

Préambule

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

Le problème du cyberespace est bien moins simple que ne le pensent les gens de mon époque. Le premier problème réside dans sa relation avec le monde réel. Jusqu'à présent, il n'y a pas eu suffisamment de discussions philosophiques sur le cyberespace. La principale raison en est bien sûr que les philosophes sont généralement trop âgés pour avoir été médiatisés par cet espace à l'époque où j'écris ce livre. Les frontières entre le monde réel, le monde économique et le monde en ligne étaient encore divisées. Ou plutôt, les philosophes n'ont pas vraiment été dans le cyberespace du tout. Ils ne peuvent pas non plus ressentir la complexité et la profondeur des problèmes du cyberespace. Plus important encore, on ne peut pas dépasser le cadre métaphysique pour obtenir une perspective cyberspatiale. C'est ce qu'expriment très rugieusement de nombreuses personnes qui ne sont pas encore entrées dans le cyberespace : elles pensent que le cyberespace est illusoire, ce qui est bien sûr une affirmation très exacte, mais leur logique sous-jacente est la suivante : le cyberespace est illusoire, il n'est donc pas très important, et nous devrions retourner

à la vie réelle. Bien sûr, la conclusion de cette déclaration est toujours très vraie. Toutefois, la question essentielle n'est pas le contenu de ces deux phrases. Il s'agit plutôt de la différence d'attitude à l'égard de l'internet illusoire. C'est parce que ceux qui ne sont pas encore entrés dans le cyberspace ne sont pas encore entrés dans la cybernétique qu'ils pensent que ces problèmes virtuels peuvent être laissés complètement intacts. Car ils peuvent très bien couper le cyberspace du monde réel et ainsi le laisser tranquille. Cependant, pour un individu cybernétique médiatisé par le cyberspace, c'est une chimère. Le cyberindividu ne peut pas faire la distinction entre le réel et le virtuel, et ne peut donc pas "ignorer" le cyberspace de la même manière qu'une personne réelle.

De nos jours, la société ne cesse de transformer les personnes réelles en cyberindividus. Regardez le smartphone qui nous entoure. Il est devenu un dispositif pour cette conversion. Dans les années 90 du XXe siècle, lorsque l'internet a été introduit pour la première fois dans la vie domestique, le cyberspace était loin de rayonner aussi largement qu'aujourd'hui. L'internet n'était en aucun cas aussi profondément ancré dans tous les aspects de la vie qu'il ne l'est aujourd'hui. Et aujourd'hui, nous ne pouvons pas vivre sans l'internet. C'est particulièrement évident dans le pays dans lequel je vis. Nous sommes devenus nécessairement dépendants de l'internet pour nos vies. L'importance d'Internet ne peut être surestimée, surtout dans le sillage de la nouvelle épidémie de grippe. Partout où nous allons, nous devons montrer une identité qui vient de l'Internet. Nos mouvements sont enregistrés dans le cyberspace sans faute. S'il y a une chose que l'épidémie a faite à long terme, ce n'est pas qu'elle a affecté nos voyages. Il s'agit plutôt d'un processus incontestable et obligatoire de cyberification. Cette compulsion est particulièrement évidente dans le pays où je vis, où les gens ne peuvent pas résister au téléphone portable comme cyberconvertisseur, que ce soit pour un vieil homme de 80 ans ou un enfant de 2 ou 3 ans, qui entraîne progressivement les personnes réelles dans le virtuel, les transformant en cyberindividus. Cela a conduit de plus en plus de personnes à entrer dans le cyberspace. D'autre part, nous ne savons rien de cet espace. (Bien sûr, les gens du moment où j'écris mon livre ne sont pas conscients de cette ignorance. Ils diraient que l'internet est écrit dans un code créé par les humains... ne le comprendrions-nous pas ?). C'est aussi cette ignorance qui est à l'origine de nombreux problèmes sociaux. C'est la confusion entre le réel et l'irréel qui est la plus caractéristique du cyber-individu. À tel point que les problèmes de l'internet peuvent affecter profondément le monde réel. C'est une chose à laquelle beaucoup de gens peuvent s'identifier, mais qu'ils ne prennent pas au sérieux. Mais le cyberspace n'est pas complètement négatif. Parfois, la vie sociale peut utiliser le cyberspace pour réaliser des choses qui ne pouvaient pas être faites auparavant. Par exemple, la veille démocratique sur les

plateformes sociales. Il y a ensuite l'incident Gamestop, initié sur Internet, dans lequel des investisseurs en actions de détail se sont regroupés pour attaquer le grand capital. Le premier est ce que l'on peut souvent voir dans le cyberspace, l'impact sur le système politique réel et la moralité sociale. Ce dernier est l'impact sur l'espace économique dans le cyberspace. Nous les aborderons en détail dans les chapitres suivants. Il ne s'agit en aucun cas d'une simple question de liens de communication sociale à travers l'internet, affectant la réalité. Vous verrez dans les chapitres suivants qu'il deviendra de plus en plus complexe au fur et à mesure que je l'aborderai. Pour donner un véritable sens à ces phénomènes, et à bon nombre des événements qui se déroulent dans le monde aujourd'hui, il ne suffit pas de discuter des questions elles-mêmes, mais de les examiner dans une perspective plus large, et donc de résoudre "incidemment" la compréhension d'un événement. C'est comme un paradoxe mathématique qui n'est jamais résolu dans le système original, mais qui doit être résolu au-delà, dans un nouveau système qui est construit. Pour l'analyste d'un événement, s'il ne voit pas clairement cette systématicité structurelle, il sera trop enfoncé dans l'événement individuel pour obtenir une réponse plus profonde. En outre, il est probable qu'ils n'accordent pas d'importance aux phénomènes qui couvrent différents domaines. Il en va de même dans le cas du cyberspace. Même dans le cas du livre que je suis en train d'écrire, il y en aura forcément qui le liront et penseront, sans conviction, que les problèmes du cyberspace ne sont pas vraiment si difficiles. Les gens en ont déjà discuté auparavant. Certes, je ne dis rien de nouveau pour l'instant, car je n'ai pas encore commencé ma discussion. Mais surtout, la plupart des gens n'ont pas accès à une manière structurée d'opérer sur le cyberspace en tant que tel. Et cette intuition structurée est précisément la capacité à transcender un système qui doit être acquise dans l'incarnation. Pour être précis, c'est la capacité d'utiliser une volonté puissante.

Je peux également examiner les résultats réels pour refléter le phénomène social selon lequel la plupart des gens négligent la nature profonde du problème du cyberspace et son impact sur la vie réelle. Nous pouvons cliquer sur une plateforme de médias sociaux au hasard. Regardez le nombre de "personnes" qui sont profondément immergées dans le cyberspace. Combien d'événements politiques réels ont été placés dans le cyberspace et couvent et supprunt sans contrôle humain. Si ceux qui tentent de faire des relations publiques à la suite d'un événement sur Internet peuvent être considérés comme sérieux ou, comme on dit, comme connaissant les lois de l'Internet. Alors comment ont-ils pu obtenir un résultat contraire à leurs attentes ? En termes d'administration gouvernementale, combien de politiques ont été interprétées de manière incontrôlée sur Internet et combien ont été mal interprétées. Certains

responsables gouvernementaux, en raison de leur négligence du cyberspace, ont tendance à y faire face en les interdisant. À leur insu, ces interdictions ont des implications bien plus vastes et effrayantes. Elle viole une "loi" déjà inévitable du cyberspace, et de telles interdictions peuvent entraîner un profond changement idéologique chez les personnes interdites et chez celles qui en ont connaissance. Cela a un effet profond sur le comportement et la conduite dans le monde réel de l'influence de l'idéologie. C'est particulièrement vrai dans le pays dans lequel je vis actuellement.

Parce que, dans un sens, l'espace économique du pays dans lequel je vis est animé par l'Internet et le dynamisme des entreprises de l'Internet. Le développement de l'industrie de l'express et de la finance sur Internet, stimulé par le développement du commerce électronique, a en fait résolu de nombreux défis économiques et engendré de nombreux problèmes. De même, le développement de l'internet a permis de résoudre à son tour de nombreux problèmes de développement technologique. Elle a également apporté de nouveaux dilemmes à l'Internet. (Certaines personnes peuvent penser que le développement d'Internet n'a pas entraîné un grand développement, elles peuvent penser que ce sont les politiques qui ont eu un plus grand impact, et ainsi de suite, ce qui sera discuté plus tard.) Ce n'est que le début, et il est prévisible qu'à l'avenir, Internet résoudra plus que les problèmes apparemment insignifiants et sans importance que nous voyons déjà à l'heure actuelle. Au contraire, elle changera notre société d'une manière plus profonde. Par exemple, si nous parvenons à comprendre les lois structurées du cyberspace, nous pourrions véritablement réaliser un nouveau mécanisme de surveillance démocratisé, comme mentionné ci-dessus à propos de la surveillance démocratique des plateformes sociales. Les problèmes de bureaucratie, de formalisme, d'hédonisme, d'extravagance, etc. peuvent alors être résolus dans le cadre du mécanisme de contrôle démocratique. Les problèmes d'éducation déséquilibrée et de sélection des talents, par exemple, peuvent en fait être résolus grâce au cyberspace. Bien sûr, nous avons encore un long chemin à parcourir avant de pouvoir concrétiser notre vision. Nous n'avons même pas encore compris la relation entre la réalité et le cyberspace, sans parler de la maîtriser et de la réguler. Nous venons à peine de faire les premiers pas, pour ainsi dire, et nous sommes encore un peu courts. Je crois que l'avenir du cyberspace dans le pays où je vis fait l'objet d'un débat aussi vif que celui des financiers américains au XX^e siècle. Les États-Unis ont bénéficié du développement de la finance. (Vous verrez au chapitre 1 pourquoi j'ai utilisé cette métaphore pour décrire le développement du cyberspace.) Et le développement du pays dans lequel je vis bénéficiera du développement du cyberspace. Ou plus précisément, grâce à une compré

hension du cyberspace, grâce à une compréhension profondément empathique de la relation entre le réel et le virtuel : la liberté qui découle du cyberspace sans perdre son caractère terrestre.

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

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

Cette incapacité à critiquer se manifeste également à un autre niveau : celui de l'espace infini de structuration théorique dont ils peuvent disposer dans le cyberspace. Il peut toujours trouver une place pour le cyber ego et cacher sa propre position. La plus typique est la manipulation d'un discours. Construire son propre royaume au sein d'un système théorique complet. Et en surface, il peut apposer n'importe quelle idéologie que le public veut voir. Par exemple, s'ils veulent faire

entrer la droite, ils disent ce que dit la droite, et s'ils veulent faire entrer la gauche, ils disent ce que la gauche aime entendre. Et l'opération la plus cruciale consiste à les relier entre eux dans un ensemble logique complet, appelé dialectique, pour former un système métaphysique qui leur est propre. C'est l'avantage que peut apporter le cyberspace. Parce qu'il n'y a pas de moi physique dans cet espace, personne ne peut vraiment confronter les autres dans cet espace avec une vérité face à face. Dans le cyberspace, les gens regardent toujours les gens avec leur esprit en premier, ce qui les conduit inévitablement à tomber dans la "toile d'araignée" que ces gens ont construite. Ils sont la proie de leur proie. Une fois que quelqu'un a révisé la position de son ego, il peut s'échapper à volonté et construire un nouvel espace ego dans le cyberspace. Et peu de gens peuvent réellement les pousser aussi loin, car c'est assez difficile à comprendre dans le discours métaphysique qu'il construit. Et encore moins les exposer. Ce type de personne dit souvent beaucoup de choses contradictoires à l'œil averti. Mais là encore, ses partisans croient toujours à toutes ses constructions théoriques de ces contradictions dans la logique de la métaphysique. Lorsque vous vous opposez à l'un de ses points, il peut toujours le contrer avec l'opinion opposée. Dans le cyberspace, n'importe qui peut être invincible. La clé de la victoire ou de la défaite n'est pas celle qui a le plus de discours et de partisans idéologiques dans le cyberspace. Cependant, les gagnants dans le cyberspace sont en fait les outsiders dans le monde réel. Les vrais gagnants ont depuis longtemps transcendé les limites du cyberspace, se déplaçant librement entre la réalité et l'internet. Du point de vue de la réalité et du cyberspace, les véritables gagnants du cyberspace sont ceux qui sont capables de réaliser quelque chose dans le cyberspace et de s'en détacher. Mais c'est quelque chose qui demande une réelle pratique. Cependant, le cyber-individu acquiert souvent du pouvoir dans le cyberspace par le biais de sa propre fausse "pratique" au sein de son narcissisme. Cela le rend encore plus arrogant et centralisé. Il devient encore plus invincible. Supposons qu'il existe un individu cybernétique capable de se soucier de n'importe qui dans le cyberspace, de se soucier des travailleurs, de se soucier des classes défavorisées. Mais alors il parle simplement en leur nom dans le cyberspace. Mais il ne parle pour eux que dans le cyberspace, et il n'a pas de préoccupation profonde pour le peuple et les travailleurs dans la réalité. Les cyber-individus ne sont pas capables de faire la distinction entre le virtuel et le réel, ce qui les conduit inévitablement à appliquer des mots virtuels et un pouvoir virtuel au réel également. Ils auront une sorte de comportement "pratique", et ils mettront un paquet idéologique. Par exemple, le conseil aux travailleurs et d'autres travaux de ce type. Cependant, le fait qu'ils doivent acquiescer du pouvoir dans la réalité est leur préoccupation fondamentale, et cela signifie qu'ils tombent nécessairement

dans la compétition pour l'argent et le pouvoir. Ils ne sont pas prêts à se plonger dans la banalité de la vie en paix avec les gens. Ils ne veulent pas non plus être ordinaires. Et dans leurs os, ils croient que les mortels sont des ratés. Ils croient que les mortels sont des enfants qui ont besoin d'être éclairés. Cela conduit, en réalité, à une déconnexion croissante entre leur comportement et leur idéologie. D'une part, le discours continue de séduire et de tromper les gens, en faisant croire au public qu'ils parlent au nom du peuple et des gens d'en bas. Tout en faisant de l'argent avec ces personnes et en gagnant le pouvoir et la confiance de ceux qui lui font le plus confiance. Pour satisfaire leur désir de transférer leur pouvoir du monde virtuel au monde réel. Cependant, leur plus grande faiblesse se situe précisément au milieu du monde réel. Car dans ce monde, ils n'ont pas de retour possible. Ils ont un corps physique. Ils ont peur que ce corps physique soit endommagé, ou même que ce corps physique soit découvert. Ils ont peur des sentiments et d'avoir des relations avec les gens. C'est la raison pour laquelle les phobies sociales sont concentrées chez les cyber-individus (non pas que toutes les phobies sociales soient causées par le cyberspace, elles sont simplement concentrées chez les cyber-individus). Ils ont peur que l'autre personne comprenne leurs véritables sentiments dans une relation, ils sont incapables d'affronter leurs véritables sentiments, ils sont émotionnellement faibles. Ils ont profondément peur que l'autre personne connaisse leurs sentiments et perde leur statut élevé. Car les vrais sentiments doivent provenir de la véritable égalité, de la tolérance et de la tendresse. Ils ne peuvent pas le faire.

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

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

des symboles alternatifs.

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

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

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

Catalogue

Préambule	1
Chapitre 1 Introduction	1
1.1 Réalité, économie et cyberspace	1
1.2 La relation entre la réalité, l'économie et le cyberspace.....	11
1.2.1 Objecta, argent et désir	14
1.2.2 Société, marchés et espace cyber-symbolique	20
1.2.3 Idées, marchés obligataires, idéologies symboliques.....	24
1.2.4 Politiques, banques et cyber-sujets	31
1.2.5 Systèmes de distribution, marchés boursiers et répartition des symboles.....	37
1.2.6 Pièce jointe : [Macro Cybernétique] Sur la justice de la cybernétique	46
Chapitre 2 Le corps principal du Cyber.....	57
2.1 Le corps principal de Cyber	57
2.1.1 Les "personnes" ou sujets semi-berbères	67
2.1.2 Les cyber-individus	70
2.1.3 Les cyber-sujets auto-médiatisés	73
2.1.4 Le Cyber Cercle.....	76
2.1.5 Les cyberorganismes de la plate-forme	78
2.1.6 Les œuvres d'art non cybernétisées dans le cyberspace et leur antithèse	84
2.2 Relations entre les cyber-sujets.....	96
2.2.1 Des cyborgs bidirectionnels individualisés par des cyborgs.....	100
2.2.2 Les cyborgs à double sens du sujet autobiographique	114
2.2.3 Orientation cybernétique particulière du cybercercle	120
2.2.4 Orientations de la cybernétisation à double sens pour les cyber plates-formes	126
Chapitre 3 Blockchain et cyber finance	137
3.1 Deux formes de cybernétisation	137
3.2 Monnaies virtuelles et blockchain dans le cyberspatialisme.....	145
3.2.1 Perspectives cyberspatiales sur les blocs et chaînes Bitcoin et Ethernet	148
3.2.2 Analyse de la robustesse de la pénétration du système Bitcoin-Ethernet	156
3.2.3 Les idéologies Bitcoin Ether à travers l'espace	160
3.2.4 Cybernétique et structure spatiale de la cyberfinance.....	166

3.3 La blockchain en tant qu'"installation" artistique.....	172
Chapitre 4 Le plan de remplissage du cyberspace	错误!未定义书签。
4.1 Composants de la chaîne commerciale	错误!未定义书签。
4.1.1 Blocs de la chaîne commerciale.....	错误!未定义书签。
4.1.2 Exploitation minière	错误!未定义书签。
4.1.3 Systèmes de jetons sur les chaînes de transaction (pertinence après remplissage).....	错误!未定义书签。
4.2 La section de l'arbre spatial	错误!未定义书签。
4.2.1 Atelier d'assemblage hiérarchique avec arbres spatiaux.....	错误!未定义书签。
4.2.2 Finition des ateliers et incitations à l'audit	错误!未定义书签。
4.2.3 Blocs et structure des arbres spatiaux	错误!未定义书签。
4.2.4 Audit.....	错误!未定义书签。
4.2.5 Clients des comptes généraux et questions de confidentialité.....	错误!未定义书签。
4.3 Connecter la réalité et le cyberspace	错误!未定义书签。
4.3.1 Comptes de robinetterie	错误!未定义书签。
4.3.2 Autres comptes.....	错误!未定义书签。
4.3.3 Options d'optimisation (projet).....	错误!未定义书签。
Chapitre 5 Le nouvel âge du socialisme comme espoir et nourriture.....	错误!未定义书签。
5.1 La matrice.....	错误!未定义书签。
5.2 Les trois questions rurales dans le nouvel âge du socialisme.....	错误!未定义书签。
5.2.1 L'histoire du développement de la construction du village et la mission historique de Cyber Place.....	错误!未定义书签。
5.2.2 Questions agricoles dans la nouvelle ère socialiste.....	错误!未定义书签。
5.2.3 L'éducation et les questions paysannes dans la nouvelle ère socialiste	错误!未定义书签。
5.2.4 Les questions rurales dans la nouvelle ère socialiste.....	错误!未定义书签。
5.2.5 [Pièce jointe] Quelques points clés sur les trois questions rurales dans la nouvelle ère du socialisme	错误!未定义书签。
5.3 Le cyberspace comme espoir et nourriture pour une nouvelle ère socialiste	错误!未定义书签。
5.3.1 Le comportement en ligne des personnes après le remplissage des cybercoins	错误!未定义书签。
5.3.2 Le Panthéon.....	错误!未定义书签。

Chapitre 1 Introduction

1.1 Réalité, économie et cyberspace

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

Espace réaliste

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

Il existe de nombreux points d'entrée pour l'étude du premier système illusionniste. La sociologie, les études culturelles et l'anthropologie sont parmi les disciplines qui ont creusé cette relation structurelle afin d'étudier ce système d'illusions. Cependant, ces disciplines ne vont pas assez loin dans la description de

la première illusion. C'est un système d'extériorisation de la pensée plus facilement appréhendable par les humains - le langage - qui permet de révéler la première illusion.

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

En ce qui concerne l'illusion du langage, aux premiers temps de toute civilisation, elle était très proche de la première illusion, même dans la mesure où il y avait en elle une réalité naturelle déshumanisée. Mais c'est dans le raffinement et l'

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

Espace économique

L'espace (cyber) économique est un espace d'externalisation de la pensée construit sur la saisie humaine de la société. On peut encore l'appeler "cyberspace". L'espace économique est né bien plus tard que l'espace réel et le système linguistique. Ce n'est que lorsque l'espace réel et l'esprit humain ont atteint un certain niveau de structure que l'espace économique a progressivement développé sa nature systémique. L'histoire de l'économie est l'histoire de la construction d'un ensemble d'illusions médiatisées. Nous ne devons pas abandonner l'examen de ce modèle de construction illusoire, car l'ensemble de l'histoire économique est intrinsèquement structuré de la même manière que le langage est intrinsèquement structuré topologiquement. Cependant, l'histoire économique a un lien avec la langue qui la transcende. C'est-à-dire qu'il s'agit avant tout d'une structuration des relations sociales issues du travail humain. C'est différent de la langue. Le langage existait à la naissance de la civilisation humaine

(ou plutôt c'est le langage qui l'a rendue civilisée). Il a un lien plus original avec la nature. La construction illusoire de l'espace économique est cependant le premier produit spatial topologique créé de toutes pièces par l'être humain sur la base de l'externalisation de la pensée elle-même, si pertinente pour la vie sociale et si éloignée de ses origines. L'espace économique est le premier ensemble de "cyberespaces" construit au-dessus du "cyberspace" et si proche de notre monde réel. C'est en raison de cette nature paradoxale que, d'une part, l'espace économique révèle la relation entre la vie réelle et la nature ; d'autre part, l'espace économique révèle une relation qui peut être plus clairement reliée à la topologie de la nature. C'est-à-dire que le langage il est tellement pris dans la structure de la pensée que nous ne pouvons pas en déduire une distinction de la réalité et de la nature, et il est facile de tomber dans le piège du langage - la structuration élaborée de la métaphysique. Il est donc difficile pour l'étude de la philosophie du langage d'accéder à son véritable fonctionnement topologique en termes de lois génératives. L'espace économique, en revanche, nous permet de voir plus clairement comment cette structure est générée précisément en raison de sa construction à partir de rien. C'est ici que ce caractère paradoxal de l'espace économique est pointé par Marx. D'une part, l'espace économique révèle la nature "matérielle" de la structuration de la médiation historique passée. (D'autre part, elle permet d'anticiper, au sein de cette constitution structurée, les processus futurs de structuration humaine plus profonde du monde réel. Des processus encore plus complexes de construction de l'illusion peuvent être anticipés à partir du processus de structuration de l'économie. Voilà ce qu'est vraiment le cyberspatialisme. Marx commence par souligner la nécessité structurelle du facteur historique dans l'économie politique. Elle met également en évidence le fait que l'espace économique sert de médiateur aux relations sociales des personnes. Ainsi, Marx abandonne l'étude de la première fantasmagorie (c'est-à-dire la construction d'une théorie linguistique) et indique directement que le nœud du problème réside dans la question du rapport entre l'économie politique et l'homme, même si la réponse ne réside que dans l'étude de la seconde fantasmagorie. Ici, le Capital parle de la structure topologique de l'ensemble du système de la seconde illusion. Il s'agit du tout premier cyberspatialisme. Les premiers textes de Marx, en revanche, abordent la question de la relation entre la première et la seconde illusion. Le plus représentatif se trouve dans les Manuscrits économiques de 1844. Nous devons donc poursuivre le travail de Marx. L'étude du système de la deuxième illusion est utilisée pour comprendre les mécanismes internes de ce qui est vrai dans le cyberspace. C'est précisément l'objet du cyberspatialisme. Ce contenu n'est pas objectif. C'est

l'appréhension de la structure topologique au milieu de la vie réelle. C'est dans ce sens que l'on peut prévoir que l'avenir de la cybernétique donnera naissance à une cyber topologie basée sur la topologie mathématique. C'est une autre direction de recherche dans le cyberspace qui est guidée par la théorie mathématique. Les mathématiques sont utilisées pour obtenir une compréhension complète et structurée du cyberspace. La cybernétique en général, quant à elle, est l'étude du cyberspace dans les sciences humaines et sociales telles qu'elles sont constituées par les disciplines de l'économie, des relations Internet, de la gestion de l'Internet, de l'informatique, etc. C'est une étude qui comprend la saisie du cyberspace dans son ensemble dans la *contingence* de tout le système fantôme (y compris le monde réel). Plus encore, son objet d'étude réside dans la synthèse et la prédiction des lois de changement et de développement d'un cyberspace plus profond à l'avenir, même nées de l'espoir d'une utopie future. C'est dans l'espoir d'une expérience corporelle que l'on acquiert la praticité corporelle pour traiter la relation entre le cyberspace, la réalité, la terre, l'émotion et l'art, etc. Le cyberspatialisme est une telle discipline. La cybernétique, au sens large, est la discipline qui fouille les possibilités au sein d'une structure fantôme arbitraire, un événement qui peut pénaliser la structure topologique, afin d'acquiescer une compréhension de l'ensemble du cyberspace et des relations entre eux. Il s'agit donc de *fouiller* l'histoire du cyberspace. Il est là en tant que connaissance et archéologie. Dans le domaine de la philosophie, ce travail a déjà été en partie réalisé par Foucault. Il nous faut maintenant procéder à une fouille archéologique plus profonde du cyberspace de l'espace économique. Et plus encore, nous devrions tirer davantage parti de l'espace économique. C'est ainsi que le cyberspace pourrait se développer. Et la discussion sur le comportement des personnes qui maîtrisent les lois du cyberspace. Dans l'espace économique, la poursuite du développement du cyberspace se fait par le biais de la finance. La finance est la discipline systématique qui crée un autre ensemble de cyber illusions dans l'espace économique qui contrôlent le processus. Par l'ajustement de la monnaie, l'espace économique s'empare de l'au-delà de l'espace réel. C'est précisément pour cette raison que nous pouvons diviser la deuxième illusion en espace économique et espace financier. (Nous discuterons de la distinction entre eux au chapitre 3, section 1). Or, le titre même de la finance est de contrôler la stabilité et le développement de l'espace économique. Cela permet à la finance, à son tour, d'appréhender le monde réel parasité par la pensée à travers le fonctionnement de ce cyberspace. C'est cette saisie qui permet à l'opération de la finance d'ajuster toute la structure sociale, les relations sociales. Ainsi, la manipulation de l'espace par le souverain est terminée. Pour le dirigeant de la r

é alité , il est capable de saisir le monde réel à condition de saisir l'espace économique. Ils le font précisément parce que la vie réelle est tout simplement trop difficile à appréhender. Il y a trop d'événements qui échappent à tout contrôle pour être saisis. Et le dirigeant ne veut pas que cela se produise. Cependant, le développement de l'espace économique lui a ouvert les yeux sur la possibilité de manipuler la réalité . C'est parce que de plus en plus de personnes entrent dans la vie économique que la société est de plus en plus médiatisée par l'économie. Le dirigeant peut appréhender le monde réel dans sa structure la plus large en manipulant simplement les indicateurs économiques. Il est donc nécessaire, d'une part, de rendre la structure économique plus profonde et plus complexe et, d'autre part, d'impliquer davantage les personnes dans la vie économique. Il peut ainsi être mieux appréhendé par le dirigeant. C'est beaucoup plus facile que de contrôler directement la vie réelle. La naissance de la finance a rendu ce contrôle encore plus possible. En régulant simplement l'argent par le biais des banques et en régulant la production et le travail, il est possible de saisir la nature structurelle de toute la civilisation. C'est précisément l'objet de la finance. La partie marchée de la finance est la structure même du corps complexe de l'espace structuré . Et c'est le contrôle de la finance que les banques sont censées faire. Et la banque centrale exerce ce contrôle au-dessus des banques, au lieu de l'État. Tant que cet espace économique est saisi, la réalité ne s'effondrera pas non plus structurellement. Cette financiologie du contrôle est une financiologie qui rend l'illusion plus profonde. Il ne s'agit pas d'une finance qui va au-delà du cyberspace et revient aux sentiments et à la terre. Ou plutôt, la finance ne peut pas revenir aux sentiments et à la terre parce qu'elle est trop extériorisée dans sa pensée. Il s'agit d'une cybernétique plus profonde sur le système des illusions. C'est le cyberspace de la seconde illusion. Je pourrais même dire que c'est dans la finance de la régimentation que le cyberspace est vraiment né . Le cyberspace n'est pas né au moment où l'internet a été inventé . Il est né au moment où la finance est née. (C'est à partir de là que l'on verra naître la monnaie virtuelle et la cyber finance, voir chapitre 3).

Comment une finance qui revient à la terre est-elle possible ? Ou est-il possible d'avoir un ajustement de l'espace économique qui soit orienté vers un retour à la vie réelle ? Est-il possible d'avoir un certain ajustement constructif en permettant aux gens d'émerger du cyberspace sans être complètement détachés et sans aller à l'encontre du développement fondamental de l'humanité , de la civilisation ? Comment est-il possible de réguler l'économie de manière à ce que les gens ne s'adonnent pas trop au consumérisme illusoire et au culte de l'argent, sans que le manque de biens réels et la régression de la société et

de la civilisation ne soient la conséquence de cette régulation ? C'est précisément la question à laquelle ce livre tente de répondre. C'est aussi le but de l'ensemble de la cybernétique à étudier. La finance, qui reste dans le seul domaine de l'économie, ne peut rendre possible ce type de régulation. Il faut aller plus loin, vers l'illusion réelle, vers le cyberspace, pour compléter l'examen des possibilités de régulation de l'ensemble du cyberspace. Ce cyberspace constitué entre la finance et l'Internet et la cyberfinance, c'est peut-être ce qu'est vraiment la finance sur Internet. L'Internet et la finance ne sont pas mis ensemble de force. Dans leur pensée, ils sont intrinsèquement une troisième couche de systèmes illusoire. Et c'est ainsi qu'ils sont inévitablement combinés. C'est dans cette compréhension que naît le véritable cyberspatialisme.

Espace cybernétique (cyber)

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

Cyber signifie contrôler. Mais c'est l'esprit humain lui-même qui contrôle réellement les gens. Le but des études sur le cyberspace n'est jamais de construire un ensemble plus profond d'illusions dans le cyberspace qui contrôle le

cyberspace. L'objectif des études sur le cyberspace est plutôt de préparer les humains à la relation réelle entre le réel et le virtuel. L'objectif des études sur le cyberspace, dans un sens étroit, est d'obtenir le contrôle du cyberspace sur la base de l'étude du cyberspace, afin de mieux permettre aux gens de quitter cette illusion et de retourner à la vie normale. Nous devons faire une distinction spécifique entre les études sur le cyberspace et la cybernétique. Le premier est l'étude des relations structurelles du cyberspace. D'une manière générale, la cybernétique est l'étude du cyberspace à l'aide de théories issues de disciplines existantes en mathématiques, topologie, science des systèmes et sciences humaines. Dans un sens plus étroit, c'est la recherche d'événements dans l'histoire, et la pénitence de la recherche et de la perception dans les sciences humaines pour parvenir à une analyse de la structure. Ce dernier est un résumé pratique de la compréhension de l'espace, des événements et des moyens de gérer le cyberspace. La cybernétique est une sorte de science fractale (voir Témoin de l'absurde), car elle doit maintenir une bonne tension entre les deux côtés : d'une part, c'est un moyen de faire sortir les gens du faux espace de l'internet virtuel, par exemple, et de les ramener sur le chemin de la vie émotionnelle et artistique. D'autre part, il s'agit d'une voie qui traite des implications de ce retour pour la vie réelle, la structure de la civilisation et la sauvegarde de la vie humaine fondamentale et de la civilisation. La cybernétique n'est pas la même chose que le cyberspace, c'est une discipline pratique et non théorique.

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

fausse "confusion" qui permet d'exploiter cette confusion et rend possible une régulation désintéressée. En effet, dans sa forme la plus fondamentale, l'homme a égaré cette confusion entre l'esprit et le corps. Ce que nous devons faire maintenant, c'est utiliser le cyberspace pour compléter l'ouverture de cette opportunité, utiliser cette "confusion", qui est encore fautive, pour ramener les gens à la connaissance de leurs propres origines. C'est ce que la cybernétique tente de faire.

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

Cybernétisation directe et théorisation

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

longtemps la structuration, sauf que lorsque les gens ne reconnaissent que l'argent, ils ne savent pas que la structure de l'espace financier qui se cache derrière a été é d é termin é e. La source de cette certitude est qu'elle correspond n é cessairement à la structuration de la pens é e. Si l'on consid è re la structure, alors l' é mergence de la monnaie n'est qu'une *manifestation de la structure*, et les autres concepts financiers qui n'ont pas encore é t é "d é finis" sont en fait des structures qui n'ont pas encore é t é *r é v é l é es*. Ainsi, en termes structurels, elle n'est qu'une partie de l'externalisation de la pens é e, le r é sultat d'une pens é e fragment é e. Ce n'est que lorsqu'elle se r é v è le lentement que nous r é alisons qu'elle peut former un syst è me. Ainsi, certaines personnes utilisent cette th é orie externalis é e de la pens é e pour former leur propre syst è me. Et puisque ce syst è me s'inscrit dans la structure m ê me de la pens é e, alors, à mesure que la soci é t é se d é veloppe et que les gens communiquent entre eux, un certain cyberspace linguistique est accept é par tous. Ce n'est qu'alors que nous d é couvrons la formation de l'ensemble du syst è me cybern é tique, et donc ses caract é ristiques manifestes dans leur ensemble. Nous les avons nomm é s premier, deuxi è me et troisi è me syst è mes cybern é tiques. En d'autres termes, ce sont des syst è mes parce qu'ils ont é t é universellement accept é s et se sont progressivement d é velopp é s en syst è mes autonomes. Toutefois, ne peut-on pas les appeler cyberspace avant qu'ils ne soient devenus un syst è me ? Ou ne peut-on pas dire qu'ils sont cybern é tisé s ? Car dans une perspective non historique, ces externalisations de la pens é e font *partie de la structure* constitutive de la *manifestation*. Ce sont donc aussi des cyborisations, mais elles ne s'inscrivent pas dans un espace linguistique, é conomique et cybern é tique g é n é ralement admis. Afin de d é crire cet ensemble d'ext é riorisations directes par la pens é e, je les appelle cybern é tisations directes. Le r é sultat de cette externalisation de la pens é e est parfois un syst è me th é orique constitu é par les r é sultats d'un syst è me de recherche. Mais parfois, elle n'est pas accept é e par la majorit é de la soci é t é parce que peu de gens la connaissent. Par cons é quent, bien qu'elle constitue un syst è me, elle n'est pas encore un cyber-syst è me universel comme le langage, la finance ou l'internet. C'est pourquoi nous l'appelons une th é orie ou un syst è me th é orique (c'est-à-dire qu'il n'est connu que dans les cercles acad é miques, donc c'est toujours un syst è me, mais pas un syst è me qui couvre l'ensemble de la soci é t é).

Une description plus d é taill é e de cette externalisation de la pens é e, qui est directe et lâche, sera abord é e lorsque nous aurons fini d'aborder le sujet du Cyber.

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

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

chercheurs au cyberspatialisme est le titre même de la cybernétique. C'est le sens édifiant que devraient avoir toutes les études sur le clivage. Cela a été exprimé à plusieurs reprises dans notre discussion sur le concept d'endoctrinement. Mais pour que la question de l'endoctrinement soit développée de manière nouvelle, il faut que davantage de personnes la comprennent et en prennent conscience. Le chercheur en micro-cybernétique est donc en grand danger car il est en contact avec le contenu infini des illusions créées par le cyberspace. Il est attaché aux divers systèmes d'illusion, aux divers ismes, aux diverses cliques. Il permet à ceux qui s'y adonnent de regarder dans l'obscurité et de voir les choses différemment.

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

La macro-cybernétique est l'étude du contenu du cyberspace en recherchant des événements dans le patrimoine historique. Elle permet d'étudier la réflexion structurée de l'ensemble du cyberspace, ainsi que la relation entre les cyberspaces individuels. (C'est également la perspective dans laquelle se situe ce chapitre). L'accent est donc mis sur la recherche d'événements particuliers dans le *cours de l'histoire, et sur l'approche de terrain* (archéologique) des événements historiques du point de vue des sentiments individuels au sein de l'histoire. Il est é

galement possible d'étudier les mécanismes de la composition des grandes illusions et d'anticiper la création de nouvelles illusions dans l'expérience de l'histoire, puisqu'elle part de l'héritage historique. Dans le cas de la monnaie, par exemple, il existe une loi macro-rationnelle en économie. Il est également important de remonter dans l'histoire pour découvrir ce que les gens pensaient de l'argent à différentes époques et quelles étaient les structures théoriques de l'époque. C'est précisément l'approche de la macro-cybernétique. Là encore, la macro-cybernétique peut être exprimée de manière mathématique, sous forme de science des systèmes. Comme nous l'avons vu avec la macro économie, elle peut également être exprimée sous la forme de formules mathématiques. À l'avenir, nous pourrions ajouter la topologie et les représentations mathématiques de la dynamique des fluides pour affiner sa description. Mais les mathématiques existeront toujours en tant que représentation de la structure. Ce sont plutôt les mathématiques qui déterminent le cyberspace. C'est un point que j'ai déjà abordé dans *Témoins de l'absurde*. La discussion dans *Témoins de l'absurde* et la discussion sur le cyberspace nous conduisent au premier axiome sur le cyberspace (que, puisqu'il s'agit d'un axiome, nous ne devons pas considérer en termes de preuve, et que j'ai "prouvé" (assisté à sa naissance) au-delà du champ de la pensée).

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

et son corollaire 1-1.

Dans tout cyberspace, la différence entre eux ne réside que dans le stade de développement de la structure (la différence dans l'état rhéologique) et, à mesure que le cyberspace continue à se développer, ils doivent, du point de vue topologique, converger vers la même topologie.

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

Comme le macrocyberspatialisme s'intéresse à la connexion de tous les cyberspaces, il s'apparente davantage à une discussion philosophique du structuralisme et du post-structuralisme. L'avenir est l'âge philosophique de la topologie, et toutes les humanités se fondront dans une sorte de conflation dans cet espace fluide. Le cyberspatialisme macroscopique est donc en fait une perspective de discussion dans la philosophie contemporaine, qui s'intéresse à l'évolution de l'histoire et à l'*archéologie des événements* historiques. Il participe aussi, naturellement, à des discussions herméutiques sur tous les

aspects de la société, de la politique et de l'économie. Ce n'est que le cyberspatialisme macroscopique qui saisit la structure et la dé passe, fournissant la base théorique et l'analyse scientifique pour le maintien des tensions dans la cybernétique. C'est la véritable signification de ce que nous avons appelé "matérialisme".

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

1.2.1 Objecta, argent et désir

Peut-être que pour ceux qui n'ont pas encore été exposés à la psychanalyse et à la philosophie contemporaine, le concept d'objecta est déjà très dé routant. Mais il est vrai que nous en avons déjà terminé l'exposé à une date antérieure. Essentiellement, l'objet a est un point de passage, ou on pourrait dire qu'il est une nullité. Il constitue la possibilité de perforer tout cyberspace. C'est dans la "réalisation" du "vide" que l'objet a libère à son tour la puissance de la construction. Et au bord de tout ça, il y a les résidus qui restent. Nous n'avons pas à nous pré occuper de la constitution philosophique de cette structure. Il suffit de savoir que dans le "vide" nous établissons un désir originel avec le "petit autre" de l'"objet". Et c'est le moteur de la construction de la civilisation. Elle conduit à la construction et au développement de la civilisation, animée par un désir primordial. Il génère ainsi la première illusion du monde réel. Et l'équivalent générique qui représente ce désir est le philus. Et après que la nature constructive de la civilisation sociale ait atteint un certain point, le cyberspace était suffisamment complexe pour supporter un système plus complexe de constructions - l'espace économique. L'apparition de la valeur d'é change a été le signe le plus pré coce de l'émergence du second phantasme. Dans l'é change des choses, il faut maintenir la stabilité de tout le système fantasmatique et construire un système social d'existence plus conforme à la structuration de la pensée. Ainsi, l'argent est apparu comme un équivalent générique dans l'auto-génération de la pensée. En cybernétique (ou plutôt en topologie), l'argent et les philistins sont homogènes, ils ne sont que les signes d'un surplus de désirs qui ont

changé de nom. Le résultat de cet é change est la création de nombreuses structures familiales dans la société. C'est ainsi que naissent les différentes relations sociales familiales des différentes civilisations. Phyllis est identifiée comme l'équivalent général de cet é change. Dans les civilisations, l'image du philistin est constamment présente dans l'inconscient. La forme familière de la tour, par exemple, et le désir de tout ce qui a une expansion gonflée. Par exemple, certains des "désstressants", qui sont souvent des jouets gonflés de diverses sortes en caoutchouc, identifient le désir humain. C'est pourquoi les gens le voient. Ce n'est que lorsqu'on l'écrase qu'on se sent "soulagé". Chaque fois que Phyllis apparaît, elle représente l'é change de désirs de la civilisation et la dissimulation de ses paradoxes structurels.

L'argent, quant à lui, est l'équivalent général d'une illusion économique plus profonde. Il identifie le désir des gens d'é changer des biens. Nous pouvons é galement le démontrer à travers les lois de l'économie réelle. Dans un environnement économique réaliste, toute ré cession est précédée d'une baisse du taux de croissance de la monnaie, et il est donc bien entendu que les variations de la masse monétaire sont l'un des moteurs des fluctuations du cycle économique. Mais l'économie du passé n'a pas éclairé les raisons profondes. La racine profonde de ce phénomène est que l'argent représente les désirs des gens, et lorsque les taux de croissance de l'argent sont élevés, les désirs des gens sont élevés, ils sont plus optimistes, ils croient au développement social, et ils investissent inévitablement plus dans la construction, les efforts et les capitaux sur le marché. De ce fait, la société est pleine de désirs de toutes sortes. Mais il y a beaucoup d'optimisme aveugle parmi les gens. Dès qu'elle apparaît, la monnaie représente un é change de désirs, un masquage des paradoxes du système économique. Cette occultation est précisément une équivalence constructive.

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

Robe bleue = arc et flèche

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

l'argent apparaît dans le processus d' é change.

Robe bleue = 10 coquillages ①

Arc et fl è ches = 10 obus ②

Robe bleue = 10 coquillages = arc et fl è che ③

Dans cette transformation, l'arc et la fl è che et la robe bleue sont m é diatis é s par 10 coquillages, et l'apparition de l'argent masque l' é quivalence originale dans le monde r é el du d é sir et de l' é motion en une structure m é diatrice plus simple de 10 coquillages. L'argent occulte donc les sentiments et les d é sirs originels, et de plus, il occulte les relations sociales. Peu à peu, les gens ne se souviennent plus que de la formule ① avec ② c'est- à -dire que seule la robe bleue = 10 coquilles et l'arc et la fl è che = 10 coquilles. Les coquillages deviennent la monnaie, l' é quivalent g é n é ral, le substitut du d é sir, le m é diateur de l' é motion.

Et à l' è re de l'Internet, cet interm é diaire est revenu sous la forme d'un symbole. C'est- à -dire que cet interm é diaire existe non seulement sous la forme d'argent, mais aussi sous la forme de sentiments. Elle n'existe que sous une forme symbolique. Et ce symbole peut ê tre n'importe quel symbole qui se trouve dans le cyberspace. Par exemple, des affiches et des signatures de stars du spectacle. M ê me les stars du spectacle, les blogueurs auto é dit é s et les pr é sentateurs eux-m ê mes peuvent ê tre utilis é s comme ce symbole. Les personnes comme les fans é changent leurs d é sirs dans cet espace symbolique. Pr é sent é sous une certaine forme id é ologique. Si nous utilisons toujours la formule ci-dessus, nous pouvons arriver à la conclusion suivante, encore plus é trange.

Robe bleue = 10 coquillages = un symbole ④

Arc et fl è che = 10 coquillages = un certain symbole ⑤

Robe bleue = 10 coquillages = un certain symbole = 10
coquillages = un arc et une fl è che ⑥

Là encore, les rouages du cyberspace obscurcissent ce à quoi le monde ressemblerait autrement. Tout comme les 10 coquilles masquent la r é alit é et m é diatisent les é motions. Une fois de plus, un symbole dans le cyberspace occulte le monde é conomique du monde r é el, et une fois de plus, occulte les v é ritables é motions. Et il ne reste que le d é sir dans le syst è me des symboles. Pour la formule ⑥ La personne est progressivement m é diatis é e par l'ensemble du syst

è me symbolique lui-m ê me, c'est- à -dire qu'elle peut, en vertu du "symbole" de la formule, obtenir à volont é dans ce cyberspace l' é motion pour sa m è re que la robe bleue é tait destin é e à exprimer, la promotion de son statut dans la vie r é elle que l'arc et la fl è che é taient destin é s à lui apporter, et la gloire. Ainsi, il lui suffit de faire fonctionner ce symbole au sein d'un syst è me fixe de symboles pour obtenir les nombreux plaisirs et sentiments dont il s'enrichirait autrement. En raison de cette é quivalence du syst è me de symboles, il en r é sulte une pl é thore d' é motions plac é es dans le m ê me acte et le m ê me symbole. C'est ce que nous voyons maintenant dans le monde en ligne.

