

Hyperphilosophie

Publié

« Principes d'hyperphilosophie » in UTOPIA, Laurent Lavoie (dir.), Presses de l'Université Laval, 2001, p. 45-70.

Michaël La Chance

Principes d'hyperphilosophie : une utopie de connaissance

L'hyperphilosophie : une philosophie qui s'enrichit des expériences de pensée que nous proposent les expériences de réalité virtuelle (qui ne se réfère plus aux idées fixes d'un arrière-monde mais aux potentialités d'un pseudo-monde), qui s'adapte et tire parti d'un nouveau statut " hybride " de la conscience (avec implants neuro-chirurgicaux, connexion permanente, gestion simultanée d'une expérience proprioceptive et d'avatars éloignés, etc.), mais aussi qui se ressaisit elle-même comme théâtre expérimental, comme scène utopique dans le cadre d'une transformation importante (binaire, organigrammatical, signalétique) de nos systèmes symboliques. C'est ainsi que cette philosophie se constitue elle-même comme métaphore et symptôme que comme compréhension et moyen de contrôle. Contre les nouvelles softopies unificatrices, il s'agit plutôt de jouer un morcellement du corps, une dé-vélation du monde comme représentation, une dé-fondation du monde comme crispation contre le néant. Il s'agit d'user du virtuel comme dé-verrouillage de la représentation, remobilisation du réel objectif, exacerbation imaginative de la motivation personnelle.

Avec le développement des technologies de la communication, de la robotique et de la neurobiologie, nous pouvons concevoir une nouvelle utopie philosophique : la philosophie ne cherche plus à constituer un tableau du monde, elle devient une hyper-philosophie qui use du levier de l'utopie, des relais du virtuel pour développer la pensée comme navigation psychonautique. Une majorité de philosophes se persuadent de toucher à des " sommets de l'idée " sans ne rien devoir au processus de l'écriture, à la structure de la page et du livre. En fait on ne peut dissocier la pensée de l'écriture pas plus qu'on ne pourra dissocier la pensée de nos modes de navigations dans l'espace de l'information. Notre utopie de connaissance c'est une philosophie qui permet d'imaginer de

nouveaux modes de navigation, qui se constitue en forum pour la formulation des problèmes issus de différents horizons, qui produit des espaces (diagrammatiques, noosphériques, ...) pour associer les idées, qui parfait l'éducation de robots conversationnels et leur définit un langage standard de communication, qui a la tâche d'équilibrer le rapport entre les arts et la science, qui nous aide à recontextualiser les idées et les images au cœur de notre expérience médiatique, qui répond au besoin crucial d'interfacer la complexité et de créer des théâtres cognitifs, qui ne renonce pas à articuler une critique de l'infocratie et à relancer la subversion du technoféodalisme.

Quelle futur de la pensée lorsque l'intelligence sera hybride : biologique et cybernétique. Nous ne serons plus seuls dans nos têtes : les implants cérébraux nanométriques permettront l'accès immédiat et interne à un réseau mondial de l'information : banque de données et environnements virtuels. Une machine neurale se sera infiltrée dans tous les replis de notre cerveau, postant ses relais nano-bioniques à proximité de tous les centres stratégiques, prête à substituer des signaux bioélectriques commandés par le réseau aux signaux sensoriels " normaux ". L'œil humain sera directement câblé, à la façon d'un écran de télévision aux mille canaux, d'un écran d'ordinateur avec moteur de recherche sur le web, ou encore d'un casque de réalité virtuelle.

Avec l'essor des nouvelles technologies, nous assistons à l'avènement du virtuel, soient d'images 3D générées par ordinateur qui donnent apparence (visuelle, haptique ...) à des modèles symboliques abstraits. Le virtuel comme interface adapte le numérique à notre appareil perceptuel, — mais aussi favorise la saisie cognitive : en effet il semble que le virtuel permet à l'expérience de dépasser son modèle, il propose un nouvel espace de distribution des idées, un espace hypertextuel et hypermédiatique, immersif et interactif. L'accès et le développement du savoir sera ainsi augmenté 1- par l'interactivité (de vivant à électronique, entre vivants et entre objets intelligents), 2- par l'apport sensoriel hypermédia, 3- par la transversalité entre les sciences, les arts et la philosophie.

Nous avons tenté de formuler cette utopie philosophique d'un nouveau rapport à la connaissance en 15 principes, en considérant qu'il reste à savoir comment - dans nos technologie utopistes - l'information numérique acheminée par implants de silicium sera reconnue par les cellules vivantes du cerveau : c'est une chose de " peindre " directement une page directement dans l'œil (le VRD : écran à rétine virtuelle de Microvision), c'est une autre d'envahir le cerveau avec des programmes info-culturels (les " memes ", les nanobots, - tous auto-réplicants.) Nous avons choisi d'examiner la première option. Le sémiotique

comme spécialiste des signes et de la présentation des données sera plus que jamais nécessaire.

1er Principe — navigation. L'hyperphilosophie est l'usage de l'hypertexte ou d'un navigateur multi-fenêtre, multi-tâches, qui peut travailler sur des textes numérisés non marqués. C'est l'étude des interfaces entre les sujets et le savoir. Le logo-N est un outil d'exploration de l'espace d'information, il agit comme intermédiaire omniprésent entre le lecteur et le système qui gère le classement des répertoires, la mise à jour des textes, l'accessibilité des documents. Le couplage lecteur/texte assuré par cet " infoborg " (O.Sorrentino) procède par appariement et non pas ancrage, cependant la recherche peut laisser des hyperliens (comme un livre déjà souligné que l'on emprunte à la bibliothèque!). L'hyperlecteur Logo-N enrichit le Corpus en inscrivant dans celui-ci les modes d'organisation de l'information. L'ancêtre de ce navigateur serait le *Superbook* (Bell Communications Research) qui permet de travailler sur du texte électronique avec une fenêtre table-des-matière et une fenêtre de recherche par *strings*.

Dans quel espace navigue Logo-N ? Il semble que l'océan numérique est le dernier déluge, il n'y a rien avant le déluge : le passé est entièrement versé dans entrepôts de données, où tous les textes sont numérisés dans un même Corpus, où ils sont privés de toute dimension historique et de tout contexte d'interprétation. A la limite, les textes de la philosophie pourraient être réécrits pour rencontrer les nouvelles " réalités ". Imaginez un Cmd D, " Remplacer partout ", sur tout le texte de Schopenhauer, vous changez Volonté par Virtualité et Représentation par Actualité : le Monde (World Wide Web) comme Virtualité et comme Actualité.

