

LA VERITABLE HISTOIRE DES CATHARES

Ramsey Dukes

Traduction française par Spartakus FreeMann, juin-juillet 2002 e.v.

Nous vous présentons ici une nouvelle écrite par Ramsey Dukes dans laquelle l'auteur nous donne à lire une réécriture de l'histoire religieuse telle qu'enseignée par la Bible & sous une perspective dualiste imprégnée de catharisme & de high-tech.

Espérons que le Laurier reverdira !

Spartakus FreeMann

Fiat Lux

Nous sommes dans une période politiquement stable.

Bien qu'il y ait des changements de gouvernements, ceux-ci ont toujours lieu entre des partis du "centre" dont l'unique différence significative réside dans le flux & le reflux de l'opinion publique entre une plus grande liberté de marché & un contrôle social plus large.

Cette stabilité a donné un coup de pouce au progrès scientifique, une heureuse coordination entre la science pure (largement subventionnée par le public) & la technologie (sponsorisée principalement par le monde des affaires). Des exemples de la première sont les découvertes dans le domaine de la cosmologie & des théories fondamentales du Tout. Des exemples de la deuxième incluent les terribles développements dans le *processing* parallèle, & la programmation quantique.

L'exemple significatif de leur coopération est le Projet Cosmos, dans lequel une puissance informatique suffisante est offerte au physicien afin de modéliser les processus quantiques & physiques impliqués dans la création d'un univers similaire au nôtre, démontrant une fois pour toute l'universalité de leurs théories. En outre, ils ont été capables d'analyser la structure émergente afin d'identifier que cet univers virtuel contenait en réalité des systèmes solaires & des planètes comme le nôtre, manifestant des processus géologiques & physiques similaires.

Toutes les sciences n'évoluent pas si bien cependant. Les avancées majeures dans la génétique ont amené un désintérêt du public & un changement de position significative à partir de la puissance du marché vers un réseau de contrôle public plus socialiste. La biotechnologie regorge d'excitantes possibilités mais les contrôles gouvernementaux stricts ont bloqué toute recherche empirique supplémentaire.

Ceci explique pourquoi de l'argent a été disponible pour le Projet Cosmos - car il a été aujourd'hui décidé de fertiliser cette planète ressemblant à la terre avec

de l'ADN similaire aux premières formes de vie sur notre propre planète. Ceci ne devrait pas seulement fournir une biosphère virtuelle pour que les évolutionnistes testent leurs théories, mais aussi accroître la liberté de pratiquer de l'engineering génétique dans une réalité totalement virtuelle sans aucun risque de contaminer le monde réel.

Le fait que des sociétés de biotechnologies acceptèrent de sponsoriser cette aventure n'est pas très surprenant. La seule chose qui ait déclenché un certain remous fut la généreuse donation faite par le grand gourou du cinéma, Joseph H. Vaughan-Hoover Jr.

Genèse

L'attitude du public par rapport à l'ingénierie génétique a effectivement commencé à s'adoucir, maintenant que des expérimentations peuvent avoir lieu dans une sécurité totale. Qui plus est, des cures radicales contre des maladies mortelles & nouvelles, des plants de céréales plus résistants sont déjà dans le pipeline.

La prospérité s'accroît, il y a une plus grande confiance dans l'éthique commerciale & le public va chercher à élire un gouvernement "minimal" aux prochaines élections. Tout va bien sauf ce petit problème que sont les hominidés.

L'évolution dans le Projet Cosmos a abouti à l'apparition de singes sans poils aux caractéristiques humaines très nettes, & cela alimente un nouveau débat sur la science & l'éthique. Doit-on permettre au Projet de continuer ? Quel serait le statut d'une forme de vie humanoïde intelligente dans un univers virtuel ? Sont-ils vraiment conscients ou ne sont-ils que de simples machines ? Doivent-ils avoir des droits dans notre monde réel, & quel doit être leur statut légal ?

Une solution simple serait de débrancher le Projet - il a déjà rapporté plusieurs fois l'investissement initial. Malheureusement, cependant, l'intérêt du public a été si grand que beaucoup considèrent que cette "Terre" virtuelle est un système écologique d'importance. Et ainsi, arrêter le Projet aboutirait à une destruction inacceptable d'une biosphère entière & unique.

Pour une grande partie du public, il n'est même pas pensable de détruire sélectivement cette biosphère - par exemple en ne détruisant que la population hominidée afin de bloquer le développement de l'évolution de l'humanité virtuelle. Le Projet doit continuer - mais doit rester d'une certaine manière sous un contrôle attentif.