Un tel é change de valeurs symboliques est d'abord apparu dans la sph è re religieuse, o ù les fixateurs de la religion é taient plus souvent é chang é s dans un tel syst è me de symboles. De plus, dans les arts, un tel é change de symboles a é galement lieu dans la sph è re des cyborgs, comme dans le cercle de collectionneurs, o ù les gens sont plus susceptibles de compl é ter un tel processus de d é sir avec les symboles des objets qu'ils collectionnent. Et dans la culture populaire, un tel é change symbolique est plus typique des premiers cercles de fans de c é l é brit é s. Il pouvait compl é ter ses propres d é sirs par des affiches manifestement sign é es pour former de petits cybercercles et collectifs, compl é tant ainsi le processus d' é change de d é sirs au sein du cercle et formant de petites structures sociales. Cependant, tous les é l é ments mentionn é s ci-dessus sont bas é s d'une mani è re ou d'une autre sur le monde r é el. Ils ont la possibilit é de passer du monde r é el au monde symbolique. C'est- à -dire que la formule ⑥ est toujours d'actualit é . Cependant, l'invention de l'internet a permis aux gens d' é changer leurs d é sirs directement entre eux, par un interm é diaire, compl è tement s é par é du monde r é el. Ce processus d' é change de d é sirs devient ainsi

Un symbole = un autre symbole⑦

Cette é volution a permis de m é diatiser compl è tement la formule originale consistant à passer de 1 à 6. Il est devenu possible pour les personnes de r é aliser ce processus d' é change sans aucun contact r é el, simplement dans le cyberspace de l'Internet. Il s'agit d'une situation qui n'est apparue qu'au cours des derni è res ann é es. Par cons é quent, les cercles de fans de c é l é brit é s ont form é sur Internet des cliques id é ologiques compl è tement d é tach é es de la r é alit é . Au sein de la coterie, un discours noir se forme. Ce discours est d'une part une identit é qui indique si l'on est ou non un individu cybern é tique qualifi é , et d'autre part combien de "capital" on a à é changer dans ce cercle symbolique. Car plus il en sait dans ce cercle, plus il a de "capital" dans l'utilisation des symboles, et plus il

peut utiliser ce "capital" pour obtenir le plaisir d' é changer des symboles. Ainsi, ce d é sir est constamment é chang é et é largi en ligne. Et parce que les symboles peuvent ê tre é chang é s directement avec un symbole pour le plaisir, les é motions et les plaisirs complexes sont compl è tement m é diatis é s en plaisirs symboliques é quivalents. Et il n'y a plus de diff é rence. Par cons é quent, ils d é fendent leur petit plaisir collectif. De m ê me, ils sont incapables de ressentir de nombreuses é motions car elles sont m é diatis é es par la singularit é du plaisir symbolique. L'amour pour sa m è re, la gloire obtenue en soci é t é , l'amiti é de ses amis, le caract è re sacr é et la beaut é de l'amour, sont tous p é tris ensemble dans l' é change du cyberspace et existent ensemble comme plaisir symbolique. Et c'est dans cet espace que les cyber individus semblent ê tre libres de lib é rer leurs plaisirs. Ils é changent constamment des symboles et construisent des symboles au sein de leur petit cercle, formant ainsi un syst è me de violence symbolique. Ils sont é galement tenus de d é velopper des mots noirs plus complexes, des syst è mes structurels plus complexes, afin de d é montrer leur position dans ce cyberspace. Ainsi, la langue noire est ins é parable de leurs d é sirs et, de m ê me, ils ont besoin d'attirer davantage de personnes dans ce syst è me d' é change symbolique afin de d é montrer leur position dans cet espace symbolique qu'ils d é tiennent. Plus vite les gens entrent dans une coterie de syst è mes d' é changes symboliques, plus vite ils ont une position dans ce cyberspace. Ils peuvent former de nouveaux collectifs violents et prendre ainsi le contr ô le du discours, en l'utilisant violemment, ainsi que leurs techniques de production symbolique et de moquerie, pour maltraiter tous ceux qu'ils souhaitent attaquer dans ce qu'ils perçoivent comme "le jeu". Leur apparente libert é est en fait leur violence dans le syst è me symbolique. Ils peuvent prendre n'importe qui ou n'importe quoi qu'ils d é testent, qui les emp ê che d'obtenir leurs frissons symboliques, et ils peuvent le symboliser par leur propre capacit é , en utilisant le petit cercle de discours cr é é par la langue noire. Ils peuvent transformer l'objet de leur d é goût en un symbole qu'ils peuvent "appr é cier", le faire entrer dans le syst è me symbolique de leur coterie, et ainsi jouir du d é sir symbolique qu'ils ont cr é é pour eux-m ê mes. Ce faisant, ils ont une fois de plus m é diatis é leur d é sir de plaisir et de pouvoir, en se cachant leurs v é ritables sentiments. En fait, les premiers cyber-individus qui sont entr é s dans le syst è me d' é change symbolique avaient un fort caract è re de "foule" cyber-collective. La violence a é t é utilis é e en petits groupes et qualifi é e de libert é . Essentiellement, ils é taient la forme primaire du cyberspace.

Cette situation a pris une dimension symbolique plus profonde dans l'espace en ligne actuel. Le d é veloppement de l'industrie du streaming en direct a fait des "personnes" (pr é sentateurs, auto- é diteurs) les objets de cette symbolisation. Les

personnes qui se produisent en direct peuvent être libérées de toute émotion, et il ne reste que le désir symbolique. Ce que les gens regardent dans le studio en direct n'est pas un échange sincère, mais seulement la stabilité structurelle du petit collectif induite par le black talk et le plaisir de l'échange symbolique qui en résulte. En d'autres termes, le présentateur dans la salle de direct n'est pas une personne réelle, mais un simple symbole.

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

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

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

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

une signification salvatrice. Cette gestion, qui doit être régulée comme pour l'argent, ne prend pas simplement la forme d'une pression. La régulation de la monnaie et des symboles du cyberspace est au centre de notre cybernétique. Nous devons également l'appréhender de manière plus approfondie par la suite.

1.2.2 Société, marchés et espace cyber-symbolique

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

parce que sa preuve est précisément la clarification accomplie en dehors de la transcendance de l'homme de toutes les illusions. Plutôt qu'une "preuve", ce que j'ai également accompli dans Le t é moins de l'absurdité).

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

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

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

et le corollaire 2-2.

Le développement du cyberspace doit être un développement qui ne s'écarte que très peu de la structure spatiale existante.

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

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

saisis.

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

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

L'espace cyber-symbolique est rempli d'un mélange de nombreux désirs. En raison du premier axiome du cyberspace, il fait en sorte que le cyberspace soit nécessairement isomorphe à l'espace réel et économique. Par conséquent, cet espace est rempli de nombreux arguments idéologiques et métaphysiques. Et parce que l'espace symbolique est libre, libre du monde réel, libre de la perception corporelle mais seulement du désir corporel, il est libre de construire son propre

type structurel au sein du désir et de la pensée. Ainsi, il est capable de se combiner avec l'idéologie afin de tendre rapidement vers un isomorphisme de l'idéologie du monde réel (pour suivre le premier axiome). Pour ces deux raisons (la conformité de l'axiome un et l'incorporealité de l'espace symbolique), le cyberspace est devenu un habitat pour la métaphysique. Divers systèmes de métaphysique plus avancés construisent leur espace ici. L'échange de désirs symboliques est accompli une fois pour toutes dans la langue noire.

La civilisation constituée par l'illusion de la réalité s'est développée dans le cyberspace sous la forme de nombreux partis et relations idéologiques. Et l'illusion économique constitue le marché qui forme lentement le marché financier dans le développement de la monnaie. Ils peuvent différer dans leur développement, mais ils finissent par converger dans leur structure, ce qui est la meilleure expression réaliste du premier axiome et corollaire de la science du cyberspace. Sur le marché financier, on acquiert aussi progressivement un système de marché plus complexe. De même, dans l'espace cyber-symbolique, l'échange de désirs forme également un "marché" correspondant d'échange symbolique. Le chaos dans l'espace politique entraîne le chaos dans la vie des gens. Les perturbations du marché financier entraînent également des perturbations financières, qui affectent le développement de l'État et de la société. La perturbation du "marché" symbolique entraîne également la perturbation de l'échange des désirs, qui affecte ces deux systèmes. En fin de compte, cela conduit à l'effondrement du monde réel. C'est ainsi que la nature pénétrente du cyberspace se reflète dans l'être humain. L'être humain, en tant que produit de cette pénétration du cyberspace, constitue lui-même cette pénétration. Cela signifie également que tout espace qui rencontre un être humain a le potentiel d'affecter un autre espace. Parce que le cyberspace est tout entier un objet externalisé de la pensée humaine, il est toujours connecté à l'être humain. Nous avons ici le deuxième corollaire du premier axiome du cyberspace¹⁻².

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

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

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

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

1.2.3 Idées, marchés obligataires, idéologies symboliques

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

Dans la deuxième illusion, on utilise la capacité de structurer de cette manière, tout en attirant tous les actifs futurs dans la structure également, afin de construire l'illusion le plus solidement possible. Un **titre** (également connu sous le nom d'instrument financier) est une création sur les revenus et les actifs futurs de l'émetteur. En termes de structure, il s'agit d'une promesse de l'émetteur selon laquelle l'acheteur du titre aura le droit d'acquiescer un certain objectif futur de l'émetteur. C'est un jeu de temps. C'est aussi un jeu de crédibilité. L'idée de l'émetteur est communiquée à l'acheteur en tant qu'objectif, et l'acheteur, en vertu de sa croyance en cet objectif, effectue un paiement anticipé pour un objectif futur qui n'a pas encore été atteint. L'émetteur de titres se livre essentiellement à une généralisation linéaire et structurée (le deuxième axiome). Il doit utiliser des outils idéologiques pour convaincre l'acheteur des promesses qu'il a faites. De plus, il a besoin que l'acheteur entre dans sa structure linéaire de pensée. C'est ainsi que le jeu du temps peut être complété. Cela s'explique par le fait qu'il s'agit d'un processus structuré de manière linéaire. Par conséquent, plus les titres sont émis et plus les gens les achètent, plus les gens croient en un espace é

conomique structur é de mani è re lin é aire. Plus il peut maintenir l'ensemble du syst è me fantôme stable en l'absence d' *événements inattendus*. (L'axiome 2-2 intervient ici : plus la structure est simple, plus elle a de chances de rester stable. Par conséquent, davantage de personnes doivent entrer dans des structures lin é aires et croire en une id é e pouss é e par l' é mission de titres, en pensant que cette id é e se r é alisera certainement dans un avenir lin é aire).

Les **obligations** sont des titres de cr é ance qui promettent des paiements r é guliers sur une p é riode de temps d é termin é e. Il est é vident que les obligations sont int é gr é es dans une telle relation structurelle lin é aire. Seulement si l' é metteur du titre promet que les choses seront n é cessairement lin é aires. Il ne peut que d é couper le processus de pr é paiement en un nombre r é gulier de portions dans un temps lin é aire. Le march é obligataire peut profiter de cette lin é arisation pour tirer r é guli è rement profit du futur, pour faire avancer l'avenir du d é veloppement social humain et, par cons é quent, il d é termine le taux d'int é r ê t. C'est l'espace structurel qui d é termine le taux d'int é r ê t. Ceci est é galement r é v é lateur du fait que les taux d'int é r ê t structurent é galement un processus lin é aire de jeu temporel. Ce jeu lin é aire du temps a un rôle important à jouer dans le deuxi è me syst è me illusoire. C'est grâce à elle que les march é s financiers sont stables et, en m ê me temps, elle assure leur croissance.

Les **taux d'int é r ê t occupent une** place tout aussi importante dans une telle structure lin é aris é e. Essentiellement, le taux d'int é r ê t est le coût de l'emprunt ou le prix pay é pour les fonds emprunt é s. (En macro é conomie, il existe diff é rentes é coles de pens é e é conomique qui peuvent ê tre obtenues à partir d'une perspective macro-cybern é tique de l'histoire é conomique). La raison pour laquelle l'emprunt peut ê tre un coût est que l'argent devient ici le moyen de production d'un nouveau syst è me fantôme (dans l'histoire é conomique, l'argent a é t é trait é comme un moyen de production pour expliquer ou justifier la perception d'int é r ê ts). De plus, ce syst è me é volue n é cessairement dans l'optique de la pens é e lin é aire, ce qui signifie que l'emprunt et le pr ê t d'argent deviennent possibles. Et dans une structure lin é aire, emprunter et pr ê ter implique de payer un certain prix (en monnaie fiduciaire) dans le second syst è me illusoire afin de maintenir ce jeu lin é aire du temps. Et le prix n'est que relativement variable dans la deuxi è me illusion. Cela d é montre la nature illusoire du syst è me financier, la possibilit é de "tourner au ralenti" dans le syst è me illusoire en s'isolant de la r é alit é de la valeur d'usage. Ici, nous pouvons avoir besoin de montrer l'axiome 3 afin de comprendre la nature de cette inactivit é .

La structure du cyberspace s'appuiera n é cessairement sur la

structure linéaire et répétera sans cesse ce processus de génération de structure linéaire à un moment donné de la structure linéaire afin de maintenir sa stabilité et son développement.

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

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

Pour le Cyberspace symbolique. Le marché obligatoire est également nécessairement structuré de manière linéaire à cette fin. Il doit construire un chemin vers les désirs linéarisés du cyberspace au sein d'une certaine téléologie idéologique. C'est ici, précisément, que la métaphysique entre en jeu. Il remplit cette fonction grâce à un conceptualisme en constante évolution. Il peut, par exemple, ériger toute symbolisation en une fin dans l'espace symbolique. Il peut, par exemple, ériger toute symbolisation comme une fin dans l'espace des symboles. Par exemple, pour que le cercle des fans d'une célébrité continue de

s'agrandir et d'élendre son influence. Il y a aussi l'exemple d'un fan dans le cercle des fans qui se fixe comme objectif que la star remporte un jour un prix réaliste (par exemple un Oscar, etc.). Lorsque l'objectif est atteint, il est alors mis en place pour d'autres objectifs. Ainsi, la stabilité structurelle du cercle des supporters est mobilisée. Et puisque l'internet est lui-même l'habitat de la métaphysique, cette théorie métaphysique et le cercle de la poudre ne peuvent que produire une combinaison. Ainsi, dans le domaine de la cyber-idéologie, il combine avec diverses réalpolitik et philosophie. La cyber-philosophie et la cyber-politique, la cyber-science, etc. sont formées. (souvent appelée "cyber-philosophie", "cyber-science", "min-philosophie", "min-science", "an-jin", "an-jin", "an-jin") "anthropologues", "nomades", "gens du jour", "gens de gauche", etc.) Ces idéologies du cyberspace Ils peuvent se dissimuler sous diverses idéologies traditionnelles. Mais leur structure réelle n'est rien d'autre qu'une structure linéaire. Par exemple, un prédateur peut affirmer qu'il est motivé par l'aide aux petits animaux, constituant ainsi une clique du cyberspace. Et donner un sens et un but à ses actions. Dans le cyberspace actuel, cette idéologie est encore plus extrême. Il commence à prendre un système métaphysique encore plus grand et plus complexe. Un éventail plus large d'influences et de lavages de cerveau idéologiques est créé. Par exemple, un cyber individu peut prétendre s'inscrire dans la tradition des "marxistes" et affirmer qu'il a fait quelque chose pour aider le prolétariat. Cependant, son comportement dans la réalité n'est pas le même que dans le cyberspace, et il reste, par essence, un matérialiste. Le cyber-individu n'utilise cette téléologie idéologique en ligne qu'à ses propres fins d'échange de désirs et de constitution de violence discursive et de pouvoir dans le cyberspace. Il est incapable d'aller au fond de la vie pour éprouver les sentiments du prolétariat. L'idéologie du cyber individu construit à son tour leur fausseté dans la réalité. Ils communiquent avec la classe ouvrière dans la réalité d'une manière bizarre et fausse afin de se conformer au soutien qu'ils reçoivent en ligne. Ils ne le font pas pour le plaisir de les ressentir authentiquement, mais pour le plaisir de leur position dans le cyberspace. Ceci est particulièrement évident dans les cercles philosophiques en ligne contemporains. Ils prennent une idéologie du cyberspace comme une idée pour l'action. pour poursuivre leur soi-disant pratique. Mais en réalité, ils ne font que remplacer cette idée par des concepts symboliques tels que "révolution", "prolétariat", "contre le capitalisme", etc. Ils ne ressentent pas vraiment la révolution dans leur vie, ils ne savent pas qui est le prolétariat, et ils ne savent pas où est le vrai capitalisme. Si les cyber-individus parviennent à aider la classe défavorisée dans une fausse illusion, ils utiliseront cette ressource comme leur "capital" pour poursuivre la violence et s'en vanteront. Mais ce n'est pas grave,

car après tout, ils ont fait quelque chose d'une manière un peu étrange. Mais la réalité est souvent qu'ils sont médiatisés par une structure linéaire simple, qui conduit plutôt au chaos de la société dans son ensemble, et combine plutôt le marxisme et le capitalisme de la manière la plus profonde, générant ainsi la forme la plus ultime du capitalisme médiatisé par le cyberspace. Lorsque cette fausse idéologie du cyberspace est combinée au capital et pénètre ainsi la troisième et la deuxième illusion, les cyberindividus croient qu'il s'agit du monde réel. C'est le début d'un purgatoire très effrayant sur terre. Parce que le cyber individu identifie mal le monde réel comme étant le même simple désir symbolique que le monde cyber. C'est la même querelle métaphysique. Par conséquent, dans une telle lutte idéologique, dans l'incompréhension de la réalité par le cyberspace structuré de manière linéaire, le monde réel génère une guerre sans fin, qui conduit à la catastrophe de la civilisation humaine et de la planète. L'autre partie des cyber-individus n'est pas mieux, ils auront simplement un plaisir hétéroclite simple et singulier dans l'espace symbolique. Ils ont peur de quitter leur maison et ne peuvent même pas gérer leurs relations. Ils n'ont aucun sens de l'émotion dans la vie réelle, ils ne ressentent donc pas vraiment la douleur d'être un individu et l'injustice de la société.

Le cyber individu dans le cyberspace ne joue-t-il pas, lui aussi, un jeu de temps pour établir la "foi" ? Il s'agit essentiellement d'obligations, de taux d'intérêt pour un désir symbolique. Ils utilisent des structures linéaires de désir et de téléologie. Les mêmes complexités de la troisième illusion peuvent être construites.

(Le contenu de son discours peut être de n'importe quel type structurel complexe (selon le 3e axiome). Mais il s'agit en soi d'une simple opération linéaire au sein d'un système symbolique. Ainsi, ce marché symbolique idéologique est précisément comme la structure du marché obligataire. La contrepartie des titres dans la troisième illusion est le "lavage de cerveau" idéologique linéaire des cyborgs individuels auprès de leurs propres fans et de leur coterie de personnes, afin de convaincre la coterie collectivement de leurs propres objectifs et donc de vendre leurs propres obligations. C'est un moyen d'amener les autres à acheter ses obligations. Ces formes sont innombrables dans les cybercercles, et dans certains cercles (comme le cercle de l'e-sport qui vend des produits d'e-sport ou des boulettes de bœuf par le biais des cercles de fans, ou le cercle de la cyber-philosophie qui vend des boissons gazeuses, etc.) ont été volés au point de tenter d'utiliser cette linéarisation du cyberspace en échange de monnaie et de statut dans l'espace économique. En fait, c'est à ce moment-là que Li Yongle en vient à constituer un véritable intérêt économique. Ensemble, ils constituent la manne de consommation du capitalisme tardif. En outre, ils cherchent également

à modifier le monde réel de cette manière (nous analyserons en détail le comportement du cyber-sujet au chapitre 2). Par un processus de linéarisation dans le cyberspace. Tout d'abord, un lavage de cerveau idéologique a lieu et, en outre, la vente de l'obligation est achevée, c'est-à-dire qu'on lui fait croire qu'il est capable d'atteindre le but qu'il s'est fixé. Cependant, contrairement à l'espace réel et économique. Le cyber individu, étant médiatisé assez profondément, ne peut pas vraiment venir encaisser les attentes possibles dans le monde réel. À moins qu'il ne transcende lui-même le cyberspace et ne revienne à l'utiliser comme un outil de communication plutôt que comme une opération symbolique. Mais là aussi, il y a un paradoxe. Si un cyber individu ne s'engage pas dans une linéarisation idéologique, mais utilise simplement le réseau comme un outil de communication. Alors il fait peut-être une différence dans le monde réel. Car il ne peut plus être considéré comme un cyber-individu. Mais le résultat est que plus personne n'écoute son contenu et qu'il ne correspond plus au mécanisme d'échange de désirs dans le cyberspace. Et ainsi, il est également détaché de la troisième illusion. Ainsi, le cyber individu doit soit subir un lavage de cerveau idéologique pour que ses "obligations" puissent être éliminées, soit se détacher du cyber individu et rompre avec la troisième illusion. Dans le premier cas, comme il s'agit encore d'un cyber-individu, il ne peut pas vraiment répondre aux attentes. En d'autres termes, le cyber-individu dans le cyberspace est voué à l'échec s'il construit un marché "obligataire" (ou bien il doit continuer à construire une idéologie linéaire pour expliquer son échec, afin que les gens continuent à croire en lui, afin de ralentir le processus de son échec). Dans ce dernier cas, le cyber-individu n'est plus un cyber-individu, et il ne peut alors pas émettre d'obligations dans le cyberspace. Et il n'y aurait pas de tel problème. C'est parce que le marché obligataire du cyberspace est une conséquence nécessaire du développement de la troisième illusion. C'est aussi parce que le marché obligataire dans le cyberspace est une pure tromperie détachée de la réalité et qu'il est donc plus dommageable, plus trompeur et a un impact pire sur la société que le marché obligataire dans l'espace économique, mais il ne peut être contrôlé de manière à supprimer l'échange de désirs dans le cyberspace. Il doit être régleménté de la même manière que le marché obligataire dans l'espace économique.

L'obligation de la troisième illusion est précisément une forme de paiement régulier construite dans le cadre d'une idéologie. On peut citer à titre d'exemple le banderolage régulier de biens par des cybercélibes, qui font régulièrement la publicité de leurs produits tout en soulignant les objectifs ambitieux qu'ils ont promis dans leurs missions en direct. Ensuite, il y a le service d'adhésion à la

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

Il existe d'autres formes de ce cautionnement qu'il peut déguiser en un prix quelconque à payer d'avance. Par exemple, sous la forme d'un lavage de cerveau idéologique disant à l'individu cybernétique qu'il est sur le point de faire quelque chose de grand et de significatif, comme aider les enfants dans les montagnes à avoir de meilleures ressources éducatives, comme construire un bar qui parle pour la classe ouvrière, et ainsi de suite, font tous ces travaux de construction dans l'attente d'un paiement. La coterie de fans est amenée à acheter une certaine quantité d'obligations, atteignant ainsi son propre objectif de gagner un statut social et de l'argent. Mais en tant que cyber-individus, ils doivent anticiper le paradoxe décrit précédemment. Soit la symbolisation de l'individu cybernétique s'en débache, soit elle rencontre un échec inévitable dans la réalité. D'une part, ils tomberont en disgrâce dans le cyberspace, et d'autre part, ils subiront un échec dans la réalité. C'est un carrefour pour les laveurs de cerveaux idéologiques qu'ils ne peuvent pas choisir pour eux-mêmes.

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

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

1.2.4 Politiques, banques et cyber-sujets

Le fait que l'État soit un instrument de domination de la classe dominante était déjà suggéré par Marx. Après avoir obtenu la domination du monde réel par des moyens violents, l'État utilise ensuite des opérations idéologiques pour convaincre les gens de la réalité du système social qu'il a construit. Et cette construction idéologique est précisément la doctrine politique qui traite le monde de la vie réelle comme un objet, un système de langage et de théorie idéologique construisant le cyberspace. La politique, quant à elle, est un produit de cette idéologie. En ce sens, la polity définit la structure de base du désir de société et de culture du monde réel, ainsi que les conditions préalables qui permettent aux gens de vivre et de travailler dans la paix et le bonheur. Sans l'établissement d'une polis, le caractère constructif de la civilisation, de l'État, serait difficile à assurer. Un régime politique est quelque chose qui donne aux gens

l'illusion d'une pensée et d'une attente. Ce qui permet aux gens de mieux pr é server leurs d é sirs m é taphysiques dans un syst è me d'illusion. Cependant, apr è s que Marx ait r é v é l é cette nature de l'État, c'est ici que l'État est cens é subir une transformation auto-perceptive de ses fonctions. Cependant, la majeure partie du monde n'est pas encore lib é r é e d'une pensée m é taphysique de la nature humaine et ne comprend donc pas cela en profondeur. L'État a donc continu é à devenir un instrument de la nouvelle domination de classe. En substance, la tâche de la montagne bureaucratique que la nouvelle Chine voulait renverser n' é tait pas r é ellement accomplie, et il revenait au monde r é el dans les limites de la pensée de la classe dirigeante. Mais avec les r é v é lations du Cyberspatialisme, on pourrait comprendre que pour l'État, surtout l'État socialiste, sa fonction devrait passer de celle de domination bureaucratique à celle de guide du peuple.

Un "État" communiste (ou l'Internationale communiste) devrait en avoir une conscience aiguë : si le peuple n'avait pas l'État comme instrument de domination de classe, beaucoup se perdraient dans la mis è re de la d é pendance et dans les querelles m é taphysiques parasites de l'esprit, ce qui conduirait au chaos de la civilisation. Par cons é quent, un gouvernement doit ê tre é tabli. Et elle doit ê tre fond é e sur l'assurance m é taphysique que le peuple a quelque chose sur quoi s'appuyer, une m é taphysique sur laquelle s'appuyer. La m é taphysique, avec son syst è me th é orique parfait et sa logique autoconsistante, est le meilleur rem è de à la futilit é spirituelle. Cependant, il y a une condition pr é alable tr è s importante pour cela : un parti communiste doit savoir qu'il n'a pas d'*autre* choix *que de le faire*. Ce n'est que lorsque cette impuissance est comprise que la fonction oppos é e de l'"État" peut naître : la fonction de l'"État" doit ê tre transform é e en une fonction consistant à pacifier ceux qui ne peuvent pas é chapper à la m é taphysique et à aider à les guider dans l'illusion cr é é e par la m é taphysique, de sorte que d'une part, de les guider à travers les illusions cr é é es par la m é taphysique afin qu'ils puissent en sortir, et d'autre part, de guider ceux qui sont capables de s'affranchir des structures et syst è mes de pensée m é taphysiques. C'est pr é cis é ment la tâche du parti marxiste. Ici, la fonction de l'"État" cesse d'ê tre un instrument de domination de classe et se transforme en la responsabilit é de guider les peuples du monde à la fois pour qu'ils s'amusent dans le cyberspace, pour qu'ils ressentent la r é alit é de la condition humaine, et pour permettre à certains d'entre eux de transcender les constructions sociales du pr é sent et d'attendre l'av è nement d'une soci é té communiste. Lorsque cette transformation fonctionnelle sera achev é e, les peuples du monde auront acc è s à un tel "État" et l'État disparaîtra. L'État n'existe donc que comme une "banque" dans laquelle les personnes profond é ment m é taphysiques peuvent d é poser leurs id é aux et leurs

désirs. Le véritable parti marxiste doit avoir une conscience aiguë de cette illusion de l'État et de la polis, afin de pouvoir réguler les désirs des gens et les ramener à leurs véritables émotions et à leur sainteté. Dans le monde réel, les gens ont besoin de croire en une structure parfaite qui se justifie d'elle-même afin de pouvoir garantir une vie normale de base, ce qui, en même temps, est une exigence de la nature prescriptive de la civilisation. Si les exigences de l'anarchisme étaient suivies, alors le désir de tels désirs deviendrait impossible. C'est très effrayant pour un peuple qui n'est pas encore libéré de la nature parasitaire de sa pensée. Ils appliqueraient leur matérialisme à des querelles constantes dans le monde réel, jusqu'à la guerre. Le monde réel créait alors, comme dans le cyberspace, plutôt plus de violence dans les petits collectifs, plus de luttes matérielles, plus chaotiques, plus déscivilisantes. C'est précisément le monde chaotique décrit dans le style cyberpunk. C'est pourquoi l'orientation des partis marxistes pour que le peuple transcende la matérialisme est cruciale. C'est la source de la véritable justice divine du marxisme.

Dans la société actuelle, le capitalisme a atteint un stade de développement avancé alors que le système de la deuxième illusion est arrivé à maturité. Par conséquent, l'étatisme tend à réguler les désirs des gens par le biais de la réglementation des marchés économiques et financiers. C'est la raison pour laquelle la deuxième illusion semble être détachée de l'idéologie. Car l'État, les groupes, les capitalistes, en prenant simplement le contrôle de l'économie et de la finance, sont capables de réguler les attentes, les idéologies et les désirs du peuple. Les banques sont les institutions mêmes¹ qui font cela. Les banques sont des institutions financières qui acceptent les dépôts et accordent des prêts. D'un point de vue cybernétique, les prêts accordés et les dépôts effectués par les banques ne sont rien d'autre que le stockage et l'emprunt d'attentes et de désirs sociaux. La croyance des gens en la stabilité des constructions sociales leur permet de déposer les symboles de leurs désirs (l'argent) dans les banques. Cela exprime la croyance même en la structure et l'approbation idéologique. De même, la libération des prêts dans la société par la banque équivaut à la libération du désir de l'emprunteur, qui peut ensuite utiliser ces symboles de désir pour la construction de la civilisation, de la société et de l'État, en fusionnant les désirs des autres, l'argent des autres et les attentes futures dans un seul processus de prêt à travers une structure linéarisée. Ces désirs agrégés sont ensuite utilisés pour investir et gagner plus en retour (plus de désirs). Dans ce processus d'

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

change de désirs, la société avance donc constamment dans la direction souhaitée.

Dans le cas des banques de toutes sortes, l'État les gère et les réglemente par le biais de la banque centrale. En substance, par la gestion de la banque centrale, l'État transmet son attitude à l'égard des désirs, réglemente les désirs du peuple et contrôle le processus de développement de l'État de manière linéaire. Lorsque la civilisation est instable, l'État, par l'intermédiaire de la banque centrale, impose une politique déflationniste pour faire en sorte que les désirs soient réduits et que le système soit stable dans sa structure linéaire. Lorsque la civilisation est stable, l'inflation peut être utilisée pour stimuler la consommation et favoriser la libération de la confiance et du désir dans la société d'État. La linéarisation de la société est ainsi accélérée. C'est par le biais de la banque centrale que cette régulation est accomplie. Dans la période du capitalisme d'État. Cette régulation n'est pas seulement capable de contrôler le second système illusoire. Plus important encore, c'est l'idéologie de l'État qui est véhiculée derrière lui, qui complète également la régulation de la société réelle et la stabilité de la société et de la civilisation dans son ensemble. Elle est plus efficace et meilleure que la propagande idéologique originale. Mais cela présuppose que la population est déjà impliquée, et profondément impliquée, dans la vie économique. Ainsi, le développement du capitalisme a fait entrer davantage de personnes dans la vie économique de la modernité, ce qui permet à l'État de la réguler plus facilement et efficacement. C'est pourquoi tout pays souhaite réellement développer le capitalisme, et pourquoi l'étatisme est plus efficace aujourd'hui, parce qu'il permet à davantage de personnes d'entrer dans ce deuxième cyberspace que l'État détient par le biais de l'argent, et de développer cet espace afin qu'il puisse garantir la stabilité de l'État et de la civilisation, plutôt que les choix idéologiques auxquels nous pensions auparavant.

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

monde réel.

Par conséquent, la régulation du désir dans le troisième système ne doit pas être négligée en raison du développement du réseau. Car ce serait un résultat que personne ne voudrait voir. Dans le cyberspace, la régulation du désir symbolique a déjà lieu dans un certain nombre de "banques". Les banques du cyberspace sont les nombreux cyber-sujets du cyberspace. Ce que nous entendons par cyber-sujet est un individu ou un collectif cybernétique qui est centré sur un point. Ce point central peut être une certaine ancre, un blogueur vidéo, une idole virtuelle, une ancre virtuelle, une célébrité, un site web majeur, une plateforme majeure, un cercle subculturel majeur, ou même un jeu, une chanson, etc. Tant qu'il existe un cercle de personnes dans le cyberspace formé par un certain sujet, alors il peut avoir la propriété de "banque" d'un cyber-sujet, agissant comme un cyber-sujet. La "banque" du cyberspace, qui agit comme un magasin et une libération des désirs, la promesse et la répression des désirs dans le cyberspace. Les différents sujets utilisent également différentes manières de réguler les désirs de ceux qui font partie de leur cercle. Elles jouent le même rôle que les banques commerciales dans la deuxième illusion. Pour les services gouvernementaux qui gèrent le cyberspace, comme le Bureau d'information sur l'Internet et l'Administration générale de la radio et de la télévision, ils font office de banques centrales. Cependant, comme le cyberspace est un espace émergeant, il est clair que les fonctions de l'État n'ont pas suivi. Loin de réguler le cyberspace au point de l'ajuster, le Net Office et l'Administration générale de la radio, du cinéma et de la télévision se contentent de supprimer ce système fantôme émergeant. Je crois que les fonctionnaires espèrent que les cyber-individus sur Internet reviendront à la vie réelle, à la communication réelle et aux échanges authentiques entre les gens. Mais ils ne reconnaissent pas la loi de la pensée selon laquelle l'esprit humain est condamné à créer des systèmes d'illusion toujours plus profonds. Ils peuvent voir de jeunes enfants s'engourdir par leur dépendance au cyberspace et ressentir les conséquences de cyber-individus qui transposent leur désir d'échange symbolique dans le monde réel de manière moralisatrice. Ils choisissent donc de supprimer ce système émergeant du cyberspace. Ainsi, ils le considèrent comme une bête et tentent de le supprimer complètement et de le contrôler par le biais d'un contrôle total. Cela a conduit à une plongée contre-productive dans les arguments métaphysiques des cyber-individus de ce système. Cela a conduit à une intensification du récit noir des cyber-individus et à la division de petits cercles collectifs et sous-culturels. Accroître la complexité et la confusion de ce système fantasmagorique. Plus encore, la répression et le contrôle du cyberspace constituent un bon exemple de mé

taphysique du cyberspace, car cette répression est elle-même une forme métaphysique, elle-même une manifestation de l'idéologie de l'État, et il est profondément impliqué dans le débat idéologique. Il en résulte une grande tendance à la délation dans le cyberspace, une forte augmentation des recherches de chair humaine, des insultes insidieuses, des humiliations déguisées et autres comportements chaotiques. Ce n'est certainement pas le résultat que l'OGC souhaite voir. Cependant, ils ne savent pas que cette conséquence est exacerbée par leurs actions, de sorte qu'ils ne peuvent que la supprimer et la contrôler davantage dans un cercle vicieux. Ils ont même essayé d'anticiper complètement le système illusoire. Ce serait très stupide. Une fois la fantasmagorie effacée, les cyber-individus de la troisième fantasmagorie originale projeteront inévitablement leurs arguments idéologiques et leur désir d'échange symbolique sur le monde réel, ce qui entraînera inévitablement des troubles sociaux.

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

1.2.5 Systèmes de distribution, marchés boursiers et répartition des symboles

Dans la *realpolitik*, comme le dirigeant ne peut pas contrôler à lui seul tous les aspects de la vie réelle, il est nécessaire d'allouer une partie des ressources politiques. Il s'agit de la répartition des ressources politiques. Pour les personnes ordinaires, en revanche, il y a une rareté des biens dans la société et une répartition géographique inégale, de sorte qu'ils doivent également être distribués. Ces deux types de répartition sont des façons de distribuer dans le monde réel. Pour la civilisation, un ensemble d'idéologies qui traitent les choses comme des objets est nécessaire pour appréhender la répartition des ressources politiques et la distribution des biens matériels. Le premier est la construction d'un système politique, un système bureaucratique, tandis que le second est la construction d'un système économique. Ces deux éléments appartiennent au cyberspace de la théorie. Car ils sont déjà traités comme des objets, prescrits dans la construction de l'idéologie. Le système primitif de distribution est celui qui repose sur l'illumination, la familiarité et l'affection des gens. Un ancien de la tribu, par exemple, donnerait naturellement une partie du pouvoir à quelqu'un qu'il apprécie. Un homme primitif, par exemple, distribue naturellement la nourriture qu'il obtient à ceux qui l'entourent. C'est la manière la plus primitive de distribuer la première illusion. Et l'expansion ultérieure des tribus, la naissance des cités-états et des nations ont rendu nécessaire un système plus complexe de répartition des ressources politiques et de distribution économique. Cela a conduit à la naissance de différents systèmes politiques et bureaucratiques et de différentes conceptions économiques de l'allocation des ressources. L'économie planifiée prénée de l'Union soviétique, par exemple, était essentiellement un mode de pensée isomorphe à la répartition des systèmes politiques. Le système politique a alloué les ressources de la même manière que le système politique. Le système d'allocation de l'économie de marché, quant à lui, est l'incarnation d'un système d'allocation auto-généré dans le cadre du deuxième système d'illusion. Elle est certainement d'une certaine complexité et de nature scientifique. Mais comme il ne peut pas faire face à la pénurie structurelle et aux événements inattendus qui se produisent inévitablement au sein de la structure illusoire, en période de crise économique, il est nécessaire de revenir au système illusoire plus originel pour se préserver (c'est-à-dire de revenir d'un système illusoire supérieur à un système illusoire inférieur afin de se stabiliser) et pour prévenir le risque d'effondrement structurel. Le système politique est alors nécessaire pour

prendre le contrôle. Cette idée est d'un système politique pour contrôler la structure de l'économie et reconnaître l'économie de marché en période de stabilité est, dans l'espace économique, le keynésianisme.

Tout ce qui précède est une façon plus macroscopique de distribuer la cybernétique, et sa structure n'est pas trop compliquée. Cependant, maintenant que nous avons au sein de la deuxième illusion, en nous appuyant uniquement sur la deuxième illusion elle-même, un autre mode de distribution du système économique est né, celui de la bourse. En d'autres termes, le système de distribution original repose sur la régulation effectuée entre la première et la deuxième illusion. L'inconvénient est que toute crise économique structurelle est susceptible d'être réglée par la politique, de sorte que la stabilité du second système d'illusion peut être ramenée au premier système d'illusion afin de gagner de la marge de manœuvre. Ce faisant, la stabilité de la *realpolitik* est affectée par les plus petits risques économiques. La question est alors posée dans la structure de la pensée : peut-on mettre en place un système de distribution économique dans le cadre de la deuxième illusion ? Cela n'affecterait pas structurellement le monde réel, ou plutôt, serait plus propice à la protection de la stabilité du monde réel.

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

Les actions ordinaires, qui sont ce que nous appelons communément des actions, représentent la propriété du détenteur d'une société. L'action est le droit de revendiquer les gains et les biens de l'entreprise. Dans la sphère politique, le titre est le degré de croyance dans l'idéologie du parti politique (dans la sphère

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

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

Et pour les gouvernants, leur propre fonction doit être transformée. Il faut abandonner la vieille conception de la démocratie comme simple moyen de maintien. Il appartient au dirigeant de veiller à ce que la démocratie limite la stabilité relative du système bureaucratique d'illusion, et d'ouvrir une véritable voie permettant au peuple de transcender la structure, afin qu'il puisse rompre avec

les interminables arguments et relations d'utilisation et d'exploitation et retrouver la possibilité de vivre une vie simple. Il appartient au dirigeant de réserver ces voies, de guider le peuple et de donner un caractère sacré à ceux qui les transcendent. C'est la façon d'éliminer l'État, le véritable travail démocratique à réaliser par un parti véritablement marxiste.

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

participer au bien-être du pouvoir idéologique au sein de la coterie par le cyber sujet, à la manipulation des choses au sein de la coterie, à la poursuite du lavage de cerveau des idéologies et à l'échange des désirs symboliques et à la satisfaction des désirs charnels au sein de la coterie. Il y a même l'avantage de la distribution de l'argent. Grâce à cette forme d'"activité d'équité", le cyber-sujet gère et renforce son propre cercle. En même temps, ils sont capables de se défendre contre la remise en cause du cercle restreint par des personnes extérieures. Ces cercles pensent exercer une activité décentralisée, mais en réalité, c'est uniquement parce que la perception qu'ils ont d'eux-mêmes se situe à l'intérieur du cyberspace, où ils sont, bien sûr, "décentralisés". Par exemple, Dao, l'organisation décentralisée que nous défendons dans l'Ether, est précisément ce genre de "système démocratique" hypocrite d'actionnariat, dans lequel ils ont une majorité de 67% pour décider de la modification des contrats et des relations financières, mais derrière cela, il y a toujours le soutien idéologique et financier de personnes riches, et c'est toujours la réalité de l'argent et du pouvoir de décider. Cela a conduit à l'échec de cette décentralisation. Tant de "marchés boursiers" ont en fait été présentés dans le cyberspace de différents manières.

Il est concevable que l'avenir du corps principal du Cyber prenne de nombreuses autres formes d'équité. Par exemple, j'ai proposé une fois la "conférence sur l'équité" suivante à Roadmap : un concours de rédaction pourrait être organisé, les responsables de Roadmap jugeant les rédactions et récompensant les meilleures par une reconnaissance symbolique et une identité au sein de la coterie. Nous pourrions également récompenser le luxe symbolique idéologique. Par exemple, nous pourrions fabriquer des chemises culturelles avec nos propres droits de propriété intellectuelle, fabriquées dans une meilleure qualité et avec une reconnaissance idéologique dans le motif. D'autres prix comme celui-ci pourraient être créés. Classez-les en fonction des différents niveaux de reconnaissance de la connaissance dont je parle, et récompensez la reconnaissance élevée par un bon prix, et vous avez un statut d'idéologie plus élevée au sein de la coterie. De cette manière, le désir symbolique, l'ordre symbolique, l'ordre économique et l'idéologie sont complètement fusionnés. Une structure organisationnelle à travers de multiples cyberspaces a été formée. L'idée était que cela permettrait une plus grande publicité, des revenus économiques et le pouvoir qui en découle. Cette forme de "militantisme pour l'équité" a permis d'obtenir un soutien idéologique et un appui financier. Plus important encore, c'est un moyen de distribuer l'idéologie et les symboles du sujet du cyberspace. En participant à de telles "activités d'équité", en écrivant des articles et en ré

alisant des vidéos, les gens peuvent créer un certain champ de discussion et attirer plus de personnes dans le cercle, et en même temps, ces participants peuvent gagner un statut et une popularité au sein du cercle, aidant ainsi à gérer le cyberjournal. De cette manière, par le biais d'"activités de participation", une sorte de décentralisation est accomplie, c'est-à-dire la formation d'une société anonyme du corps cybernétique, et c'est ainsi que j'ai commencé Roadmap. Au début, je voulais développer Roadmap en tant que consortium autonome et décentralisé où chacun pourrait participer aux discussions sur la structure globale de Cyber. Cependant, ce modèle de développement impliquait de passer d'abord le système métaphysique afin d'obtenir un véritable leadership. Et je ne me suis pas rendu compte au départ de l'ampleur de la difficulté de la chose, y compris pour moi-même. La plupart de mes amis qui étaient initialement impliqués dans le balisage se sont embourbés dans des arguments métaphysiques. Ils se sont également embourbés dans le cyberspace. Et donc, la signalisation a échoué avant même d'avoir fait un acte. L'échec réside dans une mauvaise compréhension des limites et de la structure de la pensée humaine, et dans une sous-estimation de la difficulté de transcender la métaphysique. Elle réside également dans le paradoxe selon lequel la véritable transcendance réside dans le fait de vivre, mais en vivant, il n'y a pas d'espace pour le cyberspace, et il n'y a donc pas besoin de panneaux indicateurs ; avec des panneaux indicateurs, il est inevitably facile de s'enfoncer dans la métaphysique. Cela nécessite un espace plus grand pour une sorte d'orientation, et cela doit être fait en guidant les gens dans l'économie et la politique, en changeant l'éducation.

L'initiative susmentionnée concernant les "activités d'équité" n'a finalement pas été mise en œuvre à Roadmap, car elle n'était pas en soi compatible avec la manière dont je voulais décentraliser. À l'époque, je ne voyais pas de tension entre une fausse décentralisation et une vraie décentralisation. Mais je sentais le caractère faussement démocratique de cette "activité d'équité", et j'avais moi-même très peur de la création d'un tel système. Parce que le "militantisme pour l'équité" est, en fin de compte, une question de pensée fixe, de "lavage de cerveau" idéologique, de métaphysique. Il faut croire en un système idéologique complet pour être en mesure de juger de sa position et de son identité dans le cyberspace. Je m'en suis rendu compte au début, lorsque mon idéologie était simplement d'essayer de convaincre les gens, par moi-même, des limites de ce que j'appelle la métaphysique et des moyens d'aller au-delà de la métaphysique. Cependant, comme je l'ai dit plus haut, j'ai sous-estimé le système métaphysique et le fait que cette structuration est une conséquence nécessaire de la pensée, un résultat du parasitisme de la pensée. Ainsi, même si j'en dis plus, tant que je

le dis, cela conduira inévitablement à ce que toutes les théories que je dis soient comprises comme métaphysiques et fixes. Et ceux qui le comprennent et l'appréhendent vraiment n'ont pas besoin d'un panneau indicateur et d'une "activité d'équité". Ainsi, à cette époque, beaucoup de mes amis signaleurs avaient une mauvaise compréhension métaphysique de mes idées. J'avais peur que la décentralisation ne conduise à la naissance d'un cyberspace plus effrayant (bien sûr, je ne pensais pas à ce mot à l'époque, c'était juste une épiphanie). Et c'est dans cette peur que j'ai pris conscience que je devais écrire un livre transcendantal qui nous conduirait tous à transcender le système métaphysique. Je me suis donc plongé dans la création de Witness to the Absurd. Les poteaux indicateurs ont alors été automatiquement dépossédés de leur pouvoir par mon décentrement. Donc je suis maintenant détaché de lui aussi. Détaché de ce cyber-sujet original que je voulais créer et de l'activité consistant à essayer d'utiliser ce cyber-sujet pour décentraliser la chose réelle dans le cyber-espace (comme la DAO n'a pas réussi à le faire). Toutefois, les panneaux indicateurs peuvent encore devenir une sorte d'organisation centralisée et construite. Car la société humaine est, là encore, essentiellement un processus de cyberification certaine. Les panneaux indicateurs sont donc un échec en termes d'organisation décentralisée, mais dans certaines conditions commerciales, ils sont porteurs d'espoir. Ou peut-être qu'à un moment donné dans le futur, sous un pouvoir centralisé externe absolu, elle peut encore former une synergie et devenir une organisation décentralisée basée sur la centralisation.

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

Par conséquent, la démocratie et l'équité véritables ne peuvent naître

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

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

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

La cybernétique est une science vivante qui maintient la régulation de la tension par la pratique. Cela signifie que si l'étude de cette discipline pratique n'est pas fondée sur un départ de la métaphysique, elle conduira inévitablement à sa mauvaise interprétation comme une nouvelle doctrine de la construction du cyberspace et à la formation d'une activité plus profonde de multiplication du cyberspace. C'est tout le contraire de ce pour quoi nous l'étudions. Tant que l'on ne reconnaît pas profondément la constitution de la structure de la pensée, tant que l'on n'est pas libéré de la nature parasite de la pensée, l'étude de la cybernétique est un péché, et elle est vouée à être mal comprise, constituant ainsi un système d'illusions plus profond. C'est pourquoi je me suis d'abord plongé dans l'écriture de *Témoins de l'Absurde* avant d'écire sur lui. Ce n'est qu'une fois le travail sur le *Témoins de l'Absurde* achevé que j'ai pu parler avec confiance de la cybernétique et discuter des détails de la réglementation de cette discipline pratique. C'est également lorsque le témoignage de l'absurde est complet que la justice de la cybernétique peut être appréciée plutôt que d'être comprise à tort comme une sorte de justice métaphysique.