Pour l'ordinateur il n'y a pas de temps, il n'y a que des fichiers dans une synchronie post-historique. La volonté d'incorporer l'immensité des connaissances coïncide avec l'abolition du temps, le fantasme de naviguer sur un océan figé. Comme si nous en savions assez comme ça, et qu'il suffit désormais d'établir les parcours, de se donner les filtres adéquats. Pourquoi en savoir plus si nous pouvons visiter le futur. Le monde numérique est sans passé (qui peut toujours être réécrit). Mieux que cela il est toujours de pointe puisque, avec la pancybernétisation, c'est-à-dire l'influence primordiale des réseaux et des environnements interactifs, quand la communication et l'économie est de plus en plus dépendante de l'internet, la substance évanescence de l'avenir devient pure tension électronique.

NAVIGATEUR MULTI-FENÊTRES LOGO-N

Logo-N est structuré comme un tableau de bord avec huit fenêtres que l'on peut afficher dans un casque-lunette, style baladeur.

1 * fenêtre principale : vue sur le Corpus. Logo-N est sensible aux mouvements de l'œil. Un mot sur lequel on s'attarde provoque l'ouverture du dictionnaire.

2 * fenêtre : la connaissance élaborée sur Logo-N dépend en premier lieu des moyens traditionnels (**table des matières**, plan) de prévoir l'ordre des éléments du texte. La table des matières permet de reconnaître les formes schématiques qui organisent le sens global du texte dans sa présentation linéaire. Cette connaissance s'applique particulièrement à des objets, à la façon du voyageur qui s'efforce de reconnaître les repères (les monuments, *landmarks...*) par leurs aspects et leurs positions respectives.

3 * fenêtre : **recherche par variables**. Le lecteur trouvera sur le navigateur les **occurrences antérieures** d'un terme, pourront en retracer la généalogie dans les textes source. En lui spécifiant une entrée, le navigateur peut afficher des **définitions en provenance de différents dictionnaires**. Le logo-N peut donner accès à la **consultation d'encyclopédies et d'atlas** philosophiques sur cette entrée. Par ailleurs le logo-N peut solliciter des experts, porter une région de texte à l'attention de ceux qui seraient susceptibles d'apporter des variations. Alors le réseau sémantique de l'expert sert de modèle au réseau d'association implanté dans la base de donnée. L'expert commande la fragmentation du savoir, instaure la hiérarchie hypertextuelle entre fenêtres parents et fenêtres enfants. Il instaure une construction noétique pyramidale selon le modèle hybride linéaire-arborescent.

Ainsi les robots-experts, les guides internet, les colligeurs d'information, les assistants personnalisés (comme *Ginkgo*, de Armonk IBM), les compagnons numériques (comme Brian, à strout.net/info/science/ai/index.html), soient tous les agents-logiciels intelligents (des IWA, Internet Web Agents, comme *Yenta*, de Lenny Foster au MIT, qui peut créer des contacts dans le cyberspace en analysant le courrier et les habitudes des usagers du net; ou encore IWASP qui analyse des articles en ligne pour prédire (SP = Stock Predictor) les cours de la bourse, - tout ce petit monde semble capable de passer au peigne fin des

montagne de données, sinon tout l'univers du web en quelques secondes, mais comment " peser " l'information, évaluer des circonstances, renifler des occasions ? On voit ici combien cette hyper-navigation est utopique : c'est le virtuel comme le " lieu " où la connaissance forge une utopie d'elle-même. Les agents seraient alors , sinon partiellement, capables de pensée. Dans ce contexte, on voit bientôt arriver les meta-agents qui peuvent créer des agents assignés à des tâches spécifiques, ou encore des agents éthiques ou agents de sécurité d'aspect aussi inoffensif qu'un animal de compagnie (ce sont des PETs : Privacy Enhancing Technologies).

Ile Principe — variations. L'hyperphilosophie se prête à la discussion en faisant appel aux technologies de la communication : pour devenir espace de résonance pour multiplier les entrées sur une question, démontrer la portée, exposer les cas de figure, varier les formulations, produire des accords, s'enrichir de collaborations. C'est le modèle de " **la chambre d'échos** " proposé par Deleuze,

Qu'est-ce qu'un hyperphilosophe ? Quelqu'un qui passe plus de temps sur le net que dans les livres, qui s'investit davantage dans les *forums électroniques* que dans les séminaires, que l'on trouve au plus souvent dans le holocampus où il fréquente l' " *hackademia* " ? C'est quelqu'un qui se prête aux variations des énoncés, à la transversalité des champs d'expertise, — ce qui le conduit à quitter sa solitude disciplinaire. Comme auteur-de-monde il travaille en collaboration avec des ingénieurs hypermédiés, des artistes et des techniciens programmeurs. Ce philosophe tire sa stimulation intellectuelle des événements réseaux, sa conscience aura transité par les sites cyberspatiaux, sa pensée émane des agents-logiciels intelligents qui le représentent dans les environnements virtuels pour lesquels il a développé un fort sentiment d'appartenance : il devient à son tour un **transpondeur** lorsqu'il relance des signaux sur le net en fonction des stimulations qu'il a reçues.

4 * fenêtre : Index. Le logo-N a la capacité de prélever des régions (citations), de les inscrire sous des descripteurs qui seront autant d'entrées dans un lexique. Si le descripteur existe, Logo-N demande un sous-descripteur et constitue automatiquement un **dictionnaire thématique de citations et de commentaires** ou encore un " *livre du sens commun* " tel que le concevait John Locke. N'oublions pas que l'écriture présente une économie de compression et de décompression optimale : l'index était déjà un AAM (Alphabetical Access Memory).

5 * fenêtre : une **représentation arborescente** permet d'organiser l'**historique de la recherche sur un mode hiérarchisé**. La navigation sur le net est trop erratique, mais la navigation dans un Corpus permet une représentation hiérarchique de la recherche. Cette connaissance navigationnelle correspond à la connaissance des routes à suivre, lorsque l'orientation peut être verbalisée en fonction de repères locaux, relatifs et propres à notre personne.

6 * fenêtre : Le lecteur peut glisser des mots du texte vers un éditeur de diagrammes où il construit (façon Concept-MAP) un réseau d'associations sémantiques entre nœuds conceptuels . Chaque boîte est cliquable, les points nodaux sont des hyperliens qui reconduisent au texte.

Il est clair que la localisation d'un terme ne restitue pas la problématique dans laquelle il apparaît. Les lecteurs risquent de manquer l'interdéfinition des termes, il leur faut un approche **diagrammatique**. Ici la tâche d'orientation fait appel à une capacité spatiale-visuelle, elle prend appui sur un carte de référence. Noter qu'un réseau d'information (complexité de relations micro-propositionnelle) n'est pas une hiérarchie conceptuelle (simplicité de quelques macro-propositions).

