

## **DU NUMERIQUE A LA THEORIE DES MENTAS.**

Le monde change, peu à peu le numérique façonne notre réalité quotidienne : le business, les loisirs, la société, l'éducation. Comme une photographie, un nouveau Monde se révèle sous nos yeux. Quelle est la nature de cette Chose numérique, virtuelle, mentale ? Quelles sont ses caractéristiques, sa structure, ses lois ?

Il me paraît vital aujourd'hui de définir ces paramètres pour mieux comprendre et maîtriser le monde de demain. Je voudrais vous livrer ici le fruit de cette année de réflexion, de ces nuits où nous avons fait et refait ce Monde.

L'informatique a la qualité du vivant dans le sens où elle évolue chaque jour, souvent à notre insu, et nous nous retrouvons chaque année ici, à Imagina, pour compter les points, émerveillés par les nouvelles mutations de ces technologies, les PC ont doublé leur vitesse cette année, le virtuel est désormais accessible à tous. Dans tous les domaines, la société absorbe ces mutations sans broncher et les révolutions qui s'opèrent dans la vie de chacun de nous sont à coup sûr plus perturbants que n'importe quel décret ou loi de tel ou tel parlement ou gouvernement politique. La conscience du citoyen est endormie par l'ignorance, celle des politiques aussi.

Qu'on le veuille ou non, l'idéologie et la conscience de chacun passe désormais par le prisme de l'informatique. La lecture du monde de demain est incompréhensible sans lui. Gouverner c'est prévoir. Prévoir en informatique est un exercice périlleux. Cependant si on veut innover, inventer, rester dans la course, il faut se projeter dans le futur. Les nouveaux maîtres du Monde sont à coup sûr ceux qui sauront composer avec la machine et négocier avec elle le monde de demain.

La compréhension de l'informatique passe par la compréhension de notre propre structure mentale.

Nous n'avons jamais clairement défini les composants de notre mental, de notre psychisme. Conscient, inconscient, délire et rêves, Freud a ses détracteurs et la communauté scientifique apprécie peu les recherches sur l'esprit humain. Pourtant nous voici confrontés à une machine, à une technologie qui traite cette même matière mentale, virtuelle, spirituelle, dans laquelle le monde réel n'a plus de sens. A travers le réseau, la communication, l'information évoluent de jour en jour au contact de la communauté humaine. L'humanité toute entière est devenue un immense pôle de recherche et de développement sur le cybermonde. Chaque utilisateur modifie cet espace, l'enrichit de sa présence.

Comprendre cette mutation implique de raisonner, de comparer, de simplifier. Un système informatique est composé d'un microprocesseur, ce cerveau est doté d'une mémoire. Le traitement des informations contenues dans cette mémoire aboutit à un comportement des interfaces sensorielles connectées à ce

processeur. Un être vivant est lui aussi doté d'un cerveau et d'une mémoire. Ce cerveau traite les informations contenues dans sa mémoire et ce traitement aboutit à un comportement de son organisme et de ses sens.

L'ordinateur est quelque part une prothèse, une copie de nous même. Je sais que cette comparaison heurte les convictions de certains d'entre vous. Pourtant, prenez votre calculatrice, elle effectue un calcul mental, elle a de la mémoire et un mini cerveau, elle est une prothèse mentale puisqu'elle calcule mieux que nous tous.

La différence entre l'homme et l'ordinateur vient peut-être du fait que nous disposons d'un esprit, et d'une conscience quand le robot ne dispose encore que de software. Mais alors que nous évoluons lentement dans le temps, la machine mute en permanence et sa puissance augmente de manière exponentielle troublant notre visibilité de son devenir...

Oui, je le redis, la compréhension de l'informatique de demain passe par la compréhension de notre propre structure mentale.

Je laisserai de côté l'aspect physique ou hardware de la machine pour m'attacher à l'analyse de cette structure abstraite qui la compose : Software, programme, datas, cybermonde, numérique, virtuel, mémoire, intelligence artificielle, réseau, virus, logiciel, images de synthèse, réalité augmentée, mondes parallèles, tous ces mots désignent la même chose, ils sont tous abstraits et rendent l'analyse opaque. Pourtant, la structure software, mentale de la machine peut se résumer à une notion : la notion sublime et simplissime d'un objet immatériel qui est, au sens le plus pur du terme, une information et/ou un traitement d'information. Jusqu'à ce jour on n'a jamais fait l'amalgame entre l'information et son traitement. Or il nous apparaît clairement que la compréhension de l'informatique de demain passe par un objet qui amalgame les notions d'information et/ou de traitement. Cet objet immatériel et sublime qui transite dans le cerveau de la machine, qui dort dans les mémoires, se clone, se stocke, se réveille, traverse les réseaux à la vitesse de la lumière, cette particule mentale, virtuelle je propose de lui donner un nom : appelons-la un MENTA.

## **LA BOMBE MENTA**

Comme je l'ai expliqué, le MENTA est une unité d'information et/ou de traitement d'information.

Cette notion peut vous paraître simpliste, pourtant elle éclaire d'un jour nouveau les applications qui naissent sur les réseaux.

