Nesting Childs wieder

geöffnet wird. Mit anderen Worten: Der Cyberspace im Äther bildet einen Vertragsgeist, und dieser Vertrag konstruiert tatsächlich die Stabilität des Cyberspace im Äther. Nehmen wir zum Beispiel die Frage des Token-Systems. Wenn der Vertrag für ein bestimmtes Token die Aufgabe, die Stabilität eines Systems aufrechtzuerhalten, nicht erfüllt, dann werden die Token in Ether wertlos und verschwinden und sterben somit. Die Stabilität von Ether's Ethereum beruht auf der Fähigkeit von Ether, den Cyberspace neu zu konfigurieren. Das heißt, die Stabilität von Bitcoin folgt dem zweiten Axiom der Cyberspace-Wissenschaft, Stabilität zu erhalten. Der Äther hingegen folgt dem dritten Axiom des Cyberspace, um die Stabilität zu erhalten.

Der Schlüssel zur Stabilität der Bitcoin- und Ether-Systeme liegt nicht im gesamten Cyberspace, sondern in der räumlichen Unterstützung, die die reale Welt und der Finanzraum zusammen bilden. Und der Schlüssel, um vom Bitcoin-System in den äußeren Cyberspace zu gelangen, liegt in den Zufallszahlen innerhalb der Blöcke. Einerseits ermöglichen Zufallszahlen, dass Menschen den Wunsch haben, in das Bitcoin-System einzusteigen, um es aufzubauen. Andererseits sind Zufallszahlen für die Entwicklung und Stabilität des Systems verantwortlich. Denn ein System, das sich nicht weiterentwickelt, bedeutet den Tod, ebenso wie eines, das sich zu schnell weiterentwickelt (zweites Axiom). Daher müssen Zufallszahlen sicherstellen, dass sie Finanziere in den Bitcoin-Raum locken und gleichzeitig die Robustheit des Systems erhalten. Daher ist es im Allgemeinen ungenau zu sagen, dass Zufallszahlen das instabile Element im Bitcoin-System sind; sie sind gerade der kritischste Teil der Stabilität des Bitcoin-Systems. Die Stabilität und Instabilität von Zufallszahlen hat zwei Gründe.

Als Satoshi Nakamoto jedoch Bitcoin und Buterlin Ether entwarfen, mussten sie, um den Übergang vom Cyberspace zum Realspace und die Umwandlung von realen Werten zu schaffen, den ersten Menschen einen schnellen Einstieg in das System ermöglichen und den Einfluss des Systems schnell ausweiten. Dazu musste zu Beginn noch ein Verlockungsmechanismus geschaffen werden, um die Geldgeber in das System zu locken. Und dieser Mechanismus ist die Schwierigkeit. Satoshi Nakamotos frühestes Konzept sah vor, dass die Blockbelohnung alle zehn Minuten bei 50 Bitcoins beginnen und sich nach 210.000 Blöcken, also fast alle vier Jahre, halbieren sollte. Dadurch können frühe Marktteilnehmer im Finanzsektor sehr schnell mehr Belohnungen erhalten und ihre geschürften Blöcke können leichter in die Belohnungskette aufgenommen werden. So viele Menschen sind mit einer unvoreingenommenen Einstellung eingestiegen. Dasselbe gilt für Ethereum, wo das frühe Crowdfunding und die höhere Rate, mit der ein Block in den ersten Tagen veröffentlicht wurde, genau eine First-in-Belohnung war. Wie wir gesehen haben, sind Bitcoin und Ether extrem vollständige Cyberräume, die der Struktur des menschlichen Geistes entsprechen, und nach dem ersten Gesetz der Cyberräume und der Korollarien bedeutet dies, dass er zwangsläufig die Beziehungen und die Struktur anderer Cyberräume beeinflusst, so dass andere Räume zwangsläufig auf das Bitcoin-Ethernet-System blicken und damit seinen Wert erkennen. Je mehr Menschen einsteigen, desto größer wird der Cyberspace von Bitcoin Ether und desto mehr reale Menschen werden durch das Bitcoin Ether System cyberisiert. Es bedeutet auch, dass je mehr Bitcoin-Ether einen Einfluss auf die Realität haben. Je mehr Menschen in das Feld einsteigen, desto schwieriger und schwieriger ist es, die Belohnungskette zu erweitern. Da das Bitcoin-Ether-System ein sich selbst erhaltendes Stabilitätssystem ist, sinkt seine Stabilität nicht, sondern steigt, wenn die Zahl der Menschen steigt. Dies bedeutet jedoch nicht,

dass sie absolut stabil sind. Im Fall von Bitcoin liegt das eigentliche Problem in Satoshi Nakamotos künstlichem Aufbau zu Beginn. Das heißt, Satoshi hat ein System eingerichtet, bei dem mehr Bitcoins für den Einstieg zur Verfügung gestellt werden, damit mehr Leute schnell einsteigen können. Diese Einstellung impliziert eine Ideologisierung. Denn wie jeder andere Cyberspace muss er, um seine wirkliche Stabilität zu erhalten, von anderen Räumen unterstützt werden, insbesondere vom realen (wie wir bereits im Kapitel über den Haupt-Cyberspace mit praktischen Beispielen aus der Realität gezeigt haben). Das macht den Cyberspace zwangsläufig ideologisch. Bitcoin ist hier keine Ausnahme. Die ideologische Verbreitung, die Satoshi Nakamoto mit diesem Schritt geschaffen hat, ist nichts anderes als der Grad der Anerkennung seines Bitcoin-Systems. Je früher die Anerkennung, desto mehr glaubte er an Bitcoin, desto früher stieg er ein und desto mehr Bitcoin erhielt er. Dies gibt Bitcoin zwar zunächst ein "stabileres" Ergebnis (sonst wäre es vielleicht auch egal), aber langfristig verkürzt es die Lebensdauer von Bitcoin und macht ihn in der Realität ideologisch anfälliger für andere Ideologien. Das liegt daran, dass er die in der Realität anerkannte Ideologie nicht als robusten Controller im realen Raum einsetzt. Vielmehr handelt es sich einfach um einen robusten Kontrolleur des Cyberspace, in dem sich Bitcoin befindet. Unsere generelle Abneigung gegen virtuelle Währungen besagt: "Jede Währung muss durch reale Macht gestützt werden, und wenn das nicht der Fall ist, ist sie zwangsläufig schwächend." In der Tat haben sie wohl den Nagel auf den Kopf getroffen, allerdings auf eine etwas schräge Art und Weise. Denn was sich hier offenbart, ist nicht eine Art oberflächliche Befürwortung oder Nichtbefürwortung. Bei der Notwendigkeit, dass eine virtuelle Währung durch Macht gestützt werden muss, geht es nicht darum, ob die Münze selbst gut genug konzipiert ist, ob sie fehlerhaft strukturiert ist oder ob es sich um eine Währung handelt, die es nicht gibt; der Punkt ist, dass virtuelle Währungen einen Mechanismus für den ersten Zugang benötigen, der über ihre eigene Struktur hinausgeht. Mit anderen Worten: Die Stabilität des gesamten Systems wird nicht innerhalb des Systems selbst aufrechterhalten, sondern liegt außerhalb des Systems (d. h. das erste Gesetz). Nur eine Außenbeziehung kann die Gültigkeit der "Gesetze" innerhalb des Systems garantieren. Nur in der internen Stabilität des Bitcoin-Systems kann es wirklich stabil sein. Echte Stabilität kann nur im Rahmen einer ideologischen Stabilität erreicht werden. Das Gleiche gilt für Ethereum. Aus der Sicht eines Cyber-Individuums verliert Bitcoin-Ethernet dadurch jedoch unweigerlich seine eigene Relevanz, da es sich im Rahmen einer durchdringenden cyber-räumlichen Offenbarung nicht mehr wesentlich von echtem Geld unterscheidet. Aber wir können ihre erlösende Eigenschaft erkennen - ihre Fähigkeit, auf "legitime" Weise tief in den Cyberspace einzudringen (der Ether-Vertrag ist zum Beispiel ein "legitimer" "legal" bedeutet). Wenn dies der Fall ist, warum sollte man dann nicht eine Ideologie schaffen, die auch in den Ideologien der realen Welt stabil ist?

Die ersten Teilnehmer an der Spekulation mit virtuellen Währungen waren diejenigen, die sich tief im Cyberspace bewegten und dies erkannten. Sie traten in den Cyberspace der virtuellen Währung ein, genossen ihre Rolle als Cyber-Individuum und die damit verbundenen Vorteile und waren daher in der Lage, die Ideologie hinter bitcoin ethereum immer früher zu erkennen und zu verstehen. Im Grunde genommen sind sie die Elite dieses Cyberspace. Die wahre Stärke von Bitcoin Ether liegt in seiner Beziehung zum Cyberspace und nicht nur im eigenen Raum der virtuellen Währung. So sind beispielsweise virtuelle

Währungen eng mit dem Cyberspace und dem Finanzraum verbunden und können uns helfen, den Cyberspace zu verstehen und zu verwalten. Mit den Vorteilen von Bitcoin Ether gut, kann es eine robuste Steuerung, die den gesamten Cyberspace regelt darstellen. Sie kann wiederum dazu dienen, die strukturellen Beziehungen der realen Welt aus einer Perspektive zu regeln, die über den Cyberspace hinausgeht. Und dies wiederum läutet den Beginn einer großen neuen Ära ein

3.2.3 Bitcoin-Ethernet-Ideologien im Raum

Satoshi Nakamoto legte die ersten Regeln für Bitcoin fest. Für Satoshi Nakamoto war Bitcoin ein von der realen Welt entfernter Cyberspace. Wie konnten die Menschen also glauben, dass dieses virtuelle Produkt tatsächlich reale Vorteile bringen könnte? Letzterem lag eine Ideologie zugrunde: der Glaube, dass dieses virtuelle Produkt den Finanzraum und die reale Welt beeinflussen könnte. Die Regeln von Bitcoin wurden speziell entwickelt und konstruiert, um den Menschen zu ermöglichen, einen "Glauben" im Bitcoin-Cyberspace zu erlangen. Mit anderen Worten, die Struktur des frühen Bitcoin-Designs enthielt die Möglichkeit, dass Menschen glauben könnten. Das ist es, was die Cyberspace-Wissenschaft offenbart: dass der Finanz- und Wirtschaftsraum und sogar die reale Welt selbst Systeme der Illusion sind. Da die sozialen Beziehungen der Menschen selbst ein verallgemeinerter Cyberspace sind, ermöglicht diese Virtualisierung von Bitcoin denjenigen, die dies erkennen, von Anfang an an seine Ideologie zu glauben. Sie vertrauen einfach darauf, dass ein eher virtuelles Produkt (virtuelle Währung) ein subvirtuelles Produkt (Finanzen) beeinflussen kann. Aber umgekehrt, wenn jemand ein solches cyberräumliches Verständnis nicht hat, oder wenn er es hat, will er sich nicht der Ideologie von Bitcoin anschließen, dann wird er dem Bitcoin-Cyberspace nicht beitreten. Bei Bitcoin und Ether war es anfangs vielleicht notwendig, einen "Lockvogel"-Mechanismus in die Struktur einzubauen, um die Menschen zu zwingen, sich der Bitcoin-Ideologie anzuschließen (wie das Crowdfunding in den Anfangstagen von Ether). Wenn Bitcoin und Ethereum jedoch sozial geworden sind oder wenn Bit und Ethereum gegen Fiatgeld getauscht werden können und die reale Welt tiefgreifend beeinflussen, dann werden die Menschen nach den Gesetzen des Cyberspace ganz natürlich dem Cyberspace von Bitcoin und Ethereum beitreten, ohne dass es einer besonderen "Verführung" bedarf und "Propaganda". Genau so hat sich die Realität entwickelt, und heute müssen Bitcoin und Ether nicht mehr durch gezielte Crowdfunding-Projekte unterstützt werden, sondern sie sind tief in den realen Finanzraum eingedrungen. Dieser erste Teil von Satoshi Nakamotos und Buterlins ursprünglicher Struktur für Bitcoin oder Ether kann also noch verbessert werden, um die Stabilität im Cyberspace zu erhöhen. Dies ist genau der Prozess der Verfeinerung, den jede virtuelle Währung im Cyberspace durchlaufen würde. So entstehen neue und andere Vorschläge für das ursprüngliche Cyberspace-System, die zu weichen Subchains führen. Das Ergebnis der Verbesserung des ursprünglichen Bitcoin und Ether ist in der Tat eine De-Ideologisierung. Er muss keine echten Menschen durch reale Unterstützung gewinnen, er braucht kein Crowdfunding, also ist es notwendig, diesen Teil aus dem System zu entfernen. Denn Ideologie ist nicht zwangsläufig im Cyberspace, sondern ein Produkt der realen Welt. Er trägt nicht zur strukturellen Stabilität innerhalb des einzelnen Cyberspace-Systems bei. Daher kann dieser Teil des Rahmens zugunsten einer neuen Ideologie verworfen werden, die