IIIe Principe — statut des associations. Le texte n'est pas le seul modèle d'organisation des plages mentales : il y a aussi le raisonnement diagrammatique, les graphes conceptuels, les esquisses de la pensée. L'hyperphilosophie est l'étude des **images de la pensée**, des cartes et diagrammes, des représentations topologiques, holographiques, des scripts et programmes, ... qui interrogent le mode d'existence des idées et guident la création du concept. Il s'agit de cartographier la noosphère (Edgar Morin), le plan d'immanence (Gilles Deleuze). Il s'agit de cartographier l'espace de distribution des concepts et de repérer les idées-force dans un renouvellement hyperphilosophique de l'image de la pensée.

Un postulat associationniste voudrait que les contenus de notre conscience prennent sens par associations et donc que chaque idée puisse être exprimée par un ensemble d'associations représenté graphiquement par un diagramme. Cet ensemble d'associations sera appelé " structure du contenu (subject matter) " ou encore " réseau sémantique " selon le statut épistémologique qu'on veut bien lui accorder. Est-ce dire que l'hypertexte est un réseau sémantique qui reproduit la logique associationniste de la pensée humaine ? A partir de quel moment le réseau de communication pourra fonctionner comme un réseau neuronal ? Avec les frayages, avec la calibration des paramètres de décision, ... ce serait une question pour les neuro-philosophes ?

Ce savoir hypertextuel ayant subi au préalable une fragmentation, il semble ensuite qu'il suffit de raccorder les éléments pour retrouver l'idée. Le diagramme se trouve abusivement appelé réseau d'idées, carte conceptuelle, ... ce qui a la fâcheuse conséquence de laisser croire que chaque idée constitue un sens autonome (et inversement que chaque sens autonome est donc une idée). On veut que chaque nœud soit explicite et autonome, se tienne par lui-même. On veut que la proximité spatiale (dans l'espace mental ou dans le cyberspace) soit une relation significative, ayant valeur sémantique et conceptuelle. Ceci tient à la puissance de la métaphore de l'espace, on veut que l'ordinateur soit créateur de nouveaux espaces. Cette métaphore est créative, mais il semble que la notion de proximité spatiale se substitue systématiquement à la notion de **rencontre**.

Mais la reconnaissance des liens n'est pas la reconnaissance du contexte. La familiarité avec la présentation ne nous permet pas d'assimiler le concept. La vision d'ensemble de la carte n'est pas compréhension intime du territoire. Il ne faut pas confondre les bienfaits de cette carte (s'orienter, se donner une vision globale, circuler vers sur le réseau, remédier à la surcharge cognitive...) et sa valeur représentationnelle. C'est un outil intellectuel pour contrer la complexité et non une représentation de l'organisation mentale.

L'hypertexte est un réseau d'associations où chaque nœud est un écran, une page web, une fenêtre dans une application, etc. Du point de vue de l'ordinateur, notre écran n'est qu'un fichier, l'utilisateur est lui-même un fichier. **La représentation par graphe conceptuel de l'univers hypertextuel n'est cependant pas satisfaisante, elle occasionne une surcharge cognitive, par contre le combinaison de tous ces éléments comme acteurs "physiques" d'un environnement virtuel permet de retrouver une unité de conception.** C'est la question fondamentale : celle de la *théoria*. Lorsqu'un modèle symbolique abstrait atteint un certain degré d'aisance cognitive, il devient perceptible. Ce qui confirme en retour que dans toute perception il y a déjà une construction mentale, il y a déjà un matériau discursif.

En effet, dans l'EV, grâce à l'Object Oriented Programming (OOP), les fragments du code sont modulaires, chaque nœud est un module d'information mobile et cohérent. Ce qui défie notre entendement c'est comment ces nœuds peuvent se raccorder les uns aux autres dans leur très grande complexité et créer un ensemble qui nous **paraîtra** " naturel ", " synthétique ", " transparent ". Ce que nous savons à coup sûr c'est quand la synthèse ne se produit pas et qu'il ne résulte que confusion.

7 * fenêtre : **conversation simulées**. Le logo-N possède un programme générateur de script à partir d'un corpus délimité. Avec un script driver, il peut recevoir des questions et produire des réponses en langage naturel. Cette fenêtre constitue la composante interactive de logo-N, elle alimenterait un dialogue dont l'ancêtre est la relation pseudo-thérapeutique ELIZA . Envisager les capacités d'une machine — un logomate — qui pourrait utiliser différentes régions du corpus de la philosophie pour se constituer un script, et tenir des discours audibles par synthèse de la voix.

IVe Principe — construction. L'hyperphilosophie c'est aussi ce qui vient **après** la navigation, soit la construction d'un point de vue qui comprend tout ce qui a été parcouru : à la façon d'un index, d'un diagramme, d'un hypertexte, ou d'une nouvelle page WWW qui domine le paysage d'information. La page est une fenêtre, ou plutôt une vitrine, pour observer mais aussi **pour se faire voir**. D'où la compétition entre les sites et la suprématie de certaines pages qui apparaissent comme des racine (/) officieuses .

<p>1ère étape : naviguer, explorer (l'histoire, les discussions), accumuler matériaux</p> <p>a- usage de textes marqués b- usage d'un logo-navigateur</p>	<p>2e étape : hiérarchiser, clarifier organiser, construire un réseau de liens 3 D</p> <p>[?] compléter les matériaux (boucle itérative)</p>	<p>3e étape : - écrire : retour à la présentation linéaire, texte 2D</p> <p>ou bien - présentation 3D, - expériences inter- actives et virtu- sensorielles - mettre en forme une rencontre</p>	<p>4e étape : hyperphilosophie : créer et éprouver le concept comme réalité du virtuel, persuader les autres à y recourir</p>
<p>Le problème philosophique est dissipé par - discussion - communication - présentation résolu par une méthode empirique, il devient une question opérationnelle (Fodor)</p>		<p>Le problème philosophique persiste malgré les variations et les clarifications.</p> <p>Le problème ne peut être posé autrement : reste question posée en regard du chaos, du virtuel.</p>	

La hiérarchisation-clarification,

— peut provoquer régression à l'infini.

Notre représentation est une interface dans lequel nous pouvons reconnaître le modèle mental de l'utilisateur : ses virtualités, ses contraintes à l'origine de ses actualisations.