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

C'est précisément parce que la cybernétique tire sa justice de la réalité que le monde réel donne aux gens. Et cette réalité est ouverte et encore moins régulée. Il est donc particulièrement important de noter que la régulation du désir dans la cybernétique n'est que la régulation du désir dans le cyberspace, et qu'elle est aussi la régulation de ceux qui sont dans le cyberspace. Pour l'individu cybernétique dans le cyberspace, il est nécessairement attaché à la

nature structur é e du cyberspace, et ses d é sirs symboliques sont pr é cis é ment les d é sirs monstrueux qui sont restreints et malax é s ensemble dans cette structure. C'est é galement cette caract é ristique qui nous permet de la r é guler. On peut s'interroger sur la justice de la r é glementation du cyberspace en se demandant si cette r é glementation priverait de plaisir ceux qui sont profond é ment impliqu é s. Mais c'est en fait parce qu'il n'y a pas d'appr é ciation du fait que les humains doivent vivre sous une sorte de cybern é tique pour pouvoir ressentir du plaisir. Il n'y a pas non plus d'appr é ciation profonde de la raison pour laquelle la soci é t é humaine est elle-m ê me cybern é tique. Ce que la cybern é tique doit faire, c'est changer l'approche cybern é tique de la gestion et de la restriction en une approche de r é gulation. C'est pr é cis é ment la raison pour laquelle le cyberspace est trait é comme une r é glementation, et non comme un contr ôle, une gestion ou une restriction. Cette r é glementation est comme la façon dont nous traitons le m é taphysicien, un m é taphysicien qui se sent confiant et heureux parce qu'il est profond é ment impliqu é dans une th é orie m é taphysique de l'auto-accomplissement. Il serait douloureux de lui permettre de s'en transcender. L'objectif de la r é glementation r é side dans l'orientation dans ce cyberspace. A cet é gard, pour les cyber-individus, la r é gulation de leurs d é sirs symboliques est faisable et coh é rente avec leur plaisir, car elle ne les oblige pas à ressentir trop de douleur. Il les guide et leur permet de choisir leur propre voie. Mais la cl é r é side dans l'autre facette de ce r é glement, qui leur donne l'occasion de transcender leurs plaisirs symboliques. C'est là le v é ritable objectif et la difficult é de la r é glementation. D'une part, il ne faut pas que les cyber-individus acceptent trop vite la richesse du monde r é el, ce qui les rendrait trop mis é rables ; d'autre part, il ne faut pas qu'ils s'adonnent trop au d é sir symbolique, ce qui les rendrait compl è tement contr ôl é s par le cyberspace et d é tach é s des gens. Cela entraîne un danger pour le monde r é el. C'est le noyau de ce que la r é glementation essaie r é ellement de faire. C'est-à-dire que le v é ritable objectif de la r é gulation est le maintien de cette tension. Et l'objectif superficiel fait croire qu'il s'agit du contr ôle du d é sir. Il s'agit en fait d'un malentendu. Pour quelqu'un qui se trouve au-del à du cyberspace, la r é glementation ne lui apporte rien. Nos sentiments dans la vie r é elle ne peuvent ê tre pr é dits et saisis. Ils peuvent encore moins ê tre compt é s ou r é glement é s. Le paradoxe humain rend ici notre r é gulation possible : pour l'individu cybern é tique, qui est dans le cyberspace, la r é gulation est possible ; et quand on transcende le cyberspace, on est compl è tement au-dessus de cette r é gulation et on ne peut pas l'appr é hender. Ainsi, la r é gulation des d é sirs symboliques et de consommation dans le cyberspace est toujours juste et correcte.

L'argument sur le point ci-dessus est un argument philosophique, que j'ai abord

é dans le témoignage de l'absurdité, et si l'on souhaite un exposé plus approfondi, on peut se référer à *The Age of Cyberpunk* pour une discussion de cette question du point de vue du développement historique. Cependant, cela ne répond pas à l'expérience historique de la terre. Au contraire, si l'on veut examiner la justice de cette réglemmentation dans une perspective macroscopique cyberspatiale. Ensuite, il faut distinguer l'impact de la géodésique sur la sphère économique afin d'accéder aux manifestations de cette géodésique dans le cyberspace. Au sein de la cybernétique, elle est examinée dans le contexte des héritages historiques. Cette géodésique peut-elle ramener le système fantasmagorique du cyberspace dans le monde réel ? Comment a-t-elle voulu l'incompréhension de la géodésique comme une sorte de pensée économique fortement agraire. Quel est le noyau de la pensée économique fortement agraire qui transcende le cyberspace ? En définitive, sous quelle forme cette terreur désintègre-t-elle la constitution du cyberspace dans le cyberspace symbolique, et comment est-elle incomprise par les cyberindividus dans le cyberspace en tant que théorie ? Cet examen du reagriculturalisme de l'économie semble être une question d'histoire macroéconomique, mais il s'agit en fait d'une anticipation de la possibilité de mal comprendre le cyberspatialisme, dont le but est d'une part d'examiner la relation entre géodésique et cyberspace à travers le cyberspace de l'économie. Mais en fait, il s'agit d'un "tir de précaution" pour les recherches futures sur la cybernétique et la métaphysique de la régulation de la cybernétique. Nous espérons que le processus de complication de cette structure spatiale sera reconnu et que, grâce à cette "précaution", il n'interférera pas avec le travail pratique de la cybernétique. Ainsi, le contenu sera pénalisé et dirigé vers la pratique elle-même, vers l'absurde.

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

Pour Xénophon, "l'agriculture est la mère et la nourrice des autres arts, car lorsque l'agriculture est florissante, tous les autres arts le sont aussi ; mais lorsque la terre n'est pas tombée en désuétude, les autres arts de ceux qui travaillent sur ou hors de l'eau seront dans un état périlleux." ²C'est le caractère inclusif de la terre que Xénophon exprime ici. C'est aussi la réalité naturelle qui est la plus proche de l'ouverture à la vérité. Xénophon souligne que toute compétence

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

qui s'extériorise dans l'esprit humain doit avoir ses racines dans l'agriculture. Sans l'abri de la terre, toute autre compétence serait en péril. Les compétences sont le "cyberspace" que l'esprit humain extériorise sous le pouvoir de l'esprit. De même, l'attitude de Xénophon vis-à-vis de l'indépendance des arts extériorisés était négative, car il pensait que sans le soutien de l'agriculture, le développement des arts s'effondrerait également. Cette attitude était courante chez les Grecs de l'Antiquité. Aristote était tout aussi négatif à propos de l'économie. Il considérait que l'enrichissement était contre nature et s'opposait au commerce dans la recherche de la richesse monétaire et, surtout, à l'usure. En fait, si Aristote s'est opposé à l'économie, c'est précisément parce qu'il s'est opposé au cyberspace qu'elle avait créé. Il était déconnecté de l'espace dans lequel les gens vivent et manquait la terre.

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

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

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

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

① , ② , ③ C'est également la formule d'échange dont Marx a parlé dans le premier chapitre du volume 1 du Capital. Aristote a vu que "sans équivalence il ne peut y avoir d'échange, et sans commensurabilité il ne peut y avoir d'équivalence"⁵, c'est-à-dire que dans cette équivalence il y a quelque chose de plus riche à extraire (le concept de "commensurabilité" dans la Grèce antique signifie précisément ce qui est extrait au profit de l'équivalence). (la notion de "généralisation" dans la Grèce antique signifiait précisément que l'on mettait quelque chose sur le même plan que quelque chose d'autre). Il s'agit de l'émotion humaine, dont la source est la non-cyberspatialité de la vie humaine, le caractère terrestre, c'est-à-dire la partie de l'être humain qui s'est détachée.

Il est clair que même au début de la deuxième illusion, les penseurs avaient déjà découvert la fausseté de cette structure. Cela a conduit à des idées économiques qui apparaissent aujourd'hui comme un "agrarisme lourd". Cependant, les théories de l'Ancien Monde attribuaient souvent cet "agrarisme" à l'importance accordée à l'agriculture dans les sociétés de classes esclavagistes en raison de la productivité. L'accent mis sur la terre était destiné à limiter la survie des esclaves afin d'assurer la domination des propriétaires terriens et des élites des cités-États. Ce malentendu sur le caractère terrestre existait dans la Grèce antique, mais cette vision n'est-elle pas elle-même un système d'illusions linguistiques et théoriques qui analyse le riche monde social et vivant comme un objet ? Tant dans la Grèce antique qu'à l'époque où nous vivons, il y a ceux qui

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

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

considère cette théorie comme une loi nécessaire de la société de l'époque. En soi, cela a été séparé de la vie, du sentiment individuel, et pas vraiment de la vie à ce moment-là. Il est déjà un système médiatisé du cyberspace.

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

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

C'est l'ambiguïté de la distinction entre ces deux couches de la nature qui conduit ici à la nature contradictoire de toute l'idée d'agrarisme lourd de Quesnay. D'une part, l'ordre naturel de l'agrarisme lourd serait compris par eux-mêmes comme les lois structurelles du cyberspace. D'une part, l'ordre naturel agraire lourd serait compris par eux-mêmes comme les lois structurelles du cyberspace, et comme ayant une certaine régularité objective ; "il est évident que la nation doit être guidée par les lois générales de l'ordre naturel qui constituent la gestion la plus parfaite"⁷ "ce n'est que par leur propre sagesse et leur association mutuelle, tout en suivant ces lois naturelles, que les hommes peuvent obtenir

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

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

l'abondance de richesses qui leur est nécessaire". "La violation de la nature est la cause la plus commune et la plus générale du malheur, du mal réel".⁸ D'autre part, ils considéraient cet ordre naturel comme proche de la vie, comme donné par Dieu, et ne devant pas être saisi. Par exemple, il dit : " L'homme n'est pas du tout le créateur de ces règles qui peuvent régler les phénomènes naturels et le travail humain (qui, avec les forces de la nature, contribuent à la reproduction des richesses dont les hommes ont besoin) " ¹⁰Quesnay se méprend lorsqu'il croit que ce créateur non réglé est le caractère de la loi. Mais en fait, il s'agit d'une seconde nature résultant des limites de la pensée humaine. Et en réalité, ce qu'il essaie de dire est le Dieu que Quesnay a essayé d'exprimer. L'idée que Dieu a créé cette seconde nature.

On court ainsi le risque d'une métaphysique, voire d'une hégélianisation de la pensée de Quesnay. Car quand on met en doute son objectivité, il dit que cet ordre naturel est une "seconde nature" avec des lois, qu'il est régulier. Pourtant, lorsqu'ils ont dû défendre les é motions individuelles, ils ont dû se défendre contre ceux qui accusaient son ordre naturel d'être divorcé de la vie réelle et d'être une théorie bourgeoise. Lorsque Quesnay a dû gagner le soutien de l'aristocratie féodale et des sectes chrétiennes, il a pu revenir à la "première nature" en tant que nature donnée par Dieu, insaisissable. Et que l'objectivité manifestée dans la seconde nature est précisément ce que Dieu a donné. Ainsi, avec cette construction théorique, la théorie économique de Quesnay a en fait été systématiquement métaphysiquement. Cependant, on y trouve des contradictions concernant l'ordre naturel. Les générations suivantes ont donc accusé Quesnay de penser qu'il parlait au nom du système féodal et qu'il apportait un soutien théorique à un système social féodal ; mais ce qui était réellement établi était la doctrine théorique de la première bourgeoisie. La première, précisément en raison de la conception que Quesnay se fait de la première nature. Il pouvait utiliser cette nature pour convaincre les monarques avec un soutien religieux. Cette dernière, par contre, est la compréhension de Quesnay de la seconde nature, et Quesnay saute à plusieurs reprises entre la première et la seconde nature, toujours sous la forme de la dialectique. C'est la spirale entre le réel (première nature) et l'esprit absolu extériorisé (seconde nature) qui est la dialectique même de Hegel. En tant que tel, il est extrêmement bourgeois par nature.

De même, c'est précisément parce que la nature naturelle et première d'un

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

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

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

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

L'histoire du deuxième cyberspace nous donne un bon aperçu. De cette manière, nous pouvons examiner et même prédire les débats qui auront lieu dans le troisième cyberspace. Tout d'abord, il existe deux écoles de pensée sur le cyberspace : ceux qui pensent que le cyberspace est faux et qu'il faut mettre l'accent sur les réalités du monde réel, et ceux qui voient d'un bon œil les désirs et les libertés qu'offre le cyberspace. Pourtant, ces deux écoles de pensée ne sont-elles pas une sorte de cyberspatialisation ? En d'autres termes, la source de la justice dans le cyberspace sur laquelle je mets l'accent - le caractère terrestre - est inevitably mal comprise par les deux parties de l'argument, qui y voient un accent métaphysique. C'est-à-dire l'idée que la terre doit souligner un retour au monde réel, comme le souligne l'agriculture lourde. De même, il existe une autre division structurée de la terrestrialité, comme la distinction entre première nature et seconde nature. C'est-à-dire un traitement métaphysique de ce caractère terrestre, comme dans le cas du ré-agriculturalisme. Peut-être certains comprendraient-ils mal la régulation de la cybernétique de la même manière qu'ils accusent Quesnay : (" Quand on mettrait en doute son objectivité, on dirait

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

que cet ordre naturel est une "seconde nature" avec des régularités, des lois. Pourtant, lorsqu'ils doivent défendre les émotions de l'individu, se défendre contre ceux qui accusent leur ordre naturel d'être divorcé de la vie réelle et d'être une théorie bourgeoise. Lorsqu'il veut gagner le soutien de l'aristocratie féodale et des sectes chrétiennes, il peut revenir à la "première nature" comme nature donnée par Dieu et insaisissable"). Ils diront : "Lorsque nous mettrons en doute son objectivité, vous ferez remarquer que la réglementation du cyberspace est conforme aux lois du cyberspace. Ainsi, vous obtenez le soutien de quelques cyber-individus. Lorsque vous voulez gagner le soutien des autorités gouvernementales dans le monde réel, vous pouvez alors dire que le cyberspace doit dépendre de ce que vous appelez la terre, du monde réel. N'est-ce pas du relativisme de votre part que de faire des sauts de côté réprésentés comme cela ? Vous n'êtes pas en train de sauter le pas ? Et pourquoi la réglementation du cyberspace doit-elle revenir à la réalité ? N'est-ce pas, en fin de compte, toujours une lutte pour le pouvoir, ou bien cela revient-il à la dialectique hégélienne ? Alors pourquoi ne pas utiliser la dialectique hégélienne pour expliquer la justice du cyberspace ? Le véritable contrôle n'est-il pas le même Staline qui a créé un cyberspace dans le cyberspace ? Alors pourquoi ramener les gens du Cyberspace à la réalité ? Ne serait-ce pas plutôt une mauvaise façon de contrôler le cyberspace ? Alors, d'où vient la justice de votre modération ? S'il n'y a pas de justice, pourquoi réglementer ? Pourquoi ne pas laisser le cyberspace libre de se développer ?"

Le plus gros problème de ces interrogations, cependant, est qu'elles ne peuvent pas vraiment parler de la terrestrialité en dehors du cyberspace. En d'autres termes, ils verront toujours la géodésie comme un objet, et dès que cette objectivation sera achevée, ils pourront la faire entrer dans le cyberspace théorisé. La métaphysique du concept de géodésicité est achevée. C'est précisément le problème de la métaphysique hégélienne. Dans cette problématique, les théoriciens rencontreront toujours les limites de la structure de la pensée. Ils existeront donc éternellement en tant que théoriciens. Dans leur cyberspace, il peut leur donner la symbolisation du cyberspace à volonté. Étiqueter la réglementation du cyberspace avec diversismes. Par exemple, c'est une idéologie petite bourgeoise, par exemple c'est un système théorique qui a été coopté par le gouvernement est une bureaucratie. C'est de la violence. Ou encore que cette régulation du cyberspace est une tentative de restauration du système féodal, qu'elle va à l'encontre du développement de la société, qu'elle est un rétrogradisme pur et simple, etc. Parce que la compréhension de la terre objectivée est exactement ce que fait l'individu Cyber théorique, la terre devient une

conscience de petit paysan, et donc une petite bourgeoisie. Et parce qu'il met l'accent sur la terre, il est aussi féodaliste, parlant au nom du système agraire féodal. Et parce qu'il met l'accent sur la terre et l'agriculture, il est traditionaliste et rétrograde, tentant de faire reculer l'histoire." Lorsque la terre est mal comprise et que la cybernétique est traitée comme une théorie dans le cyberspace, elle est inevitably entraînée dans de tels arguments métaphysiques. Et ainsi, au milieu de la cybernétisation sans fin, les querelles sans fin continuent. C'est très dangereux.

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

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

La cybernétique est une discipline dangereuse, car s'il veut étudier le cyberspace, il ne peut que s'y enfoncer. Et être profondément impliqué, c'est être facilement pris dans le parasitisme de la pensée à tout moment. Et ainsi se laisser entraîner dans des arguments métaphysiques sans fin. Ils continueront à cybernétiser tout ce qui est complexe par le biais de la fausse constructivité du

cyberspace. En cela, n'est-ce pas la justice elle-même pour la modération du Cyberspace ? Dans l'ici et maintenant, dans le moment, dans l'instant, est la justice de la véritable régulation cybernétique. Car l'individu théorique cybernétique ne peut pas comprendre ce moment de la pratique. Pour cette raison, le contrôle cybernétique doit être un contrôle tacite qui transcende le cyberspace lui-même. Dans ce règlement, il n'y a pas d'explication, pas de théorie. Elle provient uniquement du caractère sacré du cyberspace le plus transcendant. C'est précisément ce qui est présent dans toute pratique. C'est la descente dans le sacré.

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

Chapitre 2 Le corps principal du Cyber

2.1 Le corps principal du Cyber

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

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

veloppement diff é rent, et au fait qu'ils sont observ é s depuis des perspectives diff é rentes. Encore une fois, par exemple, le d é sir symbolique a un é quivalent g é n é ral dans de nombreux petits collectifs, par exemple, dans les cercles o ù l'on discute de philosophie en ligne, cet é quivalent g é n é ral est le droit de parole ; cependant, ce d é sir peut tr è s bien ê tre mesur é dans d'autres cercles, comme un certain cercle de jeu, en termes de monnaie et de propri é t é dans le jeu. Le d é sir symbolique se manifeste dans le cyberspace comme une multitude d' é quivalents g é n é raux dans de petits collectifs, c'est- à -dire sous la forme de nombreuses monnaies. C'est diff é rent du monde r é el. Les petits collectifs du cyberspace sont d é sormais trop nombreux et une personne physique a tr è s probablement des activit é s dans de nombreux petits collectifs du cyberspace. En cons é quence, leurs d é sirs prennent tous les symboles au sein des diff é rentes cliques comme leurs é quivalents g é n é raux. En d'autres termes, le cyberspace d'aujourd'hui a plus de "devises é trang è res" que l'espace é conomique r é el. Et chaque cyber individu d é tient une vari é t é de "devises é trang è res" diff é rentes. C'est une cons é quence du d é tachement complet du cyberspace de la r é alit é . Il est donc difficile pour les cyberindividus d' é changer leurs d é sirs dans le cyberspace, mais pas de les é changer contre de l'argent r é el à travers l'espace. Elle refl è te é galement le fait que le cyberspace d'aujourd'hui n'a pas encore r é ellement form é un é quivalent g é n é ral totalement unifi é dans sa phase primaire de d é veloppement. Dans l'espace é conomique r é el, les seules personnes qui poss è dent autant de devises é trang è res sont peut- ê tre les investisseurs é conomiques, les investisseurs du secteur financier, qui sont enti è rement m é diatis é s par l'espace é conomique et qui, comme le cyber individu, ne peuvent pas é changer l' é quivalence g é n é rale des d é sirs dans l'espace é conomique en produits r é els et en positions de pouvoir (l'investisseur financier ne reçoit pas toutes les devises sur ses livres, car il a besoin de faire é changer ces devises dans un second espace, il ne peut donc pas...). ne peut r é ellement acqu é rir des biens et des positions é quivalentes au nombre de ses devises, de la m ê me mani è re qu'une personne dans le cyberspace ne peut acqu é rir de l'argent r é el). Dans le cyberspace, cependant, il est courant qu'il y ait plus de "devises é trang è res" dans le cyberspace dans son ensemble que les individus ne d é tiennent plusieurs "devises é trang è res". Par cons é quent, l' é tude du "change" dans le cyberspace est beaucoup plus complexe que dans le monde r é el. Cette diff é rence entre les diff é rents cyberspaces est le r é sultat des caract é ristiques des diff é rents cyberspaces et doit ê tre analys é e plus en d é tail. On ne peut pas supposer arbitrairement que, puisque les gens ont les m ê mes limites de pens é e, on peut faire correspondre parfaitement tous les cyberspaces, dans le *m ê me*

temps linéaire. Cela violerait en fait le premier axiome du cyberspatialisme. Parce que, comme je l'ai dit, il y a des exceptions au cyberspace, des points paradoxaux de transcendance. Et ceux-ci ne sont pas dans le champ d'application du Cyberspatialisme, pourtant il tend à affecter le Cyberspace. Ces parties qui ne sont pas dans le cyberspace sont au contraire la clé pour déterminer les différences dans le cyberspace. Ce qui est en dehors du champ d'analyse du cyberspatialisme est précisément ce qui conduit au fait que les différents concepts qui le composent peuvent s'écclaircir mutuellement, mais ne sont pas totalement équivalents. C'est aussi pourquoi les données, les formules et l'analyse du cyberspace fournies par le cyberspatialisme ne sont qu'une référence structurée. Il a besoin d'une appréciation des sentiments humains et du champ plus large. La partie qui est saisie n'est qu'une référence. Dans ce qui suit, nous pensons à la contrepartie structurelle du concept de PIB dans un espace économique dans un cyber cyberspace, et de cette façon, nous illustrons le développement que les différences existent toujours entre les différents cyberspaces.

Le désir symbolique fait référence au désir très structurel qui peut déjà être saisi dans le cyberspace. Cela signifie également que nous pouvons représenter la somme des désirs symboliques dans cette structure par une certaine compréhension structurelle. Dans l'espace économique, cette expression de la somme monétaire de l'espace économique est ce que nous appelons le PIB, c'est-à-dire le produit national brut. En réalité, le PIB est un résultat statistique qui oblige à placer le premier espace et le second espace sous la même structure. Il répond aux données sur l'impact des différences idéologiques de la réalité sur l'espace économique. L'espace économique étant à la fois étroitement lié et détaché du monde réel, une telle statistique est valable dans le cadre de l'idéologie. Pour l'espace économique, en revanche, il ne reflète pas des relations plus financières. Comme le PIB est le produit national brut d'un pays dans la vie réelle, il a neutralisé le processus de communication avec les pays étrangers d'une manière structurée. Cette division du pays est toujours vouée à faire disparaître la partie de l'espace financier qui est complètement détachée de la vie réelle pour des raisons idéologiques. Même dans le deuxième espace, une telle distinction entre les pays n'est pas suffisamment développée. En d'autres termes, le concept statistique du PIB, qui apparaît comme une statistique de l'économie, n'est pas tant une structuration "stricte" de l'espace second sous une division idéologique, enracinée dans le monde réel plutôt que dans ce que nous comprenons généralement comme tel - un espace second d'une valeur de 1,5 milliard d'euros. statistiques. Il serait donc prématuré d'analyser un désir

symbolique dans le cyberspace en termes d'Etat. En effet, les règles du cyberspace ne sont pas divisées selon les états réels. Ils sont plutôt divisés en fonction d'un certain symbole reconnu par de petits collectifs dans le cyberspace. Par conséquent, si l'État veut comprendre et réglementer le désir symbolique dans le cyberspace dans son ensemble, il doit faire ce qui suit à l'intérieur de chaque petit cercle : 1. déterminer d'abord quel symbole est utilisé comme équivalent générique du désir à l'intérieur du cercle cybernétique. 2. trouver ensuite un moyen de compter ce symbole. 3. compter ensuite les relations d'échange de désir qui se produisent lorsque ce cercle communique avec d'autres cercles. 4. arriver ainsi à une estimation générique du désir. 5. en agrégeant les données de tous les cercles. Les données sont ensuite agrégées à travers tous les cercles pour former une statistique de l'échange de désir symbolique pour l'ensemble du réseau.

Mais cela n'a pas vraiment de sens. Car dans l'espace économique, le PNB est ancré dans le développement national. Il faut donc la comprendre d'une certaine manière. Et les valeurs d'échange symboliques d'un pays ne semblent pas être très significatives pour contrôler le cyberspace. En effet, la division par pays est intrinsèquement incompatible avec le cyberspace. On pourrait rétorquer qu'aujourd'hui, l'internet se distingue également par les pays. De nombreux pays ont mis en place des murs Internet. Cela a conduit à une division du cyberspace en fonction des pays. À cet égard, si de tels murs sont acceptés dans de nombreux pays, il est naturellement logique d'étudier les désirs symboliques des pays. Toutefois, à l'heure actuelle, la plupart des pays ne disposent pas d'un mur de contrôle pour l'internet et n'ont donc pas besoin de procéder à une sorte de division du pays. (On pourrait soutenir que le désir symbolique dans le cyberspace affecte l'espace économique, et que puisque l'espace économique est divisé en pays, le cyberspace devrait également être divisé en pays. Ou peut-être est-ce l'incapacité à communiquer en termes de langue et de différences culturelles qui rend le pays de l'internet toujours pertinent. Pour cela, je pense qu'il suffit de traiter le pays, la culture et l'identité du petit collectif dans le cyberspace. Distinguer les attributs nationaux, transnationaux, identiques et culturels des petits collectifs permet de distinguer entre quels pays et civilisations leur impact sur l'espace économique doit être partagé. Plutôt que de comprendre le cyberspace en termes de pays, d'identité et de civilisation *d'abord*. (Nous aborderons ce point plus en détail ultérieurement). Aussi, pour les pays qui ont déjà des murs. L'objectif de leurs murs n'est-il pas une simple forme de contrôle du cyberspace de l'Internet ? Si les discussions cybernétiques ainsi que la réglementation étaient possibles, alors il n'y aurait pas besoin d'une telle réglementation allant

à l'encontre des lois du cyberspace, car elle serait au contraire préjudiciable à la réglementation et au développement du cyberspace. La création du mur Internet est le résultat du fait que les gens du monde réel sont impuissants à contrôler le cyberspace et n'ont aucun moyen de faire face à l'idéologie du cyberspace, ils utilisent donc l'approche du monde réel et imposent des contrôles. S'il y avait eu des moyens plus sophistiqués, ce contrôle aurait naturellement été éliminé par l'histoire. Par conséquent, les quatre et cinq des cinq étapes ci-dessus ne sont pas vraiment nécessaires. Même les trois premiers ne sont qu'une façon de comprendre le cercle du cyberspace. Cela ne peut se faire qu'avec une expression relative des données, et non une quantification absolue. Et, après avoir ainsi donné la priorité au cyberspace spécifique à un pays et l'avoir utilisé comme point de départ de la recherche, le point d'ancrage de l'analyse structurée n'est pas fiable. Au contraire, toute analyse structurée dans le cyberspace est nécessairement structurée par une certaine manière d'être à l'intérieur du cyberspace. Ce n'est qu'à partir du moment où une certaine forme de datafication au sein du cyberspace est accomplie que les résultats des données qui en découlent sont une saisie objective de la structure *générative* du cyberspace. Par conséquent, une analyse nationalisée obligatoire du cyberspace n'est pas nécessaire. Il est donc possible de comprendre que c'est la structure qui doit naître de la génération de structure dans le cyberspace afin d'obtenir une image plus précise du véritable flux de structure et d'analyse topologique. Cette structure, générée dans le cyberspace, doit naître des cyborgs, en fait, c'est l'équivalence générale formée dans les cyborgs. Cependant, pour appréhender l'ensemble du cyberspace, il est inevitable que cette équivalence générale dépasse le petit cercle et couvre l'ensemble du cyberspace, formant une véritable forme d'équivalence générale pour l'ensemble du cyberspace. C'est quelque chose qui n'a pas encore été développé dans le cyberspace d'aujourd'hui. (Au chapitre 3, nous pouvons prédire que cette équivalence générale globale sera alors de la monnaie virtuelle).

Notre analyse du désir symbolique est donc ancrée dans le cyber-sujet, dans la coterie symbolique formée dans le cyberspace à examiner. Car il est généré par le cyberspace lui-même. Plutôt que d'être divisé par l'imposition de véritables réglementations spécifiques à chaque pays. Et les différences dans les sujets cybernétiques sont, en fait, très différentes de celles du second cyberspace. Nous devons donc tout d'abord tenir compte des différentes parties du cyber-sujet et, en même temps, faire une distinction entre les cyber-sujets. Et cette distinction n'est qu'une manière d'ancrer l'espace, sans laquelle nous ne pouvons pas commencer notre discussion. (Nous pouvons également faire

d'autres distinctions entre les cyber-sujets dans d'autres perspectives, et cette distinction multiple a pour but de décrire plus clairement les cyber-sujets, car l'une des caractéristiques du cyber-espace est la compression de la richesse en structures simples afin de maintenir la stabilité de l'espace).

La deuxième chose que je voudrais également préciser, c'est que ce que nous appelons le cyber-sujet n'existe pas tant que l'homme ne devient pas pleinement une intelligence artificielle, tant que les interfaces cerveau-machine ne régressent pas l'esprit humain. Par exemple, le cyber individu n'existe pas. C'est parce qu'il y a des parties de l'homme qui sont plus ou moins difficiles à saisir. Mais au contraire, chacun de nous est, en fait, un Cyber individu à nouveau. Car l'homme doit s'appuyer sur un système d'illusions pour constituer la subjectivité humaine, sinon il ne peut constituer la conscience et l'existence humaines. Le système de la première illusion dont nous parlons est l'illusion de la civilisation et de la société humaines. Lorsque je dis que la société est un système de première illusion, je rappelle constamment que la société est toujours une société humaine. Il ne s'agit pas d'un produit de la première nature. Tous les êtres humains doivent également dépendre de lui pour exister, sinon ils sont séparés de la civilisation humaine et ne sont pas reconnus par elle comme des êtres humains. Tous les êtres humains sont donc, au sens large, des cyber-individus. Lorsque je fais référence aux cyber-individus ci-dessous, je parle plutôt des cyber-individus qui sont dépendants du cyberspace. Parfois, il fait référence à des individus cybernétiques qui sont dépendants du second système illusoire de l'argent. Il est rare qu'il fasse référence aux cyber-individus au sens large. Par conséquent, les semi-individus et les non-individus se réfèrent à l'ensemble complet de cyber-individus parmi toutes les personnes réelles. La personne qui consacre une plus grande partie de sa vie à la vie sociale et à la communication avec la nature.

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

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

L'analyse d'une structure qui se génère elle-même en permanence et qui est rhéologique en permanence, si elle est abordée avec une analyse de structure

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

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

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

Les analyses quantitatives sont fondamentalement un développement de cette approche "d'ancrage" des statistiques traditionnelles. Mais les données dont ils ont besoin ne sont pas présentées sous forme de points individuels. Ils doivent plutôt être présentés comme des lignes pour former une chaîne logique. En d'autres termes, l'analyse quantitative est l'interprétation des données telles qu'elles apparaissent dans les statistiques. Les conclusions de cette interprétation dépendent de l'idéologie de la personne. Mais les chercheurs qui utilisent l'analyse quantitative ne découvrent pas, et encore moins n'admettent, que leur approche "quantitative" n'est en fait pas du tout objective. Les questions idéologiques ont déjà imprégné leur recherche en premier lieu et ont donc influencé les ré

sultats de leur analyse. Cela les a conduits à neutraliser inconsciemment l'objectivité de leurs recherches afin de parvenir à certaines fins (et cette recherche axée sur les fins est une manifestation de leur infiltration idéologique) et à formuler des conclusions qui sont depuis longtemps conformes aux leurs. En d'autres termes, ils ne font qu'utiliser les données pour se conformer à eux-mêmes. Ce traitement préalable des données, qui remonte à loin, se manifeste aussi par des mots, sous la forme de définitions communes aux sciences humaines. Ils comprennent les définitions comme une sorte de structure fixe, qui n'est en fait pas différente des données fixes, déjà neutralisées idéologiquement. Car les définitions elles-mêmes étaient inscrites dans l'idéologie des peuples les plus anciens.

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

L'analyse qualitative cherche également à expliquer l'expérience acquise. Contrairement à l'analyse quantitative, l'analyse qualitative ne cherche pas à expliquer la récurrence de l'expérience, ni à expliquer l'expérience elle-même. Elle cherche plutôt à analyser et à expliquer la différence (différentiel) qui découle de l'objet d'étude. L'avantage est que l'analyse de la différence conduit à des explications de plus en plus complexes, à une compréhension plus profonde des structures et à des chaînes logiques plus complexes. Contrairement à l'analyse quantitative, l'analyse qualitative est moins abstraite et moins générale que l'analyse quantitative, et nécessite une interprétation et une saisie constante de l'objet par l'individu. Cependant, dans l'analyse qualitative, nous donnons réellement naissance à une voie vers la complexité. C'est-à-dire qu'en analyse qualitative, la compréhension de l'objet devient de plus en plus complexe et riche. Et ainsi la structure devient de plus en plus complexe. Cela permet d'appréhender l'ensemble de la structure. Lorsque cette structure complète est révélée, le problème de la faible universalité de l'analyse qualitative par rapport à l'analyse quantitative disparaît. Car il a déjà été puisé toute la gamme des possibilités structurelles. Cependant, il s'agit en fait d'un pas en avant vers la métaphysique et cela ne relève pas du domaine de la science. En d'autres termes, si le chercheur qui adopte l'analyse qualitative a toujours l'intention d'essayer d'obtenir une universalité

é structurelle compl è te à travers la recherche analytique qualitative, alors ce qu'il doit obtenir, c'est la dialectique h é g é lienne. C'est un ach è vement m é taphysique qui est sûr d' ê tre atteint. L'id é e est que l'analyse qualitative doit s'en tenir à l'analyse de la diff é rence et ne pas tendre vers de tels universaux. Maintenir ce processus de capture de la diff é rence, cependant, est en fait une complication structurelle de la transcendance. Dans la diff é rence entre le point et le point, la ligne se r é v è le, dans la diff é rence entre la ligne et la ligne, la courbe se r é v è le, et ainsi la dialectique se r é v è le, et ainsi la structure du flux se r é v è le, le corps plus large de la structure se r é v è le. En fin de compte, la pr é mise de la m é thode d'analyse de l'ancrage est achev é e. En d'autres termes, la m é thode d'analyse des ancrages est d é riv é e de l'analyse qualitative. Cependant, c'est le chercheur lui-m ê me qui d é termine r é ellement l'analyse qualitative.

Prenons l'exemple du travail sur le terrain. Si le chercheur comprend le travail de terrain comme un simple traitement de l'exp é rience collect é e (pour rester dans le sujet), alors il adopte en fait une approche positiviste de l'analyse quantitative. Si le chercheur a une compr é hension plus profonde du travail de terrain, il le comprend comme la recherche d'une nouvelle structure logique lin é aire dans la diff é rence pour expliquer l'existence de la diff é rence (rester sur la ligne). Sa conception du travail de terrain est lin é aire-logique. Lorsque, par exemple, le chercheur transforme la diff é rence dans l'objet d' é tude en une analyse structurelle de l'ensemble du domaine (en restant sur la structure en spirale), le travail sur le terrain devient une m é thode de collecte dialectique. Plus tard, si le chercheur comprend le travail de terrain comme une exp é rience à partir de laquelle une compr é hension relativiste doit ê tre acquise (reposant sur le flux), alors le travail de terrain est ici d é j à conscient du flux de la structure. Il est alors tenu de faire une analyse " partielle " des rhumates, puis il doit s'arr ê ter pour les examiner, et c'est l à qu'intervient l' é tude de l'ancrage. C'est l à que naît l'analyse d'ancrage. En fin de compte, si le chercheur comprend que le travail sur le terrain n'aboutit à aucun universalisme structur é , il s'agit simplement d'une perception artistique. Le travail de terrain entre alors dans une ambiance et une ouverture plus complexes, et devient ainsi non analytique et d é tach é du discours (qui n'est certainement pas une science, mais seulement de la litt é rature et de l'art). Ainsi, les diff é rents chercheurs abordent le travail de terrain de mani è re diff é rente, et la recherche qualitative s'arr ê te à diff é rents endroits. C'est le v é ritable cœur de la recherche qualitative.

N'est-ce pas ici que l'on acquiert une v é ritable appr é ciation de toute recherche ? Quelle que soit la recherche, c'est le chercheur et non la m é thode de

recherche employée qui compte. Un métaphysicien, en effet, n'a aucun moyen de forcer une méthode de recherche à faire de la recherche. Parce qu'ils sont dans la structure, ils ne sont pas libres de l'idéologie métaphysique et ne peuvent donc pas être conscients de la position structurelle dans laquelle ils se trouvent, et ils ne peuvent pas faire une habitation à l'extérieur de la structure, et ils ne peuvent pas l'ancrer. La méthode de recherche du métaphysicien échappe fondamentalement à son contrôle ; il s'ancrera inconsciemment quelque part, formant ainsi des conclusions fixes d'analyse structurelle qui masquent la vérité profonde.

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

que l'analyse quantitative est la clé de freinage de cette excavation, introduite pour empêcher la structure de la recherche de tomber complètement dans l'ineffable et pour donner certaines conclusions généralisables.

Donc, en fait, l'analyse d'ancrage existe depuis longtemps, et les personnes ayant une profonde appréciation de la science et de la philosophie utilisent l'analyse quantitative et qualitative de manière flexible depuis longtemps. C'est juste qu'il n'y a pas de fond philosophique enraciné pour présenter formellement les différences entre cette méthode et les méthodes de recherche traditionnelles. En effet, il peut sembler que tous les chercheurs utilisent les méthodes quantitatives et qualitatives de manière flexible. Mais ceux qui ont une expérience approfondie du monde universitaire comprendront qu'il y a une norme différence. Certains sont dogmatiques dans leur approche qualitative et quantitative, insistant trop sur l'orthodoxie des méthodes de recherche et ne faisant pas preuve d'adaptabilité. D'autres, en revanche, sont capables d'utiliser le qualitatif et le quantitatif avec souplesse, en maintenant la recherche profonde et freinée. Il en résulte des résultats de recherche qui sont à la fois perspicaces et généralisables. Dans le présent document, il s'agit simplement d'essayer d'indiquer un nouveau nom pour ceux qui utilisent les méthodes qualitatives et quantitatives de manière flexible, afin de les distinguer des autres fixateurs dogmatiques de méthodes de recherche. Cette différence est mise en évidence pour révéler le concept d'analyse d'ancrage afin de comprendre les différences de méthodes de recherche entre les différents chercheurs. L'ancrage de ce papier conduit à une prise de conscience de la structure complète. Ce document est également une application pratique de l'analyse des ancrages.

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

2.1.1 La "personne" ou le sujet semi-berceau

L'individu semi-cyber est une expression dans la perspective du cyberspatialisme et de la cybernétique pour décrire une personne qui a une relation avec le cyberspace, mais qui passe la plupart de son expérience dans le monde réel. Il ne s'agit pas du même type de concept que le sujet cybernétique

suivant (auto é dition, cybercercles, etc.). Il est simplement une façon de le d é crire d'un point de vue cybern é tique. Il ne pr é cise pas une façon de classer les personnes. Il fait simplement r é f é rence aux personnes qui ne passent qu'une petite partie de leur temps sur l'internet et qui "semblent" y ê tre moins connect é es. Par exemple, les personnes qui sont trop occup é es ou trop riches dans leur vie r é elle pour s'int é resser au cyberspace, les personnes qui utilisent leur t é l é phone portable et l'internet uniquement comme un outil de communication et d'information, etc. A notre é poque, le cyber r é seau é tant une fantasmagorie nouvellement é tablée, la majorit é des gens peuvent ê tre ancr é s dans cette sph è re. Ils sont é galement susceptibles d'ê tre d é pendants de l'ordre symbolique du cyberspace, mais là encore, comme leur vie est tellement connect é e au monde r é el, ils ont tendance à dissoudre ce d é sir symbolique par le d é sir de r é alit é . Le fait de pouvoir traduire le d é sir symbolique et l'ordre symbolique dans la complexit é et le myst è re de la vie r é elle (plutôt que de confondre directement le d é sir symbolique avec le d é sir r é el, comme le font les cyber individus, qui y voient le m ê me d é sir simple et singulier), lib è re ostensiblement le d é sir symbolique dans le monde r é el. Ils sont toujours concern é s par le d é sir et le pouvoir sous la forme du monde r é el. Mais ce n'est qu'une division *superficielle* du sujet pour savoir s'il a une relation profonde avec le cyberspace. Il a une certaine ambiguïté et une certaine d é ception. Ce type de cyber-sujet doit donc ê tre plus profond é ment diff é rencié à l' é poque actuelle.

1. les personnes qui ne sont pas encore entr é es dans le cyberspace parce qu'elles y ont é t é expos é es tardivement. Ils ne comprennent pas le cyberspace parce qu'ils ne le comprennent pas. Se concentrant plutôt sur le monde r é el, ils ne s'int é resseront pas aux changements survenus dans le cyberspace. Ils appr é cieront encore moins le r é seau en tant que syst è me d'illusion é mergent. Ils ont une attitude de "je peux exister mais pas moi" envers l'internet.

2. les personnes qui ont une compr é hension profonde du syst è me d'illusion du r é seau, qui veulent infiltrer la terreur de la r é alit é dans le cyberspace, et qui veulent le transformer de cette mani è re. Ce sont des personnes qui connaissent tr è s bien le cyberspace. Dans le pass é , il s'agissait des inventeurs du r é seau, des professionnels de l'informatique, des "g é n é es", des "inventeurs" et des "innovateurs" qui voulaient transformer le cyberspace par un processus de cyberification directe et travaillaient dans la r é alit é . ". Apr è s la naissance de la cybern é tique, on peut dire que ces individus semi-cyber sont des chercheurs profonds du cyberspace. Ce sont les praticiens de la cybern é tique. Ainsi, leur relation avec le cyberspace s'apparente davantage à un é tat nomade. Ils sont les explorateurs du cyberspace.

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

Les individus semi-symboliques 1 et 2 ont la particularité d'avoir une telle expérience de la vie qu'ils sont capables de très bien surmonter les inconvénients du cyberspace. Par conséquent, leurs désirs symboliques sont innombrables, fugaces et insaisissables. Ils sont capables de retourner à leur vie à tout moment et, par conséquent, la plupart de leurs désirs ne relève pas du domaine de la régulation cybernétique. Quant à la troisième catégorie d'individus semi-cyber, il s'agit d'une sorte de semi-cyberification qui semble être un retour à la vie, mais qui sont en fait des cyberindividus plus radicaux qui prendront en otage *n'importe quelle* idéologie, ainsi que l'utilisation d'autres cyber sujets pour exiger la même chose dans une tentative de cyberifier le monde réel. Ce ne sont pas des semi-individus cybernétiques, mais plutôt des cyberindividus plus complets, mais à l'heure actuelle, les gens ne sont pas encore capables d'identifier ce faux-semblant. Cela nécessite une profonde connaissance de la métaphysique et de la raison éclairée. Une conscience profonde des dangers posés par les systèmes logiques autoconsistants. La meilleure façon de les discerner dans la vie réelle est de voir s'ils ont le sens de la vie. Si la pratique dans le monde réel atteint réellement les sentiments des proches, les sentiments des gens ordinaires, afin qu'ils puissent ressentir les émotions et les humeurs profondes, variées et complexes de l'art.

Le deuxième type d'individu semi-cyber est l'opposé (antithèse) du troisième type d'individu semi-cyber. Il comprend la nature illusoire du cyberspace et a

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

Enfin, en ce qui concerne le premier "individu semi-cyber", parce qu'il ne place pas sa vie dans le cyberspace et qu'il n'est pas l'objet de la cybernétique et du cyberspace, la cybernétique et le cyberspace n'ont rien à dire sur cette partie de l'individu semi-cyber, et ne peuvent rien en dire. Par conséquent, la division du sujet cybernétique par la cybernétique n'est jamais une division de l'être humain. Il s'agit plutôt d'une division de la partie cyberspatiale de la personne. Il faut le répéter une fois de plus : les cyber-individus n'existent pas, pas plus que les semi-individus. Il n'existe aucune idée qui divise les êtres humains en catégories, et encore moins la grande méthode de l'étiquetage idéologique des êtres humains. Ce que nous divisons n'est que le cyber-sujet dans le cyber-espace. Il faut toujours garder cela à l'esprit.

2.1.2 Les cyber-individus

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

nous utiliserons la monnaie virtuelle pour "colorer" ces cyber-sujets afin de faciliter l'analyse de la structure spatiale).

Les cyber-individus désignent la partie de la personne qui consacre la majeure partie de ses désirs physiques, de ses émotions, de son pouvoir, au cyberspace. Ils passent beaucoup de temps dans le cyberspace et, lorsqu'ils en sont absents, soit ils s'emploient à cyberifier la vie réelle dans un ordre symbolique, soit ils s'y inadaptent. Ils se caractérisent par l'échange de désirs au sein de symboles (c'est-

à -dire de formules...). ⑦), sans qu'il soit nécessaire d'aller au-delà de l'espace symbolique pour accomplir l'échange de désirs. De plus, ils relient un tel échange de symboles aux désirs du monde réel, produisant ainsi le phénomène de la singularisation des désirs du monde réel. Dans le cyberspace, ils se satisfont en libérant un grand nombre de désirs sur d'autres cyber-sujets par l'échange de symboles. Ils transfèrent également les désirs symboliques uniques dans le monde réel. Mais contrairement aux gens du monde réel, leur plaisir est devenu très singulier. Il est impossible de réduire le plaisir symbolique à des désirs et des plaisirs réalistes plus nombreux et plus riches. Pour un sujet aussi cybernétique, il a besoin de conseils. Cependant, il n'est pas possible de le faire pour le cyber-individu. La raison en est que, premièrement, c'est un travail trop important et non conforme aux principes de la cybernétique. Chaque cyberindividu, bien que dans le cyberspace, reste un être humain concret, et tant qu'il existe un corps humain dans le monde réel, il est toujours impossible de former un être humain totalement universel. On ne peut donc pas traiter les cyber-individus de manière universelle. Pour les guider, il faut s'appuyer sur l'éducation familiale réelle, sur l'école. Ce n'est pas ce que fait la cybernétique (c'est pourquoi le contrôle du cyberspace est le plus critique pour la transformation de l'éducation). Ou peut-être une sorte de modulation guidée pour les amener à changer par eux-mêmes. Deuxièmement, une telle réglemmentation des cyborgs individuels constitue une violation des droits de l'homme et de la vie privée de l'individu. Les guider impliquerait nécessairement de toucher à leur vie privée. Le faire par la force serait injuste et aurait de mauvaises conséquences.