Un programme est un assemblage de MENTAS inertes, lorsqu'il est exécuté, l'assemblage de MENTAS se met en mouvement, se copie, se dissocie, et des chaînes de MENTAS se dispersent conformément à la logique du programme qu'elles contiennent.

Une toile de maître est un assemblage de MENTAS en sommeil sur la toile qui sert de support mémoire, il suffit qu'un observateur jette son regard sur cette toile pour que les MENTAS se réveillent, se clonent, se mettent en mouvement grâce au traitement qui s'opère dans le regard et le cerveau de l'observateur, et ces MENTAS ainsi clonés iront se ranger dans sa mémoire.

Jusqu'à ce jour, le réseau transportait des informations inertes, images, textes, sons, programmes. Désormais le code informatique sur le réseau devient mobile et une nouvelle révolution se prépare, l'information et son traitement s'associent dans la notion de MENTA. Il est aujourd'hui impossible d'imaginer les applications que ce code mobile va engendrer mais il y a fort à parier que nous rangerons bientôt à la poubelle de l'histoire les convictions et les idées reçues.

Dans le réseau, les chaînes de MENTAS émises se dispersent, vivent ou meurent selon l'anarchie propre au vivant. Elles aussi, lorsqu'elles traversent à la vitesse de la lumière des contrées hostiles, connaissent l'angoisse, l'espoir, la défaite ou la victoire. L'ensemble des MENTAS contenus dans l'univers en explique sa Nature, son évolution, son harmonie.

Les caractéristiques des MENTAS sont étrangères à notre monde réel : la notion familière de clonage, est remplacée par celle d'ubiquité. Prenons par exemple une musique codée en numérique, et intéressons nous au MENTA qu'elle contient.

Il est possible de copier cette musique, de manière parfaite, à des milliers d'exemplaires. Les MENTAS qui composent ces copies ne sont pas différents du MENTA de l'original. Ils n'en sont même pas une copie parfaite : non, il s'agit du même MENTA, qui s'est répandu dans plusieurs endroits du monde réel : le MENTA ne se copie pas, il se disperse, acquérant ainsi l'ubiquité.

**Tout se passe comme si l'ensemble des MENTAS de l'univers étaient compris dans chaque atome de ce même univers.**

Lorsque nous passons tête à travers l'écran pour voir l'espace du Deuxième Monde, nous observons l'enveloppe MENTA des avatars d'humains qui vivent à l'autre bout de la planète. Et nous nous déplaçons dans un Paris MENTA qui existe en théorie en un seul exemplaire dans tous les atomes de la planète. L'espace est aboli.

Ceci fait exploser les connexion mentale entre les humains, nous entrevoyons d'un coup la réalité concrète de trois bastions de la SF : les clones, la télépathie et les mondes parallèles. Ceci peut remettre en question toutes nos certitudes : Un objet informatique cloné peut il être vendu ou acheté, dans la mesure ou il existe partout en un seul exemplaire dans le monde des MENTAS ?

On n'achète pas l'herbe qui pousse à profusions dans la forêt, on n'achète pas l'eau de l'océan. Pas plus qu'on achète l'esprit des gens.

Et ce n'est pas un hasard si l'internet est aujourd'hui encore un lieu de générosité et de communion humaine qui fait des pieds de nez au monde capitaliste qui l'a pourtant adopté. Si la théorie des MENTAS nous aide à comprendre les applications futures, elle nous permet également d'en tirer des fonctionnalités pour les applications à venir.

Il n'est pas de mon propos d'exprimer ici la totalité de la théorie des MENTAS, un ouvrage est actuellement en cours d'écriture.

Cependant qu'est-ce qu'une théorie sans expérience ?

Si nous prenons un cerveau humain, le mien par exemple, et que nous le lardons d'électrodes capable de détecter les MENTAS, un observateur extérieur assistera ébahi à un énorme flux de MENTAS se dispersant parmi vous et dont certains ne rateraient pas leur cible, du moins je l'espère ( j'ai les noms...).

Malheureusement ce type de capteur n'est pas disponible aussi nous devons procéder autrement en réalisant une machine capable de retenir les MENTAS du réseau, un véritable " piège à MENTA ".

Le département de R&D de CRYO, dirigé par Sylvain Huet, travaille activement depuis des mois dans le silence sur cette expérience dont le nom de code secret est MAGMA. Nous vous en livrerons les fruits dans ces prochains mois. Les communautés virtuelles amènent à l'informatique l'émotion qui lui manquait, et demain je vous le promets : la fiction dépassera la réalité.

Tout est possible.

Dans ce monde où les robots travaillent pour nous, dans ce monde où chacun se cherche désespérément une place, dans ce monde où le fort écrase le faible avec l'élégance de la politique correcte, il va falloir compter avec un avènement inattendu, imprévisible, une nouvelle dimension, une communion mentale à l'échelle de l'humanité, un nouveau monde fait d'émotion, de fraternité, d'amour, de haine, de culture, de passions, de sensations, de plaisir, bref de MENTAS.

Philippe ULRICH / Sylvain HUET.

E-mail : P.ULRICH@CRYO-INTERACTIVE.COM

E-mail : S.HUET@CRYO-INTERACTIVE.COM

**Copyright © 1997 Cryo Interactive Entertainment**