L'hyperphilosophie fait l'étude de ce qui rend possibles nos modélisations symboliques, quand — en-deça — nous voulons ouvrir de nouvelles indéterminations.

— cette hiérarchisation-clarification ne manque pas de déclencher des processus de sélection et d'exclusion féroces. [voir Principes XII-XV]

Ve Principe — actualisation. L'hyperphilosophie a pour objet privilégié le virtuel et les nouvelles catégories du possible. Elle est aussi production de virtuel. Elle renvoie à une dimension de l'événement qui n'est pas réductible à l'information et à la simulation. Le logo-N apparaît comme une monade leibnizienne, chacun se leurre de pouvoir contenir le monde entier en lui-même, ou dans son cabinet logologique, Chacun se leurre de pouvoir éclairer une petite partie de ce monde à travers une fenêtre intérieure. Que ce soit l'immensité du texte philosophique (Docuvers), l'immensité de l'océan de l'information (WWW), on croit que tout peut être exploré en déplaçant sur l'immensité une petite région lumineuse.

Nous sommes limités par l'étroitesse de cette petite fenêtre que nous promenons sur le monde. En plus il ne s'agit toujours que d'une actualisation du monde sur une surface. Les images ne sont ainsi que des actualisations d'événements, l'esprit est un théâtre virtuel peuplé d'actualités. Ce qu'on ne voit pas, pour chaque actualité, c'est la part de l'événement qui est restée virtuelle et le restera toujours. On ne voit pas la part irréductible de l'événement, la part inactualisable du monde. On ne voit pas non plus ce qui commande les actualisations qui nous occupent.

Les interfaces sont des espaces de rencontre (du savoir, de l'imaginaire, de la masse numérique) : dans tous les interfaces il y a un absent, soit la Loi symbolique qui nous commande (modèle d'intelligibilité, de signifiante), soit aussi le bruit qu'il faut surmonter.

L'expérience du virtuel (EV immersif) nous permet de nous assumer comme monades, de quitter l'illusion comme quoi ce qui est actuel est réel, de considérer le réel comme un processus, et d'interroger les processus d'actualisation. Certes les contenus de l'esprit sont des virtualités, mais il s'agit d'un virtuel actualisé, de l'hypo-virtuel : toujours en-dessous, insuffisant.

CHAOS “ pas un néant, mais un virtuel ” G.D.
excès d'événements

hyper-virtuel (? ? ? ? : au-dessus, au-delà, l'excès)		Infini des possibles	
Expression du virtuel en actualisant		Expression du possible en réalisant	
Actualisation qui fait consister le virtuel: art & philosophie	Actualisation qui renonce à l'infini du virtuel pour gagner un pouvoir d'actualisation : science	Le “ réel ” de la science n'est que son actualisation	
<p>Les 3 plans art/science/philosophie doivent trouver leur jonction dans l'expérience cérébrale du chaos</p> <p style="text-align: center;">DISTRIBUTION</p> <p>actualisation dans l'esprit (monade) les idées, les images sont actuelles</p> <p style="text-align: center;">hypo-virtuelles (? ? ? : au-dessous, en-deçà, insuffisance)</p> <p style="text-align: center;">ACTUEL</p> <p>Conscience : éclairage d'une petite région de la surface d'actualisations</p> <p>Hyperphilosophie : production d'une machine virtuelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - qui ne donne pas prise sur le réel - qui ne propose pas de philosophie, toujours pré-philosophique. 		<p>Possible : mouvements impensables dans le corps</p> <p style="text-align: center;">RESSEMBLANCE</p> <p>réalisation dans le corps ex. : les coups sont réels</p> <p style="text-align: center;">RÉEL</p> <p>Présence physique</p>	
actualisé + réalisé = existentié			

Aujourd'hui nous pouvons radicaliser cette analyse en cessant de supposer un monde hyper-virtuel préalable : il n'y a que les **deux processus** (actualisation et réalisation), le monde est objectivé par ces processus quand l'actuel paraît réel et le réel semble actuel.

VIe Principe — présentation. Les capacités conceptuelles de la philosophie sont-elles limitées par son mode de présentation ? Seront-elles augmentées en enrichissant sa présentation ? Selon J.F. Lyotard, il semble se développer un conflit entre " la faculté de concevoir quelque chose et la faculté de présenter quelque chose "

Les philosophes traditionnels sentent l'exiguïté de leur médium, le texte est une trame visuelle 2D habituellement très sobre (si on excepte les illustrations couleur, etc.) L'hyperphilosophe diversifie ses modes de présentation, elle utilise les bases de données électroniques, les supports graphiques (diagrammes, cartes), les images numérisées, les animations (que Ted Nelson appelait aussi hypergrammes), les séquences vidéo, les manipulations de robots, les séquences audio, etc. Nous vivons une transition de la représentation déclarative (idéal d'un savoir non prédéterminé et limité par l'inscription et l'usage) à la communication procédurale (le savoir est formulé, présenté de façon à favoriser l'accès, l'échange, la manipulation). On a parlé de la fin de la philosophie, de la nécessité d'une philosophie augmentée ou continuée selon d'autres moyens.

Il est vrai que " notre façon de voir dépend de ce que nous savons ou de ce que nous croyons ". Cependant notre façon de penser n'est pas limitée par ce que nous voyons : par notre façon de le visualiser et de le présenter. Le concevoir reste en-deça du présenter : le virtuel de la philosophie ce sont les abstractions qui n'ont pas de forme dans le réel, qui n'est pas actualisé, soit le produit de la représentation qui n'est pas réellement saisissable, ce que Kant appelle la " présentation négative " .

C'est une caractéristique importante du virtuel de donner apparence (visuelle, haptique ...) à des modèles symboliques abstraits. Le virtuel comme interface adapte le numérique à notre appareil perceptuel, — mais aussi favorise la saisie cognitive.

PHILOSOPHIE philosophie comme origine et modèle de la vérité représentation inscription herméneutique mnémonique compréhension présentation-faible logocentrique réflexion-discours prise sur le réel et mise en place d'un savoir	HYPERPHILOSOPHIE co-existence des 3 plans : art/science/philosophie signal-position manipulation stratégique heuristique navigation présentation-forte cybernétique création-construction persistance du chaos et consistance du virtuel
---	---

Une hyperphilosophie serait une philosophie qui dépasse le modèle textuel traditionnel, qui se donne un nouvel espace de distribution des idées : espace hypertextuel, hypermédia et vertu-sensoriel, interactif et conversationnel. La production du concept est augmentée

- 1- par l'interactivité,
- 2- par l'apport sensoriel hypermédia,
- 3- par la transversalité.