Les désirs des cyborgs individuels sont souvent attachés à une certaine symbolisation du cyberspace. Par exemple, les cercles de cosplay, les cercles de vêtements féminins, etc., sont le résultat de l'acceptation des désirs symboliques du cyberspace et de leur transformation en réalité. À l'origine, le désir dans le monde réel était un désir pour l'autre et l'expression de ce désir était riche. Mais comme le désir symbolique dans le cyberspace est un symbole unique, il en résulte un transfert de ce désir symbolique pour satisfaire l'individu cybernétique

dans la réalité, à la fois en lui-même et en l'autre. Et les cyber-individus ont tendance à faire en sorte qu'il soit beaucoup plus difficile en réalité pour l'Autre de satisfaire leurs propres désirs symboliques qu'il ne l'est pour eux de les satisfaire en eux-mêmes. Par conséquent, ils choisissent souvent de se déguiser en ce symbole (c'est-à-dire le port de vêtements féminins et la production de comportements de COS). Dans le même temps, nous pouvons également le prouver par le revers de la médaille : les personnes appartenant à ce type de cercles ont tendance à ne pas vraiment changer d'orientation sexuelle. Et s'ils trouvent quelqu'un du sexe opposé (un objet symbolique) dans le monde réel, ils trouveront soit un moyen de s'habiller d'une manière qui correspond à leurs désirs symboliques, soit ils trouveront directement une personne significative qui correspond déjà à leurs désirs symboliques (l'objet doit porter un certain style de vêtements, avoir un certain style d'accessoires, etc. C'est essentiellement un fétiche. Il s'agit essentiellement d'un fétiche, dans lequel le cybernétique n'aime pas la personne, mais les symboles qu'elle porte. L'individu cybernétique n'est pas attiré par les personnes, mais par les symboles sur les personnes (ou par l'autre moitié qui correspond déjà à ses désirs symboliques). (Notez qu'il s'agit d'un cercle subculturel de cosplayers pseudo-féminins, féminins, et non d'un cercle de dysphorie de genre, qui est plus biologique et génétique, et qui n'a pas nécessairement formé son propre cercle dans le cyberespace. Cela explique également pourquoi, avec le développement d'Internet, les costumes féminins et la pseudo-féminité sont devenus plus courants qu'à n'importe quelle autre époque de l'histoire, où la plupart des hommes s'habillaient en femmes pour des raisons biologiques telles que la dysphorie de genre et seulement quelques-uns pour des désirs symboliques. (Le développement du cyberespace a grandement médiatisé les désirs humains, et avec les désirs symboliques vient un haut degré de symbolisation, et la fétichisation a médiatisé les désirs d'un plus grand nombre de personnes à travers le cyberespace, rendant le travestissement plus commun).

Comme on peut le constater, l'accompagnement du cyber individu touche souvent à sa vie privée la plus intime et à ses fétiches. La découverture forcée (qui peut en fait conduire à des coûts élevés de découverture) peut conduire à ce que la violence dans le cyberespace soit libérée directement dans le monde réel, provoquant des troubles sociaux (comme on peut le voir, de nombreuses politiques gouvernementales s'engagent précisément dans cette voie dangereuse. (Un tel contrôle coercitif est contre-productif). Par conséquent, pour les individus cybernétiques, une orientation est nécessaire, d'une part, dans l'éducation au monde réel, en impliquant les cybernétiques dans un travail social plus pratique,

ce qui relève de la pédagogie. Pour le mode d'orientation cybernétique, en revanche, il est nécessaire d'appliquer une compréhension du cyberspace et de l'atteindre par une sorte de mode symbolique d'orientation du désir. Jusqu'à présent, le cyberspace n'a pas encore développé de "contrôleur" pour la cybernétique ; nous en parlerons au chapitre 3.

2.1.3 Les cyber-sujets auto-médiatisés

Essentiellement, ces cyber-sujets sont des cyber-individus, et la cyber-auto-publication n'est qu'une forme élargie de pouvoir pour les cyber-individus. Les cyber-individus, dans une mesure plus ou moins grande, veulent acquiescer une certaine position symbolique dans le cyberspace. Cela les incite à émettre leur propre discours dans le cyberspace sous la forme d'un désir symbolique. Cela conduit à la formation de sujets auto-médiatiques tels que les présentateurs, les blogueurs, etc., centrés sur des cyborgs individuels. En d'autres termes, les présentateurs et les blogueurs ne sont pas des noms professionnels pour des personnes qui doivent en vivre. Il s'agit plutôt d'une agrégation structurée de relations. Un blogueur individuel qui a une voix dans un cercle forme une certaine nature d'auto-publication. Il n'est pas nécessaire d'avoir une accréditation dans le monde réel pour le qualifier d'auto-éditeur afin qu'il devienne un cyber-sujet. Les sujets auto-médiatiques ont un processus de développement dans le cyberspace. Dans les premiers stades, ils sont actifs dans le cyberspace et acquiescent une certaine voix grâce à un discours limité. Certains d'entre eux vont d'abord s'attacher à un ou plusieurs cercles sous-culturels pour compléter l'accumulation initiale de leurs ressources symboliques, de leur statut et de leur pouvoir (tout comme le processus d'accumulation capitaliste précoce dans l'espace économique). En vertu de cette prémisses, ils continueront à consolider leur propre discours et leur position dans le cercle d'origine, tout en essayant de briser le cercle à l'intérieur du cercle cybernétique afin d'accomplir d'autres désirs et pouvoirs cybernétiques. Après s'être passé constamment par le fonctionnement du cyberspace (nous analyserons ce fonctionnement plus tard), pour satisfaire un plus grand désir symbolique et le discours du cyberspace. Cependant, parce que le désir symbolique est singulier, contrairement au désir réel, il ne peut être satisfait par le pluralisme artistique, qui conduit inévitablement à l'expansion constante de son désir symbolique. Il est donc nécessaire pour ce sujet d'élargir constamment son cercle. Il tentera d'émettre son influence et son discours en adoptant une offensive idéologique ou en collaborant avec d'autres idéologies du même type. C'est ce que nous appelons "briser le cercle". Cela signifie qu'un tel discours doit

s'appuyer sur un cybercercle plus influent ou sur un cybersujet qui a déjà un certain statut dans l'espace économique et dans le monde réel (par exemple, les plateformes vidéo, les cercles de fans vidéos, etc.) Une caractéristique des sujets autoédités à ce stade est qu'ils souhaitent élargir leur cercle mais ne peuvent le faire en s'appuyant uniquement sur le discours du troisième système fantôme. Car ils se heurtent ici à un goulet d'étranglement dans le développement du cyberspace. Il a besoin de toute urgence d'attirer davantage de personnes de la réalité ou de l'espace économique dans le cybercercle qu'il a construit d'une manière qui cyberifie le monde réel afin d'étendre son influence et son discours dans le bon sens. Et ce changement est un changement crucial qui fera date. C'est par là que commence la réglemmentation. Car jusqu'alors, le cyberindividu ne faisait qu'influencer et consommer le groupe de cyberindividus déjà présents dans le cyber espace. Une fois qu'il a enrôlé les cyber-individus qui devraient croire en lui, il est nécessaire de recourir à d'autres moyens pour changer davantage de cyber-individus qui ne sont pas d'accord avec lui et davantage de semi-cyber-individus. C'est sur ce type de transformation que débouche inévitablement sa cybernétisation du monde réel. C'est quelque chose qui doit être modéré. Mais ce n'est pas non plus quelque chose qui doit être interdit par la coercition. Car ici, le sujet de l'auto-édition est confronté à deux voies. Premièrement, obtenir une voix de la realpolitik pour achever la transformation du cyberpouvoir en pouvoir réel. Deuxièmement, obtenir le soutien de l'espace économique. Cela se manifeste par la transformation des désirs symboliques du réseau en intérêts économiques et l'acquisition de grandes quantités d'argent pour les aider à briser le cercle. D'une part, pénétrer profondément dans le premier et le second système fantôme est en soi un moyen de briser le cercle ; d'autre part, si l'on acquiert une certaine position dans le premier et le second système fantôme. Ensuite, on peut utiliser ce pouvoir à son tour pour aider à développer son propre pouvoir dans le cyberspace. Un cercle vertueux se forme ainsi.

Du point de vue de l'obtention de bénéfices économiques de l'espace économique, c'est exactement ce que nous appelons le consumérisme. Il s'agit d'une forme totalement symbolique de vente d'un produit qui ne vaut pas son pesant d'or. Il utilise des explications théoriques, une certaine dose de lavage de cerveau, pour amener les partisans à croire en cet ordre symbolique, et une certaine dose de propagande (en fait, il s'agit d'une augmentation de la propagande discursive, la publicité est en quelque sorte une cyberification du symbole) pour réaliser la transition de l'ordre symbolique à la seconde illusion. Dans la vie réelle, cela se manifeste dans l'actuel bandwagon Internet (il convient de noter qu'en fait, il n'y a

aucune différence de comportement entre les présumés du bandwagon Internet et les animateurs de téléachat du passé, mais ils ont atteint un statut social et économique complètement différent, précisément parce qu'Internet et ceux qui le regardent sont maintenant plus cybernétiques que ceux qui regardent la télévision, et l'atmosphère sociale de l'ère Internet est beaucoup plus cybernétique que celle de l'ère TV). (Le climat social de l'ère Internet est bien plus cybernétique que celui de la télévision).

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

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

autoconsistant.

Le choix des cyber-sujets d'aujourd'hui est souvent une combinaison de ces deux éléments. Ils vendent parfois leurs produits tout en colportant leurs propres systèmes théoriques métaphysiques (dont certains n'atteignent pas nécessairement l'autoconsistance théorique, mais juste assez pour embrouiller les gens dans le but de les cyberifier). L'une ou l'autre de ces deux options ne devrait pas être promue, à tout le moins. Pour les auto-éclaireurs qui tombent dans le grand bain, il est important de les orienter vers la bonne terre, afin qu'ils promeuvent des valeurs proches de la vie et proches des gens. Le principe de l'éducation doit être au centre des préoccupations. Et pour les auto-éclaireurs qui sont pris au piège, il faut leur opposer une résistance résolue.

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

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

2.1.4 Le Cyber Cercle

Ce type de cyber-sujet est la norme dans le cyberspace en général. Il comprend le cercle des fans de célébrités, le cercle des auto-éclaireurs symboliques, le cercle des idoles virtuelles, divers autres cercles sous-culturels, le cercle des universitaires en ligne et tous les autres sujets cybernétiques qui contiennent une certaine quantité de cercles cybernétiques (appelés par la suite cybercercles). Tous les cyber-individus, cyber-auto-éclaireurs et semi-individus vivent dans des cercles cybernétiques, grands ou petits. Ils constituent la "compagnie" du cyberspace, échangeant des désirs symboliques de cercle en

cercle. Habituellement, cela se fait sous la forme d'un pouvoir discursif pour satisfaire des désirs symboliques. Quelques cybercercles utilisent de l'argent réel (par exemple, certains cercles de fans, de jeux en ligne) comme équivalent général de leurs désirs symboliques. Ce type de cyber-sujet ne semble pas avoir de centre, comme dans le cas de l'auto-édition, mais il s'agit en fait d'une "entreprise" qui part de l'intérêt commun du collectif dans le cyberspace. Ces sujets se conforment également à la même loi de symbolisation du cyberspace que le sujet auto-édité : la nécessité de transformer le pouvoir symbolique en espace économique et en désir et pouvoir social réel. Par conséquent, à l'instar des sujets auto-édités, ils ont également besoin de cyberifier d'une certaine manière des individus non cybernétiques afin de satisfaire leurs désirs symboliques. Cela les conduit inévitablement à promouvoir le consumérisme dans l'espace économique et l'idéologie dans la vie réelle. Par le biais d'un désir symbolique simple et d'un ordre symbolique, ils sont capables d'exploiter la nature humaine et les émotions complexes, et de faire entrer ces émotions et expériences complexes dans leur système métaphysique de cyborisation par la théorisation.

Dans le processus de cyborisation, ils sont identiques à la cyborisation de l'auto-édition. Sans entrer dans les détails, je me contenterai donc de souligner les différences. Tout d'abord, ils se distinguent du gros de l'auto-édition en ce qu'ils sont souvent des "entreprises" collectives, composées de plusieurs personnes. Par conséquent, l'identité des cyborgs individuels au sein de chaque cercle est plus clairement définie et hiérarchisée dans le cyberspace. Par conséquent, ils sont en mesure de réaliser plus rapidement les deux processus de cybernétisation susmentionnés (auto-édition et cybernétisation personnelle). Deuxièmement, également en raison du grand nombre de cercles cybernétiques, ils ont tendance à adopter le processus de cyberification pour trouver du pouvoir dans l'espace économique (dans certains cercles aujourd'hui, cela se fait déjà par le biais des monnaies virtuelles : le premier d'entre eux est naturellement le cercle des crypto-monnaies). Parce qu'ils veulent faire une unification idéologique, qui est ancrée dans le monde réel, cela tend à créer de l'instabilité. Si un membre du cercle n'est pas engagé idéologiquement et unifié, des conflits peuvent facilement survenir. Cela peut conduire à des chamailleries sans fin et à des "ruptures de chaîne". Deuxièmement, l'unité idéologique collective a un grand impact social, si elle n'obtient le pouvoir que politiquement et non économiquement, comme on le voit généralement dans l'histoire : la création des religions et des partis politiques. Ceci, à son tour, sème l'instabilité dans le monde réel. Troisièmement, parce qu'il y a beaucoup de gens, il y a beaucoup de sources d'argent réelles et le désir de symboles est capable de se digérer au sein du cercle. En

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

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

2.1.5 Les cyberorganismes de la plate-forme

Il s'agit des cyber-sujets qui ont développé un bon désir symbolique de se transformer en espace économique, tels que les grands sites vidéo, les grands jeux en ligne et d'autres grandes entreprises en arrière-plan. Comme ce type de cyber-sujet n'a pas encore été différencié dans l'espace économique, il se

trouve encore au stade initial de la troisième fantasmagorie, ce qui entraîne une complexité au sein de ce sujet qui comprend une superposition de tous les cyber-sujets précédents sous diverses formes. Par exemple, ils agissent parfois en tant que "banques" commerciales stockant des désirs symboliques, parfois en tant qu'intermédiaires tels que des courtiers et des négociants, tout en étant eux-mêmes impliqués dans l'émission et l'achat d'obligations et d'actions, tant dans le deuxième que dans le troisième système (ces phénomènes sont en fait présents dans la finance numérique décentralisée. Le domaine de Defi est déjà apparu sous une forme entièrement cybernétique). Leur compréhension est donc le processus le plus complexe. Cela est dû aux limites du développement actuel du cyberspace, où de nombreux changements futurs dans le cyberspace ne sont pas encore apparus et où la différenciation des fonctions n'est pas encore apparue. Dans le domaine de la finance virtuelle (je préfère dire cyber finance), parce qu'il n'y a pas de science du cyberspace, il n'y a pas de réelle conscience d'une cyber finance qui va au-delà du troisième système fantôme, donc on ne peut voir la finance virtuelle qu'à travers la lentille du seul cyberspace. En réalité, c'est en pénétant cette couche d'illusion que nous pouvons mieux comprendre l'essence de ce que nous appelons aujourd'hui la finance virtuelle. Il est étonnamment clair que la raison pour laquelle il existe encore un certain enthousiasme pour la cyberfinance est que les gens n'ont pas encore vu les limites du secteur et ont investi aveuglément pour provoquer l'effet de croissance initial. En d'autres termes, la cyberfinance telle que Defi ne conduit pas à une véritable décentralisation, mais n'est perçue comme décentralisée que dans le cyberspace. Au-delà du cyberspace, Defi est toujours sous-tendu par le capital réel, par le pouvoir, et ce concept n'est-il pas lui-même "hypertrophié" ? C'est l'idéologie qui se cache derrière. Comme le sujet de cette cyber plate-forme est en fait fondamentalement le deuxième espace de la finance, l'espace réel du pouvoir, il occupe une position clé dans le système d'illusion à trois niveaux. C'est pourquoi la question du capital est pertinente pour l'ensemble de l'illusion à trois niveaux. La régulation du cyber-sujet de la plate-forme est la clé de la régulation de la cybernétique dans son ensemble. C'est le "bâton" et le contrôleur de l'ensemble du cyberspace. Le principal sujet de la politique et de la réglementation devrait être le cyber-sujet de la plate-forme. De même, ces sujets de plate-forme peuvent être internalisés cybernétiquement dans le cyberspace, en consolidant leurs propres cercles. Ils peuvent également être cybernétisés de l'extérieur, en brisant leurs cercles. Pour compliquer encore les choses, ils se distinguent des cercles cybernétiques en ce qu'ils peuvent obtenir un tel comportement isomorphe dans l'espace économique également. Ils pénètrent même dans la réalité

des rapports de force politiques. Comme le d é sir de ces sujets cybern é tiques va in é vitablement vers plus d'argent et de pouvoir, de plus en plus de personnes sont attir é es dans ces cercles cybern é tiques afin qu'ils puissent compl é ter leur cybern é tisation plus profonde. À l'avenir, ils devront donc soit d é velopper un syst è me symbolique plus complexe pour gagner plus d'argent, soit politiser les cyber-sujets de la plateforme. S'il veut r é aliser une v é ritable perc é e dans le cercle et gagner gloire et fortune, il doit construire sa propre id é ologie et utiliser des capitaux puissants pour influencer la realpolitik. C'est l'une des manifestations du capitalisme tardif.

Pour les cyber-sujets plus petits que les sujets de la plate-forme, afin de r é aliser ext é rieurement leurs d é sirs symboliques, ils doivent partir à la recherche d'opportunit é s d'encaisser de la monnaie fiduciaire pour satisfaire une sorte de retour au monde r é el, ou m ê me pour r é aliser leur pouvoir politique m é taphysique. Cependant, ils ne comptent souvent pas sur eux-m ê mes pour construire ces processus cybern é tiques. Cela d é coule de leur manque d'exp é rience du monde r é el et d'une trop haute opinion d'eux-m ê mes due à la singularit é excessive de leur d é sir symbolique apr è s avoir é t é dans le cyberspace pendant si longtemps. Apr è s plusieurs tentatives infructueuses (ou directement), ils trouvent des plateformes avec lesquelles travailler. Parce que la cyber plate-forme a une plus grande capacit é à encaisser. Cette relation collective dans le cyberspace est bas é e sur une hi é rarchie de sujets plus petits à plus grands qui recherchent un fort pouvoir d'encaissement. Les petits cyber-sujets sont toujours d é pendants des grands cyber-sujets pour leur comportement d'encaissement.

Pour les plateformes, si elles se d é veloppent jusqu'au stade du capitalisme tardif, elles devront n é cessairement implanter plus profond é ment le consum é risme et les valeurs symboliques dans le cœur et l'esprit des gens. Il n'est m ê me pas n é cessaire de s'appuyer sur le syst è me th é orique traditionnel du capitalisme pour construire un ensemble d'id é ologies enti è rement en *surface*. Ils chercheront donc des "talents" qui peuvent les aider à construire un nouveau syst è me m é taphysique, mais qui ne sont pas trop é vidents et peuvent ê tre ad é quatement d é guis é s. Il s'associait à divers intellectuels pour former un certain groupe de discours. Ce sch é ma est à l'origine de la formation des gardiens dans l'ancien syst è me politique chinois. Il s'agissait essentiellement d'un moyen de s'appuyer sur les syst è mes th é oriques des savants (intellectuels) pour construire un syst è me id é ologique et obtenir ainsi un discours pour menacer le pouvoir imp é rial et attaquer d'autres groupes politiques dissidents. Aujourd'hui, ce type de politique de la gentry est revenu avec les soci é t é s Internet é mergentes. Par exemple, ils recrutent des

universitaires qui prônent le système politique britannique et américain. Pour former un discours. Cependant, afin de dissimuler leur caractère essentiellement métaphysique, leur véritable nature capitaliste et leurs aspirations politiques. Ils recherchent des théories qui ont plus d'autorité et qui se cachent mieux. Par exemple, de la philosophie pour trouver de tels pourvoyeurs d'idéologie. Il est donc facile pour les personnes qui n'ont pas une connaissance approfondie de la métaphysique d'être confondues et d'être trompées par leur idéologie, croyant ainsi que ce qu'elles font est bon pour le pays et le peuple (comme ce fut le cas avec les premiers publicistes chinois). Et un tel intellectuel, qu'il le sache lui-même ou non, est une cible facile à rechercher pour une telle plateforme. Car il y a là un paradoxe : la philosophie est si complexe qu'ils doivent faire face au dilemme d'avoir une philosophie trop complexe pour lui permettre de sortir de son cercle, avec un faible pouvoir de communication. Il doit donc exiger de ces intellectuels une certaine capacité à expliquer en termes simples. La capacité d'expliquer la théorie philosophique et politique en termes simples est ce qui progresse dans la cyberisation de nombreuses plateformes aujourd'hui.

La métaphysique est un ensemble de structures dualistes, une simple structure linéaire de la pensée. Plutôt qu'un contenu théorique du discours. C'est-à-dire que le contenu du discours peut être remplacé par ce que le cyber-sujet veut, parce qu'ils sont détachés de la pratique, ils peuvent donc être théoriquement autoconsistants, quelle que soit la complexité ou la simplicité de la description du contenu détaché. Et ils choisissent naturellement ce système théorique linéaire pour maintenir la stabilité du cyberspace. Pourquoi, alors, n'ont-ils pas choisi le contenu le plus insidieux comme le contenu métaphysique, comme l'idéologie qui parle au nom du capitalisme pour le cyber-sujet ? C'est la forme ultime du capitalisme tardif - la métaphysique du marxisme (y compris Lénine, Staline, Mao, et le système théorique socialiste aux caractéristiques chinoises, etc.

Il est prévisible que le futur grand capital du système de la trans-triple illusion construira inévitablement son propre système idéologique à l'aide d'une théorie très dérivée et parfaitement conforme à toute valeur socialiste fondamentale. Tirer tout ce qui est chaud, contenu, individuel et sacré dans le domaine de la métaphysique, conduisant ainsi au danger du détachement de la pratique et des masses. Essentiellement, c'est la forme ultime de ce processus cybernétique du grand capital. Il doit utiliser le pouvoir de l'accès à l'argent ou le discours de l'internet pour lutter contre le vrai régime. Cela le conduit inévitablement à chercher de tels cyber-sujets construits dans la communauté intellectuelle, dans n'importe quel petit cyber-sujet. De cette manière, les petits cyber-sujets deviennent complices de la plateforme du grand capital. Peut-être

que certains des petits cyborgs refuseront dans un premier temps de coop é rer de cette mani è re, et que les grandes plateformes ne verront pas non plus les petits cyborgs. Mais il est in é vitable que les deux parties se rapprochent apr è s les é checs constants de chacune. Ce n'est pas encore le cas dans le monde actuel. Mais nous ne sommes pas loin d'un tel é tat. C'est la v é ritable forme du capitalisme tardif.

La situation qui s'est cr é é e est pr é cis é ment la phase de recrutement des tentatives du grand capital pour former ses propres prot é g é s dans la communaut é intellectuelle, o ù il cherchera des personnes capables de se construire des id é ologies à partir de groupes de professeurs d' é cole, d' é tudiants talentueux, de blogueurs vid é o et ainsi de suite (pas n é cessairement des individus cybern é tiques, certains professeurs d'universit é n'ont pas é t é expos é s au cyberespace et ne peuvent pas voir le pouls de l' é poque, ils supposent donc naturellement qu'il s'agit simplement de faire de l'argent ou de ne pas en faire). Et ce sera sous la forme du paiement de la connaissance, coupl é au pouvoir et à la publicit é de l'espace symbolique, pour le faire pour les intellectuels. Pr ê cher un syst è me th é orique é clair é et populaire, tentant ainsi de transformer l'esprit de la majorit é des gens en un syst è me de pens é e m é taphysique conforme à la bourgeoisie. À l'avenir, ils pourront m ê me recruter des universitaires sous la banni è re du marxisme et m ê me faire un peu de charit é hypocrite, en donnant une tr è s petite partie de leur capital aux r é gions pauvres (fausse charit é : c'est maintenant tr è s é vident chez les capitalistes occidentaux. Cela a é t é mentionn é depuis longtemps par Marx et les chercheurs marxistes ult é rieurs, je ne m'y attarderai donc pas). pour couvrir leurs tentatives de le faire. Comme je l'ai dit dans la pr é face, les sujets cybern é tiques envelopp é s dans le d é sir symbolique n'appr é cient pas vraiment la douleur des classes d é favoris é es et les sentiments authentiques du peuple ; dans l'espace cybern é tique, ils semblent pouvoir communiquer avec les classes d é favoris é es et parler aux travailleurs, mais une fois qu'ils d é passent un tel espace cybern é tique, une fois qu'ils d é passent le besoin de langage pour r é pondre dans l'action, ils doivent montrer leur h é sitation et la singularit é de leur exp é rience, parce qu'ils ont tout simplement avait peu de capacit é d'exp é rience. Totalement symbolis é .

Au-del à , la bureaucratie est coh é rente avec une telle id é ologie bourgeoise. Car ce sont toutes deux des structures lin é aires de la m é taphysique. Par cons é quent, ils font n é cessairement appel à des fonctionnaires qui sont en r é alit é des bureaucrates. Et supprimer les roturiers et les gens qui s'opposent à eux. Ils formeront des soubassements id é ologiques dans la bureaucratie et utiliseront à leur tour leur id é ologie pour influencer de mani è re subliminale les fonctionnaires de la bureaucratie. C'est une raison de plus pour se m é fier. En bref, pour les sujets

de la plate-forme de la troisième illusion, parce qu'ils sont avant tout attachés au grand capital de la deuxième illusion, plus vaste. En tant que tels, leurs désirs symboliques sont nécessairement orientés vers une influence encore plus grande sur la realpolitik. À cet égard, Jack Ma est en fait le meilleur exemple. Son comportement passé est révélateur des tentatives du grand capital. D'une part, avec une grande plateforme ancrée dans le cyberspace, et d'autre part, avec une position éminente dans l'espace financier, il a naturellement besoin de satisfaire ses désirs bourgeois (la coexistence du consumérisme et du désir symbolique) par l'influence politique, le pouvoir politique, qui est son prochain objectif. Bien que cela ne soit pas encore courant chez les grands capitalistes, on en voit déjà les signes. En d'autres termes, l'émergence du cyber-sujet de la plateforme est en soi un phénomène qui doit avoir un impact dans tous les cyber-espaces. Il doit influencer extérieurement l'espace économique, le maîtriser, et en même temps commencer à espionner le pouvoir de l'espace politique. Ils doivent ensuite cybernétiser en permanence la culture sociale au sens large. Ainsi, en ce qui concerne leur cybernétisation externe, il ne s'agit pas seulement d'un sujet à régler par la cybernétique, mais d'un sujet de préoccupation pour la société dans son ensemble. Le contrôle d'une plate-forme aussi vaste nécessite la coopération de tous les secteurs qu'il faut appréhender de manière générale. En termes de mesures de contrôle spécifiques, nous traiterons la partie cybernétique plus loin dans le livre, tandis que la partie non cybernétique nécessite une approche plus multidisciplinaire et multisectorielle. C'est une question plus politique, plus philosophique. Mais je pense que dans la pratique, il y a au moins un "indice" de l'attitude à l'égard de la plate-forme Cyber : les entreprises de secteurs aussi importants que celui-ci, qui ont une incidence sur la vie, la production et le développement du pays, voire sur la stabilité nationale, ont toujours été traitées en Chine comme des entreprises centrales.

En termes de cyberification interne, ces plates-formes créent leurs propres petits cercles cybernétiques internes, tels que des jeux en ligne, des idoles virtuelles, des spectacles de variétés et le battage médiatique qui en résulte autour des concepts (en fait, une tentative de cyberification capitaliste à travers trois niveaux d'espace). Au sein de ces petits cercles, il existe un cercle de désir de cyberculture. Cela cyberifie la réalité de ceux qui ne sont pas encore cyberifiés. Ces cybercultures créées et ces cercles formés sont produits comme un outil pour paralyser les émotions des gens et les cyberifier. Le grand capital et les grandes plateformes les homogénéisent mentalement. Cela conduit inévitablement le capital à un niveau plus profond de cyberification. Ainsi, avec une telle exigence

de cyborisation, le capital doit imaginer son concept homologue, le m é ta-univers. Le m é ta-univers est, pour le dire crûment, un moyen de cybern é tisation utilis é par le grand capital pour amener davantage de personnes dans son cyberspace. La promotion de ce concept permet de poursuivre la cybern é tisation en profondeur. Il s'agit d'une exigence inh é rente au sujet de la plate-forme cybern é tique dans le cyberspace. C'est aussi la fin in é vitable du capitalisme tardif.

Le m é tavers diff è re de la blockchain en ce qu'il est surcharg é d'id é ologie. Nous devons repenser le m é tavers. Ou peut- ê tre que le cyberspace est le v é ritable "m é ta-univers" en termes de profondeur de la recherche sur le r é seau.

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

Tout contenu dans le cyberspace n'est pas forc é ment cyberifi é . Certains films d'art, par exemple, sont des œuvres d'art pr é sent é es sur l'internet. Elle am è ne les gens à une r é flexion profonde, une vari é t é de perceptions, une vari é t é de sentiments. Apr è s l'avoir regard é , les gens ont tendance à en parler encore et encore, il n'est jamais possible de le r é sumer à une seule interpr é tation, il é volue avec le temps et les gens le ressentent diff é remment. C'est le caract è re des œuvres d'art qui prosp è rent dans le cyberspace. Ils utilisent simplement le cyberspace comme vitrine. Ils ne s'enfoncent pas davantage dans l'espace cybern é tique. Il existe de nombreuses œuvres d'art de ce type sur l'internet. Mais le principal probl è me est que les gens ne font pas tr è s bien la distinction entre les deux. Fondamentalement, la vision que les gens ont de l'art aujourd'hui reste le plus souvent bloqu é e au stade m é taphysique, et cela est dû au manque d' é ducation esth é tique, au manque de perception de l'art, à l'affaiblissement des sens dû à la cybern é tisation, etc. Parce que les gens sont fortement cybern é tis é s, ils sont incapables de les percevoir, et parce qu'ils sont incapables de les percevoir, ils sont incapables d'en appr é cier la beaut é artistique, et ils perdent l'occasion de se d é tacher du cyberspace. La solution fondamentale pour permettre aux gens d'exp é rimer les œuvres d'art dans le cyberspace reste donc une solution de premier plan. Cette direction peut ê tre l'intention originelle d' é dification, mais aussi l' é ducation de l'art dans son origine, l' é ducation de la critique de la m é taphysique. Je tiens é galement à rappeler ici la diff é rence entre eux et les travaux cybern é tiques g é n é raux. Afin de r é v é ler le caract è re terrestre des œuvres d'art dans le cyberspace.

Que ce soit dans les films, les s é ries t é l é vis é es, les jeux, la photographie et

d'autres formes d'art, dans le cyberspace, ils peuvent être divisés en deux catégories. Une catégorie est cybernétisée ; l'autre ne l'est pas encore. Bien sûr, une telle division n'est pas absolue. Il est impossible de trouver un film qui soit complètement cybernétique, pas plus qu'il n'est possible de trouver un film qui ne soit pas du tout cybernétique. Par conséquent, les critères permettant de les distinguer de manière critique sont en fait une chose indéterminée. Mais en termes de perception, ils sont facilement distinguables. Comme l'a dit un juge en jugeant si une peinture est pornographique ou non : "Je ne peux pas dire quels sont les critères permettant de déterminer si une peinture est pornographique ou artistique, mais dès que nous voyons la peinture, nous pouvons facilement distinguer si elle est pornographique ou artistique." De même, nous ne pouvons pas établir de critères pour juger si un film, une série télévisée, etc. est cyberifié ou non et dans quelle mesure, mais nous pouvons dire d'un coup d'œil si une œuvre est cyberifiée ou non et dans quelle mesure elle l'est, pour autant que nous soyons des individus non cybernétiques et que nous soyons riches en émotions et en expériences profondes. C'est exactement le genre de capacité expérimentale que l'on devrait attendre au-delà de la normalité de la cybernétisation. C'est une capacité surhumaine. L'art ne ment pas, c'est ce que j'ai dit à plusieurs reprises. Dans l'art, toute la cybernétique et la vérité ne sont pas cachées ; c'est la capacité à les percevoir qui compte. En un sens, nous percevons des œuvres d'art dans le cyberspace, ce qui est en soi l'une des choses que la cybernétique tente de réaliser. Cela crée un cercle vertueux dans le cyberspace. Un plus grand nombre de personnes sont en mesure de ressentir la richesse des émotions et des perceptions, ce qui entraîne une floraison de la création artistique, un plus grand nombre d'œuvres émergeant et influençant ainsi un plus grand nombre de personnes à acquiescer des émotions et des perceptions pour quitter le cyberspace. C'est le but inhérent à la cybernétique et à l'éducation artistique. Comme ce contenu relève en fait de l'éducation artistique, je ne le décrierai que brièvement, car des réflexions plus détaillées devraient être un sujet de discussion éternel dans le domaine des arts.

Film En règle générale, les œuvres d'art à caractère commercial présentent un degré élevé de cyphérisation. Mais cela ne signifie pas qu'ils sont totalement dépourvus de caractère artistique. Le lien réside dans l'inclusion d'un élément commercial qui rend inévitable la conformité aux lois et même aux désirs symboliques du commerce. Il est donc nécessaire de s'appuyer au moins sur une deuxième illusion, pour que la forme de ces œuvres reste simple et homogène. C'est pourquoi la perception de la beauté artistique devient singulière et

symbolique. Prenez, par exemple, la s érie de films de h éros am éricains d'Hollywood. Ce ne sont rien d'autre que des s éances m écaniques d éguis ées. C'est le d ésir de symboles qui est satisfait. En revanche, nous pouvons rapidement sentir la diff érence dans l'autre partie des films hollywoodiens à vocation artistique. Leur exp érience du d ésir est plus complexe, tout comme la structure de leur contenu, comme dans le cas de *City of Love*, qui refl ète un domaine plus humaniste de l'incarnation. Pourtant, il s'agit toujours essentiellement d'une forme de cin éma commercial. À l'extr émit é la plus artistique du spectre se trouve une section de films d'art cin ématographique cr éatifs qui ont leur propre esprit et ne suivent pas le flux des id ées du public. C'est la partie du cin éma qui est profonde et qui peut ê tre constamment pens ée et comprise.

Il en va de m ême pour les s éries **télévisées**. Mais aujourd'hui, en raison de sa plus grande int égration dans le cyber r éseau, les fictions t él évis ées sont davantage domin ées par la cybern étisation du cyber espace. Par exemple, les dramatiques t él évis ées sont diffus ées sur des plates-formes Internet avec des r ègles et des mod èles vari és tels que le "visionnage par les membres" et le "pr é-visionnage". En outre, les plateformes affichent é galement des publicit é s pertinentes pendant la diffusion. Et comme la plupart des t él é spectateurs se d éplacent d é sormais vers les plateformes mobiles et l'internet, la nature de l'espace en ligne a conduit à une approche plus cybern étique de la fiction. Par exemple, des publicit é s sont ins é r ées au moment du tournage, ainsi que quelques noyaux cybern étiques symboliques dans le drame. Ce sont l à quelques-uns des ph énom ènes qui ont conduit à la cybern étisation des fictions t él évis ées. Il est encore plus cybern étique que le cin éma.

Les **jeux en ligne** (ici, les jeux en ligne et les jeux blockchain se distinguent par la forme du jeu. La forme culturelle la plus controvers ée du cyberspace est probablement le jeu. En fait, apr ès avoir nomm é la question de la cyberification, je pense que la classification des jeux est en fait assez claire. La plupart des jeux en ligne tels que nous les connaissons sont extr êmement symboliques et cybern étiques car ils sont les outils utilis és par la plupart des soci é t é s de jeux et des grandes plateformes pour gagner de l'argent. Alors qu'ils utilisent les jeux en ligne pour construire des cybercercles vers l'int érieur (une sorte de cybern étisation vers l'int érieur pour consolider la stabilit é du cyberspace), cr éant un é change et une satisfaction du d ésir symbolique, ils utilisent ces jeux mobiles en ligne pour convertir le d ésir symbolique en pouvoir é conomique. Dans ce type de jeu, ce qui abonde n'est que du d ésir symbolique, et il se conforme à ce que nous appelons

la nature du sujet du cyberspace, comme les mots noirs (le vocabulaire du jeu). Et ces mots noirs représentent la familiarité avec le cercle et le statut au sein du cercle (le statut, bien sûr, est également déterminé par l'argent). Aujourd'hui, ce que l'on appelle un bon jeu mobile ou en ligne est généralement compris dans l'industrie du jeu comme nécessitant un bon ensemble de briseurs de cercle et une bonne capacité à guider les personnes extérieures au cercle vers le cercle plus petit. En outre, un bon jeu aux yeux de l'opérateur doit également présenter des caractéristiques telles que la capacité de ceux qui entrent dans le cercle à le consommer. La grande majorité des jeux mobiles en ligne sont donc des outils cybernétiques qui créent des cercles en interne et les encaissent et les brisent en externe. Ces jeux ne peuvent être considérés comme des œuvres d'art.

Mais tous les jeux en ligne ne sont pas non plus des outils aussi cybernétiques. En ce qui concerne les grands jeux en ligne, les fins de partie en ligne non équipées de systèmes cybernétiques sont rares et, à mon avis, n'ont même pas encore existé. En raison du large éventail de jeux en ligne concernés, et de ses coûts de production élevés, ils sont tous développés sur de grandes plateformes et utilisés comme outils de cybernétisation. Cependant, je pense qu'un jeu en ligne avec une touche artistique peut être justifié. Mais il doit abandonner l'objectif de faire de l'argent. Cela nécessiterait une sorte de transformation du MMO : en une œuvre d'art qui aide les gens à transcender le cyberspace. En d'autres termes, un jeu en ligne artistique doit être une œuvre d'art qui permet aux gens d'apprécier la fausseté du cyberspace et le désir singulier de symboles, et de le transcender fermement. En s'y plongeant, on comprend la conscience de l'inévitable retour au monde réel. Dans la pratique, on peut considérer un tel jeu en ligne comme un outil de cyberification inversée. Il s'agit d'un *dispositif inversé pour la présentation authentique de la terre dans le cyberspace*.

Méta-univers, jeux blockchain Les jeux basés sur la technologie blockchain (appelés par la suite jeux en chaîne) et les jeux NFT (Non-Fungible Tokens) (jeux basés sur des contrats uniques pour construire des objets, des personnages, des animaux de compagnie, etc. dans le jeu, de sorte que les éléments dans le jeu ont des propriétés uniques, garantissant ainsi leur unicité, afin de les échanger contre des jetons dans le jeu, comme EtherCat [cryptoKitties] est l'un des premiers jeux de ce type basés sur ERC-721, dans lequel les joueurs peuvent développer leurs propres gènes pour élever des chats et échanger leurs caractéristiques uniques avec d'autres, comme l'échange de poils de chat contre des jetons) est une forme émergente de jeu qui semble donner aux joueurs une certaine marge de manœuvre pour la création artistique. Mais ce n'est pas, par sa nature même,

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

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

Ainsi, pour le jeu NFT, il vaut mieux dire qu'il contient de l'art que de dire que c'est un jeu qui cyphérise l'art. C'est le fait le plus effrayant, et c'est un symptôme du capitalisme tardif. Il cybernétise tout ce qui existe dans la création par le biais d'un jeu de chaîne. Ainsi, tous les artistes qui étaient déjà dans la réalité ont

é t é entraîné s dans le cybercercle, transformant la vraie cr é ativité en une fausse cr é ation prise dans le cyber-ordre. En m ê me temps, cette cr é ation artistique originale est prise dans une é conomie cybern é tique, qui doit se conformer aux lois de la monnaie virtuelle. Grâce au circuit en chaîne, un plus grand nombre de personnes sont amen é es à maintenir la stabilit é financi è re du cyberspace par elles-m ê mes (la stabilit é du cyberspace par l'individu cyberifié sera abord é e dans le chapitre suivant), à faire partie du cyberspace, à devenir des individus pleinement cybern é tiques. et donc compl è tement d é tach é du monde r é el. Pour tout jeu enchaîné , qu'il s'agisse d'un jeu qui se contente d' é changer une sorte de monnaie virtuelle ou d'un jeu NFT avec ses propres jetons, il s'agit essentiellement d'un profond outil de cyberification. Il s'agit d'une nouvelle "strat é gie" cr é é e par le capitalisme en r é ponse à la cr é ativité des gens dans la vie et face à l'impr é visibilit é de l'art. C'est une strat é gie n é e de l'impuissance de la capitalisation sur le monde r é el. Comme les artistes vivants dans le monde r é el ne pouvaient pas ê tre les d é fenseurs du capital, ils ont essay é de compl é ter leur contrôle sur les individus et les artistes non cybern é tiques en les cybern é tisant d'abord. C'est la nature du capitalisme tardif.

Les jeux en tant que dispositifs anti-cyber Comment les jeux en tant que dispositifs anti-cyber peuvent-ils ê tre r é alisés ? Un tel jeu, qu'il prenne la forme d'un jeu en chaîne ou d'un jeu en ligne traditionnel, doit avoir pour objectif d'amener les gens à comprendre l'artiste et l'œuvre d'art. Pour le jeu en chaîne, nous discuterons de la possibilit é d'une sorte d'installation anti-cyberisée du jeu en chaîne dans les chapitres 3, 4 et 5. Commençons donc par parler de l'id é e traditionnelle du jeu en ligne : la premi è re chose dont cet outil de lutte contre la cybern é tisation a besoin, c'est de beaucoup d'argent pour le construire, ce qui signifie qu'il doit avoir de grands artistes comme concepteurs et dirigeants et de gros moyens é tatiques pour le financer. Cela n é cessite le soutien de l'État. Et comme nous pouvons le constater, en fait, les jeux en ligne et en chaîne sont derri è re l'influence du capital du monde r é el, qui ne peut ê tre s é par é d'une sorte d'id é ologisation (la fausse d é centralisation de la blockchain sera r é v é l é e en d é tail dans le chapitre 3). Donc, puisque cette d é centralisation id é ologique est impossible, pourquoi ne pas construire un jeu en ligne ou en chaîne d é centralisé avec une certaine certitude id é ologique ? Transformer le jeu en ligne en une œuvre d'art saisie par le SOE. pour construire ce jeu artistique en ligne. Il ne s'agit plus de transformer la cybern é tique et le d é sir symbolique en espace é conomique, mais d' é veiller les gens à leur art et de les ramener à la r é alité . En m ê me temps, ce jeu en ligne peut r é guler les d é sirs des gens dans le cyberspace. Il permet à

ceux qui ne peuvent pas se détacher du cyberspace de profiter du plaisir symbolique et leur donne occasionnellement l'opportunité de se transcender. Le jeu en ligne est un dispositif qui régule les désirs symboliques du cyber individu et le conduit à la transcendance. Il s'appuie sur une compréhension des différences entre les individus cybernétiques et non cybernétiques : pour ceux qui ont besoin d'un désir symbolique, les jeux en chaîne et les jeux en ligne leur donnent un désir symbolique d'une part, et leur garantissent un espace d'*exil* d'autre part. Par exemple, pour certains sociopathes aux tendances violentes *physiquement* sévères, de tels dispositifs cybernétiques peuvent être utilisés comme leurs cellules et ils peuvent en ressentir le plaisir. L'autre facette de la tension réside dans le fait que pour ceux qui ont besoin de se détacher du cyberspace, le concevoir comme une œuvre d'art anti-cyberifié e plutôt que comme une installation, les conduit pas à pas scientifiquement loin d'un désir unique tout en satisfaisant leurs désirs symboliques. En d'autres termes, les jeux en ligne ne devraient pas rester coincés dans une industrie comme celle des jeux, mais devraient être développés pour devenir des modérateurs du cyberspace ou des œuvres d'art plus significatives pour la société. C'est ce qui devrait être fait à l'avenir.

Comparez le jeu en ligne du grand capital avec le jeu en ligne de l'installation anti-cyberisation, où le premier est une tentative de rendre l'art complètement cybernétique é galement, entraînant les artistes dans la relation économique de la monnaie virtuelle ou de la monnaie fiduciaire, contrôlant ainsi l'art insaisissable à cette fin ; tandis que le second, en revanche, veut que les artistes participent à la direction et au sauvetage du cyberspace. Le pouvoir de l'art est utilisé pour permettre à une partie de la population de maintenir les prémisses du désir symbolique et de comprendre continuellement le processus de cybernétisation transcendantale. La première est une cybernétisation violente à sens unique. Ce dernier, en revanche, est la modulation du maintien de la tension. Tant que l'on ne distingue pas la différence entre les deux, on ne peut pas distinguer la différence artistique entre eux et donc supposer qu'ils se ressemblent. Mais ce n'est que superficiellement la même chose ; à leur origine, elles sont complètement opposées.

Jeux solo, **jeux** indésirables Le degré de cybernétisation des jeux solo, et surtout des jeux indésirables, est relativement faible. En effet, il ne lui est pas possible de consommer en permanence les désirs de l'utilisateur par le biais d'Internet, de former une cyberification des relations sociales réelles par le biais d'Internet. Il n'est donc pas en mesure de capturer le désir symbolique en une seule

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

Les jeux à joueur unique les plus facilement dissociables du cyberdésir et que l'on peut qualifier d'œuvres d'art devraient se trouver en grand nombre dans les premiers jeux indépendants des studios. Étant donné que les jeux indépendants sont développés par de petites équipes disposant d'un faible capital, ils ont tendance à avoir une ambition artistique plus élevée ; ils ne peuvent être reconnus par les gens que s'ils font du très bon travail. Ils doivent donc travailler sur le contenu du jeu, plutôt que sur la symbolique et le désir d'échanger le jeu. Cependant, les jeux indépendants risquent également d'être cyberifiés. Tout comme les individus non cybernétiques se transformeront en cybernétiques, les individus se transformeront également en cyberauto-éditeurs. Il appartient aux créateurs de jeux indépendants de comprendre le problème de la cyberification dans leur compréhension. Les jeux indépendants peuvent et doivent bien sûr gagner de l'argent, mais ils doivent s'empêcher d'être séduits par l'argent et d'entrer dans le grand cyberspace où l'amour des jeux et l'amour de l'art se transforment en un seul désir symbolique. Empêcher le meurtre de l'artiste.