Les conseillers du gouvernement reconnaissent que le Projet ne peut continuer indéfiniment. Toutefois, cela prendra des années à leurs chercheurs d'amener l'opinion publique à admettre une fin acceptable à celui-ci. Pendant ce temps, la crise éthique immédiate doit être contenue - & le docteur Michael Eden a été chargé de cette situation.

Le Jardin d'Eden

Le Docteur Eden propose de créer une réserve fermée sur la Terre virtuelle (qui se vit rapidement donnée le nom de "Jardin d'Eden") au sein de laquelle l'évolution des hominidés pourrait se poursuivre sous un contrôle minutieux, alors qu'elle serait bloquée partout ailleurs.

De manière surprenante, peut-être, Joseph H. Vaughan-Hoover Jr a fait la donation d'une grosse somme d'argent pour ce Projet Eden.

Le public est satisfait, un gouvernement socialiste est revenu au pouvoir & le Docteur Eden a aujourd'hui sous sa responsabilité une population d'êtres un peu plus évolués que les homo sapiens.

Mais, pouvons-nous permettre à l'évolution d'avoir lieu ? Quel serait le statut légal & éthique d'une espèce humaine pouvant en résulter ? Sera-t-il jamais possible de mettre fin à ce projet très ambitieux une fois qu'il sera peuplé par des formes de vie intelligentes & sympathiques ? Mais comment peut-on l'arrêter avant qu'il ne donne des preuves des grands miracles de l'évolution, c'est à dire l'émergence de l'intelligence humaine, du langage, des structures sociales & de la conscience de soi?

Le Docteur Eden s'est accordé sur un compromis difficile - un élevage sélectif & seuls deux humains seront autorisés à évoluer, avec l'interdiction totale de produire d'autres générations. Afin de permettre une exploration plus intime de la psychologie de ces deux proto-humains - & par la même occasion leur fournir, dans une certaine mesure, un statut légal dans le monde réel - leur esprit sera relié à deux chercheurs spécialement formés pour cela.

Comme il l'a été expliqué en détail dans l'ouvrage de Ramsey Dukes "Les Mots Faits Chair", ces chercheurs ne peuvent pas simplement prendre possession des corps des humains virtuels avec leur propre conscience, car cela invaliderait complètement les observations scientifiques de leurs comportements. Au contraire, la relation entre les deux êtres virtuels (à présent appelés Adam & Ève) & les deux chercheurs sera plus proche de celle qui existe entre un cheval & un jockey.

En réalité, Adam & Ève seront des êtres pensants totalement autonomes dans leur monde, mais posséderont chacun un "Ange Gardien" ou une "Conscience Supérieure Intime" qui sera en fait l'esprit des chercheurs respectifs. Et c'est ce rôle de gardien qui leur permet d'avoir un certain statut légal dans le monde réel - un statut qui reste à formaliser mais qui sera entre celui d'un enfant & celui d'un animal de compagnie.

Cette approche a tellement de succès que le Docteur Eden a été aujourd'hui nommé pour un Prix Nobel. Au travers des yeux d'Adam & d'Ève, d'énormes avancées sont faites non seulement dans le champ de l'évolution & de la psychologie humaine, mais aussi dans la taxonomie des espèces.

Le plus ironique est que tant d'honneur retombe sur les épaules d'un personnage calme & discret comme le Docteur Eden, alors qu'une notoriété comme

Joseph H. Vaughan-Hoover Jr semble heureuse de rester calmement hors des projecteurs, en dépit de son investissement considérable & de son support pour le projet !

La Tentation & la Chute

En fait, de son côté, Vaughan-Hoover a été très actif. Il déjeune actuellement avec un des jeunes programmeurs d'élite du gouvernement qui travaille sur le Projet Cosmos & il lui fait une offre très difficile à refuser.

"Regardons les choses en face, vous gagnez des cacahouètes ! Un homme de votre talent, de votre génie ne devrait pas remettre au lendemain son mariage à cause de l'argent."

Une grosse somme d'argent est alors offerte en retour de quelque chose d'assez insignifiant & d'absolument interdit - Joseph H. Vaughan-Hoover Jr veut entrer dans le Projet Cosmos & y faire une très petite & assurément anodine intervention dans cette réalité virtuelle. Afin de simplifier ce qui pourrait se révéler un travail de programmation très coûteux, il accepte d'y entrer non sous une forme angélique mais sous la forme primaire d'un serpent - mais un serpent adapté au langage humain.