Il ne s'agit pas seulement de penser le virtuel, ressaisir et développer en quoi le virtuel permet de penser.

VIIe Principe — création et interférences. L'hyperphilosophie

- c'est la philosophie qui se penche sur les hypermédias et les réalités augmentées,
- c'est aussi une philosophie hypermédiatique et augmentée.

C'est une philosophie plus créative, plus proche de l'art. Certaines œuvres d'art et de littérature peuvent prétendre cela : être des philosophies continuées par d'autres moyens. Nietzsche voulait une pensée improvisée qui se rapproche de la parole chantée, — comme dans le Chant de la Nuit, de Zarathoustra. Ainsi la philosophie sera plus littéraire, musicale, plastique, — devient un *ars theoretica*. Cependant l'un ne doit pas servir d'illustration à l'autre, la philosophie ne doit pas se colorer, s'esthétiser, elle doit conserver un langage autonome dans sa production du concept. Déjà un art autonome s'est distancié de la représentation, appelle une compréhension d'un type nouveau sans néanmoins

perdre sa portée philosophique.

Hyperphilosophie : on ne sait pas ce qu'est la philosophie si on ne sait ce qu'il en est de l'art et de la science : interférences. Car l'art et la science sont aussi des images de la pensée. L'art, la science et la philosophie sont trois plans d'épreuve du virtuel. C'est lorsqu'elle se compare aux arts et aux sciences, dans la production de ses variations, dans l'épreuve de ses déterminations, que la philosophie vérifie combien les concepts qu'elle produit sont des événements issus du virtuel.

La philosophie questionne les technologies, elle assiste aux expériences techno-anthropologiques en art, — par transversalité avec les arts et les sciences elle devient une force créatrice — et non pas simplement un contrôle du savoir assisté par l'ordinateur.

L'hyperphilosophie c'est le destin de la pensée quand " il ne sera guère possible d'écrire un livre de philosophie ". Non pas retour à la philosophie avant le livre, mais philosophie poursuivie et se produisant par d'autres moyens : radio, théâtre, vidéo, cinéma, multimédias, ... La philosophie n'a pas le rôle de surveiller les sciences et les arts mais doit, en résonance avec ceux-ci, devenir à son tour un **mouvement créatif dans le concept**.

Science, art et philosophie peuvent composer des ensembles multilinéaires en introduisant des associations inédites, des applications non-standart. Selon la définition de Schank et Owens, " La faculté cognitive sous-jacente à la créativité est la capacité de mal-appliquer intelligemment les choses ".

VIIIe Principe — expérience médiatique. L'hyperphilosophie réfléchit sur la place de la philosophie dans le registre global de l'expérience médiatique (EM).

Ce schéma s'inspire des considérations de Leibniz sur notre monde comme équilibre entre la simplicité des moyens et la richesse des effets. Dans le cas présent, il permet de délimiter un registre global de l'expérience. Il s'agit ici du registre global des médias :

- le livre est plus précis, moins sensoriel et moins interactif.
- la correspondance est échange bilatéral, interactivité lente.
- le téléphone est plus interactif mais ne laisse pas de traces .

— le diagramme constitue un gain de visualisation : des masses énormes de données numériques se trouvent ainsi condensées, un savoir complexe paraît plus évident.

— la vidéoconférence est très interactive et constitue un apport sensoriel important, mais est-ce un espace pour structurer une pensée ?

— le théâtre virtuel “ École d’Athènes ” constitue une expérience médiatique nouvelle où l’immersion et l’interactivité se combinent dans une simulation qui semble excéder notre expérience des médias et du monde.

Le territoire de nos sens s’étend avec le nouveau registre global de l’expérience médiatique. Ces nouveaux espaces sont dits virtuels, cependant on peut remarquer que :

1- les anciens espaces de conception/présentation étaient également virtuels (l’image, le livre, ...)

2- le registre global de l’expérience médiatique est un registre d’actualisations. C’est seulement lorsque ce registre cesse d’être délimité qu’il cesse du même coup d’être présentations d’actualités déterminées, et que **l’indéterminé du virtuel semble s’infiltrer dans un univers d’expériences pré-déterminées**. L’hyperphilosophie s’élève à la hauteur de sa tâche, lorsque la frontière entre le réel et le virtuel s’avère moins nette, lorsque le virtuel repotentialise le réel. C’est ce que Nietzsche évoquait dans ses Considérations inactuelles, sur l’irruption de l’indéterminé dans le discours

IXe Principe — interfacer la complexité. Le problème de la complexité des masses numériques est résolu par l’apparition des interfaces synesthésiques : les environnements virtuels (EV). Il semble dans un premier temps que ce sont des représentations spatiales exactes du volume d’information qu’il faut pénétrer et manipuler. Mais ce n’est encore une fois qu’un outil. **Le micro-monde de l’interface, dont on peut manipuler les objets, n’est qu’une fenêtre sur l’hypo-virtuel (des surfaces d’actualités), et ne laisse pas entrevoir l’infini hyper-virtuel.**

Les premières interfaces sont des métaphores simples : la maison, le studio, le campus, ... La réalité elle-même devient un modèle pour cartographier la masse cyberspatiale, pour faciliter nos entrées, nos localisations, nos manipulations dans l’infosphère. Le monde est devenu un réservoir de métaphores pour naviguer et manipuler l’information. Mais en fait une **autre réalité** se met en place, qui a pour but d’organiser et de manipuler la masse immense des informations. Ici les besoins de gestion du complexe supplantent les besoins de stabilité perceptuelle.

En fait il se passe quelque chose d'étonnant, — comme si l'imaginaire se dissociait de l'humain, — et que nous devons nous interfacer à notre propre imaginaire. Car l'imaginaire es augmenté par la modélisation numérique, soient les **hyper-médias**. Ce que l'on voit avec le théâtre virtuel, comme imaginaire devenu autonome, qui posséderait sa propre machinerie symbolique.

Un EV est interactif au sens que nous pouvons décider de proche en proche notre parcours dans l'environnement selon les unités hologrammatiques activées. Une RV pousse cette interactivité encore plus loin en permettant une intervention outillée sur ces unités, ce qui a pour effet de reprogrammer simultanément l'environnement (édition et exécution simultanées). La RV auto-générée ne sert plus à simuler la réalité : c'est l'expérience sensible de l'infosphère. C'est une mise en abyme des usagers, dans leur univers symbolique, quand cet univers symbolique dépasse les limites de leur monde.