das gesamte Bitcoin-System stützt. So könnte zum Beispiel die früheste Bitcoin-Regel, dass ein Block nicht größer als 1 Million sein darf, geändert werden. Sogar die Bitcoin-Erzeugungsrate, die schnelle bis langsame Mining-Rate, die Zeitspanne zwischen dem Bitcoin-Mining und die endliche Anzahl der Bitcoins (21 Millionen) könnten im Rahmen der neuen Ideologie geändert werden. Und das ist genau das, was in der Realität passiert. Doch wer nimmt diese Änderungen vor? Steckt nicht eine versteckte Ideologie dahinter, wer die endgültige Entscheidung trifft, sei es durch Abstimmung oder durch ein Billigkeitsverfahren? Sowohl Ethereum als auch Bitcoin haben dies getan, indem sie ihre frühen Ideologien versteckt haben. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Ideologie nicht existiert; sie beeinflusst die Entwicklung dieser Cyberspaces hinter den Kulissen immer noch stark.

Während sich an den Grundregeln von Bitcoin seit dem Rücktritt von Satoshi Nakamoto nicht viel geändert hat, ist es der Teil, der die Ideologie enthält, der sich wirklich verändert hat. Eine der ersten Fragen, die aufkamen, betraf die Blockgröße von 1M. Aus dem Inhalt der Blöcke wissen wir, dass, wenn ein Block nur 1M groß ist, der Bitcoin-Block das Problem der Ausdehnung hat, wenn die Rechnung steigt und mehr und mehr Informationen in ihm enthalten sind. Bevor man jedoch über diese praktische Frage der Skalierung nachdenkt, haben nur wenige Menschen untersucht, warum Satoshi Nakamoto einen Wert für die Größe der Bitcoin-Blöcke festgelegt hat. Die Blockgröße von 1M ist im Wesentlichen ein Design, das notwendig ist, damit Einzelpersonen den vollen Knoten von Bitcoin und seinem UTXO betreiben können. Kleinere Blöcke erleichtern die Dezentralisierung des Bitcoin-Systems. Das heißt, kleine Blöcke wahren die Interessen des durchschnittlichen Internetnutzers. Es macht den Realitätsfaktor (den Gerätefaktor) in Bitcoin niedriger, so dass mehr Cyber-Individuen in das System eintreten und in der Lage sind, zu minen. Dies stellt sicher, dass der Bitcoin-Markt für mehr Menschen attraktiv ist und gewährleistet grundsätzlich seinen allgemeinen Einfluss auf die reale Welt. Die Realität sieht jedoch so aus, dass 1 Mio. Blöcke nicht mehr ausreichen, wenn immer mehr Nutzer hinzukommen. Dieses Problem musste also angegangen werden. Es mag also so aussehen, als ginge es um die Aufrechterhaltung der Selbststabilität des Bitcoin-Cyberspace, aber in Wirklichkeit muss diese Frage, gerade weil es um den Einfluss von Bitcoin in der Realität geht, zu einer ideologischen Frage über Bitcoin werden. Die Struktur von Bitcoin selbst hat jedoch keine ideologische Stütze, und wenn nur Bitcoin selbst (oder vielmehr diese Dezentralisierung) als ideologische Stütze dient, führt dies zwangsläufig dazu, dass hier verschiedene externe ideologische Ansichten ausgetauscht werden. Jeder von ihnen hat eine andere Meinung zu Bitcoin-Verbesserungen, und die verschiedenen Meinungen stehen für unterschiedliche Ideologien.

Nachdem Satoshi Nakamoto in den Ruhestand ging, übernahm das Core-Entwicklungsteam das Ruder. Das Core-Entwicklungsteam befürwortete einen Quarantäne-Zeugen-Ansatz, der eigentlich eine verdeckte Methode zur Erweiterung des Blocks ist, indem Signaturinformationen usw. aus dem Block herausgeschoben werden. Dieser Ansatz entfernt jedoch nur einen kleinen Teil des Blocks und löst das Kapazitätsproblem von Bitcoin nicht grundlegend. Ein weiterer Ansatz ist die Nutzung des Blitznetzwerks. Das heißt, dass eine große Anzahl von Bitcoin-Transaktionen außerhalb der Bitcoin-Blockchain stattfindet. Wie Sie aus letzterem ersehen können, muss Bitcoin jedes Konto sowohl aufzeichnen als auch übertragen. Anders als in der realen Welt gibt es im Cyberspace keine Grenzen für die physische Speicherung, so dass die Anzahl der Scheine im Bitcoin-System um ein Vielfaches

größer ist als in der realen Welt (selbst in Fällen, in denen Bitcoin nicht sehr stark in die reale Welt integriert ist). Bei den meisten Bitcoin-Rechnungen handelt es sich jedoch um kleine Transaktionen, und die Frage des Kredits für diese Transaktionen ist sowohl wichtig als auch unwichtig für das Bitcoin-System. Das ist wichtig, denn das Bitcoin-System ist ein Cyber-System, und wenn ein Glied darin Schulden oder Kreditprobleme hat, kann dies eine Kettenreaktion innerhalb des Systems auslösen, die zum Zusammenbruch des gesamten Systems führt. Zu sagen, dass es unwichtig ist, ist genau das. Wenn diese kleinen Transaktionen zusammenbrechen, können sie einfach wieder aufgebaut werden. Daher besteht die Strategie des Blitznetzwerks von Core darin, das Bitcoin-System so zu staffeln, dass zwei Bitcoin-Märkte entstehen, von denen einer für kleine Transaktionen ist, so dass Kreditprobleme auftreten können und diese einfach behoben werden, ohne den wirklich wichtigen Bitcoin-Markt zu beeinträchtigen. Und auf dem kleineren Markt könnte das Kreditproblem durch einen Flash-Vertrag gelöst werden (mehr dazu in Kürze). Und durch die Abspaltung eines weiteren Marktes für große Transaktionen würde sichergestellt, dass die wirklich wichtigen Transaktionen eine verdeckte Expansion erfahren, wodurch die Integrität des Systems gewährleistet würde.

Im Gegensatz zum Core-Team ist die andere Denkschule einfacher und klarer, nämlich die Erweiterung des Blocks, auch ohne Begrenzung der Blockgröße (diese extreme Ansicht hat sich inzwischen auch von BCH abgespalten und das BSV-System gebildet). Wie wir bereits erwähnt haben, würde eine solche Erweiterung die Dezentralisierung des Bitcoin-Systems beeinträchtigen. Dies führt zu einer Spaltung des Bitcoin-Systems. Auf dieses Problem hat das Kernteam hingewiesen. Die Fraktion der großen Blöcke hingegen wirft dem Kernteam vor, dass es mit dem Blitznetz schlecht isoliert sei und keine Kredite garantieren könne. Die Überschneidung der beiden Denkschulen führte also tatsächlich zu einer gespaltenen Kette auf dem Bitcoin-Markt. Die "Big Block"-Fraktion spaltete sich daraufhin vom ursprünglichen Bitcoin-System (BTC) ab und gründete ein neues System (BCH). Wenn wir das Gesamtbild betrachten, ist das nicht nur die allgemeine Form eines metaphysischen ideologischen Streits? Beide werfen den Bitcoin-Verbesserungen des jeweils anderen vor, Bitcoin intern zu spalten oder keine bessere Dezentralisierung zu erreichen. Doch es ist diese Anschuldigung selbst, die letztlich zur Spaltung von Bitcoin führt. Genau darum geht es in der Metaphysik. Sich wegen der Rhetorik in der Rhetorik verfangen. Es ist auch die allgemeine Form des ideologischen Streits. Aus der Sicht des Core-Teams führen große Blöcke dazu, dass die Dezentralisierung von Bitcoin weniger effektiv ist, da große Blöcke dazu führen, dass sich die Interessen von Menschen auf verschiedenen Geräten ändern. Aber ist die Lösung des Kernteams nicht auch eine Form der Dezentralisierung im Verborgenen? Ist die Trennung zwischen großen und kleinen Transaktionen nicht eine Unterscheidung, die das Kernteam vornimmt, sowohl in Bezug auf die Anzahl der Transaktionen als auch in Bezug auf den Kredit? Ist dies nicht sehr ähnlich wie die Aufteilung des Kreditvolumens im Finanzsystem und des Marktvolumens? Das heißt, die Stabilisierung des ursprünglichen Systems, das durch Bitcoin geschaffen wurde, bringt das System selbst unweigerlich immer näher an eine Form der Cyberisierung im Cyberspace, d. h. an die Art und Weise, wie die Cyberisierung im Rahmen des dritten Axioms erfolgt. Dies ist eine unvermeidliche Entwicklung im grenzüberschreitenden Cyberspace. Ich kann sogar vorhersagen, dass sich die künftige Entwicklung von BCT nicht nur in Märkte für große und kleine Transaktionen aufteilen wird, sondern auch