"Pssst !"

Ève se retourne, observe & voit le serpent. Elle n'en sait pas plus que pour n'être que peu surprise d'entendre un serpent parler. Il l'invite alors dans son arbre & la curiosité d'Ève repousse totalement le malaise ressenti par sa Conscience Supérieure.

Le serpent retire l'écorce de l'arbre & révèle alors quelque chose qu'elle n'avait jamais vu auparavant - alors que nous reconnâtrions immédiatement la forme d'un ordinateur sophistiqué. Sa Conscience Supérieure lui crie de faire attention car Elle sait que cette interface n'a été installée qu'en cas d'urgence pour l'unique usage des chercheurs - et Ève est supposée rester absolument inconsciente de son existence et de son rôle.

L'écran montre l'image d'une pomme avec un morceau qui en est détaché - Ève se recule, car sa Conscience Supérieure reprend juste assez de contrôle sur elle pour lui faire crier *"Non ! Je ne suis pas autorisée à toucher à la Pomme !"*

"Dommage" dit le serpent, "Les 'Apple' furent choisis spécifiquement pour ce projet à cause de leur interface multimédia perfectionnée. Mais ne vous inquiétez pas ma chère, nul besoin de toucher à quoi que ce soit ! Votre iris a été scanné pour l'authentification et donc, pour autant que vous vous teniez ici, je peux faire le nécessaire. Reconnaissez-vous qui est cette personne ?"

Ève regarda avec étonnement l'image d'elle-même - quelque chose qu'elle n'avait jamais vu auparavant. Elle est surprise et fascinée qu'on lui dise que c'est

elle, et elle danse un peu devant l'écran pour voir que tous ses gestes sont reproduits par cette image.

"Ok ! Ok !" dit le serpent, "Vous vous êtes amusée. Maintenant regardez attentivement ce que je fais. On tape sur l'écran et... vous voyez ce petit écran de contrôle qui apparaît ? Vous pouvez lire ce qui y est écrit - vous n'avez jamais appris ce que veulent dire ces symboles - mais ne vous inquiétez pas, tout ce que vous devez savoir est ce qui se passe lorsque vous touchez ce petit logo rouge en haut à droite. Voyez, l'écriture a changé - il dit maintenant "PUBERTE ACTIVEE" mais pas la peine d'inquiéter votre petite tête avec ce que cela peut signifier. Tout ce que je demande est ceci... Comment vous sentez vous maintenant que j'ai fait cela ?"

Ève est en transe. Respirant fortement elle passe ses mains sur son corps, caressant sa peau & en ronronnant elle dit *"Je me sens... différente... je me sens bien !"* Sa Conscience Supérieure devient folle furieuse, mais quelle chance il y a-t-il de pouvoir s'enfuir et se mettre à l'abris maintenant !

Le serpent touche l'écran à nouveau afin de montrer une image qu'Ève reconnaît... *"He ! Mais c'est Adam"* crie-t-elle de délice.

"En effet c'est lui. Mais dites-moi, que ressentez-vous pour lui ?"

Ève passe la langue sur ses lèvres d'une manière suggestive, ses narines se contractent & ses pupilles se dilatent alors qu'elle dit *"je ne peux décrire cela. Je me sens vraiment... différente."*

Le serpent répond *"Aimeriez-vous qu'Adam ressente la même chose pour vous que ce que vous ressentez pour lui ?"*

Ève est folle à cette idée, & le serpent lui rappelle rapidement combien facilement cela peut être fait - simplement amener Adam à l'Apple afin que son iris puisse être scanné, toucher l'écran afin faire apparaître l'écran de contrôle, et toucher à nouveau afin d'activer la puberté... *Voilàⁱⁱ !* Le reste n'est que de la préhistoire !

La Conscience Supérieure d'Ève essaye désespérément d'entrer en contact avec la Conscience Supérieure d'Adam afin d'éviter le désastre, mais en vain. Tout ce qu'ils arrivent à faire est de rendre Adam et Ève encore plus grivois, et cela, hélas, augmente simplement l'irrépressible sensation de plaisir que le couple ressent à présent.

Non seulement, il semble qu'ils ne puissent pas se débarrasser de ce sentiment, mais il apparaît aussi que ces proto-humains, soigneusement conçus, sont en fait fertiles. Voilà encore une autre brèche scientifique, mais celle-ci signifie qu'Ève est bientôt enceinte et qu'il y a des explications à donner.