E-Sports – La cybernétisation des festivals Enfin, je voudrais parler de l'une des catégories les plus spécifiques du cyberspace, et de l'une des catégories les plus spécifiques de l'industrie du jeu : les eSports. L'e-sport est sans doute une forme très déguisée de la cyberification des jeux. D'une part, au sein du jeu, il s'appuie sur la vente de peaux de jeu en échange d'un gain financier, ce qui

constitue une forme plus qu' évidente d'exploitation du d é sir symbolique. C'est un moyen par lequel les grandes soci é t é s de cybercapital convertissent le d é sir symbolique à leur propre avantage mon é taire. Au sein du jeu, le joueur ach è te des symboles pour lesquels le jeu n'a pas de signification r é elle, acqu é rant ainsi le statut cybern é tique m ê me du jeu, signifiant son statut dans le jeu, son engagement dans le cercle et son cœur pour le jeu. Cependant, ce d é sir symbolique est construit sur une carapace id é ologique de l'eSports. C'est parce que les sports é lectroniques sont recouverts d'un vernis de sport de comp é tition que cette conversion du d é sir symbolique est consid é r é e comme juste. Et elle est soutenue par la majorit é des gens. Cette id é ologie, associ é e à la collecte de capitaux, fait que les sports é lectroniques semblent avoir un sens aigu de la justice. Pourtant, c'est l'une des façons dont il confond les masses. C'est cette forme externe de sport de comp é tition que le sport é lectronique utilise pour se d é guiser. D'une part, il rend justice à son d é sir symbolique de se convertir en argent. D'autre part, la concurrence externe permet l'inclusion d'un plus grand nombre de personnes dans un tel espace cybern é tique. L'interm é diaire entre les deux est à la fois l'argent et l'id é ologie. Et cette id é ologie profite des id é es fausses que les gens ont sur le sport et sur l'esprit olympique (id é e fausse que l'esprit olympique est une comp é tition de limites. Or, le v é ritable esprit olympique est une activit é artistique fond é e sur le plaisir dans un carnaval festif). L'e-sport est dirig é par un petit cercle de grandes entreprises qui ne cessent de cr é er des d é sirs symboliques, de "briser le cercle" avec de la "sportivit é " et du capital. Contrairement à d'autres coteries, elle ne doit pas compter uniquement sur l'argent pour parvenir à une plus grande rupture de cercle et à une cybern é tisation. Il peut é galement s'appuyer sur l'id é ologie pour r é aliser ce type d'autonomisation. Ce pouvoir id é ologique et cybern é tique est ensuite directement traduit en argent, qui est ensuite utilis é pour mener à bien un processus plus important de cybern é tisation des personnes dans le monde r é el. En d'autres termes, le sport é lectronique a fait le travail de construction id é ologique qu'aucune des cabales mentionn é es ci-dessus n'a fait. Dans les eSports, nous pouvons voir la puissance de la forme achev é e du capitalisme tardif : elle peut d é placer son pouvoir dans n'importe lequel des trois cyberspaces à volont é . Dans le domaine de la r é alit é , en raison de la justice id é ologique, l'e-sportif a le statut social d'un sens r é aliste et le traitement d'un athl è te (parce que son id é ologie est l'id é ologie du sport, sa pleine valeur est la pleine cyberification du monde sportif). Dans la sph è re é conomique, le d é sir symbolique de l'esport peut ê tre directement traduit en argent, tant pour les adeptes du jeu que pour ceux qui participent au tournoi. Et il d é pend de grandes entreprises, avec lesquelles il peut m ê me faire des s é ries t é l é vis é es, des films,

etc. li é s au sport é lectronique. Il jouit é galement d'une tr è s bonne r é putation dans le cyberespace, car les joueurs d'eSports semblent ê tre de vraies personnes, puisqu'on les appelle des athl è tes. Pourtant, ne sont-ils pas les ê tres humains les plus cybern é tis é s ? La grande majorit é de la journ é e est pass é e dans les jeux, la grande majorit é du temps est pi é g é e dans le royaume de l'internet, et les seuls d é sirs sont des d é sirs symboliques et les d é sirs symboliques qui sont orchestr é s hors ligne sur la base des comp é titions de jeux. L' é change de leurs d é sirs doit se faire à l'int é rieur du cercle. Comme ils ne peuvent parler aux autres qu' à l'int é rieur du jeu, tout dans leur vie est é galement m é diatis é par le jeu. Pourtant, ils sont trait é s par tous les autres sujets du cyberespace comme de v é ritables personnes (athl è tes) ayant une place r é elle dans la vie r é elle. N'est-ce pas un ph é nom è ne bizarre ?

C'est parce que l'industrie de l'eSport a atteint son ach è vement id é ologique (enfin, l'id é ologie est limit é e aux seuls cercles sportifs) que tous les actes de l'eSport se voient attribuer une justice m é taphysique. De la consommation symbolique, au d é sir symbolique, aux acteurs de celui-ci, à la cyberification de l'individu. Tout devient pertinent. Ainsi, m ê me dans le cyberespace, la cyberification compl è te des joueurs d'eSports et des gamers rend leur statut cybern é tique supr ê me. Parce qu'ils sont les cr é anciers du cyberespace, ils sont le but ultime du cyberespace. Par cons é quent, cette relation sociale dans le cyberespace d é termine la "conscience" du cyberjoueur individuel (tout comme les relations sociales d é terminent la conscience). Ils sont in é vitablement respect é s par les cyborgs individuels. Cependant, n'est-il pas triste que nous regardions cela en dehors du monde des eSports, en dehors de la cybersph è re ? Toute personne pratiquant l'eSport doit abandonner ses sentiments plus é motifs, ses r é flexions sur soi, ses pens é es sur la soci é t é , et se concentrer sur son entraînement à l'eSport. En consacrant les actions et les r é flexions de sa vie au cyberespace, il peut l' é changer contre une position r é ellement r é aliste. Peut- ê tre que ces joueurs d'e-sports qui ont vraiment du succ è s parce qu'ils ont d é j à achev é le processus de transformation du cyberespace au monde r é el. Ils sont capables de se sentir normaux apr è s avoir acquis un statut r é aliste. Cependant, combien d'entre eux ont r é ellement effectu é cette transition ? Combien d'entre eux se laissent bercer par l'illusion que "les sports é lectroniques ne sont pas d é connect é s de la vie" grâce à leur succ è s ? Ils pensent que s'ils travaillent aussi dur qu'eux, ils pourront é chapper à cette cyberification. Alors pourquoi ne pas commencer par vivre dans le monde r é el ? C'est une illusion cr é é e par le capital. Tout comme les capitalistes donneront une petite somme d'argent à une œuvre de charit é . Il n'y a qu'une poign é e de joueurs d'e-sport qui r é ussissent et qui forment le paysage "r é aliste"

de l'e-sport. Et combien de ceux qui y parviennent sont capables de laisser derrière eux leurs désirs symboliques singuliers et de revenir à la richesse du monde réel sans désirs symboliques après l'intensité de leur cyber-concurrence ? Combien d'objets réalistes qu'ils trouvent, leur esthétique, leur vision consumériste, peuvent s'enrichir et se détacher de leurs désirs symboliques originels ? Regardez les personnes qui se consacrent aux eSports, ne sont-elles pas celles qui sont le plus cyberifiées ?

L'e-sport, d'une part, achève la construction de sa propre idéologie. D'une part, elle se cache derrière l'art et le sport. Mais en réalité, il s'agit d'un outil purement cybernétique. S'il est possible que les jeux en ligne aient la possibilité d'être artistiques, un tel art dans les eSports est catégoriquement impossible. Cependant, l'art déguisé des eSports n'est-il pas une illusion de fête ? La cause profonde de cette situation est une mauvaise compréhension de l'esprit olympique. C'est l'incompréhension du carnaval, où l'amusement est l'élévément principal et la compétition est secondaire, comme une compétition absolue. Et l'eSport, de par son idéologie, est construit sur cette incompréhension de l'esprit du sport. Puis, par l'addition du capital et du cyberspace, l'eSport devient un instrument cybernétique de fête. Ce qui devait être une orgie festive est l'orgie du dieu du vin, la transcendance corporelle de la chair de Dionysos, le bris des personnes dans la répétition d'une vie constructivisée ennuyeuse. Cette orgie pointe vers le non-constructif, ce qui signifie qu'il pointe vers le non-cybernétique. Le carnaval festif est une activité artistique qui décompose les constructivités, une expression agréée de l'art de la performance dans sa forme la plus originale. Cependant, c'est par une sorte de cyberification que l'eSports cyberifie la fête : à l'origine, les fêtes populaires étaient au-delà des constructions du capitalisme, une fête permettant aux gens de se détacher de la consommation du capital, de la répétition de routines ennuyeuses, contre le système normal du travail et des heures supplémentaires. Cependant, la naissance d'une cybernétisation de la fête médiatise sa propre fête dans le monde réel. Le Black Friday est la cyberification d'un tel jour férié dans l'espace financier, tandis que Double Eleven est la cyberification d'un jour férié entre les e-sports et le Black Friday. Les compétitions d'eSports d'aujourd'hui sont une cyberconcours de vacances dans le cyberspace. Il hérite de l'idéologie de "l'esprit sportif" et transpose la fête dans le cyberspace. Cependant, chaque fois qu'un événement eSports est terminé, quelqu'un remporte le championnat. Les jouissances sont-elles une orgie de désirs réalistes ? Ces jouissances sont-elles heureuses, et profondes ? L'orgie d'eSports est précisément l'incarnation d'un désir symbolique dans la réalité. Elle est singulière dans sa manifestation. Il suffit de regarder comment les gens se comportent lorsqu'ils

gagnent un match : certains agissent hors de leur caractère pour célébrer la victoire de leur équipe. Certaines personnes ne se comportent-elles pas de manière linguistiquement linéaire afin d'honorer leurs promesses d'avant match pendant l'orgie, une manifestation de cette singularité symbolique ? Combien de personnes font des paris avant le match et courent donc nues, dérangent les gens, postent des photos de personnes nues, ou même des photos de petites amies nues pendant l'orgie d'après-match ? N'est-ce pas l'équivalent d'une singularité du désir symbolique ? On retrouve ici la formule même du désir symbolique que nous avons évoqué précédemment. Il ne fait que se conformer à un seul discours. S'agit-il d'un engagement profond ? Non. Un véritable engagement est une confiance en la vie, une certitude de la volonté, une persistance de la volonté. Et la réalisation de la promesse après le tournoi eSports est une manifestation de l'incapacité du désir symbolique à distinguer les divers désirs et de la soumission à la singularité de la structure linéaire du langage. Certains diront que ces orgies sont précisément les orgies des dieux alcooliques car elles expriment les désirs les plus charnels, comme courir sans vêtements, comme manger des excréments, comme faire l'amour. Cependant, les orgies des dieux du vin étaient-elles la présentation d'un tel désir unique ? Absolument pas, l'esprit de Dionysos réside dans la transcendance du corps physique, dans une incarnation physique plus ouverte, il peut être un mélange de sentiments de joie, de tristesse, d'euphorie et ainsi de suite, il est difficile à décrire avec des mots. Pourtant, regardez l'orgie d'eSports, qu'y a-t-il d'autre qu'un seul désir symbolique ?

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

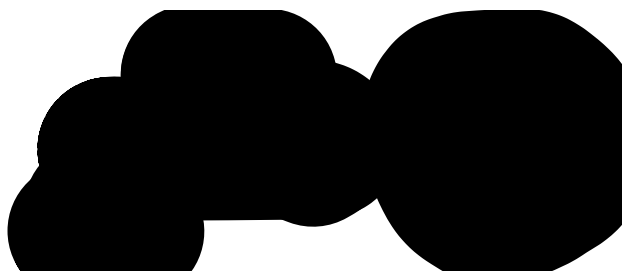
Nous pouvons tirer de l'industrie du sport électronique une sorte d'intuition capitaliste tardive : si les grandes plateformes, l'ensemble du cyberspace, parvenaient à une telle idéologisation. Ce serait très effrayant : les grands capitalistes prennent la droiture en otage avec l'idéologie, de sorte qu'ils peuvent convertir le statut social qu'ils veulent, en argent. Et ce serait absolument juste aux yeux du peuple. En même temps, les désirs et les besoins des gens dépendent

de ce capital cybernétique, des grands capitalistes, des grandes plateformes et des petits cercles qu'ils ont créés. Il y aura des disputes constantes, des guerres de chicanes métaphysiques au sein de la coterie, mais ils sont tous loyaux envers les capitalistes qui les ont plongés dans des luttes intestines et des chamailleries infinies. On pourrait affirmer que lorsque cette idéologie de la cyborisation arrive à son terme, les capitalistes peuvent contrôler non seulement les matériaux de la vie des gens, mais aussi leurs désirs, et même les fêtes et les orgies de chaque individu, et donc qui les gens aiment, quel genre d'objets ils recherchent, quel genre de personnes ils aiment et quel genre de personnes ils détestent. S'ils veulent contrôler des personnes individuelles, ils n'ont pas besoin d'une interface cerveau-ordinateur, ils peuvent le faire directement avec des symboles de contrôle cybernétique direct. Alors pourquoi développons-nous l'intelligence artificielle ? Ne serait-il pas plus intelligent et moins coûteux en main-d'œuvre de transformer directement des personnes réelles en intelligence artificielle ? Une telle utopie serait merveilleuse.

2.2 Relations entre les cyber-sujets

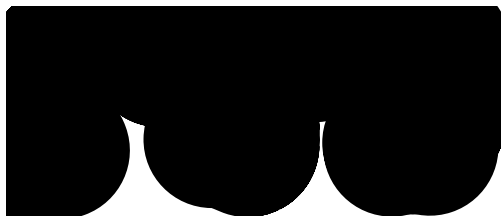
Comme je l'ai dit en décrivant le sujet cybernétique. Les sujets cybernétiques ont tendance à se cybernétiser en interne d'une part. D'un autre côté, elle va aussi cybernétiser à l'extérieur. Et la composition de ces deux faces de la cybernétisation est la plus évidente et la plus complexe dans le cercle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

Par cyborisation interne, nous entendons le dépliage d'un point, c'est-à-dire



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

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



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

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

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

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

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

③: l'ensemble E et l'ensemble vide \emptyset sont des ensembles ouverts ; (même l'ensemble vide et l'ensemble entier lui-même peuvent être étendus)

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

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

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

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

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

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

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

L'appréciation de l'étendue d'un point est déterminée en se basant sur la taille réelle de ce point. Et cette taille réelle est déterminée par la cohérence de la relation entre réelité, idéologie et ordre symbolique. Un auto-édateur, par exemple, est un point avec ses adeptes. Mais si l'un de ces fans n'est pas d'accord avec le cercle, il sort du cercle, et après cela, la relation est externe. Et cette situation est encore plus complexe dans le cyberspace. Parce qu'un individu cybernétique

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

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

En fait, d'un point de vue différencé, il est possible de faire des "prédications" différencées sur certains collectifs. L'exemple ci-dessus montre, par exemple, qu'une entreprise identique dans l'espace économique (nous l'appelons "une entreprise" parce que le concept d'entreprise n'est considéré comme unique que s'il est identique dans le second espace) n'est plus la même dans la sphère idéologique. Nous pouvons alors "prédire" que cette entreprise va inévitablement se diviser. Ce

n'est pas une tâche difficile, c'est une astuce de la structure de l'esprit, et en comprenant cette topologie, on peut voir de nombreuses relations qui n'étaient pas claires et la capacité de "prévoir l'avenir". Par exemple, un gouvernement peut sembler n'être qu'un seul gouvernement en termes de relations sociales, mais si dans l'espace économique ses revenus ont généré deux banques centrales, alors il s'agit déjà de deux gouvernements dans la sphère économique. De même, si un gouvernement n'a aucun contrôle dans le cyberspace, il s'agit en fait d'un état d'anarchie du point de vue du cyberspace. C'est précisément la raison pour laquelle l'internet est aujourd'hui en plein chaos. Il montre comment le cyberspace non guidé pratique en fait l'anarchie dans les relations humaines. Mais il peut toujours compter sur les relations de l'espace économique réel pour le maintenir, donc il n'est pas trop chaotique (mais il n'y a plus personne pour le guider, ce qui conduit les agents économiques à lui prendre beaucoup d'argent et de pouvoir, ce qui vient encore de la cyberification).

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

2.2.1 Cyborgs bidirectionnels individualisés

Tout cyber-sujet a des relations intra-paires, même s'il s'agit d'un cyber-individu. Pour l'individu Cyber, sa relation de couple est une sorte de symbolisation de soi. L'auto-symbolisation se manifeste par la scission du cyber-individu. L'individu cybernétique entre dans le cyberspace pour une raison quelconque et jouit du désir de symboliser. Pour lui, cependant, la réalité de l'individu est limitée et non libre. Afin de mieux profiter du désir symbolique unique offert par le cyberspace, il s'engage dans une construction cybernétique du moi. Et cette construction est le déploiement du soi. Pour le premier cyber-individu de l'Internet, cette cyberification se présentait sous la forme de jeux en ligne. Grâce aux jeux en ligne (en particulier les jeux de rôle en ligne), il fournit un bon modèle pour la cybernétisation du soi. Lorsque les premiers cyber-individus jouaient à des jeux de rôle en ligne, le personnage manipulé était leur propre sosie. Il pouvait vivre une relation de statut différente dans le jeu en ligne que dans la vie réelle, et pouvait également se d

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

Dans le processus de cybernétisation intérieure du soi. Les gens doivent progressivement abandonner leur identité réelle pour profiter des joies du cyberspace. Cela s'exprime dans la communication avec les personnes à travers

le cyberspace, où la personnalité de nombreuses personnes sur l'internet est très différente de leur personnalité dans l'espace réel (par exemple, elles sont particulièrement bavardes en ligne et silencieuses dans la réalité). Cela indique une scission du sujet, créant une différence entre le cyber individu et la personne réelle. Cette différence est la manifestation d'une certaine auto-cyberisation qui n'est pas encore cybernétisée. Le véritable cyber-individu est le transfert complet des désirs symboliques du cyberspace dans le monde réel. Nous pouvons comparer cela au fait que de nos jours, de nombreux cyber-individus pénètrent également dans le monde réel et l'influencent. Cependant, selon les analyses précédentes et suivantes, le processus de transfert des cyber-individus dans le monde réel vise à cybernétiser également le monde réel. D'un autre côté, les premiers jeux en ligne ont eu lieu avant la formation du cyberspace et ont également traité les jeux en ligne comme une réalité. Les deux sont très différents. Il peut être difficile pour les gens d'aujourd'hui d'imaginer que les émotions des joueurs de l'époque étaient des émotions du monde réel. Au début, les jeux en ligne étaient une réalité. Maintenant, d'autre part, c'est la cybernétisation de la réalité. C'est un moyen de briser le cercle, d'encaisser et de gagner du pouvoir. Par la suite, des cercles cybernétiques sont apparus sur l'internet et le cyberlangage (langage noir) a commencé à être utilisé, alors qu'à l'époque, les internautes utilisaient rarement le cyberlangage dans la vie réelle. Aujourd'hui, cependant, dans le monde réel, la plupart des cyber-individus parlent inconsciemment de nombreux termes cybernétiques dans la réalité. Les enfants de l'école primaire, qui découvrent l'internet, font déjà des erreurs de reconnaissance réalistes du cyberlangage. La différence entre le cyberlangage et le monde réel a été entièrement subsumée par les cyberindividus dans le monde réel. Ce n'est plus un phénomène nouveau. (Je me souviens vaguement de la première personne que j'ai rencontrée au lycée et qui parlait le cyberlangage dans la vie réelle. À l'époque, je me sentais très étrange et mal à l'aise, et je pensais que cette personne était très étrange. J'ai ressenti une certaine gêne dans mes expressions, dans ma façon de communiquer. Mais maintenant, je ne me sens plus bizarre quand je rencontre des gens comme ça. (J'ai l'habitude de voir des cyber individus qui jouent constamment dans le monde réel, aussi).

Il existe de nombreuses autres manifestations de cette cybernétisation vers l'intérieur. À mesure que le processus de cybernétisation se développe, de plus en plus de cyberindividus créent leur propre identité dans le cyberspace, certains consciemment et d'autres inconsciemment. Par exemple, certaines personnes volent consciemment la photo de quelqu'un d'autre et la publient sur des plateformes de médias sociaux, supposant ainsi que la personne sur la photo est elle-même. Il

s'agit d'une sorte de création consciente de l'individu auto-saboté. Il peut voler une photo qu'il trouve belle et qui satisfait son ego dans son esprit, puis se déguiser en son moi du cyberspace. Et utiliser ensuite cette identité pour communiquer avec d'autres personnes dans le cyberspace. Cet acte lui permet de créer un moi parfaitement satisfait dans le cyberspace. Ils modifient également leur façon de parler dans le cyberspace, leur ton de voix, afin de correspondre à l'image fractionnée qu'ils ont créée. Si l'aspect et l'image du monde réel ne sont pas trop bons, ils peuvent alors utiliser l'image d'une animation de bande dessinée pour construire leur moi du cyberspace. C'est la véritable source du cosplay, qui permet aux individus cybernétiques de jouer légitimement l'image qu'ils aiment dans leur propre esprit, ce qui construit en fait un soi cyberifié (c'est l'une des raisons pour lesquelles de nombreux cosplays politiques sur Internet ont vu le jour et pourquoi le discours politique a été ravivé à l'ère de l'Internet). Cependant, les personnages cosplayés sont souvent si éloignés de la réalité que dans la vie réelle, cette différence est un rappel constant qu'ils ne sont pas le personnage lui-même. Par conséquent, cette cyberification ne fait que satisfaire leurs désirs dans le cyberspace et peut difficilement être identifiée par eux comme une réalité. En outre, certains cyberindividus activement cyberifiés choisiront l'image parfaite de la réalité comme leur image dans le cyberspace. C'est ce qui se passe souvent dans le cyberspace avec le vol d'images. Ils volent des images de célébrités de l'Internet ou se déguisent en célébrités de l'Internet, faisant passer une personne populaire et établie dans le cyberspace pour leur propre personne dans le cyberspace. Et construire leur propre position dans le cyberspace. Cela présente de nombreux avantages pour eux ; tout d'abord, cela revient à s'emparer directement d'une partie du pouvoir et du statut de quelqu'un qui est déjà établi dans le cyberspace. Deuxièmement, ce déguisement satisfait leurs propres désirs symboliques. C'est sous l'impulsion d'un tel désir que le cyber individu peut alors se diviser dans le cyberspace et achever la cybernétisation de son moi. Là encore, une telle manifestation s'accompagne d'une série de manifestations du désir symbolique. (Ce qui suit n'est qu'une des manifestations de la cybernétisation du soi dans le cyber individu. Il ne s'agit pas d'un phénomène inévitable du cyber individu, et encore moins d'une représentation de la personne réelle).

1) Les hommes vont satisfaire leurs désirs symboliques en projetant l'illusion de vœux féminins sur la création d'individus dans le cyberspace. Ils volent directement les photos de leurs cybersexuels féminins préférés (des cyberindividus avec un bon sosie virtuel) pour se faire passer pour eux. Il s'agit souvent d'individus qui, en réalité, ne peuvent pas satisfaire leurs désirs symboliques en raison de l'argent et de leurs propres contraintes. Ils se déguisent

é galement en individus ayant les caractéristiques de désirs symboliques. Ce comportement a un processus de développement : au début, ils utilisent des personnages féminins animés, mignons et symboliques, comme avatars. Plus tard, il s'agira de parler en se désignant en personnages d'anime. De plus, en raison des contraintes morales de la réalité, une partie de la population a commencé à faire une sorte de scission : une partie d'entre eux s'est dirigée vers le cosplay, se désignant en objets symboliques du désir au nom du cosplay. C'est précisément la raison pour laquelle le cosplaying de vêtements féminins est désormais très répandu. Parce qu'il s'inscrit dans le cadre du désir symbolique sans violer la morale. Et ils continueront à modifier la moralité traditionnelle par le biais de la propagande afin de la débarrasser de ses dernières entraves (il n'y a rien de critique à cela, car c'est dans ce processus que la moralité s'étend et se développe). L'autre partie de la population continuera à s'enfoncer dans la transformation du "soi", ne façonnant pas sa cyberaltérité avec les changements de la réalité. Parce qu'il n'y a pas de réalité, il n'y a pas de contrainte morale, et ils peuvent faire fi de la morale traditionnelle de leur cœur (parce qu'il n'y a pas de supervision morale dans le cyberespace. Tout peut être fait par eux-mêmes), ils choisissent donc l'image virtuelle déjà créée par les net-citoyens (des cyber-individus avec de bons avatars) (Les net-citoyens se sont également dépeints à l'origine comme des cyber-sujets sur Internet par le biais de techniques PS, de maquillage, etc.) pour se construire, se désignant complètement en ce net-citoyen pour se diviser et satisfaire leurs désirs symboliques. Le résultat est d'apprendre à imiter l'image des autres, ou simplement de voler l'image du cyber-sujet d'une célébrité déjà fautive pour la désigner en leur propre cyber-avatar. C'est la raison profonde du vol d'images. En fin de compte, certaines personnes continueront à marcher dans une division du "moi". Ils seront poussés par leurs désirs symboliques de sortir du cyberespace. Ils influenceront ensuite le monde réel. C'est là qu'ils recommencent à être confrontés aux contraintes morales du monde réel, ce qui signifie qu'ils doivent faire un choix et se préparer : d'une part, changer de sexe. Et de promouvoir le bien-fondé de cosplayer des vêtements féminins autant qu'ils le font. Deux, violer la moralité et enfreindre la loi (c'est-à-dire utiliser l'image de quelqu'un d'autre pour tomber amoureux de quelqu'un d'autre, lui soutirer de l'argent ou même former un réseau de fraude directe).

2. et c'est aussi le cas de certaines femmes Cyber. Contrairement aux hommes, le monde réel étant tant une société patriarcale construite, cela peut les amener à choisir des figures féminines pour satisfaire leurs désirs symboliques dans le cyberespace également. Seule une petite minorité choisira des figures masculines pour satisfaire ses désirs symboliques. Cela se reflète dans le fait qu'il

Il y a beaucoup moins de femmes cyborgs avec des avatars symboliques masculins qu'avec des avatars symboliques féminins, et elles ne sont généralement pas très âgées. À son tour, en raison des contraintes morales du monde réel, la communauté cybernétique féminine est divisée : certaines choisissent le cosplay et les cercles symboliques extrêmes, comme le cercle des uniformes JK, le cercle des Lolita occidentales, le cercle des Hanbok, etc. pour satisfaire un désir symbolique. Pour ces trois cercles, les personnes qui en faisaient partie au début recherchaient davantage une identité culturelle et communiquaient plus profondément avec le monde réel. Par conséquent, leur habillement respecterait la tradition. Par exemple, la Lolita et le Hanbok étaient plus concernés par les règles établies dans l'histoire et ne pouvaient être modifiés à volonté. Et plus tard, en raison des désirs symboliques de l'individu cybernétique. Les trois cercles se déplacent. Par exemple, la robe étrange hanbok JK ne paye plus pour le système ancien et l'orthodoxie, mais ajoute des symboles secondaires : bas, double queue de cheval, éléments SM, etc. Pour les femmes, c'est ici que s'opèrent leurs choix moraux. C'est-à-dire s'il faut suivre les règles orthodoxes et archaïques du cercle ou se conformer aux désirs symboliques lorsqu'il s'agit de s'habiller. Le respect de l'orthodoxie et de l'antiquité est une identité culturelle ou une idéologie de la réalité, qui a un lien plus profond avec la réalité et donc une certaine moralité. Certaines personnes, en revanche, recherchent des désirs symboliques et ne recherchent pas les systèmes anciens et l'orthodoxie, et acceptent donc lentement certaines des exigences des désirs symboliques sous une cyborgianisation constante. Ces cliques, à leur tour, dépendent étroitement d'Internet pour leur survie à l'heure actuelle, et ne peuvent donc que se diriger vers ce dernier. Comme on peut le constater, dans les premiers temps, ces cercles étaient plutôt orientés vers les premiers. À cette époque, les femmes des cercles critiquaient les parties qui allaient au-delà de l'orthodoxie. Par exemple, porter des bas tout en portant des Lolita n'était pas conforme à l'ancien système. Lentement, le cercle a évolué de telle sorte que la Lolita avec des bas est maintenant un lieu commun. En d'autres termes, les choix moraux faits par les femmes cyborgs individuelles sont "choisis" au sein du cercle, ce qui est d'autant plus insidieux que certaines personnes n'ont même pas à "choisir".

Si un cercle aussi petit ne satisfait pas les désirs symboliques de l'individu cybernétique féminin. Ensuite, une autre partie du groupe continuera à aller de l'avant et à satisfaire le désir symbolique de manière plus approfondie. Cela est dû en partie aux contraintes du monde réel (par exemple, la forme et l'apparence de leur corps ne satisfont pas leurs désirs symboliques même s'ils entrent dans la coterie) et ils choisissent de se déguiser en d'autres "cyborgs (cyborgs avec de bons

avatars)" (tout comme le font les cyborgs masculins). Contrairement aux hommes, elles ne sont pas confrontées au problème de la transsexualité parce qu'elles sont elles-mêmes des femmes, et donc elles ne sont pas confrontées à la confrontation morale et au choix de la réalité à ce stade. Par conséquent, il leur est facile de se déguiser en "cyberpopulaires" (cyborgs avec de bons avatars) et de les imiter de nombreuses manières. Cependant, si les contraintes du monde réel sont trop restrictives pour qu'ils puissent projeter leur moi cybernétique dans le monde réel (par exemple, ils sont trop pauvres pour acheter les mêmes produits cosmétiques que la personne qu'ils prétendent être, ou leur silhouette est trop différente), alors ils abandonneront la façon de s'habiller du monde réel pour satisfaire leurs désirs symboliques. Par conséquent, ils obligent le monde réel à être équivalent au cyberspace afin de satisfaire leurs désirs symboliques. En d'autres termes, ils sont obligés de se "tromper" dans la réalité de manière compulsive, en croyant qu'ils sont les cyber-individus dédoublés qu'ils ont créés. Cela conduit à une confusion entre la réalité et le cyberspace, et donc à un cheminement progressif de violations morales et criminelles. Dans le monde réel, cela se traduit par l'utilisation de l'image de quelqu'un d'autre pour tromper ses relations et son argent. C'est pourquoi de nombreuses femmes dans des relations en ligne sont maintenant si différentes de la réalité. C'est aussi la raison pour laquelle de nombreuses femmes ont un écart énorme entre leur image en ligne et leur apparence réelle. Ils utilisent des techniques de PS pour rendre leur moi réel plus symbolique. Ainsi, la personne sur la photo est à la fois elle-même et pas elle-même ; elle est cyberifiée en tant qu'individu. En même temps, elle ne viole pas la moralité. Quand les gens l'accusent de cela, elle dit que c'est bien elle. Parce que les femmes qui sont allées si loin ne peuvent plus faire la distinction entre la réalité et le cyberspace.

D'après l'interprétation ci-dessus du phénomène, on peut voir qu'il existe des individus cybernétiques qui se cyberifient activement, construisant des doubles cybernétiques sous le déguisement constant d'un soi constamment dédoublé, de sorte que les doubles influencent le jugement de leur soi dans le monde réel et la perception de leur vrai soi. Ils ne peuvent plus distinguer leur faux moi de leur vrai moi. Ils agiront ensuite dans la vie réelle d'une manière qui correspond à leur double identité dans le cyberspace. Cela représente beaucoup d'argent et une tromperie émotionnelle en prétendant être amoureux. Peut-être que pour certains de ces cyber-individus, ils ne semblent pas tricher, ils sont simplement plongés dans le brouillard du virtuel et du réel. Ils ne peuvent pas dire lequel est leur vrai moi, et ils n'ont plus aucun moyen de s'extraire d'un tel rôle partagé. Mais dès qu'ils font l'expérience de la réalité, ils deviennent des tricheurs émotionnels

réalistes et des tricheurs d'argent. Dans l'environnement en ligne actuel, les personnes qui se sabotent elles-mêmes sont innombrables. Et avec leurs tromperies et leurs déguisements constants, de plus en plus de personnes trompées descouvrent la fausseté de tout cela. Et peu à peu, ils cessent de croire à toute identité symbolique dans le cyberspace. Chacun a sa propre méfiance à l'égard de ces personnalités cybernétisées. Ainsi, le réseau lui-même est perçu comme ayant une telle fausseté. Cela permet à certains des trompés d'entrer eux aussi dans le jeu de la fausseté cyber-symbolique. C'est parce que les trompés voient dans la personne qui les trompe la "liberté" qui découle de ce désir symbolique sans moralité ni retenue. Petit à petit, certains des cyber-individus sont heureux de s'engager dans ce changement constant de leur déguisement d'identité. C'est ce qu'on appelle la liberté du cyberspace.

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

La singularité du désir symbolique conduit à ce qui apparaît dans la vie réelle comme une violation de comportements moraux strictement distincts, voire illégaux. Cependant, cela peut changer en raison de la singularité du désir symbolique. Comme le montre l'exemple ci-dessus, le fait de se vêtir de vêtements féminins est promu comme une modification de l'injonction morale traditionnelle selon laquelle il est mal de féminiser les hommes. La moralité est en train de changer et doit être soutenue. C'est l'évolution et la fluidité de la moralité. Mais le problème est que la diversité du monde réel ne peut être changée à cause de cette droiture. Cette méconnaissance peut provenir de la méconnaissance par le cyber individu de sa propre identité. Peut-être y a-t-il des

cyber individus qui penseront qu'ils peuvent maîtriser cela. Ils ne confondront pas la vie réelle avec le cyberspace. Or, ce n'est pas le cas. Pour prendre un exemple simple, est-il vraiment vrai que le "moi" divisé dans le cyberspace est limité au cyberspace lorsqu'il discute avec des personnes et s'attache à elles au fil du temps ? Lorsque le désir cherche un plus grand retour d'information, il cherche nécessairement des relations monétaires dans l'espace économique. Cependant, cette relation pécuniaire ne repose-t-elle pas sur une fausse identité cybernétique du moi ? Dans le monde réel, le fait d'avoir une relation pécuniaire avec quelqu'un dans un faux "moi" ne constitue-t-il pas une tromperie ? De même, s'il n'est pas converti en relation pécuniaire, le désir symbolique doit également être requis pour être converti en désir réel. Alors, on se rencontre hors ligne ? Pour tomber amoureux hors ligne ? Une relation construite sur une fausse division de l'ego n'est-elle pas une tromperie sur les relations ? Les désirs symboliques uniques ont tendance à dépasser les limites, à se développer trop rapidement, à maintenir l'individu cybernétique dans un désir trop unique sans passer par les épreuves de la vie. C'est la vraie prudence. Plutôt que d'être attentif à un changement moral.

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

Quant à la cybernétisation externe des individus cybernétiques, elle est en fait aussi une symbolisation du sujet dénudé. Elle se manifeste principalement par

L'aliénation du cyberindividu par rapport aux autres cyberindividus et aux médias de soi. Cela découle du processus par lequel les idées métaphysiques de l'individu cybernétique doivent être séparées de la personne concrète et aliénent nécessairement cette dernière avec une conceptualisation et une idéologie générales. En fait, les cyber-individus réalisent également cette cyberisation de cercles subculturels plus larges et de certaines plateformes vidéo. Mais après tout, les cercles subculturels et les plateformes vidéo ne sont pas des personnes concrètes, il est donc difficile d'observer la différence.

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

Par exemple, l'utilisation préalable de la conceptualisation pour étiqueter un individu. Placer un mot dans une idéologie absolue et l'attribuer ensuite à l'objet de son aliénation. L'expression "poing féminin" sur Internet en est un bon exemple.

Ce terme désigne les métaphysiciens qui veulent utiliser le "féminisme" comme une expression de leur pouvoir, souvent sous la bannière du "féminisme", pour obtenir leurs propres privilèges. C'est pourquoi certaines personnes utilisent le terme "poing féminin" pour les désigner. Cette terminologie s'explique par le fait que certaines "féministes" éprouvent également des difficultés à transcender la métaphysique pour comprendre des êtres humains concrets dotés de sentiments, et sont moins susceptibles de faire l'expérience d'un réel pouvoir féminin, ce qui explique les actes de violence verbale et les privilèges "féministes". des actes "féministes" de privilège. Cependant, ce terme est aujourd'hui devenu une arme d'homme de paille : lorsque quelqu'un veut faire croire à tort que l'autre personne se conforme à ce qu'il considère comme un "poing féminin", il peut étiqueter n'importe qui avec ce concept, de sorte qu'il doit prouver un paradoxe pour se débarrasser de cette étiquette : un double qui n'est pas sous leur Un sosie qui ne se contrôle pas n'est pas lui-même. Ce *doppelgänger* se trouve dans l'espace cybernétique du cyber individu (et n'a donc aucun moyen de le prouver). Et, parce que la description de la personne repose nécessairement sur la pratique, alors, dans la mesure où la personne étiquetée répond à une telle attaque d'homme de paille, elle est aussi nécessairement prise dans un argument métaphysique. Un piège de la cyberisation du langage. Elles commencent ainsi à s'expliquer mutuellement ce que sont réellement la "féminité" et le "poing féminin". Puis ils sont attirés dans le cyberspace et s'attaquent mutuellement avec les systèmes idéologiques des deux egos, créant une dispute sans fin de régression infinie et de création infinie du cyberspace. C'est la norme pour les querelles humaines à l'ère du cyberspace. Sur Internet, une fois que l'on est pris dans l'échange de discours idéologiques, personne ne peut parler clairement. Car dans ce cyberspace, nous n'avons pas de corps, et donc pas de pratique de la construction corporelle. A moins qu'une absurdité ne se manifeste dans cet espace.

Cette cybernétisation externe du cyberindividu peut également se présenter sous forme de questions ainsi que sous forme de conseils et d'éducation. Par exemple, il pose des questions qui présupposent un cadre idéologique déjà construit. Par exemple, lorsqu'il est dit qu'il faut s'éloigner du symbolisme unique du cyberspace et revenir à une pluralité d'expériences et de perceptions sensorielles. Le métaphysicien (la présentation spatiale linguistique de l'individu cybernétique) construit souvent un ensemble de processus cybernétiques en posant des questions complémentaires telles que : Comment déterminez-vous le désir symbolique ? Comment déterminez-vous la sensation ? Comment décrire ce qu'est vraiment XX ? ou, comment s'assurer que ce que vous percevez est la vérité

é ? Qu'est-ce que la vérité ? Ce que vous ressentez est-il vrai ? Qu'est-ce que ça fait vraiment ? Et ainsi de suite, des questions métaphysiques typiques de ce genre. De telles questions sont le point d'entrée du système d'a priori que nous voyons de manière répétée dans l'histoire de la philosophie. Si l'on devait répondre à ces questions du seul point de vue de la pensée et de la linguistique, on tomberait inévitablement dans les structures déjà construites de la pensée. C'est le processus de "cyborisation" au sein de la pensée, et c'est la cause première de la cyborisation.

La cybernétisation d'autres cyber-individus par des cyber-individus et des cyber-éditeurs est universelle. En effet, la pensée constitue nécessairement une structuration d'un certain cyber-sujet. Lorsque ce sujet a été structuré, il a un caractère universel. Ainsi, si un sujet est connu de nombreux cyborgs, il est inévitable que cette universalité se retrouve dans la perception de ce sujet par de nombreux cyborgs. Cela conduit à la création d'un cercle, grand ou petit, autour de ce sujet. C'est le moteur du passage de cyber-individus à des individus autopubliés, et c'est aussi le moteur de la formation de cercles. Lorsqu'un groupe de cyber-individus est familier avec une certaine personne, et qu'il n'a acquis la même idéologie qu'en apparence, il se rassemble en cercle autour de ce sujet. En d'autres termes, pour le sujet auto-édité, son propre cercle de fans ne lui appartient pas. Le sujet décrit dans le cercle n'est pas vraiment le sujet lui-même, mais plutôt le "soi" qui a été cybernetiquement transformé par le cercle. Cela constitue une différence d'auto-identification entre le cercle des fans et l'auto-éditeur.

Cependant, pour l'auto-éditeur qui est lui-même un cyber-sujet, il y a deux idées fausses ici : premièrement, que le sujet du cercle est son vrai moi. Parce qu'il est lui-même un cyber-individu, et qu'il ne sait pas faire la différence entre son moi réel et son moi dans le cyberespace. Ainsi naissent certaines idées fausses, confondues entre le cercle et le moi, incapables de trouver leur place. Deuxièmement, puisque le sujet auto-édité se cybernétise également, il reconnaît un soi qui a été cybernétisé par lui-même, mais ce soi cybernétisé est différent du soi qui a été cybernétisé par le collectif de fans. Ces deux moi cybernétiques sont donc en conflit. C'est ainsi que naissent les disputes entre blogueurs et fans. Certains blogueurs sont donc furieux que leurs fans ne se connaissent pas eux-mêmes. Mais en réalité, l'ego qu'il se connaît n'est pas non plus le véritable ego avec un corps physique. Cela peut les amener à dire de leur bouche : "J'en ai marre de vous voir dire que vous êtes mes fans !" "Le comportement des fans ne doit pas s'élever au niveau du seigneur légitime ; le moi que les fans connaissent n'est pas le vrai moi, vous ne me connaissez pas." et ainsi de suite, mais parce qu'eux-mêmes, en tant que cyber-individus, sont profondément immergés dans un tel ordre

symbolique, incapables de connaître leur véritable moi corporel. Ainsi, le sujet autopublié n'agit pas de manière à atténuer ce comportement, mais plutôt à cyberifier encore plus le moi. Dans certains cas, certains fans qui cyberifient le sujet de soi d'une manière qui est cohérente avec la cyberification du sujet de soi approuvent ensuite la cyberification d'eux-mêmes par les fans et soutiennent donc structurellement cette cyberification. Cette approbation, cependant, exacerbe plutôt le malentendu entre eux et leurs fans quant à leur véritable corporéité. Au fur et à mesure que le temps s'allonge, et que la portée de l'influence générée par le comportement de rupture de cercle constant de l'auto-éditeur en réponse à ses désirs symboliques augmente, le sujet cybernétique de l'auto-édition tel qu'il est compris par les fans (les idoles qu'ils suivent) devient de plus en plus différent de leur moi corporel réel. Cela conduit finalement à un doublement de leur propre personnalité. Les fans et eux-mêmes s'idolâtrant, se surestiment donc et deviennent excessivement fiers et arrogants. Il s'agit de la relation entre le processus de cybernétisation de l'individu cybernétique au sujet du média du soi et l'auto cybernétisation du sujet du média du soi.

Les cyber-individus font en même temps cette cyber-isation du cercle. Cette cyborisation du collectif est en fait une étape préparatoire aux attaques discursives que les cercles se font les uns aux autres. Ce type de cyborisation étiquette inévitablement un certain groupe de personnes dans un cercle, créant un faux sujet universel de division. C'est ainsi que tous les individus cybernétiques d'un cercle donné entrent dans un processus de cybernétisation qui correspond à l'idéologie de leur initiateur. Les arguments et les discours entre les cyborgs individuels et leurs cercles sont un "vidage" complet de "l'homme de paille". La guerre entre les cercles de fans s'attaque également aux célébrités, aux auto-éditeurs et aux blogueurs vedettes. Ils vont réaliser des vidéos et autres jeux symboliques sur le sujet du cercle qu'ils détestent, pour tenter de faire entrer ce sujet dans leur cyberspace et mieux "épouvanter" les attaques, ce qui est en soi une sorte de cybernétisation du sujet auto-édité. Dans le discours du cyber-sujet, il n'y a que le désir symbolique et le pouvoir symbolique, pas la vérité. Le cercle cybernétique est tant lui-même une collection universalisée, il y a une grande différence entre le cyberindividu qui cybernétise ce collectif déjà cybernétisé et le cyberindividu qui cybernétise la personne individuelle. Cependant, dans la perception humaine, il est difficile de faire la distinction en pensée. Le fait que le cercle lui-même ait déjà été cyberifié entraîne un manque de clarté quant à la cyberification du cercle par l'individu cybernétique. Cela occulte le fait que le cyber-individu cyber-ise tous les objets. En outre, on croit également dans le monde réel que la relation entre le cyber individu et le cyber collectif est la norme

universelle de la communication homme-collectif dans le monde réel. Cette idée fausse peut conduire les gens à ne pas être en mesure de faire la distinction entre les collectifs liés par des liens émotionnels et sensoriels et les collectifs cybernétiques. Il est supposé que tous les collectifs réels sont également de tels collectifs cybernétiques. Ainsi, le collectif n'est qu'une vérité fixe et non un sentiment ou une croyance. Cependant, un vrai collectif est un collectif avec des liens émotionnels, un collectif avec de la cohésion, un collectif avec de la chair et du sang, un collectif avec de la passion et de la force. Ce n'est pas un cybercercle qui a été cybernétique.

Le cyber individu et le cyber cercle sont tous deux une sorte de cyber sujet cyberifié, ce qui conduit inévitablement à une situation où la communication entre eux n'est possible qu'en termes d'arguments idéologiques, qu'en termes de lutte pour le discours, qu'en termes de désir et de statut symbolique, qu'en termes de querelles sans fin et de paix hypocrite éphémère. Et il ne peut être question d'honneur collectif ou d'émotion collective. Un collectif cybernétique (cercle) ne peut être qu'apparemment disparate. La relation entre le cybor individuel et le cercle se situe soit dans une fausse paix, soit dans un discours d'attaque mutuelle, soit entre une volonté d'aller vers une fausse paix et une attaque mutuelle.