in Märkte mit mehreren Stufen von A, B und C. Es werden auch Rating-Agenturen geschaffen werden, um die verschiedenen Märkte entsprechend ihrer Bonität zu bewerten, und schließlich wird sich Bitcoin in Übereinstimmung mit der Cyberspace-Struktur des Finanzraums entwickeln und so ein System bilden, das eng mit Defi Es handelt sich um einen Cyber-Finanz-Cyberspace, der eng mit dem Defi verbunden und mit dem Finanzraum homogen ist. Dies ist ein weiterer Beweis für das erste Axiom des Cyberspace und das dritte Axiom. Mit einer solchen ideologischen Unterscheidung wird Bitcoin in zwei Systeme unterteilt, eines, das wichtiger ist und mehr Ansehen genießt, und eines, das weniger Ansehen genießt. Auch wenn sie intern noch dezentralisiert zu sein scheinen. Das Kernteam musste diese Unterscheidung zwischen der realen Welt und dem Finanzbereich treffen. Das heißt, für die Lösung des Core-Teams ist die Reduzierung der Dezentralisierung des Bitcoin-Systems ein Ergebnis der Unterschiede zwischen den Menschen in der realen Welt. Denn sie bestehen auf keiner Teilung innerhalb des Bitcoin-Systems (d.h. keine Blockerweiterung), während BCH auf einer differenzierten Behandlung der Dezentralisierung innerhalb des Bitcoin-Systems besteht und gleichzeitig sicherstellt, dass die interne Dezentralisierung in der realen Welt, im Finanzbereich, nicht durch Geräteprobleme geschwächt wird. Beide widersprechen einer absoluten Dezentralisierung. Bekommen wir hier nicht eine Menge Einblicke in den Cyberspace? Im Cyberspace gibt es in der Tat ein Paradoxon, ein Paradoxon, das sich notwendigerweise aus dem System selbst ergibt: Selbst in einem vollständig cyberisierten System werden immer noch Zufallszahlen benötigt, um die Stabilität zu erhalten. Die Ereignisse, die zur Destabilisierung des Systems führen, donnern entweder innerhalb des Systems, was zur Aufspaltung des Systems führt, oder sie donnern außerhalb des Systems über das System, was zur Aufspaltung des Systems von außen nach innen führt. Dies ist ein unvermeidlicher Bestandteil des Cyberspace. Das heißt, dass das Bitcoin-System, um sich zu entwickeln und Stabilität zu bewahren, nicht völlig von der realen Welt und damit von der Ideologie abgekoppelt werden kann, und daher ist eine solche Dezentralisierung ideologisch und metaphysisch unmöglich. Und echte Dezentralisierung ist keine Ideologie.

Für diejenigen, die für oder gegen Bitcoin sind, ist der Markt aus einer kybernetischen Perspektive betrachtet weder gut noch schlecht, da er stets isomorph zur realen Welt und zum Finanzraum ist. Dabei spielt es keine Rolle, wie gut oder schlecht der jeweilige Finanzraum ist. Wenn diese Isomorphie auftritt, ist die von den ersten Blockchains propagierte Dezentralisierung in der Tat gescheitert. Wir können also vorhersagen, dass die absolute Dezentralisierung jeder virtuellen Währung in der Tat eine Utopie ist.

Vielleicht sah Buterlin die ideologischen Kämpfe hinter den verschiedenen Bitcoin-Konzepten. Also schuf er einfach ein System, das die Schaffung neuer Cyber-Repräsentanten (Token) ermöglicht, die von den verschiedenen Ideologien, die dahinter stehen, "ausgewählt" werden - ein Vertrag. Auf diese Weise wurde der Äther ursprünglich geschaffen. Die verschiedenen Token in Ether sind alle "legale" Cyberisierungsprozesse, die bereits von Buterlin im Ether-Cyberraum eingerichtet wurden. Aus diesem Grund ist der Äther so mächtig. Sie kann verschiedene Ideologien beim Aufbau ihrer eigenen repräsentativen Strukturen im Cyberspace unterstützen. Aus diesem Grund sind auf der Grundlage von Ether immer komplexere Cyberspace-Systeme entstanden, wie NFT, Defi, Boca usw., und es werden in Zukunft noch mehr entstehen. Das Vertragssystem von Ether ist seine Seele. Denn er sorgt sowohl für die Stabilität des Äthersystems als auch für Erweiterungsspielraum bei der

Entwicklung. Noch wichtiger ist, dass sie Ether hilft, ideologische Manifestationen zu vermeiden. Jeder ideologische Streit kann hier in einem strukturierten Cyberspace ausgetragen werden. Menschen mit unterschiedlichen Ideologien in unterschiedlichen Wirtschafts- und Finanzräumen und in der realen Welt sind in der Lage, kybernetische Räume mit vertraglichen Regeln zu schaffen, sofern sie in der Lage sind, ihre eigenen vertraglichen Regeln aufzustellen. Und erreichen so ihre eigenen Ziele durch den Äther.

Ebenso hat Butlin vielleicht die ideologischen Kämpfe gesehen, die zwangsläufig hinter der Blockchain-Technologie stehen. Inmitten seiner aktuellen Verbesserungen an Ethereum beginnt er, sich von solchen Anmaßungen zu verabschieden. Das beste Beispiel dafür ist die Veränderung der Konsensmechanismen.

Der Powerkonsens (Arbeitsnachweis) ist der Beweis für die Arbeitsbelastung. Dies ist der von Bitcoin verwendete Konsensmechanismus. Dabei handelt es sich um einen Mechanismus, mit dem eine "Person" gewählt wird, die nachweislich am meisten zum Bitcoin-Cyberspace beigetragen hat, und die das Recht erhält, ihren Block in die Kette hochzuladen und so belohnt zu werden. Bitcoin ist ein dezentralisiertes Buchhaltungssystem, aber bei der Dezentralisierung stellt sich die Frage, wer tatsächlich als annahmefähig behandelt werden kann. Und der Pow-Konsens löst dieses Problem durch die Berechnung einer Hash-Funktion. Die erste Person, die diesen Wert berechnet, wird für ihren "Beitrag" zum Bitcoin-System belohnt. Dies ist praktisch ein Wahlmechanismus der absoluten Macht. Der Nachteil des Pow-Konsenses liegt jedoch ebenfalls auf der Hand. Da sie auf der Rechenleistung beruht, die von realen Geräten bestimmt wird, ist sie nicht wirklich dezentralisiert. Ebenso kann der Powerkonsens zu einem ständigen Wettbewerb um Rechenleistung führen, unabhängig von den realen Ressourcenbeschränkungen, und somit eine Menge Leistungsressourcen durch die Förderung hoher Rechenleistung verschwenden.

Um der Bedrohung der Dezentralisierung entgegenzuwirken, hat Etherpad zunächst sein eigenes Pow-Konsenssystem, den Ethash-Algorithmus, entwickelt, der zunächst einen Seed (Seed) für jeden Block-Header berechnet. Der Seed wird verwendet, um einen zufälligen Pseudo-Cache zu generieren, der vom Light-Client gespeichert wird, der wiederum einen weiteren 1 GB großen Datensatz auf der Grundlage des Cache generiert, der als DAG bezeichnet wird. Jedes Element im DAG ist nur von einigen wenigen Elementen im Cache abhängig. Das heißt, solange der Cache verfügbar ist, können die Elemente in der DAG schnell an der angegebenen Stelle berechnet werden. Alles, was der "Miner" zu tun hat, ist die Suche nach der DAG und die Berechnung des Hashwerts. Der Überprüfer hingegen verfügt über einen Cache, so dass es einfach ist, die angegebene Position zu ermitteln. Der Bergmann hingegen muss viel suchen. Das heißt, der Ethash-Algorithmus sorgt dafür, dass die Miner im Gegensatz zum Pow-Algorithmus von Bitcoin viel Zeit mit Suchen statt mit Rechnen verbringen. Dies ändert die arithmetischen und energieabhängigen Nachteile von Bitcoin Pow. Damit ist die Dezentralisierung von Ether gewährleistet. Diese Garantie ist jedoch noch relativ. Denn er ist immer noch auf bestimmte Geräte angewiesen, nur auf Netzwerkbandbreite und viel weniger auf GPU- und CPU-Rechenleistung.

Darüber hinaus führt Ether den Konsens-Mechanismus Pos (Proof of stake) ein, bei dem man eine bestimmte Menge Ether in das Pos-System einbringt, sich also selbst zum Verifizierer macht und dann die Erstellung und Verifizierung eines neuen Blocks durch einen Konsens-Algorithmus abschließt, an dem alle aktuellen Verifizierer teilnehmen können. Bei

BFT (Byzantine) Pos wird den Prüfern eine relative Befugnis zugewiesen, Blöcke vorzuschlagen und für die vorgeschlagenen Blöcke abzustimmen, um so zu entscheiden, welcher Block der neue ist. Schließlich verhandelt der Verifizierer darüber, ob der gegebene Block der Blockchain hinzugefügt werden kann.

In der Serenity-Version von Ether fungiert der Pos-Konsens-Mechanismus auch als "Glücksspiel"-Wahlmechanismus zur Auswahl neuer Blöcke. Dieser Konsensmechanismus ist auch als Casper-Wettkonsens bekannt. Im Gegensatz zu BFTs Pos-Stil betont Casper, dass der Überprüfer eine Marge aufbringen muss, um einen Block zu unterstützen, von dem er annimmt, dass er eine hohe Gewinnwahrscheinlichkeit hat. Ähnlich wie beim Glücksspiel bei einer Wette. Wenn die Wette richtig ist, erhalten Sie Ihre Gewinnspanne plus eine Transaktionsgebühr und einen Bonus zurück. Wenn der Einsatz zu langsam ist oder nicht stimmt, erhalten Sie den Rest der Marge zurück und verlieren einen Teil des Einsatzes. Und wenn Sie den falschen wählen, verlieren Sie Ihren Einsatz. Und böswillige Wetten werden bestraft (z. B. durch die Verwendung einer Absicherungsstrategie für die Wette).

Sowohl die Mechanik der BFT-ähnlichen Pos als auch die der Serenity-Pos sind bereits eindeutig aktienbasiert. Sie unterscheiden sich lediglich in der Art der Wahl. Er entspricht dem, was wir die Operation der intersubjektiven Beziehungen des Cyber nennen. Es ist die Struktur der Beziehung zu den Cyber-Subjekten, die konsistent ist. Dahinter verbirgt sich eine tiefgreifende Ideologie. Ist das nicht genau so, wie manche ideologischen Blogger ihre treuen Anhänger durch eine Art Ritual (z. B. eine Debatte) wählen? Was sich früher hinter dem Pow-Konsens (Arbeitsnachweis) verbarg, war ein Unterschied in der Arithmetik, ein Unterschied im Kapital und damit ein Unterschied in der realen Weltklasse. Heutzutage hingegen ist die Umstellung von Pow auf Pos eine offene und ehrliche Art und Weise, jedem zu sagen, dass er Eigenkapital aufbauen und somit über Blöcke entscheiden soll, die mit einer Art von Geld in der Kette sein sollen. Dahinter verbirgt sich ein offensichtlicher Kapitalunterschied, der aber noch mehr die Ideologie hinter Ether und jeder anderen virtuellen Währung unterstreicht. Dieser Unterschied mag zwar der "Kapitalist" des Cyberspace sein, aber genau das verwirrt ihn. Er nutzt den rekonstituierten Cyberspace innerhalb des Cyberspace und zwingt so dem früheren Cyberspace in einem doppelten Cyberspace einen ungleichen Elitismus auf. Hier wird der Äther der realen Welt immer ähnlicher. Die ideologische Unterstützung hat ein unverschämtes Ausmaß angenommen. Wieder einmal haben wir die drei Axiome des Cyberspatialismus in der Praxis bewiesen (als Ergebnis der Praxis, die sich in der realen Welt zeigt).