Exode

Crise - Le Docteur Eden vire ses deux chercheurs. La Conscience Supérieure d'Ève clame qu'un serpent a parlé à Ève. Pour le Docteur Eden, c'est une preuve certaine qu'elle ment - car aucun serpent dans le monde virtuel (tout comme dans le monde réel) n'a développé de cordes vocales appropriées.

Un enfant virtuel est bientôt à naître & lui aussi devra être doté d'une "Conscience Supérieure" (le docteur Eden, en bon rationaliste, n'aime pas cette terminologie, mais elle a fini par s'imposer) - malheureusement, le budget limité du docteur Eden ne permet pas de supporter les coûts de formation & d'emploi d'un membre du personnel supplémentaire pour ce rôle. Car qui sait le nombre de futures progénitures dont il faudra prendre soin maintenant que les écluses ont été ouvertes ? C'était une chose que de s'occuper de l'élevage d'une espèce définie comme sous-humaine, mais là c'est un tout autre problème.

Considérant l'énorme investissement fait par Joseph H. Vaughan-Hoover Jr, on aurait pu s'attendre à ce qu'il soit furieux, mais au contraire, il a montré une remarquable compréhension. Il est positivement compatissant. Le courant a, à nouveau, changé & l'humeur du public est à nouveau favorable aux privatisations. Mais ce n'est pas ce que désire Joseph H. Vaughan-Hoover Jr (il insiste), tout ce qu'il veut c'est offrir le meilleur support possible.

Ainsi, il tient une conférence de presse qui est destinée à inverser l'opinion du public. Il y maintient que cette situation difficile démontre le peu de valeur de la pensée d'un gouvernement de gauche. *"Voilà où ils en sont, ils retiennent un des projets scientifiques les plus marquants sur la surface de cette terre, alors qu'ils essayent de décider combien d'argent des contribuables - votre argent - ils peuvent se permettre de dépenser afin de contrôler un autre humain virtuel."* Il laisse alors éclater sa bombe : *"au lieu de coûter de l'argent, ce projet pourrait rapporter de l'argent ! Je connais au moins 20 milliardaires qui payeraient une fortune pour avoir le privilège d'entrer dans le Projet Cosmos !"*

Et voilà comment le gouvernement a finalement perdu le contrôle du projet au profit d'une société nouvellement constituée, la Jahwe Corp. Les fils & les filles d'Adam et Ève ne devront pas être avortés à cause d'un manque d'anges gardiens - de riches personnalités faisant déjà la queue pour participer à l'expérience. Une vie "humaine" dans la réalité virtuelle correspond à quelques semaines de vacances dans un monde vierge - et quel monde ! Quelles vacances !

Et il ne faut s'inquiéter que Jahwe a donné instruction aux enfants d'Adam de "croître & de se multiplier".

Les Nombres

Plus il y a de naissances d'humains virtuels, plus il y a de chiffre d'affaire généré & d'économies d'échelle. Le coût de vacances sur la CyberTerre chute pour atteindre un public plus large et moins sophistiqué.

Le gouvernement, cependant, conserve encore suffisamment d'influence pour contrer le monopole de la Jahwe Corp., et l'empire de Joseph H. Vaughan-Hoover Jr est éclaté en plusieurs sociétés concurrentes alors que de plus en plus de start-ups entrent dans cette activité lucrative.

Les publicités proclament "l'ère glaciaire arrive à sa fin ! Une formidable explosion démographique se prépare ! Consultez nos prix pour vos vacances maintenant !" Quelques-unes des maisons artistiques les plus sophistiquées proposent des voyages culturels : "assistez à la naissance de l'art des cavernes du néolithique !", mais la tendance générale est tournée vers le marché : "L'âge du fer arrive bientôt ! De meilleures armes ! Des batailles plus impressionnantes ! Plus de morts ! Réservez maintenant ou vous raterez l'action dans cette excitante expérience !"

Ce n'est pas que l'intérêt commercial ait acquis un contrôle réel sur la CyberTerre - c'est juste tout aussi non interventionniste qu'avant, les humains virtuels jouissent toujours d'une complète liberté individuelle.

Ce qui s'est passé c'est que des responsables créatifs ont appris comment infecter le monde virtuel avec des idées. Des notions abstraites comme Empire, Conquête, Dieu, Justice, etc. peuvent être injectées au sein de la population virtuelle via les influences de leurs "Consciences Supérieures".

