

Thermodynamique de l'avatar, *notre projection dans des univers non-korzybskiens*

Colloque de l'AFSCET
Andé, 2 juin 2013

L'origine du cyberspace peut être reliée aux travaux de Claude Shannon dans les années 1940, qui ont été doubles :

- contribution à l'émergence de l'informatique par l'application de la logique binaire à la cybernétique
- théorisation de l'existence d'un espace d'informations par comparaison de deux équations
 - son évaluation statistique $H = \sum p$
 - l'évaluation de Boltzmann $S = \sum p$

On remarquera que Shannon et Turing ont, chacun à leur manière exploré la prédédictibilité, de l'aboutissement d'un calcul pour Turing, de la connaissance d'un espace d'informations pour Shannon. Quelles que soient les importances théoriques de ces deux résultats, ils n'ont eu aucune influence réelle sur l'action des deux hommes qui les ont portés dans leur oeuvre pratique de création de l'informatique. Tout se passe comme si un truchement philosophique était nécessaire, pour l'un comme pour l'autre, à l'initiative d'une démarche finalement extrêmement matérielle et concrète. Dans une inversion épistémologique, les moyens déployés dans une recherche philosophique ressortent comme l'aboutissement du travail.

Historiquement, le cyberspace émerge dans les années 80, surfant sur le résultat de quatre décennies de développements techniques de l'informatique. Fécondé par l'existence des premiers réseaux couvrant la planète, William Gibson donne un nom à l'espace d'information dont ils sont potentiellement porteurs : il nomme de cyberspace dans Burning Chrome en 1982. Peu de temps après de premiers espace persistants sont conçus et mis en oeuvre : Time City/Promenade dans la ville, qui fonctionne plusieurs semaines sur le site de Pompidou en 1985, semble être le premier. Neal Stephenson poursuit leur élaboration imaginaire et diffuse le courant de pensée avec son roman Snow Crash, mis en réseau dans Active Worlds en 1995.

Les grandes étapes des Massivement Multiplayers Online Real Player Games sont ensuite :

- There en 1998
- Second Life en 2003
- World of Warcraft en 2004 avec ses 11 000 000 de joueurs abonnés payants
- les Open Sims à partir de 2007

Dans ces univers ou « métavers » la carte EST le territoire. Ce sont des espace d'information pure, sans incertitude, où les choses dont des mots et les mots sont les choses.

$$H = \sum \log(1)$$
$$H = 0$$

Entropie et négantropie sont nulles. On peut qualifier ces espaces de « non-korzybskiens » car ils annulent la contrainte d'Alfred Korzybski : « la carte n'est pas le territoire ». Ils offrent une apparence de santé mentale absolue par absence de distorsion entre les mots et les choses. On pourra aussi les appeler « espaces borgesiens » pour leur similitude avec la carte absolue imaginée par Jorge Luis Borges : « Le monde n'existe que pour une carte ».

Hallucinations consensuelles de masse, ils offrent un cocktail d'illusions vécues avec intensité :

- liberté : l'avatar saute et vole sans contrainte
- ubiquité : la « téléportation » annule les distances
- toute puissance : le java script permet de construire au-delà des limites traditionnelles
- impunité : aucun lien imposé entre l'avatar et le physique de son sujet

On peut les qualifier d'espaces silencieux, exempts du bruit informationnel.

Ces métavers ont choisi des représentations spatiales pour mieux porter notre imagination mais, avec ou sans cette représentation spatiale, l'internet dans sa globalité est un métavers. Son attrait est tel que nous sommes dans une course vers une correspondance de plus en plus étroite en le physispaces et le cyberspace.

On n'oubliera pas de faire la liaison indispensable entre ces métavers et les topomnèses, les espaces de mémoire qui ont joué un rôle dans la structuration des connaissances, dans l'Antiquité et à la Renaissance (voir leur exploration par Frances Yates). La cybernétique et l'informatique offrent de projeter nos espaces de mémoire dans le cyberspace.