Es kann argumentiert werden, dass keine virtuelle Währung von ihrem ideologischen Hintergrund getrennt werden kann. Das bedeutet auch, dass Butlins Schöpfung von Ether ein Beitrag zum Cyberspatialismus ist, nicht in der Blockchain selbst, sondern in der Etablierung eines Vertragsgeistes innerhalb der Blockchain. Er präsentiert einen vielfältigen Cyberspace, der die Ideologie verbirgt, aber eine ideologische Debatte zulässt. Dies ist als eine Innovation zu betrachten. Aber sollten wir uns hier nicht zurückziehen, um die tieferen Zusammenhänge zu erkennen? Ist dieser Vertragsgeist nicht außerhalb der Feinstofflichkeit angesiedelt? Wenn man in der Kybernetik den wahren verborgenen Kern hinter dem Vertrag des Cyberspace sieht, erkennt man dann nicht, dass der Cyberspace das ist, was wirklich überwunden werden muss? Und genau hier stößt das Netz an seine Grenzen. In dieser Offenbarung des Cyberspace wird eine Möglichkeit zur Überwindung des Cyberspace geboren. Wenn wir ü

ber den Cyberspace des Ethers hinausgehen, haben wir alles in der Hand und können alle Parameter der gesamten Blockchain so ändern, wie wir sie in der Realität brauchen. Und mit dieser Blockchain-Technologie einen zutiefst realistischen sozialen Fortschritt und Wandel auszulösen. Die Singularität ist da, bleiben Sie dran.

3.2.4 Cybernation und räumliche Struktur der Cyber-Finanzierung

Die Spaltung des Bitcoin-Systems ist eigentlich eine ideologische Spaltung. Ebenso enthält der Äther selbst viele Ideologien. Das bedeutet, dass die Bitcoin- und Ether-Systeme immer näher an den Finanzraum und die reale Welt heranrücken. Da immer mehr Menschen in diese beiden Systeme einsteigen, bedeutet dies auch, dass sich der Raum der virtuellen Währungen mehr und mehr wie andere Cyberspace-Systeme entwickeln wird. Dies steht im Einklang mit den Axiomen des Cyberspace. Das bedeutet auch, dass eine Art Finanzialisierung des Cyberspace im Gange ist. An dieser Stelle kann ein echter Unterschied zwischen der Entstehung der Cyber-Finanzierung und der Entstehung einer virtuellen Währung wie Bitcoin gemacht werden - Bitcoin entstand aus der direkten Externalisierung des Denkens, aus der direkten Cyberisierung eines theoretischen Systems, während die Finanzialisierung des Cybers eher eine homogene Cyber Die Struktur des Raums. Mit anderen Worten, es handelt sich um eine lineare Entwicklung einer Reihe von kybernetischen generativen Prozessen. Die Cyber-Individuen im Finanzraum, die vielleicht auch auf das System des virtuellen Geldes zurückgreifen, verschmelzen in der anderen Richtung mit dem System des virtuellen Geldes und bilden so einen cyber-finanzialisierten Cyberraum. Dies alles ist ein linearisierter Prozess der Cyberspace-Erzeugung, der auf dem zweiten Axiom der Cyberspace-Wissenschaft beruht. Für die derzeitige Cyberfinance hat sie noch nicht die Art von Meilensteinen hervorgebracht, die sich direkt aus komplexen Strukturen ergeben. Das heißt, dass bis zu dem Zeitpunkt, an dem ich mein Buch schreibe, noch kein wirklich wegweisendes Cyber-Finanzsystem entstanden ist.

Grundsätzlich verwendet das Bitcoin-System sein eigenes System als Autorität im Austausch gegen Kredit. Und dieser Austausch von Krediten ist ein Sendevorgang. In unserem obigen Fall ist diese Übertragung jedoch sehr ineffizient und führt zu Problemen wie Informationsstau und Aufblähung, da die Blöcke immer größer werden, die Gebühren drastisch ansteigen und so weiter. Eine der Lösungen des Core-Teams ist das Lightning Network. Im Gegensatz zu der von Core vorgeschlagenen Lösung mit isolierten Zeugen ist die Lightning Network-Lösung der Beginn einer Verschiebung des Bitcoin-Systems hin zu einer cyber-gestützten Finanzierung. Wir können also die Finanzialisierung virtueller Währungen unter dem zweiten Axiom betrachten, indem wir uns das Lightning Network von Bitcoin ansehen.

Für das Bitcoin-System sorgt das Kreditproblem, das durch die Übertragung entsteht, für eine Art Dezentralisierung und die Stabilität des gesamten Systems. Diese Stabilität wird innerhalb des Bitcoin-Cyberspace aufgebaut. Das Lightning Network hingegen ist eigentlich eine Finanzialisierung des Bitcoin-Systems und stellt Cyber Finance dar, um das Problem an der Wurzel zu packen. Mit anderen Worten: Das Bitcoin-System des Lightning Network ist in

Wirklichkeit Ether. Sie sind beide das Ergebnis einer weiteren Cyberisierung durch ideologisch vereinbarte Verträge im Cyberspace. Das Lightning Network hat Bitcoin von einer zweiten Art des Cyberifizierungsprozesses zu einer dritten Art des Cyberifizierungsprozesses gemacht.

Im ursprünglichen Bitcoin-System beruhte das Guthaben auf einer elektronischen Signatur innerhalb des Blocks (die immer noch durch eine Hash-SHA256-Operation an jedem Knoten garantiert wird), die zusammen mit der Übertragung in das Bitcoin-System gesendet wurde. Ein solches System erhöht jedoch die Belastung des Blocks und ist auch nicht schnell genug. Das Kernteam kann also diese Anrechnung bei kleinen Transaktionen auf andere Weise als durch Broadcasting vornehmen und so den Signaturinformationsblock aus dem Block herauslösen. Indem er den Kredit nicht verbreitet hat, hat er jedoch die Dezentralisierung des Bitcoin-Systems in Bezug auf die Kreditvergabe effektiv verletzt. Dies bedeutet, dass er die Übertragungsmethode der Kreditsicherung geändert hat (der Rechnungsstellungsteil der Übertragung besteht weiterhin). Die Herausforderung für das Kernteam bestand also darin, dafür zu sorgen, dass auch die kleinen Transaktionen, die aufgeteilt wurden, dezentral durchgeführt wurden. Und auch um sicherzustellen, dass die Größe der Blöcke im Bitcoin-System tatsächlich reduziert werden kann. Und sie verwenden einen vertraglichen Ansatz, der bereits mit Ether vergleichbar ist. Es gibt zwei verschiedene Aspekte dieses Vertrags: 1) die Kreditgarantie im Falle einer Transaktion zwischen zwei Parteien; 2) die Kreditgarantie im Falle einer Transaktion zwischen zwei Parteien durch einen Dritten; ersterer wird als Recoverable Sequence Maturity Contract (RSMC) bezeichnet, was mit "widerruflich" übersetzt werden kann Sequence Maturity Contract". Dies ist in der Tat das im Finanzbereich übliche Reservesystem. Das Prinzip besteht darin, dass beide Parteien einen Teil ihrer Gelder als "Reserve" in den Zahlungskanal einzahlen. Bei jeder Transaktion wird dann die Zustimmung des Nutzers eingeholt, um den Reservebetrag für beide Parteien zu aktualisieren, und die vorherige "Reserve"-Zuweisung wird aufgehoben, sobald die Transaktion abgeschlossen ist. Für das gesamte Bitcoin-System bedeutet dies, dass jedes Konto lediglich Änderungen an der Reserve vornimmt, ohne dass eine echte Kommunikation erforderlich ist. Die wirkliche Veränderung findet erst statt, wenn Sie die Bitcoins aus dem Bitcoin-System heraus konvertieren wollen (d.h. sie in reale Gegenstände oder Einlagen umtauschen). Das Endergebnis wird dann in den Block geschrieben. (Um sicherzustellen, dass niemand eine alte Version des Transaktionsdatensatzes nimmt und abhebt, hat das System auch einige Sicherheitsvorkehrungen getroffen, wie z. B. die Abhebung von Geldern von einer Partei, die später als die andere eintrifft, und den Verfall von Geldern an die andere Partei bei Verwendung der alten Rechnung). Dadurch wird der Teil des Blocks, der die Kreditwürdigkeit garantieren soll, erheblich eingeschränkt, was gleichbedeutend mit der Abschaffung des Teils der Kreditsignatur ist. Dabei handelt es sich um einen Cyber-Finanzprozess, der die reale Finanzwelt in Bitcoin simuliert. Letzteres wird jedoch als Hashed Timelock Contract (HTLC) bezeichnet, was auf Chinesisch "gehashtes Zeitschloss" bedeutet. Es handelt sich in der Tat um eine verzögerte Übertragungsstrategie durch kodierte Sprache. Wenn A Geld an B überweisen möchte, unterzeichnet er zunächst einen Vertrag mit einem Vermittler, friert das Geld im Zahlungskanal ein und teilt dem Vermittler einen Hash-Wert mit, woraufhin der Vermittler einen Vertrag mit B unterzeichnet. A teilt dem Vermittler mit, dass er befugt ist, den entsprechenden Geldbetrag, den er bei dem Vermittler eingefroren hat, entgegenzunehmen. Nur wird diese Genehmigung in eine Cyberspace-Hash-Funktion

umgewandelt, um sie zu garantieren. Im Grunde handelt es sich bereits um ein umfassendes Finanzraumgesetz. Das heißt, wenn das Lightning Network in Bitcoin verwendet wird, dann bedeutet das auch, dass das Bitcoin-System in Bezug auf das Kreditsystem vollständig cyberfinanziert wurde. Das ist genau das, was passiert, wenn Bitcoin vertraglich geregelt wurde. In diesem Punkt unterscheidet sich Bitcoin nicht mehr wesentlich von Ethereum, das wie Ethereum ebenfalls einen dritten Akt der Cyberisierung darstellt. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Ether mehr Verträge hat, während die Verträge von Bitcoin einfach auf die Optimierungen des Teams von Bitcoin beschränkt sind. Liegt hier nicht eine Art von vertraglicher Dominanz vor? Ist nicht das Team, das für Bitcoin optimiert, das absolute Zentrum von Bitcoin? Es ist die vertragliche Autorität von Bitcoin, die sie in ihren Händen halten. Das heißt, in dem Moment, in dem Bitcoin einen Blitzvertrag abschloss oder sogar die Kette spaltete, war nicht nur eine versteckte Zentralität, sondern tatsächlich eine Zentralität geboren. Und die Leute sagen, wie toll die Dezentralisierung von Bitcoin ist. Vielleicht sollten wir es andersherum betrachten: Was Bitcoin so stabil macht, ist nicht, wie gut er dezentralisiert ist, sondern wie versteckt er ist.

Die Cyberfinancialization des Bitcoin-Systems ist eine Transformation von einem virtuellen Geldsystem zu einem Finanzsystem. Und in der entgegengesetzten Richtung gibt es auch den Prozess der Cyberfinancialization, der sich auf die Umwandlung des Finanzsystems in ein virtuelles Währungssystem stützt. Und das ist DeFi.

DeFi, oder Decentralised Finance, bedeutet dezentrale Finanzierung. Er hat sich die Idee der Dezentralisierung des virtuellen Währungssystems zu eigen gemacht und will ein dezentrales Finanzsystem im Cyberspace aufbauen. Seine Idee ist es, das reale Finanzwesen im Cyberspace zu simulieren. Während das reale Finanzwesen reale Menschen benötigt, um es zu kontrollieren, und ein Großteil des Kredits im Finanzraum durch Menschen und greifbare Produkte aufrechterhalten werden muss, wurde DeFi geschaffen, um diese realen Beschränkungen aufzuheben und den Kredit und die Stabilität des Cyber-Finanzwesens in einer dezentralen Form aufrechtzuerhalten. Es basiert auf virtuellen Währungsverträgen (nicht nur innerhalb von Ether).