Ainsi, avec suffisamment de ressources marketings à sa disposition, tout responsable suffisamment créatif a une chance significative de transformer quelque tribu mineure en nouvelle impulsion religieuse, ou en mouvement culturel majeur, ou en bâtisseur d'empires. Des prix avantageux seront alors demandés pour des "incarnations" dans ce nouveau milieu excitant. Et déjà le public en redemande.

Des Prophètes Contre les Profits

Cependant, la tendance peut s'inverser. Le malaise du public va en grandissant quant sujet des effets psychologiques de vacances dans un cybermonde primitif. Est-ce simplement une catharsis émotionnelle ? Une chance d'apprendre de plus importantes & de plus dures leçons peut-elle en ce cas être fournie à une culture hautement socialisée et régulée ? Ou sommes-nous en train de ramener en arrière notre population vers un primitivisme idiot ? Corrompant nos enfants avec des expériences contre lesquelles notre structure sociétale fut mise en place pour les protéger ?

Ainsi, des avertissements doivent maintenant être fournis. Un système de classification est mis en place. Les affiches donnent à lire "Découvrez la Grèce - l'empire grec offre une fabuleuse expérience culturelle et philosophique. Contient un peu de violence, beaucoup de nudité & un langage totalement affreux". Une autre : "Voyage au coeur de l'empire romain - contient énormément de violence, peu de nudité, mais beaucoup de décadence. Ne convient pas aux enfants non accompagnés." Et ainsi de suite.

Les Juges

Pendant ce temps, le *business* est assis sur une bombe à retardement. Une enquête publique menée en automne a permis de découvrir la preuve d'une intervention dans la CyberTerre, et cette preuve mène au père fondateur de cette industrie, Joseph H. Vaughan-Hoover Jr.

En réalité, il apparaît aujourd'hui que tout ce monde glamour de cybervacances est pourri à la racine, ne devant son existence qu'à un simple acte criminel de JHVH Jr. L'expression moralisatrice du public augmente & menace les fondements mêmes de notre moteur économique numéro un.

Dans quel cas, demandent-ils, une intervention dans une réalité virtuelle n'est pas un acte criminel ?

Uniquement lorsqu'elle est entreprise à des fins purement altruistes et par un corps démocratiquement élu et d'une telle manière qu'elle ne restreigne en aucune façon le développement libre du software - i.e. l'expérimentation d'une "volonté libre" virtuelle.

Un Nouveau Testament

Ainsi, il a été décidé de subsidier un programme d'avatars - des individus de valeur sans aucun intérêt commercial qui s'incarneront totalement dans le monde virtuel (plutôt que de simplement y rester le temps d'une vie d'humain virtuel). Leur mission est de se poser eux-mêmes en tant qu'éducateurs & d'expliquer la nature illusoire de leur réalité - tout en prêchant une plus grande tolérance, l'amour et la paix.

D'un point de vue commercial, ce programme offre une certaine attraction pour quelques idéalistes, utopistes & fondamentalistes religieux. Mais c'est un désastre pour un marché de masse qui recherche les frissons & les crises d'une réalité virtuelle afin de fournir à tous ce qui manque à leur vie quotidienne.

Sous la lumière de la publicité, il y a peu de chance d'une contre intervention directe de la part des sociétés, mais il y a des moyens d'ajouter des modifications à n'importe quel message. Une petite équipe de créatifs, Saül City Productions, est déjà en train de transformer le message chrétien "aime ton voisin car le royaume des cieux est proche" en "ne tolère pas ceux qui résistent à cette sainte loi."

Pendant quelques siècles virtuels, Saül City, ses succursales & ses alliés stratégiques rivalisèrent avec l'Empire Goth, Attila & autres maisons de production pour la domination du marché. Mais grâce au génie créatif de Cathy O'Licke, c'est la version paulinienne de la chrétienté qui l'emporte dans la CyberEurope - le lieu d'incarnation le plus lucratif de CyberTerre.

La Rébellion Cathare

"Les Vacances Cathares" sont les derniers concurrents de l'opposition. Bien qu'ils n'aient pas de subsides publics & qu'ils ne rencontrent que de l'opposition de la part des principales sociétés.

"Les Vacances Cathares" furent créées comme une coopérative par un groupe de parents et il a grandi comme un bref mais significatif mouvement public. Il attire un public qui avait voté pour, et contribué librement à, la Mission Chrétienne du gouvernement sur CyberTerre, mais qui ressentirent la manière dont le message du Christ avait été corrompu et transformé en un nouveau mécanisme de violence, de haine & d'intolérance dans la CyberTerre.