Xe Principe — le théâtre cognitif. L'internet est un grand livre dont chaque page est dans un lieu différent : bientôt ce sera un édifice dont chaque pièce est modelée depuis des lieux différents. Un outil de navigation ne suffit pas, il faut créer des environnements qui nous permettront de combiner la mise en mémoire, la manipulation, l'accès, la programmation, la communication. C'est ce qu'avait déjà prévu Douglas Engelbart lorsqu'il travaillait sur NLS/AUGMENT au début des années 80. Il nous faut un théâtre virtuel et cyclopédique comme lieu éclaté du savoir qui saurait susciter et mettre en commun les ressources de chacun. Un tel modèle deviendrait une façon d'habiter le futur pour en extraire les virtualités. C'est ainsi que le virtuel peut être mis au service des intelligences collectives, comme espace propice à la mise en commun des ressources cognitives et au développement des singularités de chacun (Pierre Lévy).

L'École d'Athènes

Théâtre virtuel en réseau : un centre de conférences et de colloques, comme lieu d'exploration et d'interaction, avec salles de cours et de séminaires.

Que le participant peut visiter avec un casque (HMD) : il peut voir

1a- des lieux fixes et

1b- des **lieux** modulaires dont il peut repositionner les éléments. Ces lieux sont utiles lorsqu'il s'agit d'expériences de pensée : la Chinese room, etc (voir sites Temple et Monash).

2a- Il voit ses mains et ses pieds lorsqu'il se projette dans l'environnement à la 1ère **personne**;

2b- Ou bien encore il se voit lui-même agir à la 2e personne. Il anime un acteur-clone dont le rendu sera simpliste (cartoon-like) ou réaliste grâce à la vidéoanimation. Alors il peut choisir a- l'apparence sous-laquelle il se voit, b- l'apparence sous laquelle les autres le voient, c- on s'interroge sur la disparité entre ces images et l'aspect sous lequel il est vu dans le réel.

3a- Il voit des **objets** qu'il peut déplacer, saisir, utiliser. Rappelons que les objets sont modelés en 3D grâce à un programme de design (CAD) qui leur donne une haute modularité et la capacité de rejoindre des bases de données soumises à des moteurs de réalité différents.

3b- Les objets sont parfois des prototypes soumis à une diversité de point de vue et d'environnements.

4a- Il voit les autres **participants** qui visitent le même cyberspace 3D et interagit avec ceux-ci en temps réel, directement ou selon des scénographies virtuelles partageables.

4b- un groupe de recherche pourra avoir son porte-parole personnalisé. Ex.: quel est le visage de Monsieur Bourbaki ? Un agent AI pourra se substituer à un participant selon le jeu de simulation suggéré par Turing.

5a- il voit des agents AI ou des " guides " pourvus d'Intelligence Artificielle de haut niveau. Certains de ces agents sont pourvus d'une apparence et de scripts qui leur permettent de reproduire la personnalité et le discours de certains philosophes avec lesquels il peut soutenir des conversations simulées. Ou encore il peut parler sous la signature de ces philosophes en tant que clone-augmenté.

5b- d'autres présentent une personnalité originale, enrichie par les interactions : ce sont des " personnages conceptuels ".

Les théâtres virtuels offrent des environnements " concrets " pour des

expériences de penser. Dans cette École, on peut ramasser des objets, les combiner, les utiliser comme solutions à des problèmes. On peut rencontrer Socrate. Kant, Spinoza, ... on peut simuler une conversation avec Leibniz, lequel est animé par une intelligence artificielle de 2e génération. On peut rencontrer un guide AI un peu à la façon de Dante qui rencontre Virgile pour visiter l'Enfer. On peut toucher des objets et déclencher des événements, éprouver les caractéristiques physiques des environnements. On peut choisir son apparence dans un vestiaire de costumes, se doter de " subjectivités empruntées " (David Rokeby), se découvrir hybride, pour rencontrer les autres usagers à travers les apparences que eux-mêmes se sont donnés pour habiter l'espace hyperphilosophique commun.

Autant le théâtre virtuel est riche d'expériences inédites, autant il renvoie la philosophie à l'entretien des idées générales : alors la philosophie perd sa créativité pour céder à un idéal de " perpétuelle discussion " (Habermas), la conversation philosophique sur réseau et simulée devient le modèle d'une " conversation démocratique universelle " (Rorty), elle devient la pratique éclairée du consensus libéral. . Elle n'échappe pas à l'idéalisation de l'objet, du sujet et de l'intersubjectif et s'abandonne aux *effets* de la communication. Ce qui manque dans ce modèle ce sont **les politiques qui régissent les interactions, qui gouvernent les actualisations..**

XIe Principe — l'inédit. Dans les EV, les objets produits par le travail collaboratif (un texte à rédiger, une œuvre à produire, un EV à modeler) sont des **objets virtuels co-modelés**. Bientôt ces objets ne sont plus des équivalent infographiques du monde réel car ils servent une autre finalité : servir d'interface avec l'infosphère.

III-Cyberespace:	Réseau neuronal		Infosphère		Docuvers
	réursion		interface graphique haptique		navigation
	Réalité virtuelle		Environnement virtuel		Hypertexte

II- Culture :	Laboratoire partagé		Vidéo- conférence		Bibliothèque
		collaboration	présentations consultations décisions	documentati on	
I- Monde physique :			Usager		

Dans cette 3e dimension (Popper), on peut rencontrer des objets qui **échappent** à nos descripteurs, on peut être plongé dans des environnements à la limite de l'intégration sensorielle, on peut aussi rencontrer des **individus** improbables (intelligences artificielles de la 2e génération, guides "smarts", agents, cybernavigateurs, ...).

3- Autonomie du cyberspace : ses objets ne sont pas des représentations des objets réels, ce sont des objets inédits. Les espaces proposés sont limités seulement par notre capacité d'en retirer une expérience, à la limite de la confusion sensorielle, de la dissonance cognitive.

Nous avons tendance à prêter une valeur cognitive à ce qui structure l'information. L'hyper-texte WWW comme intelligence collective ? L'information, vide de contenu, n'est plus que formalisation de mots d'ordre, syntaxe de commandements, emploi créatif ou répressif de la redondance.

2- C'est sur cette machine-réalité que viennent se greffer les mécanismes d'échange, de circulation, de transfert des marchandises, des images, des gens, des significations, etc. — soit l'univers socio-culturel. Cet univers est gouverné par une stratégie symbolique globale de représentation. On veut l'information exhaustive et signifiante.

1- Le monde physique, des choses extérieures, apparaît fondamentalement comme une vaste machine à fabriquer de la réalité. Nous avons tendance à tout voir comme si c'était une machine cybernétique ou du code vivant (ex. l'ADN).