Zunächst einmal ist das Wesen des Finanzwesens der Wunsch, Kapital mit vorhandenen Werten zu vervielfachen, und zwar mit Hilfe von Hebelwirkung, Sicherheiten und einer großen Menge an Geld, das Kapital darstellt, um einen kleinen Gewinn zu erzielen. Und im Cyber-Finanzwesen basiert das Kleine natürlich auf Pools von virtuellem Geld, Hebelwirkung und Sicherheiten. Es ist im Wesentlichen ein Spiel mit Symbolen und Zeit, wie der finanzielle Raum. Das Ziel von DeFi ist es, dies zu erreichen, indem es sich zunächst mit der Frage des Kredits im Cyberspace befasst. Hier kommt er der Lightning Network-Lösung von Bitcoin in Bezug auf die Struktur des Cyberspace tatsächlich sehr nahe. Er muss das Gleiche mit den vielen Verträgen tun, die durch die dahinter stehende Ideologie vereinbart wurden.

In der realen Welt kann Geld durch Ideologie gesichert werden. Wir können zum Beispiel Geld bei einer Bank anlegen, und die Bank kann es nehmen und Geld verdienen, und das alles mit der Staatsmacht im Rücken als Garantie. Ein Kredit ist also kein Problem. Es sei denn, es kommt zu einem großen gesellschaftlichen Umbruch, zu einem Regimewechsel. Wenn Cyberfinance jedoch dasselbe im Cyberspace tun würde, müsste es sich in die bestehende Struktur des Finanzraums selbst einfügen. Cyberfinance hätte keine Notwendigkeit zu existieren. DeFi ist also keineswegs auf ein Kreditsystem beschränkt, das auf der Grundlage

der realen Macht beruht. Genau das ist das Ziel der dezentralen Finanzierung. Die Dezentralisierung bedeutet jedoch, dass es keine direkte ideologische Garantie für die Realität gibt. Ohne Kredit gibt es keine Bereitschaft, Geld auszugeben, um einen Kapitalpool zu bilden, und es gibt keine Hebelwirkung mit einem kleinen Geldbetrag. Dieses Paradoxon ist genau das Hauptproblem, das alle dezentralen Finanzsysteme lösen müssen.

Cyber Finance ist ein Finanzsystem für den gesamten Cyberspace. Er müsste also zunächst eine Reihe von Cyberspace-Strukturen aufbauen, die mit allen virtuellen Währungen verbunden sind. Das heißt, Ketten werden weiterhin auf Ketten erzeugt und neue Cyberspaces (Ketten) werden auf Ketten von virtuellen Währungen erzeugt. Wenn man zum Beispiel Bitcoin als Sicherheit verwenden möchte, um mehr Ethereum zu erhalten, müsste Cyberfinance eine Kette ihrer Beziehungen erstellen, um die Dezentralisierung von Cyberfinance zu gewährleisten. Dies ist gleichbedeutend mit der Schaffung eines weiteren Raums über dem Cyberspace. Danach würde es ausreichen, die gleiche Idee wie bei der ursprünglichen Dezentralisierung von Bitcoin zu verwirklichen. Die Idee von DeFi ist eigentlich die gleiche wie die von RSMC und HTLC, nämlich ein Reservesystem. Hinzu kommen einige der Dezentralisierungsinstrumente, die mit dem virtuellen Währungssystem isomorph sind: intelligente Verträge, Bots, künstliche Intelligenz usw. Es ist dann möglich, die Zusammensetzung einer dezentralisierten Struktur ohne die Beteiligung realer Personen zu vervollständigen.

Ein Beispiel für die Verwendung von Bitcoin als Sicherheiten für mehr Ethereum. Dies ist eine kettenübergreifende Transaktion. Dann ist es notwendig, einen Cyberspace über ihnen zu bilden, der im Folgenden als dritte Kette bezeichnet wird. Dann kann man Folgendes tun: erstens die Bitcoins in einer Zwischenadresse in der dritten Kette einfrieren, wodurch ein Vertrag (Pass) für diese Adresse in der dritten Kette, Pseudo-BTC, erstellt wird; zweitens diesen Pseudo-BTC mit einem intelligenten Vertrag verpfänden und so die entsprechende Zwischenmünze in der Kette erhalten (d. h. eine allgemeine Äquivalent in diesem neuen Cyberspace). Drittens, da viele Menschen in diesem neuen Cyberspace das Gleiche tun werden, muss ich nur den Pseudo-ETH (Ether) finden, der die gleiche Arbeit geleistet hat, und im letzten Schritt den Pseudo-ETH gegen den entsprechenden versprochenen Ether eintauschen.

Sind hier nicht die Gesetze des Cyberspace am Werk, durch die ursprüngliche Dezentralisierung des Defi, die in der Tat durch die Cyberisierung erreicht wurde? Diese Kybernetik konstruiert einen neuen Cyberspace, um das zentralisierte und ideologische Erscheinungsbild der realen Welt und des Finanzraums zu verbergen. Die dritte Kette, für die sie sich entschieden haben, ist zunächst eine Kette, die sich innerhalb des ursprünglichen Cyberspace entfaltet, d. h. ein neuer Raum, der durch die Aufnahme offener Sets konstruiert wird. Auch dieser Raum ermöglicht die Schaffung weiterer Verträge, die nicht ideologisch zu sein scheinen, sondern durch die Geldmenge des vorherigen Cyberraums (in diesem Fall Bitcoin und Ether) gedeckt sind, was bedeutet, dass dieser tiefere Cyberraum tatsächlich durch das "große Kapital" des vorherigen Cyberraums gedeckt ist. Die dritte Kette ist diejenige, in der das "große Kapital" der vorherigen Kette lebt. Wenn es "Datenmenschen" gäbe, die auf dieser dritten Kette leben, würden sie "gegen den Kapitalismus" aufschreiben. So bilden sie eine marxistische dritte Kette und schaffen eine historische Reproduktion der kommunistischen Bewegung, die eigentlich nicht frischer sein könnte. Ist das nicht

offensichtlich? Jeder Cyberspace ist eine endlose Wiederholung dieser Überlagerung. Dahinter verbergen sich die gleichen alten Probleme der realen Welt. Das heißt, Cyber Finance hat nichts Innovatives in seiner Struktur, es ist lediglich die Nutzung eines neuen Cyberspace, um die Anfangsphase einer neuen dezentralisierten Struktur zu bilden, und deshalb können wir hier schon vorhersagen, dass DeFi unweigerlich dem Finanzraum Schritt für Schritt immer ähnlicher wird, und auf der anderen Seite wird Defi unweigerlich mehr Komplexität darauf aufbauen und mehr und mehr Cyberisierung und dann wieder Cyberisierung erzeugen. Cyberisierung ist ein Produkt der endlosen Cyberisierung (Defi hat jetzt viele räumliche Strukturen, z.B. Curve; Uniswap; Mooniswap). Dieser Raum kann auf unbestimmte Zeit heruntergezählt werden. Aber das ist ein nachträglicher Einfall.

DeFi hat die Kreditvergabe nach der Einrichtung des neuen Cyberspace abgeschlossen, aber das dezentrale Finanzwesen ist noch nicht vollständig, da er den Akt der Hebelwirkung noch nicht abgeschlossen hat. Daher muss DeFi im neuen Cyberspace nur noch einige Finanzdienstleistungs-Bots sowie Banken einrichten, um das Ziel zu erreichen. Ist dies nicht die Geburt eines Meta-Universums? (Ist ein Meta-Universum nicht eine Utopie, die von Menschen konstruiert wird, die sich ständig aus der Realität heraus kyberisieren? Da die Menschen die Wiederholung des Cyberspace nicht sehen, denken sie natürlich, dass das Metaverse etwas Neues ist. (Und es gäbe keines der Probleme in der realen Welt). Für das Metaverse und Defi gilt: Solange im neuen Cyberspace eine Cyber-"Bank" eingerichtet ist, können viele Menschen Bitcoin und Ethereum und andere virtuelle Währungen verpfänden, so dass die Bank einen Geldpool bildet. Die Bank könnte jedoch ihre Form so verändern, dass nicht sichtbar ist, dass es sich um eine Bank im tiefen Cyberspace handelt, um die Ideologie der oberen Ebene des Cyberspace dahinter zu verbergen. Für Defi liegt der Schlüssel darin, eine Hebelwirkung zu erzeugen, um mehr Geld zu leihen, gleichzeitig aber auch Kredite zu sichern und Forderungsausfälle zu vermeiden. Da der Cyberspace jedoch eine Manifestation der Unendlichkeit des Denkens ist, bedeutet dies auch, dass er strukturell vollständig sein muss, da er sonst anfällig für Angriffe sein wird. Eine realistische Bank kann es zulassen, dass uneinbringliche Forderungen entstehen, weil die Mächtigen hinter ihr stehen und für sie bürgen. In einem dezentralisierten Cyberspace kann jedoch eine kleine Schuld zum Zusammenbruch des gesamten Raums führen. Cyber Finance lässt daher keine kleinen Forderungsausfälle zu, und DeFi ist der Ansicht, dass es nur vertraglich gezwungen werden kann, Positionen zu schließen. DeFi's Cyber Finance hat eine Reihe von Finanz-Bots und Verträgen entwickelt, um das Funktionieren von mehr Finanzderivaten zu gewährleisten. Dies ist ein Mittel, um das Paradoxon auszugleichen. Das Problem zu verdrängen und in die Zukunft zu verlagern. Und in der Zukunft können sie dann mit neuen Defi-Finanzierungsprojekten aufwarten und immer wieder neuen Cyberspace für endlose Regressionen schaffen.

Aber liegt die Gefahr für Cyber Finance nicht auf der Hand? Ganz zu schweigen von der extremen Situation, wenn das System gehackt werden sollte. Sagen wir einfach, dass die Art und Weise, wie das Geld hier verwaltet wird, effektiv nicht dezentralisiert ist. Was intelligente Verträge und Bots leisten. Sie simulieren lediglich die Rolle eines absolut rationalen Turing-kompletten Systems und eines vollständigen Vermittlers im Finanzbereich. Die Verträge im Defi, die zusammen die "Bank" bilden, spiegeln eigentlich den Willen der einzelnen Defi-Vertragsersteller wider. Aber darum geht es nicht, sondern darum, dass es den Geldbetrag

im letzten Cyberspace verbirgt. Und die Menge des Geldes im letzten Cyberspace beeinflusst die Menge des Geldes in der realen Welt. Ist es nicht das, was Defi und jede andere virtuelle Währung zu erreichen versucht, nämlich einen Einfluss auf die reale Welt zu haben und echtes Geld zu verdienen? Wie ist es möglich, dem Eindringen der Ideologie in die Realität zu widerstehen? Wenn der neue Cyberspace Probleme mit der Datenakkumulation, der Verkehrsüberlastung usw. hat, die sich auf reale Rechenleistung und Hardware stützen müssen, muss das System mit der Möglichkeit des Eindringens in den Cyberspace rechnen. Dies bedeutet, dass auch eine Dezentralisierung nicht möglich ist. Dadurch werden sie dem realen Finanzsystem immer ähnlicher. Mit anderen Worten, auch hier entspricht das Cyber-Finanzwesen dem ersten Axiom des Cyber-Raums, und das Defi nutzt einfach die anfängliche räumliche Unklarheit und Ununterscheidbarkeit des neu geschaffenen Cyber-Raums aus, um die Menschen immer wieder in diesen Raum zu locken, indem es behauptet, er sei ideologiefrei und völlig dezentralisiert. Gleichzeitig hat er den letzten Cyberspace als Puffer, selbst wenn ein Projekt scheitert und ein Vertrag nicht zustande kommt. Die Menschen befinden sich immer noch im Cyber-Finanzwesen und müssen nur in den letzten Cyberspace (Ether) zurückkehren. Man könnte also meinen, dass es hier keine wirkliche Ungleichheit oder Ideologie gibt. Alles ist wirklich dezentralisiert. Als der neue Cyberspace geschaffen wurde, war er aufgrund der Überlagerung durch den Cyberspace von Natur aus chaotisch. Man kann die Pseudo-Ideologie in der chaotischen Zeit nicht sehen. Erst ab einer bestimmten Entwicklungsstufe nähert sie sich immer mehr der realen Welt an und führt damit zu den gleichen Problemen wie die reale Welt.