Enfin, la cybernétisation des plateformes par les cyberindividus passe encore par la mise en place de sujets partagés pour celles-ci. Par exemple, une figure représentative de la plate-forme (président ou directeur) est divisée, dessinée dans un cercle, puis des jeux symboliques sont joués dans leurs cercles respectifs pour satisfaire leurs désirs symboliques et leurs idéologies. En raison de la nature de grand capital de la plate-forme (c'est-à-dire à cheval sur la troisième et la deuxième vision), lorsque les cyberindividus sont confrontés à une plate-forme véritablement cyberifiée, ils sont souvent capturés par le capital de la plate-forme cybernétique et font ainsi partie de sa cyberification interne. En résumé, il s'agit d'une forme de collaboration. Ou une façon d'embaucher. Les cyber plates-formes et le grand capital engagent des cyber-individus pour qu'ils participent à leur propre cybernétisation interne. Ainsi, la structure d'un espace internet plus stable est complétée. Il s'agit également d'une forme d'exploitation capitaliste des nouveaux travailleurs embauchés. Toutefois, contrairement aux travailleurs traditionnels, cette exploitation repose sur l'exploitation de ceux qui ont déjà achevé leur cybernétisation. Cela signifie également que ce qui aurait été de l'exploitation est une érosion des sentiments du travailleur, de la variété des lieux dans lesquels il vit, et que ce qui se perd dans la répétition du travail est la richesse de la vie et des émotions. Cependant, la plateforme cyberifiée exploite les cyber-individus qui jouissent déjà de désirs simples. Ils ont juste besoin de

profiter du plaisir et du statut des symboles. Une partie de la main-d'œuvre d'une cyberplateforme est donc nécessairement constituée de ces personnes déjà cyberifiées, qui sont chargées de la construction du cyberspace et de sa cyberification interne. La plupart des sociétés Internet sont prêtes à recruter de tels cyber-individus parce qu'ils n'ont plus aucun sens de la réalité, il suffit donc de satisfaire leurs désirs symboliques (par exemple, engager une femme de chambre en soie blanche à double queue de cheval pour égayer le personnel ou quelque chose de ce genre les satisfera pendant longtemps, ou simplement leur donner des bonus sous forme de skins de jeu, de pièces de jeu, etc.) Et comme la cyberplateforme n'est pas seulement dans l'espace internet, il doit encore faire face à l'espace réel, mais aussi à de vrais problèmes. Il est donc nécessaire de s'éloigner de cette cybernétisation et de l'exploitation des travailleurs traditionnels qui est toujours présente. Et ces deux formes d'employé peuvent aussi se produire chez la même personne. Ce phénomène est présent dans de nombreuses sociétés Internet. Nous y reviendrons lorsque nous parlerons de la cybernétisation interne de la cyberplateforme.

2.2.2 Cybernétique bidirectionnelle du sujet de l'autoédition

Les sujets cybernétiques d'auto-publication, d'ancrage et de célébrité que nous considérons (ci-après désignés sujets d'auto-publication) impliquent que la personne est avant tout un cyber-individu, sinon nous les appellerions simplement auto-publiants (certaines personnes qui s'auto-publient ne sont pas profondément impliquées dans l'espace en ligne cyberifié, elles sont tout au plus des demi-cyber-individus). En d'autres termes, l'auto-éditeur fera inévitablement les mêmes activités cybernétiques internes et externes que l'individu cybernétique, je n'entrerai donc pas dans les détails ici. La cybernétisation interne de l'auto-éditeur se manifeste par la cybernétisation de ses propres adeptes et de son propre cercle d'adeptes. En externe, c'est la cybernétisation des non-fans, la cybernétisation des non-followers et la cybernétisation de la plateforme. Étant donné que le sujet cybernétique auto-médiatisé dispose d'un plus grand nombre de personnes auxquelles s'adresser et que ses désirs symboliques ont été élevés à un certain niveau, il tente souvent d'avoir le désir de passer du cyberspace à l'espace réel et économique, c'est-à-dire d'encaisser et d'obtenir le pouvoir politique. Et pour ce faire, il a dû utiliser des moyens de plus en

plus sophistiqué s dans le cyberespace pour achever le processus de sa propre cybern é tisation. Ainsi, nous pouvons voir l' é mergence des premi è res formes d'"obligations" et d'"actions" dans le cyberespace. Là encore, il s'agit de la m ê me structure embryonnaire qui constitue la monnaie virtuelle. Je vous ai d é j à montr é cette similitude structurelle et cette p é n é tration dans l'introduction. Ce chapitre se concentre toutefois sur la clarification de la sp é cificité du sujet cybern é tique uniquement dans le cyberespace et sur les relations entre les sujets cybern é tiques. Il n'aborde pas encore les nombreuses façons dont la cyberification peut ê tre utilis é e dans l'espace é conomique. Par cons é quent, nous ne d é crirons que bri è vement le simple processus de cybern é tisation entre ces cyber-sujets et d'autres cyber-sujets et les moyens qu'ils utilisent. Ce n'est que plus tard, dans le contexte de la monnaie virtuelle, que nous aborderons plus en d é tail leurs moyens et leurs m é thodes. Dans le cas du cyber-sujet auto é dit é , il ne fait aucun doute qu'il utilise beaucoup plus de moyens et de m é thodes que ceux utilis é s par le cyber-individu. Et ils impliquent des moyens "transfrontaliers" dans trois cyberespaces.

La cyborgianisation du cercle des adeptes de l'auto- é diteur se manifeste par une maîtrise et une r é colte id é ologiques suppl é mentaires de celui-ci. D'une part, le syst è me est maintenu simple et d é guis é par une propagande id é ologique plus syst é matique, et d'autre part, ce d é guise ment est utilis é pour "tromper" les autres et se donner de la monnaie fiduciaire et du pouvoir dans le monde r é el. Cette cybern é tisation du cercle est à son tour bas é e sur le contrôle de chaque cyber individuel. Les cyber-individus du cercle des fans du principal auto- é diteur sont en fait m é lang é s dans de nombreux cercles du cyberespace. Un cercle absolument stable de fans d'auto- é dition a besoin d'individus absolument d é vou é s à eux-m ê mes pour maintenir la stabilit é . Par cons é quent, l'auto- é diteur utilise le pouvoir de la voix qu'il poss è de d é j à pour rassembler d'autres "cyber-activit é s" (par exemple, les "liens", les "activit é s d' é quit é "). Ils semblent souvent faire une sorte de "cyber-activit é ". Ils apparaissent souvent comme une forme d'activit é "d é mocratique". Cependant, ils sont en fin de compte jug é s par eux-m ê mes. Par exemple, ils organisent des "d é bats" qui semblent ê tre inclusifs, mais en r é alit é ils sont les juges, s'imposant comme des autorit é s semblables à Dieu. Lorsque des d é bats ont lieu au sein de la base de fans, le pouvoir de la parole est alors é chang é entre les concurrents des deux c ô t é s. Cependant, quelle que soit l'issue du d é bat, d è s que le juge sort, il a acc è s à tous les d é batteurs pr é sents et au public, transformant ainsi l' é v é nement en un rituel idolâtre. Grâce à son avantage de pouvoir existant, il b é n é ficie de tout le pouvoir de la parole dans le d é bat. Le public et les concurrents pensent que "[le maître] parle diff é remment, de mani è re logique et é clairante", mais ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'il s'agit d'un

rituel de cyberintimidation qui a été emballé par un sujet auto édité. Ces "débats" n'ont pas besoin d'être organisés, ils existent dans la section des commentaires sous le sujet, et dès qu'une dispute se produit, le sujet peut faire preuve de son autorité "divine" pour l'arrêter ou la lancer, ce qui lui donne une voix et une chance de s'exprimer. Cela lui donne le pouvoir de la parole et lui permet de capter le cœur et l'esprit des gens. Les télé spectateurs qui voient de tels commentaires, ainsi que les deux côtés de l'argument, sont convaincus du pouvoir de l'icône. Ainsi, le "conditionnement" des fans sur le terrain est un moyen éprouvé de cyberintimidation par l'auto-éditeur. Il existe de nombreuses autres tactiques de ce type. Parfois, les cyborgs sont déguisés en agents de maintenance, de gestion ou même de préoccupation pour leurs adeptes. Cependant, ils ne se soucient pas vraiment de leurs fans, ou plutôt, ils ne se soucient que des parties de leurs fans qu'ils ont cybernétisés. Ils ont besoin que les cybernétiques restent sincères dans le cercle pour assurer la stabilité de leur propre cercle de fans ainsi que pour en tirer profit. En outre, ils élargissent en même temps leur propre cercle cybernétique pour gagner en puissance. Cependant, le cercle de fans que l'auto-éditeur considère comme tel s'est en fait divisé en un autre cercle de fans dans une sorte de "purification des fans". Il constitue une structure cybernétique plus profonde au-dessus du cercle des fans. C'est aussi dans cette cyborisation que le cercle originel des fans se divise en un autre cercle. Un fan qui était à l'origine dans le cercle en est expulsé par purification, mais il peut toujours se considérer comme en faisant partie. Il en résulte un décalage entre ce que le cercle auto-purifié est perçu par le sujet auto-publié (le cercle purifié) et le cercle non purifié. Ainsi, l'auto-éditeur évalue mal sa position dans l'espace symbolique. Cela conduit à une arrogance aveugle pour accomplir des actes qu'ils ne sont pas encore capables de faire. En fin de compte, cette erreur d'identification conduit inévitablement à leur échec. Cette situation est courante parmi les sujets d'auto édition.

Après s'être consolidés dans leur propre cybercercle, les sujets auto-publiés poursuivent ensuite les désirs symboliques et les conversions de pouvoir des cyber-individus toujours au centre de ce sujet. Parce qu'ils veulent élargir ce cercle purifié de fans, ils ont besoin d'être soutenus par de l'argent. Le pouvoir du cercle purifié des fans est ensuite utilisé pour tenter de l'échanger contre de la monnaie fiduciaire. Cette démarche s'appuie sur le pouvoir économique réel de cette partie fidèle du cercle des supporters. Il utilisera diverses techniques de persuasion idéologique (souvent en présentant un objectif ambitieux, dont la réalisation nécessite le soutien de plus de personnes et de plus d'argent) pour achever la construction de l'idée. Le cyber pouvoir est ensuite converti en son pouvoir mon

é taire r é el par des moyens r é alistes de gagner de l'argent (par exemple, en ouvrant une boutique en ligne). Il s'agit d'une forme d'exploitation du fan individuel apr è s la cybern é tisation. Le fan qui paie de l'argent en é change de cela, c'est simplement sa position dans le cercle des fans et un peu de d é sir symbolique singulier. Ce d é sir symbolique peut é galement prendre plusieurs formes. Par exemple, donner un badge à un fan. Il est m ê me possible de fabriquer des T-shirts, des livres, des cartes, etc. avec des symboles sp é cifiques aux fans pour satisfaire les d é sirs symboliques de ces derniers. Ils ont m ê me appris la propagande symbolique du consum é risme. Construire une sorte de luxe au sein du cercle des fans. Dans ce cas, le prix de la marchandise est sensiblement plus é lev é que le prix r é el. C'est la forme du capitalisme tardif. Il existe é galement des formes de d é sir plus symboliques : par exemple, le d é sir symbolique susmentionn é de collectionner dans les jeux en ligne (sous la forme de skins de jeu et de d é ballages). Il collectionnera d'une mani è re qui incitera constamment les internautes de son cercle de fans à acheter. Laisser les fans se convertir pour lui en monnaie fiduciaire et en statut r é el. Les fans se soumettent à ce processus de cybern é tisation car, d'une part, ils sont d é j à compl è tement contr ô l é s par l'id é ologie ; d'autre part, les fans contr ô l é s jouissent d'un plaisir symbolique. En prenant du recul, les fans pensent aussi : l'expansion de ce cercle de fans fait d'eux le patriarche de ce cercle, et ils occupent la position privil é gi é e de ce cyberspace. Pour le cyber individu, il s'agit d'un plaisir.

Bien sûr, le moyen de cybern é tisation de l'auto- é dition n'est peut- ê tre pas encore si terrible, mais il sera une tendance in é vitable dans le futur cyberspace, et ne manquera pas d'apparaître à plusieurs reprises, en changeant d'apparence, dans l'histoire du d é veloppement du cyberspace. Nous ne pouvons é puiser les nombreuses formes d'expression. Mais le fonctionnement spatial symbolique simple qui se cache derri è re, et la stabilit é qui soutient la structure, sont immuables. Nous devons ajouter des outils plus structurels afin d'aller plus loin dans cette forme cybern é tique.

Le processus de cybern é tisation dans l'auto-publication externe est en fait le processus de rupture du cercle dans la poursuite d'un plus grand cercle de fans. Son contenu a é t é d é crit dans la section pr é c é dente et n'est que bri è vement rappel é et revu ici.

Pour briser le cercle, le cyber- é diteur doit n é cessairement s'engager dans une relation interactive avec d'autres cercles de fans. Dans ce cas, il y a souvent deux directions. L'une d'entre elles consiste à tendre la main à d'autres cercles, dans un esprit de collaboration, pour parvenir à cette rupture du cercle. L'autre consiste

à briser le cercle de manipulation critique. La première est une forme plus courante dans les milieux non idéologiques. Par exemple, certains cercles de fans d'auto-édition sont des cercles très simples où les désirs symboliques sont transformés en désirs physiques et ventiles. Cela ne crée pas vraiment de conflit idéologique, la collaboration est donc la meilleure solution. Mais une telle approche collaborative peut avoir pour conséquence que son propre cercle de fans soit trop complexe dans sa composition et ne soit pas purement solidaire de lui-même. Il peut sembler que ce soutien non pur ne se traduise pas par davantage de fiat. Mais en réalité, il s'agit d'une idée fautive. Car à l'intérieur d'un tel cercle, il ne dépend pas d'une idéologie systématique trop complexe qui en assure la cohésion. Au contraire, la simple conversion du désir symbolique en désir physique (c'est-à-dire la conversion du désir symbolique en monde réel), qui est ensuite associée au désir corporel, oblige l'individu cybernétique à satisfaire son désir physique pour la consommation symbolique. Certains biens à caractère symbolique (le phénomène de pseudo-virginité mentionné précédemment, etc.), la demande d'un partenaire sexuel spécifique (la demande de partenaire sexuel symbolique mentionnée précédemment, comme trouver un sujet qui s'habille de la même manière que le sujet auto-publié, une cyber-célébrité, etc.) en découle, et cette capacité d'engraisser est au contraire élevée. Cependant, comme ils ne sont pas idéologiquement unifiés, l'argent est gagné dans ces cercles par les cyber-sujets plateformes et les capitalistes dans la seconde illusion (l'achat de ces biens symboliques et consuméristes). La plupart de ces fonds ne vont pas aux blogueurs spécialisés dans l'auto-édition. Certains blogueurs sont capables de satisfaire grandement le cyber individu en termes de désir symbolique, là encore parce que le désir symbolique est presque identique. Par conséquent, certains internautes consommeront pour un auto-éditeur, et lorsqu'un autre auto-éditeur portant les mêmes symboles apparaîtra, ils passeront égoïquement au nouveau sujet, de sorte que, là encore, le pouvoir d'engraisement de ces auto-éditeurs est de courte durée. Il y a un besoin constant de collaborer et de briser le cercle ; et plus ils collaborent, moins ils sont en mesure d'engraisser l'argent de leurs adeptes. Dans le développement du cyberspace, ces auto-éditeurs se dirigent inévitablement vers un processus de cyberification idéologique. Le cyberspace commence alors à produire certains auto-éditeurs sophistiqués et systématiques qui se livrent à un lavage de cerveau idéologique. De plus, sans un tel cyberlavage idéologique du cerveau, et ne comptant que sur des désirs symboliques pour maintenir leur base de fans, ces auto-éditeurs ne peuvent pas maintenir un cycle vertueux de leur propre base de fans, et ils finiront par faire face à ce qu'ils considèrent comme un excès, et selon eux - "dangereux". La voie alternative pour eux, bien sûr, est

de laisser le travail idéologique au grand capital, après quoi ils doivent s'attacher au corps principal de la grande plate-forme cybernétique. L'avantage est qu'ils n'ont pas à affronter seuls le travail de construction idéologique, ni à courir le risque d'une controverse idéologique. Toutefois, cela s'accompagne d'une reverse : la plate-forme voit les avantages qu'ils apportent au grand capital.

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

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

sujet que tous les cyber-sujets auto-publiés recherchent nécessairement.

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

2.2.3 Orientation cybernétique particulière du cybercercle

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

L'état général de la blogosphère ressemble d'abord davantage au cercle lâche des fans d'auto-édition décrit plus haut, qui, dans un premier temps, sont si proches de la réalité qu'ils ne peuvent pas encore être appelés des sujets de blog, mais ne sont reliés que par leur hobby. Petit à petit, cependant, ce "hobby" se transforme en quelque chose de différent de la réalité, et peut être tout sauf symbolique. En fin de compte, ils communiquent entièrement sur la base du désir symbolique. Cela peut prendre la forme d'un passe-temps qui est en fait un cercle symbolique. Cette situation était courante dans les premiers cyberespaces Internet. Par exemple, les premiers "Li Yi Bar" et "World of Warcraft Bar". Cependant, grâce au développement du cyberespace, ces désirs symboliques ont donné naissance

à des cercles qui se traduisent directement par des désirs physiques réels. Par exemple, le "cercle des pseudo-reines (désirs symboliques convertis en désirs réels, certains individus sont en fait des travestis et des fétichistes, ce qui inclut des actes sexuels avec des objets et des symboles)", le "harem anime bar (Gong bar pour faire court, qui a été fermé de nombreuses fois et qui est en fait un échange de fétiches sexuels)", etc. "cercles d'asiles" et ainsi de suite. De tels bars ont en fait une permanence relative relativement lâche mais non désintéressable dans le désir symbolique (ils peuvent partir brièvement après chaque libération du désir, mais ils sont poussés par le désir physique de revenir). En effet, il s'agit d'un exutoire pour libérer les désirs physiologiques refoulés de la réalité, le pouvoir et le statut. Au début, c'est la répression des désirs réels qui conduit à une telle transformation des désirs physiques en désirs symboliques, et plus tard, à son tour, de la singularité des désirs symboliques à un processus de transformation au profit des désirs physiques singuliers. La première transformation est en fait le processus par lequel le désir symbolique capture initialement l'individu non cybernétique. Au fur et à mesure que la cybernétisation s'intensifie, les cyberindividus poursuivent le désir d'un espace symbolique plus important. Lorsqu'ils commencent à poursuivre des désirs plus symboliques, ils ont deux options : 1. sortir de leur cercle d'origine et partir à la recherche de cercles idéologiquement constitués. Parce que le fait d'avoir une idéologie implique nécessairement un cybercercle centralisé, il implique aussi nécessairement un écart entre le discours et le statut de cyber-identité, permettant ainsi la satisfaction de la violence discursive (jeu symbolique) sous le désir symbolique. 2. Transformer le cercle original en un cercle lâche avec une idéologie. Or, cette transformation est précisément une manière de cybernétiser le cercle contre le cercle. C'est-à-dire que cela se fait par le biais du discours noir. Ils le font en jouant avec des jeux symboliques (c'est-à-dire la combinaison gratuite et aléatoire de symboles.) sous le désir de symboles. L'un des phénomènes les plus évidents de ces jeux symboliques est la vidéo fantôme, qui est réalisée en assemblant un certain nombre de désirs symboliques par le biais du montage), en construisant divers symboles ensemble par le glissement d'une chaîne canonique linguistique. Ainsi, certains mots de sens primitif sont désintéressés dans ce jeu symbolique. Toutes les idéologies initialement construites sur la base du langage peuvent alors être assemblées à volonté dans ce jeu symbolique pour former une idéologie unifiée apparemment libre et filtrée par leur contrôle. Parfois, cependant, ils n'ont pas la capacité de construire un ensemble d'idéologies métaphysiques, de sorte que dans un tel jeu symbolique, entre les chaînes glissantes des valeurs néergétiques, personne dans le cercle ne peut être sûr de la vé

ritable signification d'un symbole, et que celle-ci peut être révélateur à jamais. Ils peuvent être inconsciemment capturés par ce jeu symbolique à l'intérieur du cercle dans l'apparence des symboles, constituant ce qui semble être une idéologie de leur propre choix. Et ce symbole symbolise une unité – la formation d'un cercle. Ils se disent "peu importe ce que le mot signifie, le symbole signifie ce que je comprends qu'il signifie, mais chaque fois qu'un symbole apparaît, il est de mon espèce". C'est typique de ce type de cercle cybernétique. C'est-à-dire qu'ils n'ont pas besoin du contenu du vocabulaire, mais seulement de l'émergence d'une chaîne glissante et déconstructive des valeurs énergétiques du vocabulaire. Cette émergence constitue elle-même l'idéologie qu'ils pensent partager (ils peuvent penser qu'ils sont derridaïstes ou deleuziens, par exemple). Cependant, leur esprit intérieur est confus et ils ne savent pas du tout quelle idéologie ils sont.

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

Cependant, ce cercle "unifié" de cyborgs peut prendre une autre forme : certains des cyborgs du cercle peuvent volontairement abandonner le maintien d'un tel cercle et simplement s'identifier symboliquement à une identité hors cercle. Dans ce cas, il peut sembler que les individus cybernétiques ne s'inscrivent pas dans la volonté symbolique de maintenir la composition du cercle. Mais en fait, c'est parce qu'ils ont déplacé leurs désirs symboliques vers des désirs physiques immédiats et des jeux symboliques qu'ils peuvent sembler ne pas constituer un collectif idéologique. Ils s'appellent alors "nomades" ou organisations décentralisées.

Mais quelle est leur idéologie ? N'est-ce pas l'idéologie de la "liberté" du jeu symbolique ainsi créée ? Ce qui ressort de cette situation, c'est précisément le paradoxe que j'ai mentionné dans ma préface : ils veulent montrer leurs sentiments dans une liberté symbolique, pour montrer que leurs sentiments sont libres. Il leur est donc nécessaire d'ajouter des sentiments à leurs désirs physiques afin de prouver la liberté de ces sentiments dans leur jeu symbolique. Cependant, en raison de la pensée singulière du cyberspace, ils doivent ici faire un choix : soit ils conservent leur "liberté" symbolique dans un espace éternellement dépourvu de toute émotion et uniquement structuré de manière singulière par la pensée, soit ils utilisent l'émotion dans cet espace. Ils sont donc soumis à l'éthique du monde réel. De cette façon, ils se sentent liés et ressentent la pression de la moralité réelle, ce qui crée inévitablement une contradiction qu'ils ne peuvent pas porter dans cet espace. Il est inévitable qu'ils jouissent toujours de la "liberté" au milieu de telles contradictions et de tels choix. En fait, cela est maintenu par leur volonté individuelle d'être idéologiquement "libres". Cela signifie que ces cercles sont inévitablement désintéressés en cyber-individus en violation des lois de la structuration, et que les liens entre les individus ne sont maintenus que par la croyance en des symboles. Cet état de fait n'est pas vraiment stable dans le cyberspace. Il leur est difficile de maintenir leur "foi" dans un cybercercle constamment idéologisé. Ils tombent dans un "lavage de cerveau" métaphysique plus complet.

La principale différence entre ces cercles peu structurés et la cyber-autoédition est qu'ils nous montrent le développement d'un cercle "décentralisé" dans lequel personne ne construit d'idéologie et qui ne veut pas être dépendant d'autres cyber-sujets. D'une part, ils doivent construire une idéologie afin d'assurer le développement et la stabilité du cercle, mais d'autre part, en raison de leur capacité limitée ou de leur résistance active à la centralisation d'une idéologie, ils donnent inévitablement naissance à ce mode apparemment "décentralisé" d'échange symbolique libre et sans contrainte. À cet égard, la transformation des symboles à l'intérieur du cercle en équivalents généraux est plus absolue. Et c'est leur croyance religieuse dans les symboles qui maintient cette équivalence générale. Contrairement à d'autres cercles, la majeure partie de l'équivalence générale repose encore sur la réalité du pouvoir et de l'argent de l'espace économique (bien qu'une partie repose également sur des symboles pour maintenir une certaine équivalence).

Par ailleurs, n'est-ce pas exactement l'état dans lequel se trouve l'organisation Dao de l'Ether ? Tout en ne reconnaissant pas l'idéologie du capital derrière Ether, ils veulent maintenir une sorte de décentralisation. Ne parlons pas du fait que

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

À l'heure actuelle, le développement de ces cercles se trouve dans une phase apparemment "décentralisée". Ce n'est pas vraiment un état stable. Alors que les idéologies d'autres cybercercles s'intensifient et que différents systèmes de pensée se forment, lorsqu'ils influencent les cyberindividus de ces cercles, de nouveaux collectifs éclatés naissent de cercles qui semblent être maintenus par une identité symbolique. Il s'agit d'un autre processus de cybernétisation au sein du cercle. Ce processus dissout la fidélité aux croyances symboliques et renvoie à la pensée idéologique. Ce processus de cyborgianisation interne n'est pas une cyborgianisation du cercle lui-même. Il s'agit plutôt d'une tension qui scinde vers l'extérieur le cercle, par ailleurs très lâche, des cyborgs, les dispersant progressivement dans des cercles centrés sur l'idéologie, dont les symboles peuvent peu à peu devenir un véritable *rappel* des croyances passées plutôt qu'un équivalent générique représentant le désir (pour Ether, chaque échec et chaque scission de ce type dans l'organisation décentralisée se traduisent par une (une grosse chute, ou même une rupture brutale de la chaîne). Cependant, cela ne veut pas dire que leur hédonisme symbolique est absent, mais plutôt que les symboles à l'intérieur des cercles qui étaient à l'origine les équivalents génériques se transforment en équivalents génériques que tous les autres cercles partagent également. Compte tenu du développement actuel du cyberspace, cette équivalence générique sera encore principalement choisie pour la monnaie

fiduciaire. Cependant, l'émergence de l'ethereum a de nouveau changé cet état de fait. Je ne sais pas si un nouveau produit remplacera cet échange symbolique à l'avenir. Mais il doit y avoir quelque chose qui est traité comme un équivalent général ici. Pour le contrôle, c'est bien sûr la monnaie fiduciaire qui est le moyen de contrôle le plus efficace. Parce que les gens ont déjà une certaine expérience de l'appréhension de l'espace économique. En saisissant la monnaie réelle, on peut aussi saisir les cyber-sujets qui se croisent avec la structure économique. Dans le cas de l'ethereum, en revanche, parce qu'il se construit comme un concept décentralisé. Elle n'a donc pas encore été intégrée dans un état d'esprit où la réglementation peut avoir lieu. Cependant, est-ce vraiment impossible ?

La cybernétisation de la cyberplateforme par le cybercercle est également un processus de division de la subjectivité. Alors que le cercle cybernétique recourt à la cybernétisation vers l'intérieur afin de consolider le cercle cybernétique, les cyborgs individuels ont tendance à avoir leur propre approche des moyens de traiter la plate-forme cybernétique. C'est-à-dire qu'ils s'attirent dans des cercles d'auto-piratage, faisant ainsi de leur cyberification par la plateforme cybernétique un jeu symbolique au sein du cercle cybernétique. Par exemple, les plateformes cybernétiques ont utilisé le capital pour créer des idoles virtuelles. Pourtant, les idoles virtuelles elles-mêmes ne sont pas dans le cercle. Ce phénomène ne est également présent chez les stars du spectacle. Le cybercercle reconnaît certainement le grand capital de leurs idoles. Toutefois, cette reconnaissance n'est possible que s'ils ont de réelles relations financières avec ces grandes capitales. Dans les cas où le grand capital ne s'occupe pas d'eux. Le cercle construit alors un système de discussion noire qui échappe totalement au contrôle de la plate-forme cybernétique et qui peut même se refléter dans la structure organisationnelle interne du cercle. Par conséquent, le contrôle des plateformes sur le cercle des fans des idoles qu'elles ont créées (qu'il s'agisse d'idoles virtuelles ou de stars) est pratiquement impuissant sans un contrôle idéologique et une base économique pour le soutenir. La réalité, cependant, est que les cyber plateformes exercent en fait un certain contrôle sur leurs cercles. Le principal moyen d'y parvenir est exactement le type de contrôle que j'ai mentionné plus haut, en utilisant les connexions financières pour faire entrer les cyber-individus vocaux et puissants (fans et gestionnaires de fanbase) dans le système de la seconde illusion, limitant ainsi les fans ayant de réelles connexions financières. En s'appuyant sur le statut et le pouvoir des dirigeants pour gérer la base de fans. Cependant, sans soutien idéologique, le cercle des fans d'en bas se met rapidement à dos le chef de la poudre en raison du désir de symboles et d'autres distractions idéologiques constantes, l'excluant ainsi du cercle

cybernétique et lui permettant de devenir simplement un mercenaire de la plate-forme cybernétique. Du point de vue du fan, il fait initialement partie du cercle et jouira de ses désirs symboliques, et dans le jeu symbolique, il s'opposera initialement au contrôle du cyber-sujet sur l'idole et à la cyberification de l'idole par la plate-forme cybernétique (il dira que le grand capital est l'oppression de l'idole, ou que cela implique le consumérisme capitaliste et voudra donc sauver son idole. Ou bien ils peuvent opposer une idéologie à la cyber plate-forme. Dans ce changement d'identité, les fanheads sont effectivement devenus des sujets auto-publiés au sein du cercle des fans. C'est le résultat de la structure du cyberespace, qui semble être structurellement complexe mais qui est en fait une répétition structurelle constante de notre discussion précédente. (c'est-à-dire ce que nous appelons la structure d'imbrication), mais comme nous l'avons déjà dit, cette opposition n'est que superficielle. Après de nombreux échecs, poussés par le désir symbolique, les poudreries du cyber-individu ne peuvent que maudire les grands capitalistes tout en les embrassant. Un ensemble de mots métaphysiques est ensuite appliqué pour laver le cerveau de ceux qui s'opposent à sa remise en question. Ainsi, le cercle cybernétique reste stable. Pour les autres fans, lorsque le fan originel devient une marionnette du Grand Capital, ils l'abandonnent inévitablement et forment de nouveaux fans dans un cercle constant de cybernétisation interne. Et ainsi de suite. La cybernétisation de la plate-forme cybernétique par le cercle cybernétique est un geste chaotique entre une guerre d'idéologie et un jeu symbolique. Ici, le cyber individu, la cyber plateforme, les désirs symboliques d'autisme, de pouvoir et d'argent sont tous en guerre à l'intérieur de ce cyber corps, formant une relation structurelle à la fois différente et répétitive.

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

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

moyens de traduire la puissance de d é sir symbolique du r é seau dans le premier et le second espace.

Parce qu'elle est essentiellement un sujet dans le second syst è me fantôme, la cyberplateforme peut profiter de l'avantage financier pour occuper le cyberespace et exister comme une autorit é absolue dans le cyberespace. Outre le fait que le grand capital derri è re certaines des cyber plates-formes est le cr é ateur et le fondateur du cyberespace, l'unicit é de cette identit é constitue la domination absolue des cyber plates-formes dans le cyberespace. Du point de vue du cyberespace, la cyberplateforme est le domaine sacr é du cyberespace. Sous l'attrait de l'argent de la cyberplateforme, il n'y a pas de cyberindividus ou d'auto- é diteurs qui ne fassent pas all é geance à cette saintet é . M ê me s'ils parlent de d é fiance envers lui en surface. Mais cela ne signifie pas que le sujet de la plate-forme cybern é tique a un contrôle cybern é tique complet sur ses propres sujets internes et sur des sujets cybern é tiques plus petits que lui. Car l'individu dans le cyberespace est n é cessairement d é pendant des d é sirs symboliques du moi. Et le d é sir symbolique est ce qui forme le cyber-sujet, plus chaque cyber-sujet est oblig é de donner naissance à diff é rents symboles et d é sirs symboliques afin de maintenir sa propre structure de cyber-sujet. Elle est aussi in é vitablement attach é e à des id é ologies diff é rentes. Cela conduit donc à ce que certaines plates-formes cybern é tiques fassent autorit é dans le cyberespace, mais cette autorit é ne s' é tend pas à l'ensemble du cyberespace. Elle ne constitue donc pas une autorit é sur chaque cyber individu dans le cyber individu. Comme le contenu des id é ologies m é taphysiques est en constante é volution, elles sont constamment variables et r é p é titives. Cela rend é galement pratiquement impossible un contrôle total des diff é rents sujets du cyberespace par les plates-formes. A moins qu'ils n'attirent les cyber-sujets dans un second syst è me fantasmagorique. Parmi les nombreux cyber-sujets, les cyber-plates-formes ne peuvent pas r é ellement distinguer leur propre position dans le cyber-espace ; elles ne mesureront les relations dans le cyber-espace qu' à l'aune des relations mon é taires de la seconde illusion, bien que cela leur semble parfois utile et pr é cis. Mais en r é alit é , il s'agit d'un biais cognitif. Tout cyber individu qui a pass é du temps dans un certain cercle du cyberespace sait que les cyber plates-formes n'occupent pas vraiment de place dans le cyberespace collectif. La raison en est que les cyber plates-formes ont tendance à utiliser l'argent de l'espace financier pour atteindre les cyber sujets, plutôt que d'approfondir les relations au sein du cyberespace. De ce fait, l'argent des cyber plates-formes n'est souvent pas d'un bon effet pour maintenir leur position dans le cyberespace. Cependant, divers cyber-sujets ne manqueront pas d'accompagner et de s'attacher à cette r é ponse. Mais cette r é ponse est "fausse" si elle n'est pas fond é e sur la

tentation d'énormes sommes d'argent. Cette "fausse" réponse provient du fait que la cyber plate-forme ne donne pas à chaque cyber individu la possibilité de pénétrer le cyber espace et de croire au capital dans l'espace financier. Les grosses sommes d'argent ne signifient qu'un retour plus lent aux désirs symboliques du réseau. Lorsque les avantages disparaîtront, le cyber individu retournera rapidement aux désirs symboliques du cyberspace. Au contraire, on assiste à une véritable soumission à la cyberplateforme. Ce type de contre-cyberisation sans ouverture du deuxième et du troisième espace est inefficace. Cela donne à la cyber plate-forme l'illusion qu'elle a déjà le contrôle de ces cyber sujets.

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

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

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

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

Tout d'abord, l'intérêt fondamental de la plateforme reste d'obtenir plus de bénéfices financiers. Il satisfait donc à toutes les lois et connaissances de la finance. Cependant, leurs ressources économiques réelles sont créées par la création du cyberespace. En fait, toute société Internet acquiert ce pouvoir d'accéder aux ressources du "nouveau monde" en créant le cyberespace. Par essence, le développement et l'innovation de l'internet sont en fait la reconquête et la découverte d'un "nouveau monde" dans le cyberespace. Cette remise en état apporte inévitablement de nombreux avantages économiques, et plus les gens sont nombreux à pénétrer dans cet espace, plus ils peuvent en tirer du pouvoir. Leur création du cyberespace est transformée en intérêts économiques par l'accumulation primitive de capital. En d'autres termes, le cyberespace est la véritable source de profit économique pour ces sociétés Internet. Lorsqu'ils ont r

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

Puisque le grand capital de la plate-forme doit nécessairement tirer ses avantages économiques du cyberspace, cela signifie également qu'il doit nécessairement le faire avec toutes les parties du cyberspace qui peuvent être converties en avantages économiques. Par exemple, les enchères pour les classements (à une époque sans Internet, il est difficile d'imaginer que le placement des émissions publicitaires était la principale source de revenus des sociétés de publicité plutôt que le placement des publicités elles-mêmes), les informations sur les habitudes des utilisateurs, etc., des données qui étaient peu utiles dans le monde réel peuvent devenir une source de revenus importante pour les cyber plates-formes. Tout cela signifie que la structure est cruciale dans l'espace en ligne (le classement est une structure linéaire). En zoomant sur l'horizon, toutes les relations structurées dans le cyberspace peuvent faire l'objet d'un gain économique pour la cyberplateforme. La cybernétisation interne et externe englobe donc nécessairement cela aussi. La cybernétisation est essentiellement la reconfiguration des petites et moyennes structures du cyberspace. Elle peut apporter de manière significative aux cyber plates-formes les avantages qu'elles souhaitent. Ainsi, dans le développement du cyberspace, les cyber plates-formes sont heureuses de créer de tels cyber-sujets. Des jeux en ligne, des logiciels sociaux et des cercles de communautés en ligne ont commencé à voir le jour. Tous ces éléments sont créés par les cyber plates-formes afin d'en tirer des bénéfices. De plus, cette cybernétisation descend couche par couche, affectant tous ceux qui

vont en ligne, affectant chaque collectif. Lentement, toutes ces personnes sont cybern é t i s é e s par ce cyberespace structur é . C'est là que la cybern é t i s a t i o n la plus ancienne a eu lieu, que les premiers cyber individus sont n é s. Ils ont é t é r é a l i s é s é t a p e par é t a p e sur la plate-forme Cyber. C'est é g a l e m e n t sous l'influence de la cyber plate-forme qu'ils ont é t é c o n t r ô l é s et chang é s. C'est le sens du v é r i t a b l e Cyber (Cyber : contrôle ; CybespaceLogy : la discipline des espaces c o n t r ô l é s). La cr é a t i o n du cyberespace à des fins financi è r e s é t a i t à l'origine une sorte de "cyberification interne" n é e de la deuxi è m e fantaisie, mais le cyberespace dans son ensemble s'est lentement d é v e l o p p é et est progressivement devenu la principale a r è n e de la fantaisie dans laquelle les gens é t a i e n t r é e l l e m e n t impliqu é s. Pour la plate-forme cybern é t i q u e, elle cr é e d'une part le cyber-sujet, et d'autre part, la cr é a t i o n initiale de cyber-individus en faisant entrer d'autres personnes dans le cercle. Mais les cyber-individus constituent à leur tour le cercle et l'espace symbolique, rendant progressivement complexe le cyberespace initialement purement maîtrisé. Cela conduit à son tour au fait que la cybern é t i s a t i o n de la plate-forme cybern é t i q u e doit se conformer aux d é s i r s symboliques du cyberindividu, sinon elle ne sera pas universelle et il sera impossible de maintenir la stabilit é du cyberespace dans son ensemble. Par cons é q u e n t, la cyber plate-forme doit constamment cr é e r des cercles, cr é e r des symboles et cr é e r des id é o l o g i e s qui se conforment au cyber espace. L' é m e r g e n c e du smartphone a sans aucun doute acc é l é r é é n o r m é m e n t le d é v e l o p p e m e n t du cyberespace. Cela a conduit à une p é n é t r a t i o n plus profonde de toute cybern é t i s a t i o n de l'ensemble du cyberespace dans le monde r é e l et le monde é c o n o m i q u e, acc é l é r a n t ainsi son d é v e l o p p e m e n t. En accord avec les d é s i r s symboliques, les plateformes cybern é t i q u e s ont cr é é d i f f é r e n t s cercles. Ceux-ci sont conçus pour symboliser les internautes, tout en satisfaisant les d é s i r s symboliques des individus d é j à cybern é t i q u e s et en consolidant la composition du cercle des cyberindividus. Les moyens de cette cyberification guid é e par les cyber plates-formes sont nombreux et ont des formes qui peuvent changer à tout moment dans le cyberespace, et bien que nous ne puissions pas les nommer tous, leur noyau ne change pas. Le noyau de cette d é m a r c h e est le suivant : satisfaire les d é s i r s symboliques et stabiliser le cyberespace, afin d'en extraire les avantages de l'espace é c o n o m i q u e et la puissance de l'espace r é e l.

Le moyen le plus simple d'apporter des avantages tangibles aux cyber plates-formes est pour ceux qui ont p é n é t r é plus profond é m e n t l'industrie de l'Internet dans leur vie. Le moyen d'y parvenir est de cr é e r les applications que nous connaissons aujourd'hui et que nous utilisons n é c e s s a i r e m e n t dans notre vie, afin de "briser le cercle" du monde r é e l. Depuis 2012, la bataille des applications mobiles

fait rage, de WeChat Pay à Alipay, de Tencent Weibo à Sina Weibo, de Taobao à Jingdong, et de Meituan à Hungry. Pourquoi se battent-ils tous ? Ils se disputent le pouvoir de cybern é tiser le monde r é el, comme s'ils é taient des Europ é ens ayant d é couvert le Nouveau Monde et engag é s dans l'accumulation d'un capital primitif, ayant besoin de piller les terres des indig è nes et de les transformer. Les cyber-individus. L'objectif est de transformer des individus non cybern é tiques en individus semi-cybriques et des individus semi-cybriques en individus enti è rement cybern é tiques, leur permettant ainsi d'entrer dans un domaine profond é ment contr ô l é par le capital. Les applications qui les aident à y parvenir sont celles qui sont les plus pertinentes dans nos vies. Ce sont les meilleurs outils pour transformer les personnes aux habitudes traditionnelles en cyber individus.

Lorsqu'il devient de plus en plus difficile de faire grossir le gâteau, les cyber plates-formes veulent consolider et é laborer davantage le cyberspace interne. C'est ce que nous appelons la cr é ation de cyber-sujets. Les jeux en ligne et les plateformes sociales sont les moyens de cr é er un tel cybercorps, en cr é ant diff é rents cybercercles. Les applications sociales se divisent en de nombreuses cat é gories, certaines é tant ax é es sur la cr é ation de cercles (par exemple, loft, douban, applications ax é es sur la cr é ation de cercles sociaux), d'autres orient é es vers des individus r é alistes non et semi-cyber, tentant de les transformer en individus pleinement cybern é tiques (par exemple, WeChat, Weibo, Tan Tan, qui utilisent l'attrait de la cr é ation de cercles et de relations r é alistes pour cybern é tiser des individus semi et non-cyber), et les deux (par exemple. soul, qq, Xiaohongshu), et ainsi de suite, et les diff é rentes applications sociales cultivent diff é rents cercles de cyberindividus, qui sont des ordres symboliques dans le cyberspace, difficiles à comprendre sans entrer dans ces cercles. Par exemple, si vous postez un selfie dans un loft, il y a de fortes chances que personne ne s'int é resse à vous. Si vous postez un essai lyrique sur l'"extr ê me droite" (le nom d'une application), par exemple, personne ne le lira. Ce sont les diff é rences entre les applications sociales du cyberspace et les cercles qu'elles forment. Ces applications sociales sont les outils les plus é vidents de la cybern é tisation, et elles d é pendent des soci é t é s Internet et du grand capital.

De m ê me, dans l'ordre symbolique, personne ne peut contribuer à construire le d é sir symbolique et à en profiter plus que les sites vid é o, les é missions de vari é t é s et autres formes d'"œuvres d'art". Prenez le cas des é missions de vari é t é s. Certaines é missions de vari é t é s ont une composante artistique (voir 2.1.6 pour une discussion d é taill é e sur l'art dans le cyberspace). Les toutes premi è res é missions de vari é t é s é taient les é missions de vari é t

és traditionnelles à la télévision. Cependant, les spectacles de variétés dans le cyberspace prennent souvent de nouvelles caractéristiques. Le développement de la publicité embarquée, par exemple, est une forme qui dépend beaucoup plus du cyberspace, qui est plus symbolique que la publicité traditionnelle, avec un symbolisme implanté sans que les gens aient conscience de regarder. Cependant, il ne s'agit pas vraiment d'un phénomène du cyberspace. De nos jours, les émissions de variétés ont de moins en moins de chances de voir apparaître des végétariens. En effet, la cybernétisation du public fait qu'il ne se concentre également que sur les sujets qui ont déjà un cercle. La probabilité qu'une personne non influente apparaisse dans une émission de variétés est très faible. En effet, il ne constitue pas une "rupture de cercle" entre les cercles. Cela oblige à produire des émissions de variétés autour de célébrités et de personnes qui ont leur propre cercle de fans. Il s'agit d'une sorte de composition de cyber-variétés. Tout comme les internautes aiment regarder les différents cercles cybernétiques se battre entre eux. Les gens aiment les célébrités dans les émissions de variétés car elles forment naturellement un cybercercle. Elle est donc bien plus "regardable" que la participation des végétariens. Il est en effet possible de déclencher un combat entre les cercles dans le cyberspace. Ce type de plaisir visuel est un signe de la cybernétisation progressive des personnes. Les habitudes de consommation des gens ne sont pas les mêmes que celles de l'art et du plaisir. Au contraire, les gens s'amuse dans le cyberspace, dans la cybernétisation des fans et des admirateurs, et dans le cas des stars et des stars (la raison pour laquelle les gens aiment spéculer sur le cas est une sorte de fusion des cercles cybernétiques). Ceci est typique du désir symbolique qui suit la cybernétisation. Cependant, il existe en fait une différence idéologique entre les cercles et les ronds. Par conséquent, ce que le public regarde est en fait une bagarre et un conflit idéologique dans le cyberspace. Les émissions de variétés sont devenues une sorte d'outil cybernétique. En conséquence, divers types de spectacles de variétés cybernétiques ont été créés. Il existe, par exemple, des émissions de variétés lentes qui reflètent la vie des célébrités. En fait, il s'agit de s'appuyer sur l'interaction entre les célébrités et les célébrités pour constituer une coopération (se défoncer au cas) et un conflit (par exemple, la traction et le piétinement des cercles de fans) entre les cercles de fans, ce qui est exactement ce qui a été montré à plusieurs reprises dans la relation de cyborisation entre les cercles et les cercles. C'est par le biais de cette communication de cercle à cercle des cyberindividus au sein du cercle que les fans peuvent jouir d'un désir symbolique, qui à son tour peut former la chicane idéologique du cercle des fans, qui à son tour peut ajouter de la chaleur à la célébrité, atteignant ainsi le but de briser le cercle et de

consolider le cyberspace. Alors que dans le passé, les fans non cyberifiés se contentaient d'aimer et de soutenir la star, les fans cyberifiés sont interconnectés par un désir symbolique et un statut cybernétique, derrière lesquels se cachent une identification idéologique et des querelles constantes. Plus la base de fans cybernétiques d'une star s'élargit, plus ils sont susceptibles d'adopter un tel comportement de rupture de cercle en raison des interactions de la star avec d'autres stars. C'est pourquoi la vie privée des célébrités était autrefois l'affaire des célébrités elles-mêmes, mais elle est aujourd'hui un sujet important dans l'industrie du divertissement. Car dans le passé, les fans ne prêtaient pas trop attention lorsqu'ils étaient au courant de la vie privée d'une célébrité. Aujourd'hui, cependant, la vie privée d'une star constitue le désir symbolique le plus fort au sein du cercle des fans. Si une célébrité épouse une autre célébrité, cela équivaut à une violente secousse des deux cercles de fans, à une fusion de deux idéologies et à une bataille. Cela explique pourquoi, alors que dans le passé, le mariage d'un acteur était une chose très mineure, aujourd'hui, il peut même provoquer l'effondrement de l'Internet. De même, c'est la cybernétisation croissante des fans. Les stars elles-mêmes sont à leur tour des cyber-individus qui se séparent de leurs propres sosies. La star n'a donc pratiquement aucun contrôle sur les fans cybernétiques et les cercles qu'ils forment. Chaque fois qu'une célébrité a une vie privée, cela conduit inévitablement à une violente collision entre la célébrité vivante et le sosie de la célébrité cybernétisée. Cela entraîne des chocs au sein du cercle cybernétique. Plus l'acte est secret et différent, plus ce tremblement est important. La raison pour laquelle un fait très banal concernant une célébrité peut devenir une sensation nationale sur Internet réside dans la cybernétisation du fan, la cybernétisation du public. Et c'est ce que la cyber plate-forme veut voir.