Bientôt le théâtre virtuel devient une usine virtuelle de réalité virtuelle. L'EV comme laboratoire virtuel pour la création d'EV ! C'est-à-dire que le lieu de rencontre est lui-même un studio virtuel de création d'EV, les agents virtuels

peuvent s'y rencontrer et y travailler avec des outils VRML, CAD, ... dans des expériences collaboratives d'exploration d'outils ayant le pouvoir **méta-virtuel** d'altérer l'environnement que l'on habite. Alors on ne peut plus distinguer construire et visiter, on ne peut plus distinguer l'architecte et le touriste.

On part d'une RV existante vers du VV, virtuel virtuel. Soit un environnement virtuel qui se développe de façon récursive sans prendre appui sur une encyclopédie préalable du réel. Alors l'expérience du virtuel ouvre sur la mystique.

Les nécessités de l'interaction l'emporteront sur les repères perceptuels, tant nous serons captivés par les **modes inédits de présence** qui apparaissent dans le réseau. Quand il n'y a plus que du virtuel, quand il n'y a plus qu'une multitude d'événements sans possibilité d'un repli dans la durée, alors le risque que tout s'effondre est plus grand. En fait la présence peut être soutenue : 1- par la stabilité perceptuelle (à l'air libre ou en immersion), 2- par l'intensité de l'interaction. Le virtuel propose de soutenir divers modes de présence selon des axes de l'expérience qui paraissent de plus en plus disjoints : le risque d'une faillite de nos systèmes est grand lorsque les paramètres immersion/interaction/autonomie/ ... se séparent et laissent des vides dans leurs interstices. C'est le risque que doit prendre quiconque voudra mettre à l'épreuve des **prototypes d'existence** dans le théâtre virtuel.

Ce qui frappe d'emblée c'est l'aspect contradictoire du rapport entre les systèmes de réalité virtuelle et la connectivité des réseaux informatiques. Le virtuel (RV : immersion complète en 3 dimensions et 360 degrés) permet une interactivité avec un décor synthétique dans laquelle tout est possible. Il est vrai que la technologie fait lever les barrières de l'impossible dans l'expérience individuelle, semble proposer des postures d'être nouvelles : lui construit une " softopie " personnelle. La softopie : non pas changer le monde mais le remodeler en 3D, en faire un vaste décor à immersion totale, où l'infothrope rencontre des biobots, des agents intelligents et des avatars des autres spectateurs selon des interactions déjà réglementées au détriment de la singularité de l'utilisateur et en faveur de l'illusion. Mais il ne faut pas oublier que l'immersion virtuelle relève d'une réalité augmentée selon les critères de ce qu'on peut désirer comme " augmentation " : plus de puissance kinesthésique et non pas plus de justice . La nature des interactions avec les objets et les individus dans l'espace partagé d'une réalité mixte partout accessible sur le net répond le plus souvent à un scénario de base : élimination musclée d'invasisseurs tous plus abominables les uns que les autres. Le virtuel permet de s'abandonner au possible sans risquer la résurgence monstrueuse des résistances libidinales à la transparence ordonnée,

mieux que cela le mégasystème informatique permet de combattre sous un mode ludique ces mêmes résistances qu'il aura suscitées.

Par ailleurs le branchement aux réseaux informatiques se révèle sourdement coercitif : sur le plan technique, rappelons que le système est informé de la position exacte de la tête mais aussi des membres de l'utilisateur-spectateur (capteurs implantés), il peut donc manipuler un substitut-virtuel qui a été créé en numérisant le corps de l'utilisateur sous tous ses angles (Cyberware). Mais il ne s'agit pas seulement d'une coercition technique, le monde devient une grille rationnelle qui enchasse un système de places (et non de traces) où chacun (comme chaque dossier) doit être à sa place et ne peut exister (sinon être visible et intelligible) que d'occuper sa place. L'augmentation de l'existence que promet le virtuel computopique est contrastée par la dépendance ontologique au collectif. On n'est dorénavant que d'assimiler des automatismes, de se prêter au dressage de la communication, d'incarner dans sa chair l'ordre symbolique. Les contraintes qui lient la visibilité à l'existence dans l'ordre théologico-politique du féodalisme avait déjà trouvé sa machine utopique (qui inscrit le texte de la Loi dans le corps du condamné) chez Kafka : le réseau informatique constitue lui aussi une machine utopique qui informatisera l'homme. Le réseau informatique en effet est aussi un idéal culturel : tout est propre, à sa place, interchangeable, synchrone, décidable, régulier et reformatable. Il ne s'agit plus de chercher des solutions dans un monde chaotique, parmi des acteurs aux intérêts divergents et mal compris. Le monde est une multitude de situations possibles dont des agents disciplinés et intelligents peuvent décider. Car c'est la même logique, par laquelle les différents routines se combinent pour créer un agent, qui saura déterminer comment les agents peuvent interagir les uns avec les autres.

XIIe Principe — nature et puissance de l'information. Cette capacité des technologies nouvelles de produire l'illusion mimétrique (la simulation et la modélisation au service du contrôle) et de susciter un espoir softopique aussi délirant, doit nous conduire à nous interroger sur la nature et la puissance de l'information. Car ces technologies (malgré les avertissements de Wiener) entretiennent l'utopie d'un contrôle (on préfère dire pacification, apaisement) social accru. On croit contrôler la société pour un fonctionnement sans heurt comme on contrôle la machine. La symbiose homme/machine permettant à l'un de bénéficier de la stabilité de l'autre. Mais la machine est emballée et l'inégalité est croissante. Nous devons tenter d'articuler une critique de l'infocratie là où elle s'implante. Car c'est un leurre de croire que l'information est seulement devenue marchandise, elle est bien davantage. L'information est

devenue un régulateur social, une monnaie d'échange, le système nerveux de la société, un relais du contrôle, un plan de pseudo-événements, un échec de commandements qui enveloppent la planète. On parle de la mise en réseau de la planète comme Staline parlait d'électrification de la Russie.

A l'aurore des techniques de contrôle, nous devons prendre la mesure des dangers de l'infocratie. L'ordinateur soutient les autoroutes informatiques et les entrepôts d'information. Les environnements virtuels ne sont pas seulement des chambres expérimentales sur l'augmentation sensorielle, pour des fins esthétiques ou de divertissement, ce sont — comme nous l'avons dit — des interfaces qui permettent la manipulation de l'information dans le réseau, c'est aussi un moyen d'introduire des automatismes dans l'organisation sociale : après le *desktop* comme bureau virtuel sur l'écran de nos ordinateurs personnels, nous avons le *holodeck* comme "hallucination consensuelle", selon l'expression de William Gibson, qui facilite la gestion des informations.