"Les Vacances Cathares" encouragent ses membres à s'incarner dans une région particulièrement fertile culturellement de la CyberFrance, de créer un groupe de Consciences Supérieures afin de résister à la pression corruptrice des instincts animaux. Ils constituent des communautés afin de prêcher quelque chose de plus proche du message christique original, d'expliquer autant que possible à une culture primitive que leur monde est une illusion basée sur une logique binaire & est dirigé par des polarités dualistiques infiltrées afin de servir une exploitation commerciale mais qui ne fait rien pour CyberTerre elle-même, ni pour les âmes qu'ils y incarnent. Loin du "croissez et multipliez vous" afin de créer plus de sièges dans le Collisée de la Corruption, nous devrions nier la procréation, lutter pour réduire le nombre d'humains et anéantir le démon de son âme.

C'était un mouvement juste, mais il n'a pas compté sur la première leçon démontrée par Joseph H. Vaughan-Hoover Jr - c'est à dire que le "sexe fait vendre". L'humiliation de leur défaite souligne le fait que la Campagne Cathare de Simon de Montfort est devenue l'un des premier best-sellers de tous les temps et a déjà déclenché une vague d'imitations - les Croisades, Croisades II, et avec les Croisades III qui doit sortir cet été.

Project Cosmos - Une synthèse

Le concept de cybervacances est devenu tellement fondamental pour notre mode de vie qu'il est facile d'en oublier l'histoire, ses origines & ses buts premiers.

Avec 97% de la population prenant régulièrement des vacances en famille ou seul sur CyberTerre, avec les médias de notre monde réel qui sont également dominés par des histoires & des thèmes venant de ce monde artificiel, il est difficile de croire que cela n'a pas été lancé il y a si longtemps comme une expérience financée par le gouvernement afin d'approfondir notre compréhension de notre monde réel.

Et pourtant, en dépit des objections d'une faible minorité de moralisateurs, il représente beaucoup plus qu'une simple échappatoire.

Il est facile de projeter l'image d'un public à la recherche de sensations fortes - faisant la queue pour une vie dans quelque zone de guerre, société décadente ou

culture intolérante - mais lorsque vous parlez à des individus réels, une image différente se présente alors.

Mon voisin a été ébahi lorsqu'il a découvert que sa fille (qui était sensée aller à l'école afin de se préparer à la vie comme une fervente dévote dans l'atmosphère stable et sereine d'un monastère CyberTibétain) avait en réalité triché & vécu trente années virtuelles d'une vie de prostituée & de meurtrière dans le CyberMarseille du 18^e siècle. Mais lorsque j'ai parlé à sa fille elle m'a dit qu'elle avait aimé ces incarnations difficiles pour les leçons de dureté & d'émotions brutes qu'elles impliquaient. "*Papa ne veut pas me voir grandir !*" clamait-elle, et qu'elle avait simplement réussi ses examens de sociologie grâce à la force de ce qu'elle avait appris durant cette année de vacances douloureuse.

En réalité, le Projet est toujours un enfant de notre temps - un champ de bataille virtuel sur lequel la même vieille guerre pour le contrôle & la liberté est jouée.

D'un côté, les forces du marché libre - le droit apparent de laisser l'économie décider pour elle-même, de fournir au public tout ce qu'il est prêt à acheter. De l'autre, il y a les forces de la responsabilité sociale - le besoin apparent de réguler & de mettre en application tout ce que le public est préparé à voter pour.

Et pourtant il reflète également un paradoxe inhérent de ces points de vue bipolaires - c'est à dire que l'"autoritarisme" du gouvernement est en réalité un essai de préserver la liberté du cybermonde de se développer véritablement par son programme, et donc de continuer à délivrer des données expérimentales valables et non contaminées. Alors que la "liberté" du marché ne délivre en effet que la liberté pour les plus gros joueurs de contrôler le jeu lui-même.

Pour ces puissantes sociétés, CyberTerre joue le rôle d'un terrain de chasse - elles ne sont pas capables ni même ne veulent la contrôler directement, mais elles peuvent encourager la prolifération du jeu. Et elles peuvent incarner des âmes avec des convictions fortes & "très élevées", des croyances religieuses ou philosophiques, qui serviront comme "soldats" afin de conduire le jeu à se tourner vers leurs profitables armes de destruction.

The Greening de CyberTerre

Le Projet Cosmos est-il, alors, destiné à continuer son rôle actuel de champ de batailles for ce qui semble être pour ses habitants "virtuels" une sorte de "guerre" spirituelle entre deux forces opposées ?