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

Pour les é missions de vari é t é s, les d é buts sont encore bloqu é s dans les trois premiers processus de cyborisation. Eh bien, les é missions de vari é t é s d'aujourd'hui ont é volu é au point que les cinq types de cyborisation sont pr é sents. Par exemple, l' é mission de vari é t é s "Oddball", qui a r é ellement produit des arguments m é taphysiques dans une é mission de vari é t é s. Elle se pr é sente directement sous la forme d'un d é bat, derri è re lequel se constituent des cercles directement divis é s par l'id é ologie. Ainsi que des candidats qui ont é t é progressivement cyphillis é s. Là encore, il est dot é d'un grand nombre de d é sirs et de publicit é s symboliques. Plus important encore, il s'agit d'un spectacle de vari é t é s dans lequel la plate-forme Cyber recherche directement des actes individuels de Cyber construits id é ologiquement. Dans les d é bats de The Odd Couple, seuls ceux qui sont reconnus par le capitalisme seront jamais les juges. Ils utilisent la forme du "d é bat", telle que je l'ai d é crite ci-dessus, pour gagner du pouvoir et implanter l'id é ologie qu'ils approuvent. Seuls ceux qui correspondent à leurs valeurs peuvent ê tre vus par le public. Qibao est d é finitivement un signe du processus de cybern é tisation en Chine. La preuve en est que, premi è rement, il dispose de la publicit é que l'on trouve dans les programmes traditionnels. Deuxi è mement, il a de nouveau implant é l'id é ologie directement dans le public, lui permettant d'entrer directement dans des discussions m é taphysiques. Troisi è mement, il a cr é é de nombreuses nouvelles " é toiles" et de nouveaux cybercercles compos é s de nouvelles é toiles pour maintenir la stabilit é du cyberespace. Enfin, il a trouv é pour lui-m ê me de nombreux constructeurs capables de bâtir des syst è mes m é taphysiques. Et il a travaill é avec eux. Regardez les premiers concurrents de l' é mission Oddball, dont beaucoup é taient d é j à des pr é sentateurs et m ê me des c é l é brit é s culturelles. Et il s'av è re que des universitaires qui é taient d é j à des professeurs d'universit é et des é tudiants de l'enseignement sup é rieur sont é galement descendus pour participer à cette cyborisation, contribuant ainsi à achever la construction et le camouflage de leur id é ologie en dehors de la cyborisation. Afin de permettre au grand capital qui se cache derri è re d'acqu é rir une position de pouvoir é conomique et politique et de se conformer superficiellement à tout syst è me th é orique apparent du socialisme (voir 2.1.3 pour la relation entre ces m é dias, professeurs d'universit é et c é l é brit é s culturelles auto é dit é s et la cyberplateforme). Aujourd'hui, il existe de plus en plus d' é missions de vari é t é s de ce type, charg é es d'id é ologie (comme le talk-show), qui ont h é rit é de l'Oddball, avec ses blagues comme d é sir symbolique et son contenu comme construction id é ologique. De ce fait, elle ressemble de plus en plus à une machine de transformation id é ologique). qui refl è te alors de plus en plus le degr é de cyberification du cyberespace et le d é sir des plates-formes cybern é

tiques de tenter d'obtenir peut-être plus de pouvoir économique et politique.

La plate-forme cybernétique semble avoir pour but de gagner de l'argent, mais en réalité, il a dû acquiescer le statut social approprié afin d'obtenir davantage d'avantages monétaires. Et pour remplir cette condition, il a dû faire un travail de construction idéologique. Et parce qu'ils sont les créateurs du cyberspace, ils doivent aller dans le cyberspace pour trouver les ressources nécessaires pour obtenir le soutien qu'ils souhaitent. Cela rend inévitable le fait qu'ils devront cybernétiser toute personne ayant le collectif. Par conséquent, il y a toujours un vernis d'argent dans la cybernétisation des cyberplateformes. Et l'on suppose toujours qu'ils ne sont pas dans le cyberspace. Mais ce sont les véritables cyber-sujets qui ont le plus grand impact sur le cyberspace. Et sont donc l'objet de la réglementation de l'État. Il est prévisible qu'à mesure que le cyberspace social se développe. Sans réglementation, les gens seront de plus en plus cybernétisés. Et forcer certaines entreprises traditionnelles non Internet à rejoindre le processus de cyberification comme les cyber plates-formes (elles peuvent facilement entrer dans le cyberspace actuel tant qu'elles ont de l'argent réel). Alors, cela signifierait aussi l'aube d'une ère de constructions idéologiques et de capitalisme qui peut être déguisé sous n'importe quelle forme. C'est le véritable état tardif du capitalisme. Il vient d'émerger, mais il est aussi déjà là.

Chapitre 3 Blockchain et cyber finance

3.1 Deux formes de cybernétisation

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

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

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

2. le statut dans le cyberspace, avec le discours comme équivalent général. Exprimé en termes de répercussions que peut avoir le fait de parler en rond (car la plupart des discours dans le cyberspace sont comptés, par exemple les commentaires sont notés et les clics sont des données, tout cela indiquant l'influence du discours, qui reste essentiellement un symbole numérique).

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

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

Dans l'introduction, nous avons brièvement expliqué la nature de l'équivalent général du désir dans le monde réel, le philosophe. Dans le monde réel, cependant, l'équivalent général contient toujours une signification symbolique, c'est-à-dire qu'il existe des "désirs symboliques" dans le monde réel. C'est-à-dire que l'équivalent général est le philosophe symbolique, et non le philosophe lui-même. Cependant, dans la véritable libération du désir, il devrait y avoir des sentiments plus complexes et plus profonds. Pour le désir symbolique dans le cyberspace dans son ensemble, il y a donc aussi une coalescence d'équivalence g

é n é rale sous la forme d'une "chose" cybern é tique. Cette "chose" cybern é tique n'est pas n é cessairement un symbole sp é cifique. Il s'agit plutôt d'une cat é gorie de *relations* ayant des points communs symboliques qui marquent la nature non r é elle et non "symbolique" du d é sir symbolique. Ce n'est pas le signe lui-m ê me, mais le "signe" symbolique. C'est la raison pour laquelle les quatre formes g é n é rales d' é quivalence ci-dessus sont apparues, et elles apparaissent toutes encore comme des *repr é sentations du d é sir symbolique*.

Pour le monde r é el, l' é quivalence g é n é rale initiale é tait aussi vaguement quelques symboles Phyllos de nature symbolique. Selon la th é orie du cyberespace, nous pouvons dire qu'il s'agit en fait d'un produit de la cyberification directe du monde r é el (avant la naissance de l'espace é conomique). Et ce n'est que plus tard, sous la naissance et le d é veloppement de l'espace é conomique, en raison de l' é mergence de la deuxi è me fantasmagorie, que nous trouvons, à travers le deuxi è me syst è me de fantasmagorie, un objet physique sp é cifique qui peut d é crire un é quivalent g é n é ral avec une signification symbolique - l'argent. La transformation du symbolique dans le monde r é el en un nom r é el qui peut d é crire cette chose symbolique a é t é rendue possible par la cr é ation de la deuxi è me illusion. Cela revient à dire que la deuxi è me illusion dans son ensemble est construite sur le principe du symbolisme. Ainsi, l'argent est pr é cis é ment un nom qui peut d é crire la chose symbolique philistine dans des r é alit é s multiples.

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

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

comme des lois réelles, ou objectives, oubliant ainsi leur nature symbolique.

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

C'est-à-dire que dans le monde réel, la cyberification directe de l'homme permet au désir d'être cyberifié pour la première fois directement en tant que symbole de certains de ces mêmes symboles. Ce symbole s'exprime, à son tour, dans la formation de la deuxième fantasmagorie, lorsque l'on découvre que l'argent est le symbole du désir et le symbole du philus. De même, le désir symbolique de l'individu cybernétique s'exprime effectivement dans le cyberspace de diverses manières, principalement dans les quatre directions mentionnées ci-dessus. Cependant, qu'est-ce qui est capable de l'articuler ? Ou quel système est formé de sorte qu'un certain concept de celui-ci serve de nom unificateur pour les nombreuses formes dans lesquelles ce désir symbolique s'exprime ? Il faudrait

cessairement que la majeure partie du cyberspace soit nommée par des personnes depuis la naissance d'un système symbolique de symboles. On pourrait penser que ce livre est la construction d'un tel système, mais en fait, cette chose est apparue maintenant (et n'a donc plus besoin d'être construite par moi, ou plutôt je ne fais que la construire) sous la forme de monnaie virtuelle, ou dans le futur nous pourrions l'appeler cyber finance.

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

En fait, le cyberspace et l'espace financier ont tous deux été créés en réponse à un certain degré de cyberification directe, qui a abouti à un système complet, fiable et accepté par la majorité des personnes dans le monde réel. En un sens, cette universalité du cyberspace n'est pas suffisante, et c'est pour cette raison qu'à mon époque, il est tentant pour les cyberindividus d'attirer davantage de personnes dans cet espace. Et si l'on regarde la composition de l'espace financier, il est en fait devenu plus à l'écoute de notre monde réel et de nos relations sociales. Ceci est dû au travail qui a été fait au fil du temps pour le construire et le développer. Tout ce qui existe dans le monde réel peut trouver une contrepartie dans l'espace économique, même s'il ne s'agit que de symboles. Mais c'est aussi parce que le monde économique est plus symbolique et réflexif que le monde réel qu'il peut utiliser la structuration de la pensée pour exprimer les parties de l'espace politique et culturel réel qui ne peuvent être exprimées, qui ne peuvent être articulées. Les instruments financiers tels que l'effet de levier, les obligations, les actions, etc. sont les produits d'un espace financier qui ne peut naître qu'après la structuration de la pensée. Et comme ces produits de la pensée passent par une série de jeux symboliques et temporels, on suppose souvent que ce phénomène est banal pour la Pierre. Cependant, ces jeux symboliques et temporels n'existent pas dans la réalité. Les prédictions absolues de l'avenir n'existent pas dans le monde réel ; le monde réel ne peut pas vraiment voyager dans le temps et l'espace, ni faire l'équivalence exacte d'objets au hasard. Au contraire, tout cela est possible dans l'espace financier. Cela implique une difficulté de correspondance entre la réalité et l'espace financier. Si l'espace économique initial avait une contrepartie dans le monde réel, cette contrepartie n'était plus disponible à mesure que l'espace économique devenait plus complexe au cours du développement économique. En d'autres termes, les premiers économistes n'ont peut-être pas réfléchi au-delà du monde réel, car l'espace économique était toujours dérivé des phénomènes du monde réel. C'est dans cette perspective que nous pouvons apprécier la raison pour laquelle l'économie primitive était, en fait, une science domestique (le sens original du mot économie en grec ancien est, en termes actuels, la gestion du ménage ; l'économie est plus proche de la gestion). Puis la monnaie est entrée dans une perspective cybernétique, ce qui a conduit les économistes à s'intéresser davantage à la question de la monnaie et de l'intérêt, et c'est là qu'est née une finance qui dépasse progressivement la réalité (puisque prêter et emprunter est un jeu de comptage du temps). Cependant, ce n'est pas si éloigné de la vie – après tout, l'acte de jouer avec le temps, comme le prêt et l'emprunt, était également courant dans la vie réelle. C'est dans ces conditions que les économistes médiévaux ont discuté de la question de la justice de ce jeu du temps : l'intérêt était-il

permis par Dieu ? La question de savoir si l'intérêt était juste, et ainsi de suite. Ces questions sont en fait des questions de justice de la cybernétique, de la même manière que nous pensons à la justice de la cybernétique sur Internet.

Avec le développement du capitalisme, la question de l'économie est devenue une question d'État, d'accumulation du capital, et c'est alors que l'économie est devenue plus étroitement liée à l'idéologie. Des réflexions philosophiques différentes ont ensuite entraîné des attitudes différentes à l'égard de l'espace économique. Les gens ont commencé à construire l'espace économique en fonction de leurs théories les plus fondamentales du monde réel. L'agriculture et le mercantilisme étaient le produit de cet esprit du temps. C'est l'activité du capital du monde réel qui dépendait de lui, et derrière elle se trouvait un système métaphysique issu du cyberspace du langage du monde réel. En fin de compte, ils convergent vers l'économie classique. Vers la complétude du système. Et le développement de la finance réelle est précisément la tentative audacieuse faite par des personnes à la fin du 19e et au 20e siècle pour aller au-delà de la théorie économique classique. Ceci est conforme à l'attitude anti-métaphysique de la philosophie de la modernité, qui apparaît comme une réfutation ou une transcendance de la métaphysique. Cependant, il s'agit simplement d'un processus d'élaboration de la métaphysique par la philosophie moderne, qui l'élargit en construisant davantage de cyberspace (illusions de la théorie du langage) ou d'espace pour les jeux symboliques et temporels au sein du cyberspace. Ils semblent s'écarter de la métaphysique à travers cette étude philosophique de la modernité. Mais en fait, il s'agit d'une construction plus profonde du système complexe de la métaphysique. Dans le monde économique également, comme dans la philosophie moderne, le processus de détachement de l'espace financier du monde réel a progressivement commencé. Les conditions financières préalables que sont l'effet de levier, les garanties, les pools d'argent, etc. sont précisément des tentatives audacieuses de structuration complète. Et si l'un d'eux réussit, il construit un cyberspace plus complexe. Peu à peu, on oublie la nature essentiellement idéologique de la finance, le fait qu'elle naît de la société, et plus encore de l'idéologie, et on se contente donc de jouer le jeu des symboles et du temps dans le cyberspace.

L'examen de l'histoire ci-dessus est ce que j'ai décrit comme le macro-cyberspatialisme. Et cette histoire est précisément structurelle en soi. En d'autres termes, dans la macrocybernétique, l'histoire est traitée comme une structure rhéologique qui peut être découpée. Ici, nous pouvons mieux apprécier la structure en regardant la section transversale de l'histoire à travers une sorte de découpage de la structure de l'histoire. Pour le second système illusoire, dans ce découpage de l'histoire fluide, nous pouvons rompre avec la situation antérieure dans laquelle espace économique et espace financier apparaissaient comme des synonymes. Une nouvelle division est opérée entre le second système illusoire : la distinction entre espace économique et espace financier. L'espace économique, le deuxième système illusoire, est un système cybernétique dérivé des relations sociales réelles, une perspective basée sur une histoire linéaire et considérée comme une "re-cybernétique" de la structure linéaire de la société réelle. Les relations sociales réelles sont générées au cours de l'histoire. Il s'agit d'une "re-symbolisation" du deuxième axiome du cyberspace, c'est-à-dire l'application du troisième axiome au deuxième axiome ; la même perspective linéaire-historique est disponible dans l'espace financier.

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

De la même manière, nous pouvons également procéder à l'examen macro-cybernétique du cyberspace mentionné ci-dessus pour parvenir à une perspective structurelle historique tout aussi fluide sur le développement de l'Internet et de l'industrie informatique. Cela nous conduit à une histoire linéaire de l'Internet : monde réel - espace économique - espace financier - espace informatique - cyberspace, et ainsi de suite. Il s'agit d'un examen généré linéairement du processus de cyberification de l'Internet. C'est la concrétisation du deuxième axiome. Si la pensée linéaire est écartée, les initiateurs de chaque espace s'inspirent de la cybernétisation directe de l'espace théorique. On utilise l'espace de la pensée et de la théorisation pour construire directement l'Internet. C'est-à-dire qu'il se conforme au premier axiome sur la re-cyberisation. Une autre façon d'envisager le cyberspace est de le considérer comme un phénomène naturel. C'est un espace qui a été "re-cybernétisé" dans l'histoire. De cette façon, une distinction plus nuancée et plus ancrée est faite entre le troisième système fantôme que nous avons déjà distingué, et le cyberspace est vu sous deux angles : d'une part, sur la base de la réalité, sur la base d'une structure linéaire qui s'auto-génère, la nature génère la société, la société génère l'espace économique, l'économie donne naissance aux ordinateurs,

et le cyberspace est cyberifié. C'est le cyberspace généré dans l'histoire, qui a évolué lentement. Elle est considérée comme une création naturelle des "choses". La naissance de nouveaux espaces, considérés dans l'histoire linéaire, est une "re-cyberisation" de la linéarité de l'histoire. En revanche, le génie du cyberspace, créé directement à partir de la théorie, est la perception directe de la nature structurelle de la pensée, la formation de structures sur la pensée, c'est-à-dire de modes de fonctionnement et de calcul de la pensée, pour ainsi dire, le premier boulier était un ordinateur qui simulait la structure de la pensée, et de même, le cyberspace est la construction directe de la pensée, comme la structure "arborescente" du réseau. La structure "arborescente" du réseau, qui se conforme encore au principe de catégorisation de la pensée, et le cryptage des protocoles du réseau, par exemple, sont des "jeux" structurés de la pensée, une "re-symbolisation" de la théorie.

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

1. cybernétisation directe du premier axiome (externalisation directe de la pensée) - re-cyberisation par la théorie (avec le troisième axiome) - acquisition de nouvelles choses
2. Deuxième axiome - Structure historique linéaire - Re-sabotage dans l'histoire linéaire - Accès aux nouveautés

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

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

C'est à ce stade de la révélation de ces deux types de cyberification que les théories métaphysiques traditionnelles du cyberspace restent dans un débat métaphysique (par exemple, la question de savoir si le cyberspace apporte de mauvaises choses aux humains et quelles bonnes choses il apporte), sans vraiment créer une cyberification directe à partir des structures les plus fondamentales et complexes de la théorie. Il est tout simplement impossible d'aller plus loin dans cette voie. Même si une théorie émerge in

évitement à l'avenir et donne un système métaphysique complet qui s'appuie sur les forces respectives de, disons, l'agorisme et le mercantilisme dans l'espace économique. Dans ce cas également, il n'aurait pas réussi à développer le cyberspace. Plus que cela, il est insatisfaisant. Car avec le cyberspace, il a besoin de voir sa naissance en termes de structure complexe pour comprendre le cyberspace, pour comprendre le cyberspace, ce qui est le but même de la cybernétique. Ce n'est qu'en re-cyber sur cette structure complexe que nous pouvons révéler la naissance d'autres choses nouvelles, notamment les phénomènes du cyberspace, et ce dont nous allons parler ensuite - la monnaie virtuelle et la cyberfinance.

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

Ceci, à son tour, donne un aperçu du fait que ce qui est généré par la cyberification directe de la théorie est en fait né d'une compréhension du cyberspace et de la cybernétique. Ce n'est que si l'on dispose d'une compréhension théorique du cyberspace lui-même, qui englobe tous les domaines et tous les cyberspaces, que l'innovation de ce qui est généré par la cybernétique directe devient possible. Sinon, ce n'est rien de plus qu'une simple imitation. La création d'objets soumis à une re-cyberisation théorique complexe est inévitable pour tout le cyberspace, et constitue une étape importante de l'histoire humaine. Ici, le troisième axiome de la cybernétique montre encore son caractère inévitable, à savoir que si la complexité de la compréhension du cyberspace original détermine la complexité de l'espace "recyberisé", le nouveau cyberspace doit être représenté sur le cyberspace original. Si le cyberspace d'origine contient de l'inspiration, le nouveau cyberspace a des possibilités illimitées. Si la structure de l'ancien cyberspace est perçue par quelqu'un comme une structure linéaire, le nouvel espace "créé" par cette personne ne peut aller au-delà de cette structure linéaire. Cela ne peut être que la création de personnes médiocres. Les génies qui ont donné à l'humanité son grand développement apprécieront eux-mêmes l'immensité du champ qu'ils ont sous les yeux. Mais ils ne sont peut-être pas capables de l'exprimer avec des mots. Parce que la structure elle-même est trop complexe pour que les mots soient d'une quelconque utilité ici. C'est ce changement de perspective entre les deux couches de la cybernétique qui nous permet de mieux comprendre la naissance de nouvelles choses, et donc de mieux saisir l'avenir du

cyberespace et de la monnaie virtuelle, et le type de "dispositif" de transformation du cyberespace que je veux vraiment exprimer.

3.2 Monnaies virtuelles et blockchain dans le cyberspatialisme

Le bitcoin est le tout premier système que l'on peut qualifier de cyber finance. Il a d'abord été le produit de l'externalisation d'une structure de pensée. Satoshi Nakamoto a construit le système du bitcoin dans le Livre blanc comme le produit d'une combinaison d'inspiration et de réflexion. Du point de vue de l'ancrage du cyberespace, le bitcoin ressemble à un autre système fantôme obtenu par re-sabotage dans le cyberespace après sa naissance. Ou peut-être est-ce un produit de la cybernétique de l'espace financier. Mais en réalité, elle n'est née ni dans l'espace financier, ni dans le cyberespace, ni même sous le commun des deux. Pour être plus précis, il ne s'inscrit pas dans une structure linéaire, et cette explication de la genèse linéaire du bitcoin est incomplète. Le bitcoin est davantage le résultat d'une cybernétique directe par une sorte d'"inspiration" humaine combinée à la pensée. Cette naissance est le résultat de l'inspiration de Satoshi Nakamoto combinée à une maîtrise de la théorie informatique, des mathématiques et de l'Internet et du cyberespace en général. L'éther vient juste après. Si l'Ether a quelque peu emprunté au bitcoin, il semble être une sorte de re-cyberisation du cyberespace. Cependant, ce processus de re-cyberisation est basé sur la compréhension de Vitalik Buterin des structures organisationnelles décentralisées, et est né d'une inspiration de l'individualité humaine. Les contrats sont en fait le produit de l'utilisation légitime par Vitalik Buterin du troisième axiome du cyberespace (l'axiome de la recyberisation) dans le système blockchain. L'introduction du contrat constitue la véritable originalité d'Ether. Cette partie d'Etherin est aussi le produit de l'inspiration et de la directification de la pensée. Le produit de cette externalisation de la pensée n'aurait pas été possible sans une compréhension profonde du cyberespace et de l'Internet, qui recouvrent le système fantôme. La cyberification directe de l'éther telle que décrite ici révèle la multiplicité de l'éther dans le cyberespace. Elle est à la fois le résultat de l'externalisation d'une structure de pensée complexe fondée sur la vision large des fondateurs. C'est aussi le résultat d'une re-cyberisation par-dessus l'inspiration du bitcoin, qui a été créé à l'origine dans une architecture complexe. En d'autres termes, l'éther constitue un système complet du cyberespace. C'est un cyberespace complet. Par cyberespace complet, j'entends un système de cyberespace qui contient toutes les possibilités structurelles d'un cyberespace, c'est-à-dire que ses propres règles sont conformes à toutes les lois de la science du cyberespace. Elle est ainsi en mesure de maintenir un certain degré de stabilité et de succès. L'Ether est un système si complet. (Tout cyberespace tend à être complet. Mais la plupart des cyberespaces ne démontrent pas une possibilité légitime de complétude dans un contexte accepté. La plupart des cyberespaces ne respectent pas les lois du cyberespace, et se heurtent donc à une crise de stabilité. Par exemple, aux premiers jours du bitcoin, il n'a pas laissé de règles légitimes pour la re-cyberisation dans le système bitcoin, et a donc inévitablement rencontré le problème des chaînes fractionnées par la suite. (Et après avoir passé ce cap, le bitcoin a également la capacité de se recyber également dans le

cyberespace).

C'est pourquoi, lorsque le Bitcoin Ether est réellement utilisé dans le cyberespace, nous ne pouvons même pas penser qu'il s'agit simplement d'un produit du cyberespace. Car une telle compréhension homogénéise en fait leurs connotations. C'est lorsque les cyber-individus en général entrent dans ce cercle de bitcoins qu'ils deviennent des sortes d'"icônes" cyber-ifiées du cyberespace. C'est alors qu'ils sont considérés à tort comme des produits du cyberespace ou de l'espace financier. Ils sont donc considérés à tort comme une cybertechnologie ou un produit financier dérivé. En d'autres termes, le Bitcoin et l'Ether sont ici aussi divisés en deux parties. D'une part, le Bitcoin et l'Ether sont des cyberespaces à travers de multiples cyberespaces, qui forment un cyberespace plus complet. L'autre partie concerne le Bitcoin et l'Ether en tant que cybernétiq ue dans le cyberespace, et le cybercercle du Bitcoin et de l'Ether qui a émergé du Bitcoin.

La re-cyberisation du bitcoin se manifeste dans la réalité par le processus de sous-chaînage. Ether est lui-même un système de sous-chaînes "légales" qui repose sur des contrats. En d'autres termes, la véritable innovation d'Ether est qu'il voit réellement le cyberespace en lui et laisse ouverte la possibilité de multiplier les structures du cyberespace directement avec des contrats. Ce type de cyberespace complet était difficile à voir avant l'émergence de l'Ether (à terme, le Bitcoin s'est transformé en ce type de cyberespace complet en même temps que la sous-chaîne du Bitcoin a émergé, puisque la sous-chaîne du Bitcoin était déjà un contrat. (voir la section suivante). De même, la plupart des personnes qui étudient les monnaies virtuelles ne voient pas cette perspective cyberspatiale. Ainsi, ils sont incapables de reconnaître cette complexité de l'Ether. Leur compréhension du Bitcoin et de l'Ether ne s'inscrit pas dans la perspective d'un cyberespace, mais uniquement dans celle des cybercercles formés par les monnaies virtuelles. C'est-à-dire qu'ils sont compris en termes d'un doppelgänger qu'ils ont rejeté comme aliéné. En témoigne le fait que certains amateurs du cercle des crypto-monnaies peuvent prétendre comprendre la technologie blockchain sans avoir à étudier les principes conceptuels de la blockchain, et encore moins à comprendre en profondeur la science spatiale qu'ils constituent et sa relation avec l'espace financier et le cyber-cyberspace. De plus, ils se contentent de regarder la hausse et la baisse de la valeur des pièces et les simples prédictions linéaires comme s'il s'agissait d'actions. Il s'agit d'une approche monolithique de la blockchain et des monnaies virtuelles. En ce sens, ces personnes ne peuvent pas vraiment comprendre l'avenir de la blockchain, et encore moins la montée et la chute des monnaies virtuelles. La théorie et la vision du Bitcoin et de l'Ether telles que reflétées par Satoshi Nakamoto et Buterlin ne sont en aucun cas liées à une construction systématique de la théorie. Il s'agit plutôt d'une théorie pratique, d'une application pratique de toute la théorie du cyberespace. En d'autres termes, ce qu'ils font ici est en fait un travail de cybernétiq ue, et le produit de ce travail est la création de cette monnaie virtuelle pratique (nous décrirons en détail plus tard les implications pratiques du Bitcoin et de l'Ether ou d'autres monnaies virtuelles pour le cyberespace, c'est-à-dire leur rôle important dans la cybernétiq ue). C'est parce que la naissance du Bitcoin et de l'Ether ne vient pas du système théorique de métaphysique de Satoshi Nakamoto et Buterlin mais de la pratique (c'est-à-dire de la structure théorique complexe et de "l'inspiration" décrite ci-dessus) que les théories qui tentent de contraindre le Bitcoin et l'Ether avec une certaine pensée linéaire restrictive limitent leur dé

veloppement.

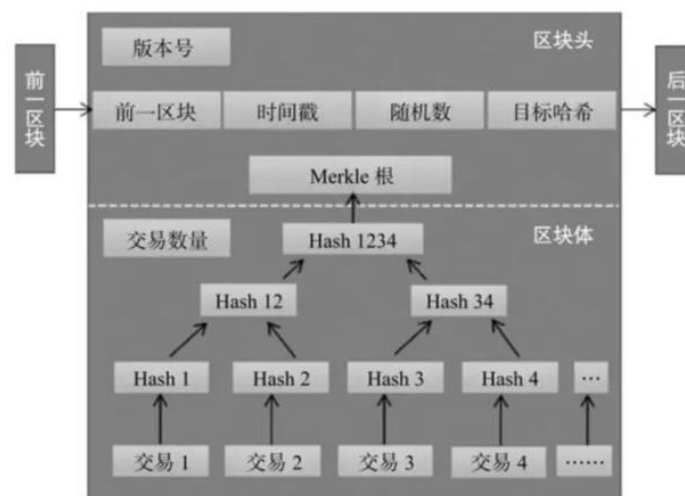
Qu'il s'agisse du Bitcoin ou de l'Ether, ils ont tous deux une composante directe de cyberification. L'autre est une perspective historique linéaire, c'est-à-dire une histoire du développement du cyberspace vue sous l'angle de la seconde cyberification. Cette histoire linéaire du cyberspace suppose que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

Lorsque le Bitcoin et l'Ether sont discutés en ligne, lorsque le Bitcoin et l'Ether sont échangés contre une certaine monnaie dans l'espace financier, ils ne sont en fait vus que dans le contexte d'un processus historique de cybernétisation. Cela ne touche pas à l'inspiration et à la pratique originales de Satoshi Nakamoto et de Buterlin pour eux, c'est-à-dire que cette discussion n'est pas basée sur une compréhension et une pratique profondes de la théorie, et ne voit pas le cyberspace qui se déploie derrière la troisième cybernétisation. C'est exactement ce que certains fanatiques de la communauté des crypto-monnaies ont fait en ce qui concerne l'aliénation des monnaies virtuelles. Ils constituent, comme d'autres cercles cybernétiques, un homme de paille pour les monnaies virtuelles et idolâtrant ainsi cet homme de paille. Cette compréhension de la scission du bitcoin et de l'ethereum est précisément symbolique. C'est-à-dire que ce qui aurait été l'éther de Bitcoin en tant qu'instrument de sens pratique et générateur de cybernétique est, dans ce cas, cybernétisé à cause des limites de la pensée humaine. Ils sont eux-mêmes symbolisés, ce qui dissout leur nature inter-réelle et devient un seul objet de désir symbolique à poursuivre. C'est exactement comme cela que la plupart des gens comprennent aujourd'hui les pièces de monnaie binaire. Les gens pensent souvent que les monnaies virtuelles ne sont rien de plus qu'une combinaison d'Internet et d'économie, rien de plus qu'une monnaie numérique créée par l'utilisation de la technologie informatique. Cette idée fausse consiste à effacer la profondeur et la complexité de leur origine et à ne voir en eux que des symboles isolés. Ainsi, le caractère cybernétique du bitcoin ethereum est perdu. Ce qui est effacé, c'est la nature structurelle des mathématiques qui les sous-tendent. Plus important encore, il y a la question de leur véritable relation avec le monde réel - une perte de perspective à travers le cyberspace. De même, les gens comprennent mal la finance virtuelle et supposent que la plupart des monnaies virtuelles et la finance virtuelle ne sont rien d'autre qu'une combinaison d'Internet et du système financier, sans être capables de voir les différences entre les différentes situations de la finance virtuelle. En définitive, on ne saisit pas la vé

ritable pratique cybernétique de la finance virtuelle, et il est impossible d'en comprendre les aspects essentiels dans le cadre de la pratique cybernétique. Et c'est ce que ce livre va révéler. En outre, retrouver le sens de cette pratique dans n'importe quel cyberspace fait également partie de la tâche de ce livre.

3.2.1 Perspectives cyberspatiales sur les blocs et chaînes Bitcoin et Ethernet

Ce que Satoshi Nakamoto construit en réalité dans son article "Bitcoin - Un système de monnaie électronique de pair à pair" (appelé plus tard le "Livre blanc" de Satoshi Nakamoto) est un cyberspace étayé par une théorie mathématique. Et l'application de ces mathématiques est elle-même ancrée dans la cryptographie, la théorie des jeux et même, à mon avis, la théorie topologique (généralement exprimée en tant que structure organisationnelle). La décentralisation fait essentiellement partie de la science du cyberspace. À travers notre discussion sur les relations entre les cyber-sujets, il est en fait devenu clair que la structure de décentralisation construite par Bitcoin est très similaire aux interactions entre les cyber-sujets. Ce sont les structures topologiques de l'embryon homogène. Il en va de même pour l'ethereum.



Structure du bloc Bitcoin

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

1. la valeur de hachage du bloc parent, indiquant les relations structurelles héritées dans le cyberspace, et son réseau de relations dans le cyberspace. Indique la position d'un bloc après avoir été filtré sous une structure linéaire.

2. la version, c'est-à-dire le numéro de version de ce cyberspace, derrière lequel se cachent les règles du bloc au moment du cyberspace.

3. l'horodatage, l'heure à laquelle ce bloc a été formé.

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

5. le nombre aléatoire, qui garantit la seule "individualité" du bloc, détermine la valeur aléatoire du bloc lorsqu'il est calculé pour correspondre à la difficulté de la thorie Bitcoin. Du point de vue du "minage" du bitcoin, c'est la seule "liberté" disponible. Le nombre aléatoire varie, et le résultat de la fonction de hachage est différent, et c'est cette partie que nous appelons la chance du minage. C'est en raison de cette différence que les différents comptes ont des "vues" différentes du bloc. Ceci est particulièrement important. Car pour le cyberspace, les blocs étaient à l'origine entièrement cybernétisés. Mais avec l'apparition des nombres aléatoires, le bloc entièrement symbolisé se voit conférer un peu plus de "personnalité" par le système de symboles. Sans ce nombre aléatoire, il n'aurait pas été possible de garantir la stabilité de l'ensemble du cyberspace. Tout comme dans La Matrice, chaque personne dans la Matrice est en fait complètement déterminée, et dans cette détermination, la Matrice réassigne une certaine "personnalité" à chaque individu afin d'assurer la stabilité de l'ensemble de la Matrice. Sinon, il n'y aurait pas de changement dans la Matrice. Cependant, cette "individualité" conduit finalement à l'accumulation de paradoxes, c'est-à-dire à la création d'un Néo messianique (ceci est une réflexion après coup). En fait, c'est également le cas pour le bitcoin, où les nombres aléatoires garantissent le fonctionnement de l'ensemble du système bitcoin. C'est parce que chaque personne conserve sa propre "personnalité" que les gens ont une "chance" différente dans le minage, et c'est cette chance différente qui incite les gens à s'impliquer dans la scène Bitcoin. S'il n'y avait pas cet élément de chance, le bitcoin serait conçu pour être miné par quiconque dispose de la plus grande puissance de calcul. Il n'y aurait alors personne pour rejoindre l'industrie du bitcoin, et encore moins une quelconque monnaie décentralisée, et personne ne lui accorderait de valeur, et naturellement elle serait sans valeur, un simple symbole. Ici, les nombres aléatoires garantissent que l'ensemble du système Bitcoin est attrayant pour les personnes réelles. L'attrait réside précisément dans le fait que l'on ne saisit rien puisque l'individualité est condensée dans ce nombre aléatoire. En d'autres termes, c'est cette "personnalité" redistribuée par le système qui est à l'origine de la capacité des blocs entièrement cybernétisés, ou des cyberindividus, à pénétrer plus profondément dans le cyberspace. Cette personnalité est le point paradoxal du système (le bug), qui constitue la percée de l'ensemble du cyberspace avec

la réalité. C'est ici que le cyberspace est lié au système Bitcoin. Cela signifie que c'est grâce à cette perforation que le bitcoin n'est pas seulement un cyberspace absolument fermé, mais qu'elle constitue la raison pour laquelle le bitcoin est réellement valorisé dans le monde réel. Cette valorisation provient de cette perforation du cyberspace, et notre discussion ultérieure sur la nature inter-réel du bitcoin provient de la "personnalité" de ce nombre aléatoire. Dans The Matrix, les nombres aléatoires sont la solution même proposée par le Prophète pour ajouter une incertitude émotionnelle à la matrice, et sont considérés par les architectes comme faisant partie du défaut humain. C'est l'ajout de cette "faille" qui constitue le contrôle cybernétique de la Matrice sur les humains. À partir de là, nous pouvons passer du système Bitcoin au monde réel, à l'idéologie. C'est la véritable clé - l'intrê - du bitcoin que les financiers et les internautes ne voient pas. C'est également la base qui nous permet, en cybernétique, de nous concentrer sur le système Bitcoin et de pouvoir l'analyser.

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

Pour le corps du bloc, ce qui y est contenu est le contenu et le tableau de bord de l'ensemble du bloc à enregistrer. C'est-à-dire l'enregistrement et la compréhension des transactions passées de l'ensemble de la blockchain. Dans le cyberspatialisme, il s'agit du degré de compréhension qu'un corps de bloc unique a de l'ensemble du cyberspace, et la compréhension la plus profonde, qui va dans le sens du développement de la blockchain, sera inévitablement liée à la blockchain. En cybernétique, ce qui est enregistré dans un bloc est le degré de maîtrise du cyberspace dans son ensemble par un individu complètement cybernétisé. Si le contenu enregistré est progressif pour le cyberspace et suit la progression du bloc précédent (en veillant à ce que les blocs soient connectés), alors il est lié à la chaîne de développement du cyberspace. Ceci est conforme au deuxième axiome du cyberspace et à ses corollaires.

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

change de monnaie fiduciaire) par un point de p é n é tration paradoxal dans d'autres espaces, par le statut et la position dans d'autres espaces et la monnaie fiduciaire. Le syst è me Bitcoin, en revanche, du fait de sa cyberification compl è te, forme un m é canisme de r é compense autonome : c'est- à -dire que la r é compense elle-m ê me l'aide à construire la stabilit é de son cyberspace. C'est la meilleure utilisation des axiomes du cyberspace. C'est un r é sultat que d'autres sujets du cyberspace cherchent é galement à atteindre.

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

Pendant, qui reçoit cette r é compense alors que de nombreuses personnes contribuent à la stabilit é de l'ensemble du cyberspace ? Pour le syst è me Bitcoin, c'est exactement le principe de la chaîne la plus longue. En fait, le principe de la chaîne la plus longue est exactement ce que nous venons de d é crire : celui qui comprend le mieux la stabilit é du cyberspace, qui l'a le plus document é et qui a fourni un enregistrement d'une seule é tape, sera reli é à la chaîne et recevra la r é compense. C'est ici qu'apparaît la v é ritable signification de la chaîne de transactions de Bitcoin : une liste de r é compenses (ou une chaîne de r é compenses) pour avoir contribu é à la stabilit é du syst è me Bitcoin. Ceux qui peuvent ê tre reli é s à la chaîne sont les blocs les plus stables qui se distinguent des autres. C'est lui qui comprend le mieux l'ensemble du syst è me bitcoin et il n'a pas beaucoup progress é , et il ne progressera pas du tout, il a juste progress é un peu. Il s'agit ensuite du bloc qui a le plus contribu é au d é veloppement et à la stabilit é du cyberspace. Il peut donc pr é tendre à une r é compense. La r é compense est de l'enregistrer sur la chaîne de r é compense. C'est- à -dire qu'il est r é compens é pour avoir gagn é des bitcoins. Il a exploit é les mines avec succ è s. N'est-ce pas exactement ainsi que

s'est développé e la structure de la véritable civilisation humaine ?

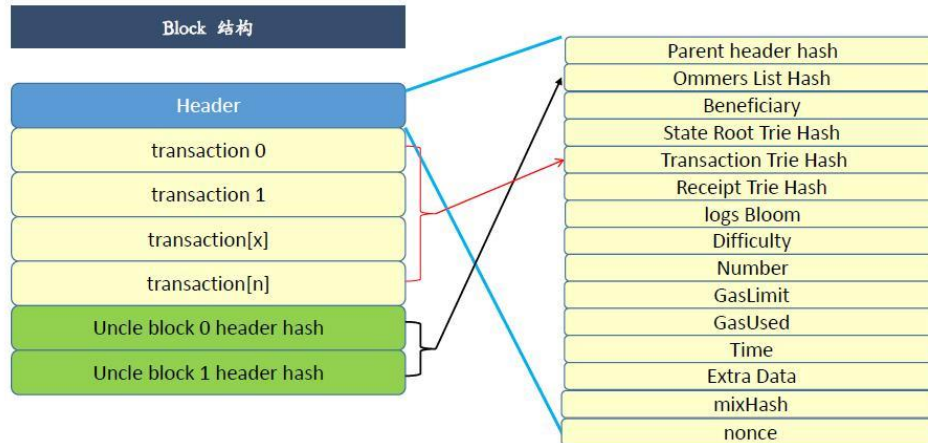
Pour le système Bitcoin, toutes les contributions sont enregistrées en termes de puissance arithmétique. C'est-à-dire que la profondeur de la compréhension de l'ensemble du système Bitcoin et de cette étape de son développement réside dans le pouvoir arithmétique de le mesurer. Par conséquent, Bitcoin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

La stabilité d'un système ou d'un cyberspace est maintenue par le caractère aléatoire et l'instabilité externes à ce système.

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

De même, la création de l'Ether s'appuie sur l'expérience du Bitcoin et apparaît

comme un nouvel espace cybernétique construit dans l'espace théorique du Bitcoin. En réalité, cependant, cela ne se reflète que dans la chaîne de transactions d'Ether sur ethereum. Comme nous l'avons mentionné précédemment, la véritable cyberification directe de l'Ether découle du fait que - et cela donne au cyberspatialisme une possibilité vraiment légitime de re-cyberification - l'introduction de contrats. Ce ne sont pas seulement les chaînes de transactions qui constituent le cyberspace d'Ether, mais aussi les contrats qui permettent aux gens de construire à volonté de nouveaux cyberspaces par-dessus les chaînes, ce qui fait de la création d'Ether un véritable cyberspace. C'est la perception du cyberspace par Butlerin et la cyberification directe de sa pensée qui ont conduit à la création d'un système. Ainsi, nous pouvons discuter plus avant de la composition cybernétique de la structure de l'Ether sur la base du Bitcoin. Et la plus grande différence dans les blocs d'Ether est la suivante - il n'y a pas de nombres aléatoires. Mais à la place des nombres aléatoires, il n'y a rien d'autre que le système de contrat unique d'Ether. En d'autres termes, en créant un système de contrats légalement cybernétiques, Ether a fusionné l'espace financier avec le monde réel dans le système Ether. L'élément instable qui assurait à l'origine la stabilité du système Bitcoin - les nombres aléatoires - est ainsi remplacé. Le système de contrat apporte la stabilité à l'ensemble du système d'Ether, et de la même manière qu'il constitue un changement dans l'Ether, tout comme les nombres aléatoires attirent les personnes de l'espace financier et de l'espace réel dans le système. Le système contractuel d'Ether est le point de perforation du système Ether, et il est légitime ce point de perforation. Il devient ainsi une partie de l'ensemble de l'Ether, et il faut dire qu'il s'agit d'une utilisation sophistiquée du véritable cyberspatialisme.



Structure du bloc Ethernet

Cependant, l'utilisation réelle des contrats nécessite également un système complet d'interprétation de ceux-ci. Il est donc nécessaire d'introduire un jeu d'instructions ou un langage de programmation complet de Turing pour exécuter les différents contrats. Cependant, le Turing-complet est précisément un espace à structure fixe. L'exhaustivité du jeu d'instructions signifie que tout le comportement du cyberspace peut être exprimé dans le jeu d'instructions. En d'autres termes, cela signifie que toutes les instructions (interprétations) peuvent gérer tous les comportements de l'ordinateur. Cela revient à utiliser des atomes logiques pour tout traiter. Cependant, comme c'est le cas pour la structure de la

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

Et les différences au sein des blocs restants ne sont pas considérées comme étant obtenues par cybernétisation directe de l'Ether. Il s'agit plutôt d'une amélioration apportée en empruntant au bitcoin. Par exemple, la vitesse de bloc d'ethereum est de 15 secondes, ce qui conduit à l'exploitation minière en ethereum facilement causer la différence de vitesse du réseau et de l'équipement, le nœud avec la vitesse de bloc, naturellement, a l'avantage (parce que bitcoin hors de la vitesse de bloc est lent, la différence de vitesse du réseau de quelques secondes, dans l'ensemble hors du temps de bloc a représenté une petite proportion, l'impact n'est pas grand. Alors qu'avec l'ethereum, où la vitesse de blocage est rapide, la différence de quelques secondes représente un pourcentage important de la durée totale du blocage, ce qui équivaut à un décalage important. (Ainsi, une vitesse d'accès rapide à l'internet et un bon équipement présentent un

grand avantage). Cela est très préjudiciable à la décentralisation d'Ether. Buterlin a donc mis en place le protocole fantôme d'Ether pour s'assurer que les blocs qui comptent les hashes en même temps soient également récompensés. C'est ce qu'on appelle un bloc oncle (ommers List Hash). En d'autres termes, certains blocs qui ne sont pas adoptés sont également récompensés, afin de garantir la décentralisation d'Ether (ce point sera mis en évidence dans la section suivante). Ici, l'Ether change le principe de la chaîne la plus longue du Bitcoin. Elle est passée au principe de la chaîne la plus lourde, qui récompense la chaîne ayant le plus de blocs oncologiques. De nombreuses personnes ne peuvent pas comprendre la justice et la rationalité de ce changement. Parce qu'il semble l'avoir mis en place de façon arbitraire. Mais lorsque nous comprenons la signification profonde du principe de la chaîne la plus longue de Bitcoin (la chaîne la plus longue qui ne contribue qu'à une étape de la chaîne de transaction Bitcoin et qui est la plus stable sera récompensée). Le principe de la chaîne la plus lourde devient plus clair à comprendre. Le principe de récompense de la chaîne la plus lourde veut que la chaîne maîtresse ayant le plus d'oncles soit d'autant plus décentralisée qu'elle a d'oncles. Là encore, il s'agit d'une modification apportée pour la stabilité du cyberspace. Cependant, lorsque le principe de la chaîne la plus longue est altéré, Ether ne conserve pas le corollaire du deuxième axiome du cyberspace, c'est-à-dire qu'il n'est pas garanti que la chaîne de transaction d'Ether ait progressé et seulement un peu. C'est aussi comme s'il n'y avait aucune garantie de stabilité. Par conséquent, la garantie de stabilité doit être remplacée par une autre conception. C'est la vraie signification du nonce en Ether, un compteur dans un compte qui garde la trace de chaque transaction sous ce compte et lui donne un compte. Si la valeur actuelle n'a pas été atteinte, la transaction doit être en attente et attendre d'atteindre ce compte avant d'être exécutée. En d'autres termes, il garantit qu'une transaction est trop en avance (par exemple, si le compte est de 12 et qu'elle ne s'exécute que jusqu'à 9 maintenant, alors elle doit attendre) jusqu'à ce que l'ensemble du système ait progressé jusqu'à l'étape précédente avant de dépendre de l'état. L'introduction du Nonce résout le problème de savoir comment Ether peut garantir l'inférence du deuxième axiome du cyberspace sans le principe de la plus longue chaîne. Il peut également s'assurer que le solde du compte Ether est atteint. Puisque Ether a un système de contrat, il doit utiliser le système de compte. Cela signifie également que le solde de l'Ether ne peut pas être interrogé de la même manière que le Bitcoin utilise UTXO (bitcoins non dépensés via une structure sur la chaîne) pour enregistrer le solde. Par conséquent, le nonce conserve un enregistrement de chaque transaction, ce qui permet de s'assurer que le solde n'est pas erroné, et de prévenir les attaques par double dépense, etc. Deuxièmement, Ether comprend également trois structures arborescentes - l'arbre des reçus, l'arbre des transactions et la racine de l'arbre des états - afin de s'assurer que les contrats fonctionnent et que l'état est stable, de sorte que l'état de la transaction puisse être interrogé par rapport à l'ensemble des données, et ils travaillent ensemble pour s'assurer que les structures arborescentes sont parcourues avec un filtre Bloom. Tout le reste est similaire au Bitcoin et ne sera pas répété. Ce sont les connotations cyberspatiales de la blockchain Bitcoin Ether.