Anders ausgedrückt: Ist die Ideologisierung der Cyber-Finanzierung nicht genauso wie die Schaffung eines Fankreises und der Prozess, Menschen zur Cyberisierung heranzuziehen und dann den Kreis zu durchbrechen? Aus diesem Grund müssen wir das Thema Cyber analysieren. Denn Cyber Finance ist auch cyberspatial universell. Das Finanzsystem hinter der Cyber-Finanzierung fungiert als Cyber-Plattform, um Nicht-Cyber-Individuen oder Cyber-Individuen aus dem früheren Cyber-Raum anzulocken. Gleichzeitig wird sie intern und extern kyberisiert und der Kreis wird kontinuierlich erweitert. Auf diese Weise können Ideologien gefunden werden, die der Cyber-Community helfen, das Problem der Entwicklung und Stabilität zu lösen. Der nächste Schritt besteht darin, den "Großkapitalisten (den Besitzern eines großen Teils des virtuellen Geldes im letzten Cyberspace)" zu helfen, wirtschaftliche Macht und reale Macht zu entwickeln. Das ist in der Tat das Gleiche. Die Cyber-Finanzierung wird letztendlich ideologisiert werden. Er ist verpflichtet, die Ideologie seines eigenen Cyberkreises zu bewahren. Es ist auch unvermeidlich, dass die Entwicklung neuer Finanzsysteme und innovativer dezentraler Organisationen als Vorwand genutzt wird, um Menschen in das Cyber-Finanzsystem zu locken. Zu viele Menschen lassen sich von dieser dezentralen Organisationsform beeinflussen, ebenso wie von großen Ideen. Dies ist jedoch im Grunde eine von der metaphysischen Ideologie geschaffene Illusion. Genauso wie einige Cyber-Selbstverleger dazu neigen, zu täuschen, indem sie behaupten, sie täten es für die Armen, um der Unterschicht willen, und verzweifelt versuchen, Geld aus ihren Anhängern zu machen. Cyberfinance ist im Wesentlichen dasselbe. Noch gefährlicher ist, dass der Defi auf einem Turing-kompletten Vertrag basiert. Die Tatsache, dass es sich um eine Re-Cyberisierung der Cyberisierung handelt und selbst völlig selbstkonsistent ist, bedeutet, dass die Gesamtstruktur von Defi auch mit demselben Sackgassenproblem (dem

Unendlichkeitsparadoxon) zu kämpfen hat wie die Turing-Vervollständigung. Doch wie kann Defi eine Art Sackgasse vermeiden? Im ökonomischen Raum nennen wir solche strukturellen Sackgassen Ponzi-Schemata, und hat der Defi nicht alle diese Eigenschaften? Das heißt, wenn Defi sich nicht auf die Unvollkommenheit der Realität verlässt, wird er zwangsläufig auf ein Schneeballsystem hereinfallen. Seine Idee der Dezentralisierung erlaubt es ihm jedoch nicht, sich auf die Unzulänglichkeiten der Realität zu verlassen. Das bedeutet auch, dass er entweder zentralisiert wird oder zu einem Schneeballsystem wird, das die Probleme des letzten Cyberspace mit neuen Teilnehmern auffüllt. Das Fundament, auf dem Cyber Finance jetzt aufbaut, ist virtuelles Geld, der letzte Cyberspace. Der Grund, warum er noch nicht entdeckt wurde, ist ein endloser Prozess der Cyberisierung und ein Turing-komplettes System, das niemals aufgehoben werden kann. Der Grund dafür ist, dass die virtuelle Währung, auf die er sich verlässt, in der realen Welt immer noch als sinnvoll anerkannt wird. Durch das virtuelle Geld ist Defi in der Lage, seine eigene Realität aufrechtzuerhalten, d.h. er wählt immer noch eine versteckte Zentralität. Wenn man jedoch die Bedeutung des virtuellen Geldes in der Realität aufhebt, dann ist ein dezentralisiertes Finanzwesen, das keine Grundlage in der Realität hat, notwendigerweise auch das eines Schneeballsystems.

Die eigentliche Krise des Cyber Finance liegt nicht im Hacking und in der Unvollkommenheit seines Systems, sondern in der Tatsache, dass es sich um ein komplettes System handelt, das sich der Ideologie und der Realität der Welt ständig entzieht und versteckt. Der Grund für seine Krise ist er selbst. Dieses perfekte System ist die Utopie, die zwangsläufig scheitern muss, und das Schneeballsystem, das das Zentrum verschleiern. Genau darum geht es in der Metaphysik. In DeFi haben wir die Möglichkeit dieses schwarzen Lochs des Geldes gesehen, das sich aus der Natur des Cyberspace ergibt. Er ist notwendigerweise an extrem hohen Geldsummen beteiligt, um die schwarzen Löcher darin zu stopfen, die nie gefüllt werden können. Denn er produziert nicht wirklich etwas durch seine Arbeit, geschweige denn hat er die Realität eines gewalttätigen Staatsapparates zur Unterstützung seiner Ideologie. Noch weniger gibt es einen Mechanismus, um sie zu stoppen. Wenn eine Art Aufruhr der Realität erzeugt wird, der in den Cyberspace eindringt. Wenn ein Kunstwerk seine Erdverbundenheit nutzt, um in diese Räume einzudringen, dann bricht es zusammen. An diesem Punkt ist eine Cyber-Finanzierung ohne Realität nichts weiter als ein Spiel mit Symbolen und Zeit im Cyberspace.

3.3 Die Blockchain als künstlerische "Installation"

In der Beziehung zwischen virtuellen Währungen und Cyber-Finanzierung können wir immer noch ihre Gemeinsamkeiten und Unterschiede erkennen. Die Geburt der virtuellen Währungen ist eine direkte Cyberifizierung der Externalisierung des Denkens. Obwohl man die Entstehung virtueller Währungen bis zu einem gewissen Punkt auch als Ergebnis der linearen Entwicklung des Internets betrachten kann, sind virtuelle Währungen auf das Internet angewiesen und bilden keine Praxis in der realen Welt. Das heißt, niemand betrachtet virtuelle Währungen als eine Möglichkeit, die reale Welt zu verändern. Infolgedessen sind die Quellen des virtuellen Geldes in dieser Phase theoretischer und überschneiden sich in ihrer ursprünglichen Struktur so sehr, dass man die beteiligten Ideologien nicht unterscheiden kann und daher versucht, eine Internet-Utopie abseits von ihnen zu konstruieren. Die derzeitige

virtuelle Währung selbst ist nicht auf Menschen ausgerichtet, sondern nur durch Blöcke und Algorithmen miteinander verbunden. Dabei geht er nicht über weitere Teile des Cyberspace hinaus. In den ersten Tagen von Bitcoin hat sich diese Utopie durchgesetzt. Vergleichsweise gesprochen ist Cyberfinance eine Übertragung der Struktur des Finanzraums auf einen neuen Cyberspace, den es aufzubauen gilt. Es handelt sich um einen Prozess der Cyberifizierung im Rahmen des dritten Axioms. Und als solcher bringt er notwendigerweise eine komplexere, überlagerte Strukturform mit sich. Doch dieser Prozess, wenn er sich entfaltet, zeigt, dass er sich ständig auf eine Ähnlichkeit mit der Realität der Finanzbeziehungen zubewegt. Das heißt, dass sie im Sinne einer linearen Entwicklung das erste Axiom des Cyberspatialismus und seine Folgerungen ständig praktizieren und unter Beweis stellen.

Was die direkte Cyberifizierung virtueller Währungen und des Cyber-Finanzwesens betrifft, so sehen sie ihre Bedeutung derzeit nur im Cyberspace und müssen sich noch auf die reale Welt mit virtuellen Währungen auswirken (die Blockchain-Technologie wurde in China in einigen Fällen eingesetzt, um reale Industrien zu beeinflussen). Dies ist eine reale Anwendung der Blockchain-Technologie, aber ein Wandel, den virtuelle Währungen noch nicht vollzogen haben). Wir sind bereits zu vielen Schlussfolgerungen aus der vorangegangenen Diskussion gekommen: Der Raum der virtuellen Währungen und des Cyber-Finanzwesens muss letztlich stabilisiert und von dem durchdrungen werden, was instabil ist, um die Stabilität des Systems zu gewährleisten. Und die reale Welt – das, was instabil ist und die Welt stabilisiert – ist genau das, was ich geodätisch nenne. Der gesamte Cyberspace hat seine Wurzeln in diesem Bereich. Das macht es auch unvermeidlich, dass jeder Cyberspace, egal wie tief er räumlich verschachtelt ist, auch in die reale Welt zurückkehren muss. Wenn dies der Fall ist, warum werden dann virtuelles Geld und Cyber-Finanz nicht umgestaltet, indem dieses unvermeidliche Gesetz berücksichtigt wird? Das heißt, virtuelles Geld und das Cyber-Finanzwesen insgesamt auf der Grundlage einer Art von Geodäsie umzugestalten.