Il y a très certainement de fortes pressions commerciales pour maintenir cet état de fait, mais est-ce également la volonté du peuple ?

Un nouveau mouvement "écolo" est en train d'émerger qui pourrait donner un challenge à ce statu quo, ou qui pourrait simplement ne faire que passer - simple vaguelette sur la déferlante de l'opinion publique qui oscille entre le contrôle social & les forces du marché. Le mot clé de ce mouvement est "support".

Au lieu de voir dans la CyberTerre une construction humaine passive - toujours dépendante de nos décisions d'augmenter la régulation ou de permettre plus d'exploitation - le mouvement du "support" argue que le Projet Cosmos a évolué vers tel niveau de complexité et de sophistication qu'il nous est impossible de prédire ou de réguler quoique ce soit. Comme tel, le mouvement à ses racines dans la croyance première du public que le Projet Cosmos est un environnement écologique valable de par lui-même.

Ils soutiennent aussi que, bien chaotique en sa complexité, la CyberTerre est une entité finie & circonscrite qui atteint à la limite de ses ressources pour l'exploitation par la vorace & irrégulée industrie des loisirs.

Considérons le succès des Production GM. Guerre Mondiale 1 & Guerre Mondiale 2 sont d'énormes succès et il y a eu une énorme pression du public pour un lancement de Guerre Mondiale 3. Mais les Productions GM elles-mêmes ont fait marche arrière car elles reconnaissent les risques inhérents au projet GM3 - il pourrait mener à tant de pertes que l'ensemble du marché de masse des vacances pourrait être détruit en une fantastique finale. GM3 pourrait même stériliser totalement CyberTerre et renvoyer le Projet Cosmos à son rôle premier d'expérience de science physique pure.

Le mouvement attire également l'attention sur la sophistication grandissante des véhicules virtuels d'incarnation - et souligne que la CyberTerre donne en retour plus que de la récréation, plus que des connaissances scientifiques sur l'évolution et les systèmes physiques. Car la CyberTerre a un impact culturel de plus en plus grand sur le monde réel. Des morceaux de musique de compositeurs virtuels - Mozart, Beethoven, Stockhausen pour n'en citer que les plus récents - sont déjà entrés dans le top 20 du monde réel. James Joyce est le premier cyberauteur à avoir ses œuvres sélectionnées par le curriculum de l'école officielle - uniquement dans le cursus de l'école primaire, mais c'est déjà un commencement. Notre physicien atomiste renommé, le professeur Kylie Minogue, a admis en privé avoir été amenée à certaines de ses idées qui lui ont valu ses prix Nobel grâce aux spéculations de scientifiques virtuels tels Heisenberg, Einstein & Planck.

En fait, disent-ils, il est certainement grand temps de libérer la population de la CyberTerre du système des "anges gardiens" et de lui permettre de diriger sa propre vie - libre de l'oppressante direction de sa Conscience Supérieure.

Laisser ce système écologique découvrir ses propres équilibres "naturels", sans être sans cesse nourri avec des notions dualistes imaginées par des sociétés commerciales afin d'augmenter l'excitation & de fournir plus de produits lucratifs pour le marché des vacances.

Ce serait en fait un coup dur pour l'industrie des loisirs, mais il n'est pas nécessaire que ce soit un coup mortel. Il ne servirait à rien d'empêcher une population virtuelle libérée de *choisir* d'invoquer ou non leur Conscience Supérieure - et donc d'offrir des places de vacances sur une base plus égale de partenariat au lieu de les y forcer à la naissance.

Au lieu d'affiches publicitaires offrant les frissons de l'Holocauste, du Viêtnam ou d'Al-Qaeda, nous pourrions avoir des pages de publicités personnelles du style "Cyberpère cherche ange gardien afin de donner un sens à la vie de ses deux adolescents génétiquement enclins à devenir accros à la drogue.", ou "trio de clones cherche un triplet de Consciences Supérieures pour une exploration mutuelle & une élévation spirituelle - ainsi que plein de fun ! Contrat long terme".

Enquête sur le médium

Comment ce frêle nouveau mouvement peut-il gagner du terrain sur la CyberTerre ?

Parmi ses supporters, il y a des membres du public nostalgiques de leurs incarnations en tant que Cathares, et nombre d'entre eux aimeraient voir une nouvelle religion reflétant l'éthique du Support. Mais il est généralement reconnu que la religion a une trop longue histoire comme médium à des schismes avantageux au niveau commercial et donc haïe pour cela.