3.2.2 Analyse de la robustesse de la pénétration du système

Bitcoin-Ethernet

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

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

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

D'autre part, la nature de diffusion du système Bitcoin garantit qu'il est décentralisé. Toutefois, ce terme a plus que la simple signification que lui donnent les théoriciens. Dans le domaine de la cybernétique, la diffusion a une signification beaucoup plus profonde - la diffusion de billets signifie établir la portée du système Bitcoin, c'est-à-dire la taille de ce cyberspace. Il contient les nombreux cyber-sujets possibles qui entrent dans cet espace pour générer des blocs. La diffusion implique une sorte de vérification du cyberspace. Une confirmation de l'identité de l'ensemble de la portée spatiale de la relation. Elle identifie les interrelations d'un système de cyberspace qui sont établies (notez qu'il n'est pas nécessaire ici de traverser tout le cyberspace, tant que la diffusion est entendue et reconnue, cela signifie que la relation est établie, la structure est établie). C'est l'un des points. Il y a un autre point qui n'a pas non plus été reconnu par les précédents chercheurs sur les monnaies virtuelles : l'acte de diffusion, en tant qu'exploration du cyberspace, est précisément l'acte de maintien de la stabilité du bitcoin. Cela nécessite une compréhension approfondie du fonctionnement de la radiodiffusion. Cela équivaut à un mécanisme de récompense post-diffusion à tous les cyber-sujets de la zone, en revendiquant la relation - vous devez servir la stabilité du cyberspace. C'est la raison pour laquelle les cyber-sujets diffusent et ce que le cyberspace exige des diffuseurs qui maintiennent la stabilité du système. Cette diffusion signifie également que dans cet espace, vous devez vous conformer aux exigences de stabilité du cyberspace (c'est-à-dire contribuer à la stabilité de l'espace), et que le cyber-sujet dans ce système ne peut pas diffuser à volonté, ne peut pas être récompensé à volonté, ne peut pas utiliser ses désirs symboliques à volonté, mais ne peut les appliquer qu'au maintien de l'espace dans son ensemble - c'est-à-dire aller dans les livres. c'est-à-dire pour compter les points. La comptabilité, quant à elle, est un acte qui contribue à la stabilité et au développement du cyberspace. Ainsi, l'objectif le plus fondamental de la radiodiffusion n'est pas une sorte de décentralisation, mais le maintien de la stabilité et du développement du système. C'est précisément ce qui rend le cyberspace spontané et auto-entretenu. En d'autres termes, il s'agit d'une exigence du cyberspace en soi, et par nécessité. Il s'agit de suivre le deuxième axiome et corollaire de la science du cyberspace. Il ne s'agit pas d'une exigence personnelle de Satoshi Nakamoto. Il s'agit plutôt d'une exigence nécessaire à la structuration de la pensée, une exigence de tout cyberspace. C'est la raison d'être de l'acte de diffusion. En revanche, Ether diffère du système Bitcoin en ce qu'Ether accepte par contrat de re-cybernétiser l'espace au sein du cyberspace qu'est Ether, maintenant ainsi la stabilité du méta-cyberspace en ouvrant la structure du cyberspace de l'enfant gigogne. En d'autres termes, le cyberspace au sein d'Ether forme un esprit contractuel, et ce contrat construit en fait la stabilité du cyberspace au sein d'Ether. Prenons par exemple la

question du système de jetons. Si le contrat d'un jeton particulier ne parvient pas à maintenir la stabilité d'un système, les jetons de l'Ether n'auront plus aucune valeur et disparaîtront. La stabilité de l'ethereum repose sur la capacité d'Ether à reconfigurer le cyberspace. En d'autres termes, la stabilité du bitcoin suit le deuxième axiome de la science du cyberspace : maintenir la stabilité. L'ether, quant à lui, suit le troisième axiome du cyberspace pour maintenir la stabilité.

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

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

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

Les premiers à se lancer dans la spéculation sur les monnaies virtuelles étaient en fait ceux qui se sentaient profondément dans le cyberspace et ils ont vu cela. Ils sont entrés dans le cyberspace des monnaies virtuelles, ont apprécié leur rôle de cyberindividu et les avantages qui en découlent, et ont donc pu accéder de plus en plus tôt à l'idéologie qui se cache derrière le bitcoin ethereum, et la reconnaître. Essentiellement, ils deviennent l'élite de ce cyberspace. La véritable force du Bitcoin Ether réside dans sa

relation avec le cyberspace et pas seulement dans l'espace propre à la monnaie virtuelle. Par exemple, les monnaies virtuelles sont étroitement liées au cyberspace et à l'espace financier, et peuvent être utilisées pour nous aider à comprendre et à gérer le cyberspace. En utilisant bien les avantages du Bitcoin Ether, il peut constituer un contrôleur robuste qui régle l'ensemble du cyberspace. À son tour, elle peut être utilisée pour régler les relations structurelles du monde réel dans une perspective qui va au-delà du cyberspace. Et ceci, à son tour, annonce l'aube d'une nouvelle grande ère.

3.2.3 Les idéologies Bitcoin-Ethernet à travers l'espace

Satoshi Nakamoto a établi les premières règles du Bitcoin. Pour Satoshi Nakamoto, le bitcoin était un cyberspace éloigné du monde réel, alors comment les gens pouvaient-ils croire que ce produit virtuel pouvait procurer des avantages réels ? Cette dernière était implicite dans une idéologie : celle de croire que ce produit virtuel pouvait influencer l'espace financier et le monde réel. Les règles du bitcoin ont été conçues et construites spécifiquement pour permettre aux gens d'acquiescer une "croyance" dans le cyberspace du bitcoin. En d'autres termes, la structure même de la conception initiale du bitcoin contenait la possibilité que les gens puissent croire. C'est ce que révèle la science du cyberspace : l'espace financier et économique, et même le monde réel, sont eux-mêmes des systèmes d'illusion. C'est parce que les relations sociales des gens sont elles-mêmes un cyberspace généralisé que cette virtualisation du bitcoin permet à ceux qui le reconnaissent de croire d'emblée à son idéologie. Ils croient simplement qu'un produit plus virtuel (la monnaie virtuelle) peut influencer un produit subvirtuel (la finance). Mais à l'inverse, si quelqu'un n'a pas une telle compréhension du cyberspace, ou si c'est le cas, s'il ne veut pas adhérer à l'idéologie du bitcoin, alors il ne rejoindra pas le cyberspace du bitcoin. Pour le Bitcoin et l'Ether, il a peut-être été nécessaire, au début, d'intégrer à la structure un mécanisme d'"incitation" pour forcer les gens à rejoindre l'idéologie du Bitcoin (comme le crowdfunding dans les premiers jours de l'Ether). Cependant, lorsque le bitcoin et l'ethereum seront devenus sociaux, ou lorsque le bitcoin et l'ethereum pourront être échangés contre de l'argent fiduciaire et affecter profondément le monde réel, alors, selon les lois du cyberspace, les gens rejoindront naturellement le cyberspace du bitcoin et de l'ethereum sans avoir besoin d'une "séduction" spéciale et "propagande". C'est exactement comme cela que la réalité a évolué, et aujourd'hui, le Bitcoin et l'Ether n'ont plus besoin d'être soutenus par des projets débridés de crowdfunding, ils ont pénétré profondément dans l'espace réel et financier. Ainsi, cette partie initiale de la structure initiale de Satoshi Nakamoto et Buterlin pour le Bitcoin ou l'Ether peut être améliorée pour une meilleure stabilité du cyberspace. C'est exactement le processus de raffinement que ferait toute monnaie virtuelle du cyberspace. Des propositions nouvelles et différentes pour le système original du cyberspace voient alors le jour, donnant lieu à des sous-chaînes souples. Le résultat de l'amélioration du Bitcoin et de l'Ether originaux est en fait une désidéologisation. Il n'a pas besoin de faire appel à des personnes réelles par le biais d'un soutien réel, il n'a pas besoin de crowdfunding, donc supprimer cette partie du système devient une nécessité. Parce que l'idéologie n'est pas nécessairement dans le cyberspace, mais un produit du monde réel. Il ne contribue pas à la stabilité structurelle

au sein du système individuel du cyberspace. Par conséquent, cette partie du cadre peut être abandonnée au profit d'une nouvelle idéologie qui sous-tend l'ensemble du système Bitcoin. Par exemple, la toute première règle du Bitcoin : un bloc ne peut pas dépasser 1M de taille pourrait être modifiée. Même le taux de création de bitcoins, le taux de minage rapide ou lent, l'intervalle de temps entre les minages de bitcoins et le nombre fini de bitcoins totaux (21 millions) pourraient tous être modifiés dans le cadre de la nouvelle idéologie. Et c'est exactement ce qui se passe dans la réalité. Cependant, qui opère ces changements ? N'y a-t-il pas une idéologie cachée derrière qui devient le décideur final, que ce soit par vote ou par un système d'équité ? Tant l'Ethereum que le Bitcoin ont fait cela en cachant les premières idéologies. Mais cela ne veut pas dire que l'idéologie n'existe pas, elle est encore très présente dans les coulisses et influence le développement de ces cyberspaces.

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

Après le départ à la retraite de Satoshi Nakamoto, l'équipe de développement Core a pris la relève et a préconisé une approche de quarantaine de témoins, qui est en fait une façon déguisée de tendre le bloc en déplaçant les informations de signature, etc. hors du bloc. Cependant, cette approche ne supprime qu'une petite partie du bloc et ne résout pas fondamentalement le problème de la capacité du Bitcoin. Une autre approche consiste à utiliser le réseau Lightning. Il s'agit de placer un grand nombre de transactions Bitcoin en dehors de la blockchain Bitcoin. Comme vous pouvez le constater, Bitcoin doit

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

Contrairement à l'équipe Core, l'autre école de pensée est plus simple et plus claire, qui consiste à étendre le bloc, même sans limiter la taille du bloc (cette vision extrême s'est depuis séparée de BCH également, formant le système BSV). Comme nous l'avons souligné précédemment, une telle expansion affecterait la décentralisation du système Bitcoin. Cela conduit à une scission dans le système Bitcoin. C'est le problème signalé par l'équipe Core. La faction big block, quant à elle, accuse l'équipe Core d'avoir un mauvais témoin isolé avec le réseau lightning, et de ne pas garantir le crédit. Ainsi, le croisement de ces deux écoles de pensée a réellement conduit à une chaîne de séparation sur le marché du bitcoin. La faction big block s'est ensuite séparée du système Bitcoin original (BTC) et a formé un nouveau système (BCH). Si nous regardons l'ensemble du tableau, n'est-ce pas simplement la forme générale d'un conflit idéologique métaphysique ? Tous deux accusent les améliorations apportées à Bitcoin par l'autre de diviser en fait Bitcoin en interne, ou de ne pas parvenir à une meilleure décentralisation. Pourtant, c'est cette accusation elle-même qui conduit finalement à la division du bitcoin. C'est précisément l'objet de la métaphysique. Se laisser emporter par la rhétorique à cause de la rhétorique. C'est aussi la forme générale des conflits idéologiques. Du point de vue de l'équipe Core, les grands blocs rendent la décentralisation de Bitcoin moins efficace, car les grands blocs entraînent des changements d'intérêts différents pour les personnes sur différents appareils. Cependant, la solution de l'équipe Core n'est-elle pas aussi une forme de décentralisation déguisée ? La séparation des grandes transactions et des petites n'est-elle pas une distinction faite par l'équipe Core, à la fois en termes de nombre de transactions et de crédit ? Cela ne ressemble-t-il pas beaucoup à la division des niveaux de crédit dans le système financier ainsi que des niveaux de marché. En d'autres termes, la stabilisation du système original mis en place par le bitcoin rapproche inévitablement le système lui-même d'une forme de cybernétisation dans le cyberspace,

c'est-à-dire de la manière dont la cybernétisation se fait dans le cadre du troisième axiome. Il s'agit d'une évolution inévitable du cyberspace au-delà des frontières. Je peux même prédire que le développement futur de la BCT ne se divisera pas seulement en marchés pour les grandes et les petites transactions, mais aussi en marchés avec plus de niveaux de A, B et C. Des agences de notation de crédit seront également créées pour noter les différents marchés en fonction de leurs notations de crédit, et finalement le bitcoin évoluera en fonction de la structure du cyberspace de l'espace financier, formant ainsi un système étroitement lié au Defi. Il s'agit d'un cyberspace financier qui est étroitement lié au Defi et homogène avec l'espace financier. C'est une nouvelle preuve du premier axiome du cyberspace et du troisième axiome. Avec une telle distinction idéologique, le bitcoin est divisé en deux systèmes, l'un plus important et mieux crédité, et l'autre moins crédité. Même si elles semblent être encore décentralisées en interne. L'équipe centrale a dû faire cette distinction entre le monde réel et l'espace financier. Autrement dit, pour la solution de l'équipe Core, la réduction de la décentralisation du système Bitcoin est le résultat des différences entre les personnes dans le monde réel. Parce qu'ils insistent sur l'absence de division au sein du système Bitcoin (c'est-à-dire pas d'expansion de blocs), tandis que le BCH insiste sur un traitement différencié de la décentralisation au sein du système Bitcoin, tout en garantissant l'absence de décentralisation interne affaiblie dans l'espace financier du monde réel en raison de problèmes de dispositifs. Tous deux vont à l'encontre d'une décentralisation absolue. N'avons-nous pas beaucoup d'idées sur le cyberspace ici ? Il existe en fait un paradoxe dans le cyberspace, un paradoxe qui est nécessairement contenu par le système, à savoir que même dans un système entièrement cybernétisé, les nombres aléatoires sont toujours nécessaires pour maintenir la stabilité. À son tour, si l'on veut maintenir la stabilité du système, il faut traverser d'autres cyberspaces, et les événements qui conduisent à la déstabilisation du système sont soit des coups de tonnerre à l'intérieur du système, conduisant à la scission du système, soit des coups de tonnerre à l'extérieur du système, à travers le système, conduisant à la scission du système de l'extérieur vers l'intérieur. C'est une partie inévitable du cyberspace. En d'autres termes, le système Bitcoin, pour se développer et maintenir sa stabilité, ne peut pas être complètement détaché du monde réel, et donc de l'idéologie, et cette décentralisation est donc idéologiquement et métaphysiquement impossible. Et la véritable décentralisation ne relève pas de l'idéologie.

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

Peut-être que Buterlin a vu les batailles idéologiques qui se cachent derrière les différents projets Bitcoin. Il a donc simplement créé un système permettant la création de nouveaux cyberreprésentants (jetons) "choisis" par les différentes idéologies qui les soutiennent - un contrat. C'est ainsi que l'éther a été créé à l'origine. Les différents jetons d'Ether sont tous des processus de cybernétisation "légaux" déjà mis en place par Buterlin dans le cyberspace d'Ether. C'est pour cette raison que l'éther est si puissant. Il

peut aider différentes idéologies à construire leurs propres structures représentatives dans le cyberspace. C'est pourquoi, sur la base de l'éther, des systèmes de cyberspace de plus en plus complexes ont vu le jour, tels que NFT, Defi, Boca, etc. et d'autres encore verront le jour à l'avenir. Le système de contrat d'Ether est son âme. Parce qu'il assure à la fois la stabilité du système Ether et donne une marge d'expansion pour le développement. Plus important encore, il permet à Ether d'éviter les manifestations idéologiques. Tout différent idéologique peut, en effet, se manifester ici dans un cyberspace structuré. Des personnes ayant des idéologies différentes dans des espaces économiques et financiers différents, et dans le monde réel, sont capables de créer des espaces cybernétiques avec des règles contractuelles, pour autant qu'elles soient capables de mettre en place leurs propres règles contractuelles. Et ainsi parvenir à leurs propres fins à travers l'Ether.

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

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

Pour faire face à la menace de la décentralisation, Ethereum a initialement construit son propre système de consensus Proof of Work, appelé l'algorithme Ethash, qui commence par calculer une graine (seed) pour chaque entête de bloc. La graine est utilisée pour générer un pseudo-cache aléatoire, qui est stocké par le client léger, lequel génère à son tour un autre ensemble de données de 1 Go basé sur le cache, appelé DAG. Chaque élément du DAG ne dépend que de quelques éléments du cache. Cela signifie que tant que le cache est disponible, les éléments du DAG peuvent être calculés rapidement à l'emplacement spécifié. Tout ce que le "mineur" a à faire est de rechercher le DAG et de calculer le hachage. Le vérificateur, quant à lui, dispose d'un cache, il est donc facile d'obtenir la position spécifiée. Le mineur, quant à lui, doit effectuer de nombreuses recherches. En d'autres termes, l'algorithme d'Ethash fait que les mineurs passent beaucoup de temps à chercher plutôt qu'à calculer, contrairement à l'algorithme Proof of Work de Bitcoin. Cela change les inconvénients arithmétiques et liés à la puissance du bitcoin Proof of Work. Ainsi,

la décentralisation d'Ether est garantie. Toutefois, cette garantie reste relative. Parce qu'il dépend encore de certains dispositifs, uniquement de la bande passante du réseau et beaucoup moins de la puissance arithmétique du GPU et du CPU.

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

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

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

On peut affirmer qu'aucune monnaie virtuelle ne peut être séparée de son support idéologique. Cela signifie également que la création d'Ether par Butlin est une contribution au cyberspatialisme non pas dans la blockchain elle-même, mais dans l'établissement d'un esprit contractuel au sein de la blockchain. Il présente un cyberspace

diversifié d'une manière qui cache l'idéologie mais permet le débat idéologique. Cela doit être considéré comme une innovation. Mais ne devrions-nous pas nous retirer ici pour voir les connotations plus profondes ? Cet esprit contractuel n'est-il pas extérieur à l'éthéré ? Quand on voit dans la cybernétique le véritable noyau caché derrière le contrat du cyberspace, ne se rend-on pas compte que le cyberspace, c'est ce qu'il faut vraiment transcender et dépasser ? Et c'est précisément ici que le réseau touche le fond. Dans cette révélation du cyberspace, une possibilité de transcender le cyberspace est en train de naître. C'est aussi dans le cadre du dépassement du cyberspace de l'Ether que tout devient à portée de main et que nous pouvons alors modifier tous les paramètres de l'ensemble de la blockchain en fonction de ce dont nous avons réellement besoin dans la réalité. Et avec une telle technologie blockchain, de déclencher un progrès et un changement social profondément réalistes. La singularité est là, continuez.

3.2.4 Cybernétique et structure spatiale de la cyberfinance

La scission du système Bitcoin est en fait une scission idéologique. De même, l'éther lui-même contient de nombreuses idéologies. Cela signifie que les systèmes Bitcoin et Ether se rapprochent de plus en plus de l'espace financier et du monde réel. Comme de plus en plus de personnes entrent dans ces deux systèmes, cela signifie également que l'espace de la monnaie virtuelle se développera de plus en plus comme les autres systèmes du cyberspace. Ceci est en accord avec les axiomes du cyberspace. Cela signifie également qu'une sorte de financiarisation du cyberspace est en cours. C'est ici que l'on peut faire une réelle distinction entre la formation de la cyber finance et la formation d'une monnaie virtuelle comme le bitcoin - le bitcoin est né de l'externalisation directe de la pensée, de la cyberisation directe d'un système théorique, alors que la financiarisation de la cyber est plutôt une cyber homogénéité. La structure de l'espace. En d'autres termes, il s'agit du développement linéaire d'un ensemble de processus génératifs cybernétiques. Les cyber-individus de l'espace financier, s'appuyant peut-être aussi sur le système de la monnaie virtuelle, fusionnent dans l'autre sens vers le système de la monnaie virtuelle, formant ainsi un cyber-espace financiarisé. Tout ceci est un processus de génération linéaire du cyberspace basé sur le deuxième axiome de la science du cyberspace. Pour la cyberfinance actuelle, elle n'a pas encore donné naissance au genre de création marquante qui découle directement de structures complexes. C'est-à-dire qu'à l'heure où j'écris ce livre, la cyberfinance n'a pas encore été créée.

Fondamentalement, le système Bitcoin utilise son propre système comme autorité en échange d'un crédit. Et cet échange de crédit est une diffusion. Cependant, dans notre cas ci-dessus, cette diffusion est en fait très inefficace et entraîne des problèmes tels que la congestion et le gonflement de l'information, car les blocs deviennent plus grands, les frais augmentent considérablement, etc. L'une des solutions proposées par l'équipe Core est le réseau Lightning. Contrairement à la solution du témoin isolé proposée par Core, la solution du réseau Lightning est le début d'une évolution du système Bitcoin vers une finance cybernétique. Ainsi, nous pouvons étudier la financiarisation des monnaies virtuelles dans le cadre du deuxième axiome en examinant le réseau Lightning de Bitcoin.

Pour le système Bitcoin, le problème de crédit posé par la diffusion assure une sorte

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

Pour le système Bitcoin original, le crédit était ancré dans une signature électronique à l'intérieur du bloc (toujours garantie par une opération Hash-SHA256 à chaque nœud) qui était diffusée dans le système Bitcoin en même temps que la diffusion. Cependant, un tel schéma augmente la charge sur le bloc et n'est pas non plus assez rapide. Ainsi, l'équipe Core peut effectuer ce crédit d'une autre manière que par diffusion pour les petites transactions, déplaçant ainsi le bloc d'information sur la signature hors de la blockchain. Cependant, en ne diffusant pas le crédit, il a effectivement violé la décentralisation du système Bitcoin en termes de détermination du crédit. Cela signifie qu'il a changé la méthode de diffusion de l'assurance-crédit (la partie facturation de la diffusion existe toujours). Le défi pour l'équipe centrale était donc de s'assurer que les petites transactions qui étaient divisées étaient également effectuées de manière décentralisée. Et aussi pour s'assurer que la taille des blocs dans le système Bitcoin pouvait effectivement être réduite. Et ils utilisent une approche contractuelle qui est déjà comme Ether. Ce contrat comporte deux aspects différents : 1) la garantie de crédit dans le cas d'une transaction entre deux parties ; 2) la garantie de crédit dans le cas d'une transaction entre deux parties par l'intermédiaire d'un tiers ; le premier est appelé contrat à maturité séquentielle récupérable (CMRS), qui peut être traduit par "révocable". Contrat à échéance séquentielle". Il s'agit en fait du système de réserve couramment utilisé dans l'espace financier. Le principe est que les deux parties déposent une partie de leurs fonds dans le canal de paiement en tant que "réserve", puis, à chaque fois qu'une transaction est effectuée, le consentement de l'utilisateur est obtenu pour mettre à jour le montant de la réserve pour les deux parties, et la précédente allocation de "réserve" est annulée une fois la transaction terminée. Ainsi, pour l'ensemble du système Bitcoin, chaque compte apporte simplement des modifications à la réserve, sans qu'aucune communication réelle ne soit nécessaire. Le véritable changement n'intervient que lorsque vous souhaitez convertir les bitcoins hors du système bitcoin (c'est-à-dire les échanger contre des objets réels ou des avances et des dépôts). Le résultat final est ensuite écrit dans le bloc. (Pour éviter que quelqu'un ne prenne une ancienne version de l'enregistrement de la transaction et la retire, le système a également mis en place certains garde-fous, comme le retrait des fonds d'une partie arrivant plus tard que l'autre, et la confiscation des fonds à l'autre partie pour avoir utilisé l'ancienne facture). Cela réduit considérablement la partie du bloc destinée à garantir le crédit, et revient à supprimer la partie relative à la signature de crédit. Il s'agit en fait d'un processus financier cybernétique qui simule la finance réelle au sein de Bitcoin. Ce dernier, en revanche, s'appelle un Hashed Timelock Contract (HTLC), ce qui signifie "contrat de timelock haché" en chinois. Il s'agit en fait d'une stratégie de transfert différée par le biais d'un langage cod

é. Lorsque A veut transférer de l'argent à B, A signe d'abord un contrat avec un intermédiaire, gèle les fonds dans le canal de paiement et indique à l'intermédiaire une valeur de hachage, puis l'intermédiaire signe un contrat avec B. Si B peut dire la même chaîne de caractères que la valeur de hachage fournie par A, le canal de paiement transférera l'argent à B. En fait, la transaction normale de l'espace financier est autorisée par un intermédiaire tiers. A indique à l'intermédiaire qu'il est autorisé à prendre la somme correspondante qu'il a gelée chez lui. Seulement, cette autorisation est transformée en une fonction de hachage cybernétique pour la garantir. Pour l'essentiel, il s'agit déjà d'une loi sur l'espace financier complet. En d'autres termes, si le Lightning Network est utilisé dans le Bitcoin, cela signifie également que le système Bitcoin a été entièrement cyberfinancé en termes de système de crédit. C'est exactement ce qui se passe lorsque le bitcoin a été contractualisé. Ici, en effet, le bitcoin n'est plus très différent de l'ethereum, qui constitue également un troisième acte de cybernétisation, comme l'ethereum. La seule différence est que l'Ether a plus de contrats, alors que les contrats du Bitcoin sont simplement conservés pour les optimisations de l'équipe du Bitcoin. N'y a-t-il pas une sorte de domination contractuelle qui se révèle ici ? L'équipe qui optimise pour le bitcoin n'est-elle pas le centre absolu du bitcoin ? C'est l'autorité contractuelle du bitcoin qu'ils tiennent dans leurs mains. En d'autres termes, au moment où le bitcoin a atteint un contrat éclair ou même divisé la chaîne, ce n'est pas seulement une centralité cachée mais une centralité réelle qui est née. Et les gens disent que la décentralisation du Bitcoin est formidable. Ce qui rend le bitcoin si stable, ce n'est pas son degré de décentralisation, mais son caractère caché.

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

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

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

Dans le monde réel, l'argent peut être sécurisé par une idéologie. Par exemple,

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

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

Un exemple d'utilisation de bitcoin comme garantie pour plus d'ethereum. Il s'agit d'une transaction inter-chaînes. Il est ensuite nécessaire de former un cyberspace au-dessus d'eux, appelé ci-après la troisième chaîne. Il est alors possible de procéder comme suit : premièrement, geler les bitcoins dans une adresse intermédiaire de la troisième chaîne, ce qui créera un contrat (pass) pour cette adresse de la troisième chaîne, le Pseudo-BTC ; deuxièmement, mettre en gage ce Pseudo-BTC avec un contrat intelligent, et obtenir ainsi la pièce intermédiaire correspondante de la chaîne (c'est-à-dire une équivalent dans ce nouveau cyberspace). Troisièmement, comme beaucoup de gens dans ce nouveau cyberspace feront la même chose, il me suffit de trouver le Pseudo-ETH (Ether) qui a fait le même travail, et dans la dernière étape, il suffit d'échanger le Pseudo-ETH contre l'Ether promis correspondant.

Ne peut-on pas voir les lois cyberspatiales à l'œuvre ici, à travers la décentralisation originale du Defi, qui s'est en fait réalisée par la cybernétisation ? Cette cybernétique construit un nouveau cyberspace pour cacher l'apparence centralisée et idéologique du monde réel et de l'espace financier. La troisième chaîne qu'ils ont choisie, tout d'abord, est une chaîne qui se déroule à l'intérieur du cyberspace original, c'est-à-dire un nouvel espace qui est construit en prenant des ensembles ouverts. Encore une fois, cet espace permet la création de plus de contrats qui ne semblent pas être idéologiques, mais qui sont soutenus par la quantité d'argent dans le cyberspace précédent (dans ce cas,

Bitcoin et Ether), ce qui signifie que ce cyberspace plus profond est en fait soutenu par le "grand capital" du cyberspace précédent. La troisième chaîne est celle dans laquelle vit le "grand capital" de la précédente. S'il y avait des "data people" vivant sur cette troisième chaîne, ils crieraient "contre le capitalisme". Ainsi, ils forment une troisième chaîne marxiste et créent une reproduction historique du mouvement communiste qui ne pourrait pas être plus fraîche. N'est-ce pas évident ? Tout cyberspace est une répétition sans fin de cette superposition. Derrière, il n'y a que les mêmes vieux problèmes du monde réel. En d'autres termes, la cyberfinance n'a rien d'innovant dans sa structure, il s'agit simplement de l'utilisation d'un nouveau cyberspace pour constituer l'étape initiale d'une nouvelle structure décentralisée, et nous pouvons donc déjà prédire ici que DeFi ressemblera inévitablement à l'espace financier de plus en plus étape par étape, et d'autre part, DeFi construira inévitablement plus de complexité par-dessus, générant de plus en plus de cybernétisation, puis de cybernétisation à nouveau. Cybernétisation est le produit d'une cybernétisation sans fin (DeFi possède désormais de nombreuses structures spatiales, par exemple Curve ; Uniswap ; Mooniswap). Cet espace peut être cybernétisé indéfiniment. Mais c'est une réflexion après coup.

DeFi a fini de mettre en place le crédit après avoir créé le nouveau cyberspace, mais la finance décentralisée n'est pas complète, car il n'a pas encore accompli l'acte de levier. Par conséquent, tout ce que DeFi doit faire dans le nouveau cyberspace est de mettre en place des bots de services financiers ainsi que des banques pour atteindre son objectif. N'est-ce pas la naissance d'un méta-univers ? (Un méta-univers n'est-il pas une utopie construite par des personnes qui sont constamment en train de cybernétiser la réalité ? Parce que les gens ne voient pas la répétition du cyberspace, ils pensent naturellement que le métavers est quelque chose de nouveau. (Et il n'y aurait aucun des problèmes du monde réel). Pour le metaverse et le DeFi, tant qu'une cyber "banque" est mise en place dans le nouveau cyberspace, alors de nombreuses personnes peuvent mettre en gage des bitcoins et des ethereum et d'autres monnaies virtuelles, de sorte que la banque forme un pool d'argent. Cependant, la banque pourrait changer de forme de manière à ce qu'il ne soit pas visible qu'il s'agit en fait d'une banque dans le cyberspace profond, afin de cacher l'idéologie du niveau supérieur du cyberspace derrière elle. Maintenant, pour DeFi, la clé réside dans la création d'un effet de levier pour sur-emprunter, tout en sécurisant le crédit et en prévenant les mauvaises créances. Cependant, comme le cyberspace est une manifestation de l'infini de la pensée, cela signifie également qu'il doit être structurellement complet, sinon il sera vulnérable aux attaques. Une banque réaliste peut permettre l'apparition de certaines créances douteuses parce que les pouvoirs en place sont derrière elle pour les garantir. Toutefois, dans un cyberspace décentralisé, une petite créance irrécouvrable peut entraîner l'effondrement de l'ensemble de l'espace. Cyber Finance n'autorise donc pas une petite créance irrécouvrable et l'approche de DeFi est qu'il ne peut être contraint que contractuellement à liquider des positions. La Cyber Finance de DeFi a créé un certain nombre de bots et de contrats financiers pour garantir le fonctionnement d'un plus grand nombre de dérivés financiers. Il s'agit précisément d'un moyen d'étaler le paradoxe. En faisant la moyenne du problème et en le repoussant dans le futur. Et à l'avenir, ils pourront alors proposer de nouveaux projets financiers DeFi et continuer à créer un nouveau cyberspace pour des régressions sans fin.

Cependant, le danger n'est-il pas évident pour la cyberfinance ? Sans parler de la situation extrême si le système était piraté. Disons simplement que la façon dont l'argent est géré dans ce domaine est effectivement non décentralisée. Ce que font les contrats intelligents et les bots. Tout ce qu'ils font, c'est simuler le rôle d'un système Turing-complet absolument rationnel et d'un courtier intermédiaire complet dans l'espace financier. Les contrats de Defi, qui forment ensemble la "banque", reflètent en fait la volonté des créateurs individuels des contrats Defi. Mais là n'est pas la question. La question est que cela cache le montant d'argent dans le dernier cyberspace. Et la quantité d'argent dans le dernier cyberspace affecte la quantité d'argent dans le monde réel. N'est-ce pas ce que Defi et toute monnaie virtuelle tentent de réaliser, avoir un impact sur le monde réel et gagner de l'argent réel ? Comment est-il possible de résister à la péénétration de l'idéologie de la rationalité ? Lorsque le nouveau cyberspace connaît des problèmes d'accumulation de données, de congestion du trafic, etc., qui doivent être basés sur une puissance de calcul et un matériel informatique réels, le système doit faire face à la possibilité de pénétrer le cyberspace. Cela signifie que la décentralisation n'est pas non plus possible. Il devient ainsi de plus en plus similaire au système financier du monde réel. En d'autres termes, une fois de plus, la cyberfinance se conforme au premier axiome du cyberspace, et Defi ne fait que profiter de l'ambiguïté spatiale initiale et de l'indiscernabilité du cyberspace nouvellement créé pour y attirer constamment les gens, en prétendant qu'il est sans idéologie et qu'il est complètement décentralisé. En même temps, il dispose du dernier cyberspace comme tampon, même si un projet tombe à l'eau et qu'un contrat tourne mal. Les gens sont toujours dans la cyberfinance et ont juste besoin de retourner dans le dernier cyberespace (Ether). On pourrait donc penser qu'il n'y a pas de véritable inégalité ou idéologie dans tout cela. Tout est véritablement décentralisé. Lorsque le nouveau cyberspace a été créé, il était de nature chaotique en raison de la superposition du cyberspace. On ne peut pas voir la pseudo-idéologie dans la période chaotique. Ce n'est que lorsqu'il atteint un certain stade de développement qu'il se rapproche de plus en plus du monde réel et donne ainsi naissance aux mêmes problèmes que ce dernier.

En d'autres termes, l'idéologisation de la cyberfinance ne s'apparente-t-elle pas à la création d'un cercle de fans et au processus consistant à attirer des personnes pour les cybernétiser, puis à briser le cercle ? C'est pourquoi nous devons analyser le sujet cybernétique. Parce que la cyberfinance est également universelle sur le plan cybernétique. Le système financier qui sous-tend la cyberfinance agit comme une cyberplateforme pour attirer des individus non cybernétiques ou des cybernétiques de l'ancien cyberspace. Dans le même temps, il est cybernétisé en interne et en externe, puis le cercle est continuellement élargi. De cette façon, on peut trouver des idéologies pour aider la cybercommunauté à résoudre le problème du développement et de la stabilité. L'étape suivante consiste à aider les "grands capitalistes (les propriétaires d'une grande quantité d'argent virtuel dans le dernier cyberspace)" à développer un pouvoir économique et un pouvoir réel. C'est en fait la même chose. La cyberfinance finira par être idéologisée. Il est tenu de préserver l'idéologie de son propre cybercercle. Il est également invitable que le développement de nouveaux systèmes financiers et d'organisations décentralisées innovantes soit utilisé comme prétexte pour attirer les

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

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

3.3 La blockchain en tant qu'"installation" artistique

Dans la relation entre les monnaies virtuelles et la cyberfinance, nous pouvons encore

voir leurs points communs et leurs différences. La naissance des monnaies virtuelles est une cyberification directe de l'externalisation de la pensée. Bien que l'on puisse également considérer la naissance des monnaies virtuelles comme le résultat du développement linéaire d'Internet jusqu'à un certain point, en l'état actuel des choses, les monnaies virtuelles reposent sur Internet et ne constituent pas un praticien dans le monde réel. En d'autres termes, personne ne considère les monnaies virtuelles comme une occasion de changer le monde réel. Par conséquent, les sources de la monnaie virtuelle sont à ce stade plus théoriques et donc plus imbriquées dans sa structure initiale, à tel point que l'on ne peut distinguer les idéologies en présence et que l'on tente donc de construire une utopie internet en s'en éloignant. La monnaie virtuelle actuelle n'est pas axée sur les personnes, mais est uniquement liée par des blocs et des algorithmes. Ainsi, il ne va pas au-delà de certaines parties du cyberspace. Dans les premiers jours du bitcoin, cette utopie s'est imposée. Comparativement, la cyberfinance est un transfert de la structure de l'espace financier vers un nouveau cyberspace à construire. Il s'agit d'un processus de cyberification selon le troisième axiome. Et en tant que tel, il entraîne nécessairement une forme structurelle plus complexe, superposée. Pourtant, ce processus, s'il se déroule, révèle le qu'il évoluera constamment vers une similitude avec la réalité des relations financières. En d'autres termes, en termes de développement linéaire, ils pratiquent et prouvent constamment le premier axiome du cyberspatialisme et ses corollaires.

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

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

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

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

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

Le cyberspace d'aujourd'hui est, d'une part, générativement cybernétique, et dans cette partie sa structure complexe ne s'est pas encore déployée. D'autre part, le cyberspace a une composante directement cybernétique (la technologie informatique est en fait un produit de la cybernétique directe, tout comme le bitcoin, de sorte que l'invention

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

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

Tout d'abord, depuis que les monnaies virtuelles et la cyber finance nous ont été révélées comme étant idéologiquement soutenues à part entière. Si l'on prend un peu de recul, une fois qu'ils ont atteint un certain stade de développement, ils sont forcément capturés par l'idéologie égoïste. Alors pourquoi ne pas créer un nouveau système de monnaie virtuelle, intrinsèquement marxiste ? Bien sûr, cela semble incompatible avec leur objectif de décentralisation. Mais pour parvenir à une véritable décentralisation au sein du cyberspace, une décentralisation externe est nécessaire pour la maintenir. En d'autres termes, ce n'est que si l'espace réel est soutenu par la centralité de l'espace réel que nous pourrions garantir la décentralisation du cyberspace dans son intégralité. Ici, la fonction de monnaie virtuelle prend un tournant : son orientation n'est pas une involution vers l'intérieur. Son but n'est pas d'exister pour créer une cyber-utopie repliée sur elle-même.

ê me. Il s'agit plutôt d'aller vers l'ext é rieur pour influencer le monde r é el. Devenir le contrôleur du monde r é el qui r é gule le monde virtuel. La personne qui contrôle l'espace cybern é tique et é conomique revient à la vie r é elle, au r é gulateur de la terre. Ce r é glement ne constitue pas une imposition. Car elle peut é galement permettre aux personnes qui ne veulent pas accepter la r é alit é de se plonger dans une vie de plaisir m é taphysique. Ce type de r é glementation permet la plus grande libert é d é centralis é e, à l'int é rieur du cyberspace. Cette libert é et cette d é centralisation au sein du cyberspace ne sont possibles que si elles sont sous-tendues par le marxisme du monde ext é rieur. La transformation de cette identit é de la monnaie virtuelle et de la cyberfinance leur permet é galement de sortir de leurs contraintes id é ologiques originelles et d'exister comme une voie vers une v é ritable pratique de la transcendance dans le cyberspace.

En raison d'un r é seau marxiste avec centralisation, il n'est pas n é cessaire d'entretenir la fausse illusion de la d é centralisation. Par cons é quent, certains des param è tres utilis é s par Satoshi Nakamoto pour concevoir le Bitcoin et par Buterlin pour concevoir l'Ether n'auraient pas besoin d'exister. Au contraire, il suffirait de ne retenir que la d é centralisation au sein du cyberspace. Par cons é quent, bon nombre des param è tres qui ont un effet stabilisateur sur les id é ologies externes pourraient é galement ê tre modifi é s. Par exemple, l'avantage du premier arriv é qui consiste à donner un grand nombre de r é compenses à l'entr é e et moins de r é compenses par la suite pourrait ê tre supprim é . Au lieu de cela, une organisation ou une institution marxiste pourrait faire cet avenant et recr é er une nouvelle monnaie virtuelle pour le cyberspace. Au d é but, avec l'approbation d'une id é ologie du monde r é el, il est naturel que de nombreuses personnes naturelles qui soutiennent cette id é ologie se pr é sentent pour rejoindre le syst è me de monnaie virtuelle. Cependant, une id é ologie marxiste doit suivre les exigences de base du marxisme et ne distribue donc pas facilement les premi è res monnaies virtuelles à des "masses" apparemment indiff é renci é es ou à des individus cybern é tiques qui poss è dent r é ellement quelques actifs. C'est le point de r é gulation sous l'id é ologie, où la monnaie virtuelle constitue une fonction de r é gulation de la structure sociale. Dans ce cas, les premi è res monnaies virtuelles sont d'abord distribu é es à ceux qui ont besoin du cyberspace pour soutenir leurs espoirs de survie. Par exemple, certaines personnes malades qui ne peuvent pas se d é placer librement dans la vie r é elle, et certaines personnes âg é es qui continuent à avoir besoin d'une attention sociale et qui vivent seules, et leur apprendre à se satisfaire à travers les d é sirs symboliques du cyberspace, à assurer leur propre bonheur dans la vie et à r é guler les injustices de la soci é t é r é elle. (Les satisfaire dans la r é alit é de l'injustice n'est pas le but. Car ils sont peut-ê tre plus riches en é motions dans la r é alit é et ont une vie profonde. Plus encore, ils ne pr ê tent pas vraiment attention à ce qui se passe dans le cyberspace. Et c'est de là que vient le vrai côté terreux. Mais comme ils ne comprennent pas le r é seau, comment les faire entrer dans le syst è me pour que la terre soit implant é e dans le cyberspace ? (Voir le chapitre suivant.) On peut é galement proc é der de la m ê me mani è re à des fins é ducatives, en utilisant l' é ducation comme un moyen de renforcer la compr é hension de chacun des diverses cyber-structures du monde r é el par la compr é hension du cyber-espace. En raison du marxisme, une telle monnaie virtuelle n'aurait pas non plus besoin d'ê tre plus r é mun é ratrice au d é part. Il suffit qu'elle soit r é partie de mani è re raisonnable et uniforme.

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

L'"économie planifiée" du cyberspace signifie que les monnaies virtuelles se développeront plus rapidement sous la centralisation. Les monnaies virtuelles deviendront inévitablement l'équivalent général dans le cyberspace. La transformation de la monnaie virtuelle remplit ici deux de ses fonctions : le maintien et le développement d'un système autonome. En même temps, elle permettra aux cyborgs individuels du cyberspace de libérer leurs désirs. L'achat de tous les biens virtuels dans le cyberspace (par exemple, les biens dans les jeux en ligne, les droits d'auteur de la musique, les symboles d'identité dans les cercles cybernétiques) peut donner au cyberindividu une signification terrestre réaliste. Ce côté terreux est issu d'une sorte de dispositif de transformation. C'est dans cette transformation que les actes réels dans le cyberspace prennent tout leur sens. Cela revient à les sauver de leurs désirs symboliques. Lorsque le système de monnaie virtuelle remplit le cyberspace, lorsque ce dispositif de terrassement transformateur est réalisé, les désirs symboliques de la grande majorité des individus cybernétiques sont marqués par un dispositif de terrassement. Et la réglementation de cette monnaie virtuelle complète le rôle de premier plan des désirs symboliques de multiples cyber-individus. Le résultat de cette réglementation est que les cyber-individus n'ont pas l'impression que leurs désirs symboliques sont limités par la force coercitive, mais en même temps ils peuvent se concentrer davantage sur leur vie réelle pendant les périodes fastes et utiliser les plaisirs du cyberspace pour traverser les périodes difficiles.

Une telle évolution de la fonctionnalité de la blockchain permet également de libérer les désirs symboliques non seulement dans le cyberspace, mais aussi d'apporter des avantages tangibles dans la vie réelle. L'action du cyber-individu dans le cyberspace peut être échangée contre des récompenses réelles, donnant ainsi au cyberspace un chemin vers la réalité. Ce dispositif de conversion permet au cyber individu de revenir à la réalité. Il libère une partie du désir symbolique dans la réalité, assurant ainsi un bon environnement en ligne. D'autre part, le cyberspace apporte aussi du plaisir avec le désir symbolique (fuite des injustices du monde réel, l'internet devient une utopie), donc le dé

veloppement de la monnaie virtuelle permettra à ce système de s'épanouir, leur permettant non seulement de jouir du désir symbolique mais aussi d'acquiescer un "désir symbolique" plus réaliste, sous cette transformation. Dans cette transformation, le désir symbolique augmente son imprévisibilité, perd sa singularité originelle, et s'éloigne lentement de la singularité réelle du désir symbolique. Cette transformation n'est pas ce que nous avons critiqué auparavant : l'utilisation de la singularité du désir symbolique dans le cyberspace pour affecter la réalité. C'est plutôt le contraire. Car dans le cyberspace où l'argent virtuel abonde, le désir symbolique est rassemblé à partir de signes symboliques dans l'argent virtuel lui-même, qui à son tour est implanté avec un "dispositif" de transformation de la terre. Ainsi, il ne donne pas naissance au problème de la sur-symbolisation de l'Internet d'aujourd'hui (bien sûr, il y aura toujours le problème de la symbolisation, le désir symbolique et le consumérisme qui s'engagent seront toujours là, mais grâce à l'abondance de monnaie virtuelle, ce désir symbolique et ce consumérisme seront ouverts). Le passage des désirs du cyberspace aux désirs réels deviendra plus varié, ce qui aidera les gens à se concentrer davantage sur le monde réel sous les auspices d'une monnaie virtuelle de cette nature transformatrice. Une monnaie virtuelle réglemémentée atteindrait finalement un état idéal - permettant que seule la monnaie virtuelle soit échangée contre des biens matériels. Ici, la monnaie virtuelle fait office de bon d'achat (ce qui ne signifie pas que le monde réel est une économie planifiée, il s'agit toujours d'une économie de marché. Le cyberspace peut être une forme d'économie "planifiée" en compensation du monde réel). Il s'agit d'un système socialiste innovant qui permet une mise en œuvre réaliste de politiques économiques tant planifiées que de marché. Cette situation paradoxale n'est possible que lorsque le cyberspace de l'internet est ouvert et qu'on lui permet de se développer réellement.

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

Quant à la cyberfinance, elle est en fait elle-même le sujet de la cybernétique. Cependant, tant que je n'ai pas fini d'introduire une monnaie virtuelle de réalisme, une telle cyber finance n'est pas possible. Et, puisqu'il n'y a pas d'équivalent générique qui marque bien le cyberspace, s'appuyer sur la cyberfinance pour le réglementer est en fait tendu. Ce

n'est qu'une fois que la direction de la monnaie virtuelle a été réorientée et que nous avons clarifié la relation entre la monnaie virtuelle et les cyber-sujets et entre eux que la transformation de la réalité de la cyberfinance devient possible. La cyberfinance est également un moyen de réguler l'espace financier et économique à partir du cyberspace. Elle ajoute à la richesse de l'espace financier et économique, conduisant ainsi certains capitalistes, financiers et économistes à revenir dans le monde réel sous le coup de la cybernétique. Ainsi, une meilleure appréciation et compréhension du monde réel profond. Pour se concentrer davantage sur les étoiles et l'univers intérieur que l'humanité poursuit.

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