La question est la suivante : les interfaces virtu-sensorielles, en mettant l'information à portée d'expérience, permettent-elles un contrôle accru des masses d'information ? Ou bien est-ce la masse d'information qui va conditionner l'expérience ? Alors le virtuel programme l'humain. Nous devons également tenir compte des limitations imposées par l'application industrielle et commerciale des technologies numériques. C'est ainsi que le virtuel est mis au service de l'actuel : pour produire plus vite. Ainsi une équipe d'ingénieurs dans l'industrie automobile peut se rassembler autour d'une simulation 3D d'un véhicule et en accélérer le design et la production.

XIIIe Principe — contrôle ouvert et résistance. Le pouvoir, qui était contraint sur le corps, devient **contrôle ouvert** issus des langages numériques : systèmes de formation et de sélection automatisés, entreposage électronique de savoirs, colliers traqueurs électroniques ou argent électronique style Mondex pour repérer la position de chacun, etc. Le théâtre virtuel est un monde de la plus grande liberté (dans les limites assignées par le contrôleur de simulation) mais dans ce monde nous sommes traqués au plus près et à chaque instant dans tous nos comportements : ce qui permet de profiler nos tendances économiques, politiques, sexuelles. Lorsque **la société est contrôlée comme un théâtre virtuel**, la première forme de contestation consiste à soupçonner qu'il y a irréalité.

C'est ainsi qu'à l'ère des communications, on ne saurait échapper au contrôle qu'en créant "des vacuoles de non-communication, des interrupteurs pour échapper au contrôle". Tout comme le sabotage consistait à jeter le sabot dans la machine, nous assisterons à des tentatives de virusage des réseaux électroniques. La guérilla électronique devient une lutte "sous-toile" pour ouvrir des espaces virtuels, pour susciter des événements ouverts, pour inventer de nouveaux espaces-temps : des latitudes qui devancent toujours

l'actuel.

XIVe Principe — coût humain. Le postulat de base c'est que ce que l'on gagne d'un côté on le perd de l'autre : notre société humaine relève du compromis économique. Il y a urgence d'une réflexion critique sur la dépendance de l'argent, du savoir, de l'image, ...) envers les ordinateurs, c'est-à-dire envers les machines virtuelles (logiciels, modèles symboliques) qui sont logées dans nos ordinateurs. A mesure que les machines paraîtront plus conviviales, le réel se réduira à la gestion des problèmes (Fukuyama). Dans le monde réel il n'y aurait que des problèmes, tandis que sur l'Hypertoile il n'y aurait que des solutions, ou une fragmentation des problèmes qui tient lieu de solution. En fait on ne peut évaluer en terme de coût humain ce qui apparaît aujourd'hui comme la marche inexorable de nos sociétés.

Le navigateur de l'Hypertoile apparaît ainsi comme un citoyen de la planète, mobile et déterritorialisé. Pourtant il y a une chose qui semble perdue chez les computopiens (selon l'expression de Ted Nelson) : la capacité d'interpréter selon le lieu et selon le contexte. En fait c'est la capacité d'interpréter en général qui ne sera plus requise, à la limite une certaine ignorance semble préférable. Sans doute parce que l'utilisateur et le spectateur seront considérés comme des automates qui ne savent que donner et recevoir des commandements. Sans doute parce que les messages paraîtront toujours assez explicites, les protocoles seront non-équivoques, sans nul besoin de relativiser et de se distancier, pour qui vit parmi des signaux mais a cependant perdu le symbolique.

En fait il n'est pas sûr que les usagers disposeront tous des mêmes interfaces. Il y a aura d'une part les acteurs ayant pouvoir d'auteur-de-monde dans des environnements 3D, et d'autre part ceux qui disposeront d'une simple fenêtre ouverte sur les sites grands publics. Quelle réalité pourront encore avoir les citoyens du monde qui ne sont pas en-ligne, qui n'ont pas cette mobilité transplanétaire ? Nous assistons à la mise en place d'une info-politique du réseau, avec ses hiérarchies, ses sous-ensembles exclusifs, ... Certains sites virtuels seront des parlements avec pouvoir décisionnels : les usagers seront membres à part entière où tout simplement visiteurs invités, ils pourront voter pour un acteur virtuel manipulé par un parti. A condition bien sûr de posséder les codes d'accès, l'information politique ayant également un prix.

XVe Principe — importation virtuel[?]réel. Comment prendre en compte les effets de ce techno-féodalisme sur la vie des gens ? Les comportements acquis sur le réseau affecteront-ils les comportements politiques des usagers ? En admettant que l'utilisateur soit respectueux d'un code d'éthique en ligne, quelle leçons politiques et morales en retirera-t-il pour la vie active ? Les computopiens pensent à un nouvel ordre mondial sans frontières, sans

inégalité, — ils ne conçoivent pas que l'ordinateur sert certaines formes de pouvoir et perpétue certaines inégalités. Dans les théâtres virtuels, les usagers privilégiés VIU (Very Important User) disposeront d'un modelé supérieur, ils pourront virtu-conférencer et rédiger une déclaration commune en " présence " de virtu-spectateurs sans droit de parole. L'hypertexte mondial et les environnements virtuels partagés seront bientôt le contraire de l'anarchie, et comme tels deviendront une mode virtuel de la mondialisation.

Déjà, il y a 2500 ans, Hippocrate nous recommandait de ne pas hyperphilosopher : [?] [?] [?] [?] [?] [?] [?] [?] [?] [?] [?] [?] [?] [?] [?] [?] [?] nous enjoignait de ne pas philosopher outre-mesure pour des raisons de santé. Aujourd'hui la question se pose autrement : pourra-t-on philosopher dans le théâtre virtuel, dans le holodeck ? Au 24e siècle, philosopher sera un excès : les questions sur l'autre du système, sur l'irréductibilité du virtuel, etc. — tout cela est déjà hyperphilosophie pour cybernauts en déficit de réalité. Voilà notre paradoxe, le monde de contrôle numérique produit une irréalisation, un désarroi, une déterritorialisation, et en même temps crée une **réalité de compensation**. Le moyen de parvenir au plaisir (mise à disposition de l'objet) est devenu l'objet de plaisir. L'informatisation de la société est devenue une occasion d'intense satisfaction sociale. C'est parce qu'ils représentaient en premier lieu un enjeu de jouissance, que nous nous sommes laissés intoxiquer par nos propres symboles. Sans possibilité de retour à un réel décompensé, à l'impensé .