Les organes de communication les plus appropriés dans la CyberTerre actuelle seraient l'université et les médias.

L'université comme lieu de propagation de nouvelles idées est handicapée par la supériorité du style sur le contenu - le "style académique" étant le ticket d'entrée à une hiérarchie basée uniquement sur la réduction de la substance afin d'atteindre le rêve ultime d'une vie dédiée à une dissertation sur le néant au style parfait.

Hélas pour le mouvement, le premier lest qui serait jeté dans une telle élévation serait la "solution" elle-même. La stratégie de survie de l'universitaire est de créer encore plus de problèmes pour les autres universitaires.

Ainsi, si le mouvement veut propager ses solutions, il doit regarder au-delà de l'université.

Les médias ont une voix plus forte, mais ils sont une nouvelle société toujours fermement sous le contrôle de sa société mère NaziCorp.

L'idée que des canaux aussi diversifiés que les journaux, la littérature, la publicité, le cinéma, la radio & la télévision pourraient représenter une voix unie (le média, nom commun au singulier) comme support de quelque idéologie, opinion ou message fut exemplifiée avec succès par un membre de l'Equipe Totalitaire (et co-fondateur de NaziCorp) très célèbre pour son prix gagné lors de son incarnation en tant que Goebbels, le propagandiste d'Hitler. Ce rôle fut tellement réussi que le média actuel continue à servir principalement de fou afin de divertir le pouvoir temporel.

Comme tel, il est peu probable que le média vende ses services à un mouvement clairement tourné vers la réduction de son emprise & de son influence. Non que le média ne fournisse pas beaucoup de services gratuits pour des oeuvres de charité - en témoigne son travail pour les sans-abris, pour les populations mourant de faim & sa campagne contre l'abus des enfants - mais un tel travail est

entrepris de telle manière à mettre en relief et d'exagérer les divisions de la société, afin d'accroître la fortune de sa société mère NaziCorp. Ainsi, une campagne vous la protection des enfants devient une campagne contre la pédophilie, et ainsi de suite...

Néo-Catharisme

Le futur du maintien du Projet est toujours débattu - le principal problème étant son développement & son implémentation.

Entre-temps, un projet pilote est en route. Ramsès Deux est actuellement incarné comme esprit gardien dans le corps d'un mathématicien anglais & il lui a inspiré un certain nombre de projets de livres d'essai.

Dans "SSOTBME" les citoyens de la CyberTerre se voient poser le défi de changer la manière dont il regardent leur monde.

Dans un autre livre, "Thundersqueak", les arguments incluent une révélation selon laquelle les véritables tyrans sur CyberTerre ne sont pas des humains virtuels mais bien plutôt les idéologies, modes, croyances & habitudes qui les infectent.

Dans un autre, "Les Mots Faits Chair", la révélation néo-Cathare que la CyberTerre est une réalité virtuelle dirigée par des esprits d'une "autre dimension" est explorée.

Et dans un autre, "Le Bon le Mauvais le Marrant", une solution aux tyrannies du dualisme est proposée. Car un univers bâti selon une logique dualiste n'est certainement pas un univers binaire, car il admet non pas deux mais trois forces fondamentales : le zéro, le un & la séquence. Ce n'est pas tant le nombre de zéros ou de uns dans un programme qui importe que leur séquence.

Si le pentagramme droit était le symbole des Cathares, alors le pentagramme inversé devrait être le symbole des néo-Cathares. Car le mouvement a pour but de faire descendre l'esprit libérateur de la divine trinité dans le propre royaume de Jahwe & de permettre à la bataille dualiste des forces du marché & du contrôle social de revenir à ses origines, c'est à dire dans les Cieux.

Nous avons exploité la CyberTerre pendant très longtemps pour notre seul amusement, enseignement & élévation, & nous devons prendre du recul & la laisser penser par elle-même. Comme cela avait été prédit par le dernier Cathare mort sur la CyberTerre en 1321 e.v., "700 ans passeront & alors il sera temps pour le laurier de reverdir à nouveau".

CyberTerre ! Connais-toi toi-même ! Sois toi-même ! Et apprends aujourd'hui à t'amuser !

ⁱ Jeu de mot intraduisible en français. Apple fait référence à la marque d'ordinateurs de MacIntosh. Ici le jeu de mot se fait entre la pomme qu'a mangée Ève & les ordinateurs Apple qui servent ici à "éveiller" Ève.

ⁱⁱ En français dans le texte.