Der Grund für den Wandel des virtuellen Geldes und der Cyber-Finanzierung liegt in der Tatsache, dass dieser Wandel möglich ist und tatsächlich praktiziert wird. Seine Machbarkeit ergibt sich aus der Tatsache, dass ihr anfänglicher Prozess der Cyberisierung selbst mit dem Cyberspatialismus übereinstimmt und dass die reale Welt auch eine Art Cyberspace ist, der dann umgekehrt genutzt werden kann, um die reale Welt mit Hilfe von virtuellem Geld und Cyberfinanzen zu verändern. Um diese Praxis des Cyberspace fortzusetzen, fügen wir dem Cyberspace nun die Erdverbundenheit der Realität und die praktischen Implikationen der Realität hinzu. Im Gegenzug kann die reale Welt durch eine solche eingebettete Erdverbundenheit des Cyberspace verändert werden. Das bedeutet, dass die Transformation unweigerlich die Geburt der Kybernetik selbst in der Praxis ist, und nicht nur die "Praxis" des Cyberspace. So werden virtuelles Geld und Cyber-Finanz Teil der kybernetischen Regulierung des Cyberspace und führen das Cyber-Individuum darüber hinaus dazu, den gesamten Cyberspace zu transzendieren. Aus diesem Grund haben wir uns entschieden, die Entwicklung dieser beiden aufstrebenden Cyberräume zu unterstützen, anstatt sie aufzugeben, wohl wissend, dass virtuelles Geld und Cyberfinanzen zwangsläufig an der Dezentralisierung scheitern und unweigerlich mit der realen Welt und dem Finanzsystem verschmelzen werden. Doch diese Entwicklung muss sich wenden, sie basiert nicht auf der Utopie kapitalistischen Denkens. Sie muss vielmehr auf der Utopie des Fühlens und des

Nährens aufgebaut sein. Ebenso kann ihre Umwandlung die Grundlage für die Regulierung des Cyberspace bilden - was der eigentliche Zweck ihrer Schaffung ist - und nicht für die Schaffung einer von der Realität unabhängigen Scheinwelt durch virtuelles Geld und Cyber-Finanz. Und nicht, um die reale Welt in diese falsche Utopie des Denkens zu verwandeln, die selbst von der Realität abgekoppelt ist und eine spätkapitalistische Landschaft ist. Der Wandel, den wir vollziehen wollen, besteht darin, virtuelles Geld und Cyber-Finanz zu nutzen, um diese Falschheit aufzudecken, um tiefere Bereiche zu erschließen.

Virtuelle Währungen und Cyber-Finanz haben einen Vorteil bei der Regulierung des Cyberspace, da sie selbst bereits die komplexen Strukturmuster und Cyberspace-Gesetze des Cyberspace widerspiegeln. Das Verständnis von virtuellem Geld und Cyber-Finanz gibt uns einen guten Einblick in den Cyberspace. Ohne diese Einsicht hätte man kein tiefes Verständnis für die Bedeutung der extrinsischen Strukturen gewonnen. Ohne die Erschaffung des Cyberspace durch virtuelles Geld wäre es vielleicht schwierig zu verstehen, dass eine stabile Gesellschaft tatsächlich durch externe Instabilität geschaffen und aufrechterhalten wird. Wir wären auch nicht in der Lage, den Entwicklungsprozess wahrzunehmen, der sich jetzt im Cyberspace vollzieht. Im Diskurs über das Cyber-Subjekt wird zum Beispiel sehr deutlich, dass der heutige Cyberspace keinen wirklichen Ausdruck des symbolischen Begehrens und eine allgemeine Gleichwertigkeit des symbolischen Austauschs hervorgebracht hat. Mit anderen Worten, für die Cyber-Subjekte im Internet hat sich noch keine stärker strukturierte Stufe des Denkens gemäß der natürlichen Generation der Geschichte gebildet.

Das Bewusstsein für den gegenwärtigen Prozess des Cyberspace ist in der Tat eine wichtige Voraussetzung für unsere Verwurzelung in der Praxis. Wir brauchen eine Klarheit, um den Cyberspace gut zu nutzen und ihm damit eine Erdigkeit zu verleihen. Der Cyberspace hat mit der Enthüllung der Cyberspatialität eine Art "Bodenbildung" erfahren, die durch die fortschreitende Cyberifizierung des virtuellen Geldes und der Cyberfinanz komplexer geworden ist und sich überlagert hat. Die Untersuchung des Cyberspace durchdringt jedoch alle räumlichen Systeme und eröffnet somit eine Vision aller Räume. Die Kybernetik ist daher untrennbar mit dem Studium des Cyberspace verbunden. Die kybernetischen Studien sind von der Praxis der Kybernetik nicht zu trennen. Aus diesem Grund müssen wir den derzeitigen Prozess der Entwicklung des Cyberspace klären. Damit wir sie durchdringen und uns für die tiefere Welt da draußen öffnen können.

Der heutige Cyberspace ist zum einen generativ kybernetisch, und in diesem Teil hat sich seine komplexe Struktur noch nicht entfaltet. Andererseits hat der Cyberspace eine direkt kybernetische Komponente (die Computertechnologie ist in der Tat ein Produkt der direkten Kybernetik, ebenso wie Bitcoin, so dass die Erfindung des Computers und des Internets eine neue Ära eröffnete, und die nachfolgende Entwicklung des Internets ist das Ergebnis einer weiteren Verfremdung dieses Raums mit technologischen Mitteln). Und dieser Teil hat sich wiederum sehr gut entwickelt. Dazu gehört natürlich auch die Struktur von Bitcoin. Mit anderen Worten: Gemäß dem ersten Axiom des Cyberspace wird sich der Cyberspace dem System der realen Welt weiter annähern. Obwohl ein solcher Cyberspace noch nicht geschaffen wurde, ist er bereits in Computernetzwerken enthalten. Die Computertechnologie und die Computersprachen sind in der Tat das Produkt dieser direkten Cyberisierung. Sie ist die Grundlage des Netzes. Und der gegenwärtige Cyberspace, die Beziehung der einzelnen Cyber-Subjekte, ist notwendigerweise nahe an einer solchen Struktur. Auch diese Art von

Struktur entspricht der Struktur des Bitcoin-Ethernet-Systems, das wir analysiert haben. Vielleicht ist das zu abstrakt, aber um ein Beispiel zu nennen: Der Merkle-Patricia-Baum in Ether ist in der Tat eine Baumstruktur für die Speicherung von Computerdaten, aber er ist auch eine Struktur für die Beziehungen zwischen Cyber-Subjekten. In ähnlicher Weise ist eine solche Baumstruktur auch die Struktur eines realistischen Kreises von menschlichen Beziehungen. Natürlich können wir die Knoten des Baums aus einer topologischen Perspektive als eine offene Menge betrachten. Dies ermöglicht eine komplexere Analyse der Baumstruktur.

Die Stärken von Bitcoin und Ether kommen dann zum Tragen, wenn der Cyberspace einen Zustand der Fülle erreichen kann. Einerseits fungieren sie als ein historisch generierter Cyberspace, eine reale Struktur, der sie sich notwendigerweise ständig annähern. Andererseits ist er selbst die Währung des Cyberspace. Das heißt, wenn der Bitcoin-Ether ein bestimmtes Entwicklungsstadium erreicht, wird er unweigerlich als allgemeines Äquivalent des symbolischen Begehrens in allen Cyber-Subjekten des Netzwerks fungieren. (Würde er dieselbe Aufgabe einer Fiat-Währung überlassen, müsste er zunächst ein virtuelles monetäres Alter Ego im Cyberspace bilden. In ähnlicher Weise hat die Cyber-Finanzierung die Eigenschaft, fast alle symbolischen Beziehungen von Cyber-Subjekten im Cyberspace zu markieren und sie durch den Sog des virtuellen Geldes im Cyberspace in die reale Welt und den Wirtschaftsraum zu bringen. Wenn virtuelle Währungen eine durchdringende Offenbarung erhalten und sie in der Lage sind, das gesamte Netz der Wünsche als allgemeine Äquivalente zu markieren, dann kann er die durchdringende Natur des Cyberspatialismus nutzen, um die Arbeit der Regulierung aller Räume zu erreichen. Wir können etwas gegen virtuelle Währungen tun, die auf den Grundlagen des Cyberspatialismus beruhen.

Erstens, weil sich herausgestellt hat, dass virtuelle Währungen und Cyber-Finzen selbst ideologisch unterstützt werden. Wenn man einen Schritt zurückgeht, sind sie ab einem bestimmten Entwicklungsstand zwangsläufig auch von der Ideologie gefangen. Warum schaffen wir also nicht ein neues, inhärent marxistisch gestütztes virtuelles Währungssystem? Dies scheint natürlich nicht mit dem Ziel der Dezentralisierung vereinbar zu sein. Um jedoch eine wirkliche Dezentralisierung im Cyberspace zu erreichen, ist eine externe Dezentralisierung erforderlich, um sie aufrechtzuerhalten. Das heißt, nur wenn der reale Raum durch die Zentralität des realen Raums unterstützt wird, können wir die Dezentralisierung des Cyberspace in seiner Gesamtheit gewährleisten. Hier nimmt die Funktion der virtuellen Währung eine Wendung: ihre Richtung ist keine nach innen gerichtete Involution. Sein Ziel ist es nicht, eine nach innen gerichtete Cyber-Utopie zu schaffen. Vielmehr ist sie nach außen gerichtet, um die reale Welt zu beeinflussen. Der Kontrolleur der realen Welt zu werden, der die Cyberwelt reguliert. Derjenige, der den Cyber- und Wirtschaftsraum kontrolliert, kehrt ins wirkliche Leben zurück, zum Regulator des irdischen Lebens. Diese Verordnung stellt keine Zumutung dar. Denn es kann auch Menschen, die die Realität nicht akzeptieren wollen, ermöglichen, in ein Leben des metaphysischen Vergnügens einzutauchen. Diese Art der Regulierung ermöglicht die größte dezentralisierte Freiheit im Cyberspace. Diese Freiheit und Dezentralisierung im Cyberspace ist nur möglich, wenn sie durch den Marxismus der Außenwelt untermauert wird. Die Verwandlung dieser Identität des virtuellen Geldes und des Cyber-Finanzwesens ermöglicht es ihnen auch, ihre ursprünglichen ideologischen Zwänge hinter sich zu lassen und als Weg zu einer echten Praxis der Transzendenz im Cyberspace

weiterzuleben.

Aufgrund eines marxistischen Netzwerks mit Zentralisierung besteht keine Notwendigkeit, die falsche Illusion der Dezentralisierung aufrechtzuerhalten. Daher müssten einige der Einstellungen, die Satoshi Nakamoto bei der Entwicklung von Bitcoin und Buterlin bei der Entwicklung von Ether verwendet haben, nicht existieren. Stattdessen würde es ausreichen, nur die Dezentralisierung im Cyberspace beizubehalten. Infolgedessen könnten viele der Einstellungen, die eine stabilisierende Wirkung auf externe Ideologien haben, ebenfalls verändert werden. So könnte zum Beispiel der First-in-Vorteil, der darin besteht, dass es beim Einstieg eine große Anzahl von Belohnungen und später weniger Belohnungen gibt, aufgehoben werden. Stattdessen könnte eine marxistische Organisation oder Institution diesen Vermerk übernehmen und eine neue virtuelle Währung für den Cyberspace schaffen. Am Anfang, mit der Befürwortung einer realen Ideologie, ist es natürlich, dass viele natürliche Menschen, die diese Ideologie unterstützen, sich dem virtuellen Währungssystem anschließen würden. Eine marxistische Ideologie muss jedoch den grundlegenden Anforderungen des Marxismus folgen und kann daher nicht einfach frühe virtuelle Währungen an scheinbar undifferenzierte "Massen" oder Cyber-Individuen verteilen, die tatsächlich etwas Vermögen besitzen. Dies ist der Punkt der ideologischen Regulierung, bei der das virtuelle Geld eine Funktion zur Regulierung der sozialen Struktur darstellt. In diesem Fall werden die ersten virtuellen Währungen zunächst an diejenigen verteilt, die den Cyberspace brauchen, um ihre Hoffnungen auf ein Überleben zu erhalten. Zum Beispiel kranke Menschen, die sich im realen Leben nicht frei bewegen können, oder ältere Menschen, die weiterhin soziale Zuwendung brauchen und allein leben, und ihnen beibringen, wie sie sich durch die symbolischen Wünsche des Cyberspace selbst befriedigen können, um ihr eigenes Lebensglück zu sichern und die Ungerechtigkeiten der realen Gesellschaft zu regulieren. (Es geht nicht darum, sie mit der Realität der Ungerechtigkeit zufrieden zu stellen. Denn sie sind vielleicht gefühlsreicher in der Realität und haben ein tiefes Leben. Mehr noch, sie achten nicht wirklich darauf, was im Cyberspace passiert. Und das ist der Grund, warum es so erdig ist. Aber da sie das Netz nicht verstehen, wie kann man sie in das System einbinden, damit das Irdische in den Cyberspace eingepflanzt werden kann? (Siehe nächstes Kapitel.) Das Gleiche kann auch für Bildungszwecke getan werden, indem die Bildung als Mittel genutzt wird, um das Verständnis aller für die verschiedenen Cyberstrukturen der realen Welt durch das Verständnis des Cyberspace zu stärken. Wegen des Marxismus müsste eine solche virtuelle Währung auch nicht von vornherein lohnender sein. Es muss nur vernünftig und gleichmäßig verteilt werden.

Dies alles ist jedoch nicht die wichtigste Reform für virtuelle Währungen. Wenn es im Cyberspace möglich ist, den Cyberspace im marxistischen Sinne umzugestalten und auf diese Weise die reale Welt in ihr Gegenteil zu verkehren. Dann eröffnet die Möglichkeit, das Reich der Freiheit zu erreichen, einen Möglichkeitsraum der Externalität im Netz. Bei der virtuellen Währung wird die Dezentralisierung für die Planung einer "Wirtschaft" genutzt. Und diese "Planung" erfolgt mit Hilfe des dezentralen Netzes. Sie stellt eine Art Universalität für echte Menschen dar. Er garantiert die grundlegende soziale Natur der Menschen. Da der Mensch notwendigerweise in der Realität existiert, ist er auch in der Lage, die Individualität eines jeden Menschen in geregelter Form zu berücksichtigen. Es ist möglich, allen Menschen die Freiheit zu geben, ihre eigene Wahl zu treffen und gleichzeitig die Stabilität der realen Welt zu gewährleisten. Genau das kann nur mit der Blockchain-Technologie und nur im Cyberspace

erreicht werden. Wir brauchen ein Gerät, das den Cyberspace mit der realen Welt verbindet. Seine Aufgabe besteht nicht darin, die symbolischen Wünsche des Cyberspace in die einzelnen Wünsche der Realität zu übersetzen, wie es das Cyberindividuum tut. Es geht ihm darum, die Sehnsüchte des Irdischen in den Cyberspace zu übersetzen und damit dem Netz Erdigkeit zu verleihen. Dies ist der Kanal, der die symbolischen Wünsche des Cyber-Subjekts dazu bringen kann, eine Verbindung zur Realität herzustellen.

Die "Planwirtschaft" des Cyberspace bedeutet, dass sich virtuelle Währungen bei einer Zentralisierung schneller entwickeln werden. Virtuelle Währungen werden unweigerlich zum allgemeinen Äquivalent im Cyberspace werden. Die Umwandlung von virtuellem Geld erfüllt hier zwei seiner Funktionen: die Aufrechterhaltung und Entwicklung eines sich selbst tragenden Systems. Gleichzeitig wird es den einzelnen Cyborgs im Cyberspace ermöglicht, ihre Wünsche zu verwirklichen. Dem Cyber-Individuum kann durch den Kauf aller virtuellen Güter im Cyberspace (z.B. Güter in Online-Spielen, Musik-Copyrights, Identitätssymbole in Cyber-Kreisen) eine realistische irdische Bedeutung verliehen werden. Diese Erdverbundenheit entspringt einer Art von Transformationsvorrichtung. Durch diese Umwandlung erhalten die realen Handlungen im Cyberspace eine wirkliche Bedeutung. Dies ist gleichbedeutend mit der Rettung vor ihren symbolischen Wünschen. Wenn das virtuelle Währungssystem den Cyberspace füllt, wenn dieser Apparat der transformativen Erdverbundenheit realisiert wird, werden die symbolischen Wünsche der großen Mehrheit der Cyber-Individuen durch einen Apparat mit Erdverbundenheit gekennzeichnet. Und die Regulierung dieser virtuellen Währung vervollständigt die führende Rolle der symbolischen Wünsche von mehreren Cyber-Individuen. Das Ergebnis dieser Regulierung ist, dass die Cyber-Individuen nicht das Gefühl haben, dass ihre symbolischen Wünsche durch Zwang eingeschränkt werden, aber gleichzeitig können sie sich in guten Zeiten mehr auf ihr reales Leben konzentrieren und die Vergnügungen des Cyberspace nutzen, um die schweren Zeiten zu überstehen.

Eine solche Verschiebung der Blockchain-Funktionalität ermöglicht es auch, symbolische Wünsche nicht nur im Cyberspace zu entfesseln, sondern auch im realen Leben greifbare Vorteile zu erzielen. Die Handlungen des Cyber-Individuums im Cyberspace können gegen reale Belohnungen eingetauscht werden, wodurch der Cyberspace einen Weg in die Realität findet. Dieses Umwandlungsgerät ermöglicht dem Cybermenschen die Rückkehr in die Realität. Sie setzt einen Teil des symbolischen Wunsches in die Realität um und sorgt so für ein gutes Online-Umfeld. Andererseits bringt der Cyberspace auch Vergnügen mit symbolischem Verlangen (Flucht vor den Ungerechtigkeiten der realen Welt, das Internet wird zu einer Utopie), so dass die Entwicklung des virtuellen Geldes dieses System zum Blühen bringen wird, das es ihnen ermöglicht, nicht nur symbolisches Verlangen zu genießen, sondern auch ein realistischeres "symbolisches Verlangen" zu erwerben, unter dieser Transformation. Bei dieser Transformation wird das symbolische Begehren immer unberechenbarer, verliert seine ursprüngliche Singularität und entfernt sich langsam von der realen Singularität des symbolischen Begehrens. Diese Transformation ist nicht das, was wir zuvor kritisiert haben: die Nutzung der Singularität des symbolischen Begehrens im Cyberspace, um die Realität zu beeinflussen. Vielmehr ist das Gegenteil der Fall. Denn im Cyberspace, in dem virtuelles Geld im Überfluss vorhanden ist, wird das symbolische Begehren von den symbolischen Zeichen in das virtuelle Geld selbst hineingetragen, das

seinerseits mit einem transformativen "Gerät" der Erdverbundenheit ausgestattet ist. So entsteht nicht das Problem der Übersymbolisierung des Internets von heute (natürlich wird es das Problem der Symbolisierung weiterhin geben, das symbolische Verlangen und der daraus entstehende Konsumismus werden immer vorhanden sein, aber durch den Überfluss an virtuellem Geld wird dieses symbolische Verlangen und der Konsumismus eine Offenheit erhalten). Der Wechsel von Cyberspace-Wünschen zu realen Wünschen wird vielfältiger und hilft den Menschen, sich unter der Schirmherrschaft einer virtuellen Währung dieser transformativen Art mehr auf die reale Welt zu konzentrieren. Eine regulierte virtuelle Währung würde schließlich einen Idealzustand erreichen, bei dem nur noch virtuelle Währungen gegen Haushaltswaren getauscht werden können. Hier fungiert die virtuelle Währung als Einkaufsgutschein (was nicht bedeutet, dass die reale Welt eine Planwirtschaft ist, sie ist immer noch eine Marktwirtschaft. Der Cyberspace kann eine Form der "Planwirtschaft" als Ausgleich für die reale Welt sein). Es handelt sich um ein innovatives sozialistisches System, das eine realistische Umsetzung sowohl der Plan- als auch der Marktwirtschaftspolitik ermöglicht. Diese paradoxe Situation ist nur möglich, wenn der Cyberspace des Internets geöffnet wird und sich wirklich entwickeln kann.

In den Details der virtuellen Währungen, aufgrund der Verschiebung in der Funktion der virtuellen Währungen. Auch das Mining-Verhalten für virtuelle Währungen kann geändert werden. Ether hat nun das Pow/Pos-Modell als Belohnungsmechanismus eingeführt, um das Problem zu lösen, dass Pos zu groß für Power-Ressourcen sind. Der Pos-Konsens ist jedoch nach wie vor in das angenommene Gleichstellungssystem eingebettet und ist ideologischer Natur. Aber wenn wir den ideologischen Mantel von Ether entfernen und uns direkt auf die marxistischen Wurzeln besinnen, dann können wir einen ausgewogeneren Ansatz für buchhalterische Belohnungen wählen oder sogar diejenigen direkt belohnen, die in Bezug auf Ausrüstung und Kapital für den "Abbau" benachteiligt sind. Dies alles könnte durch eine externe Zentralisierung gewährleistet werden. In einer idealisierten Zukunft, in der virtuelle Währungen nur gegen persönliche Güter getauscht werden können, weil es im Cyberspace keine finanzielle Hebelwirkung gibt, würden die Menschen nicht übermäßig für das Mining belohnt, sondern müssten lediglich ihren Lebensunterhalt sichern. Mit dieser Regelung wird die virtuelle Währung zu einem Mittel, das einen höheren Lebensstandard ermöglicht und vom Staat ausgegeben wird. Sie garantiert den Menschen bessere Lebensbedingungen.

Was die Cyber-Finanzierung betrifft, so ist sie selbst Gegenstand der Kybernetik. Solange ich jedoch noch keine virtuelle Währung des Realismus eingeführt habe, ist eine solche Cyberfinanzierung nicht möglich. Und da es kein allgemeines Äquivalent gibt, das den Cyberspace gut kennzeichnet, ist der Rückgriff auf die Cyber-Finanzierung, um ihn zu regulieren, tatsächlich überzogen. Erst wenn die Richtung des virtuellen Geldes umgelenkt wurde und wir die Beziehung zwischen virtuellem Geld und Cyber-Subjekten und zwischen ihnen geklärt haben, wird die Transformation der Realität der Cyber-Finanz möglich. Cyberfinance ist auch ein Mittel zur Regulierung des Finanz- und Wirtschaftsraums über den Cyberspace. Sie bereichert den Finanz- und Wirtschaftsraum und veranlasst einige Kapitalisten, Finanziers und Ökonomen dazu, in die reale Welt zurückzukehren, die von der Kybernetik durchbrochen wird. Auf diese Weise kann man die reale Welt besser einschätzen und verstehen. Wir sollten uns mehr auf die Sterne und das innere Universum konzentrieren, das die Menschheit verfolgt.

Vielleicht haben einige Leser die obige Beschreibung einer virtuellen Währung gelesen, die in ein "Gerät" umgewandelt wird, und sind verwirrt. Sie halten es für eine unrealistische Illusion. Diese Verwirrung rührt auch daher, dass wir Ihnen noch keine konkretere Lösung vorlegen konnten. Was wir jetzt tun müssen, ist, diese Loslösung durch eine Art von Transformation und Praxis in die Praxis umzusetzen. Diese Praxis ist ein echter Versuch, die Menschen zurück zur Realität und zur Erde zu führen. Kein metaphysisches Spiel mit Begriffen. Nun fehlt noch ein konkreter Plan für diese Praxis