

# L'Hypermoi

David [Guez](#) - Mars 2007

*English version at the bottom of this document*

## Introduction

**L'hypermoi** pose l'hypothèse de l'existence d'un moi numérique relié au réseau Internet. Ce moi particulier serait une construction liée à notre pratique de plus en plus 'affective' et 'intensive' du Web et de ses technologies associées.

Au-delà de son utilisation primaire (mails, navigation informative, achats, utilisation participative ...), le réseau devient un interlocuteur de plus en plus prégnant et change de façon lente mais certaine nos systèmes de représentations ainsi que nos façons de traduire nos affects et nos relations à l'autre, et par conséquent, à nous-même.

A une pratique quotidienne de type utilitaire pourrait se juxtaposer une pratique plus psychologique où le réseau serait le véritable récepteur et transmetteur de nos émotions.

La publicité s'est engagée la première dans l'analyse de ces phénomènes et a recours à des outils puissants qui génèrent un portrait le plus fidèle de l'acheteur potentiel que nous devenons inévitablement en 'surfeur' du Web. Pour prendre l'exemple actuel le plus significatif, le service Gmail de Google offre une boîte e-mail à capacité gigantesque qui permet d'archiver toute sa correspondance et ceci, en échange d'une analyse publicitaire très fine de son contenu.

Face à ces pratiques statistiques qui ne dépassent guère la pauvreté relative et dangereuse de leurs buts commerciaux, il est indispensable d'imaginer des procédures et des objets qui permettent de gérer sa propre cartographie mentale puis de créer les conditions d'échange et de partage de ces '*ego-map*'.

La démarche présentée ici est artistique, elle est la suite du projet *2067, e-mail vers le futur* - <http://2067.hypermoi.net> qui a introduit l'idée que le réseau est l'acteur intermédiaire d'une relation mentale dans le temps entre deux personnes.

Ces projets n'ont pas de prétention scientifique mais ils souhaitent proposer quelques réponses nouvelles, notamment sur les représentations du complexe homme/machine/réseau avec l'ambition de dépasser les formes réductrices d'échange participatif autour de sites web centralisés (cf le web2.0).

Le projet **Hypermoi** propose de définir cette cartographie de l'ego et de construire, dans un premier temps, les outils permettant la mise en place de ce « moi-image réseau » (*SELF-DUMP*).

Internet jouerait ici ce rôle d'espace impalpable et discret qui absorbe à notre mesure et qui façonne message après message l'organigramme de notre Hypermoi.

Le réseau deviendrait une zone intermédiaire, un entremetteur, un espace de connexions et de liaisons entre l'ensemble des Hypermoi et serait capable de générer, in fine, une image assez représentative de chacun, et devenir à terme, un acteur dynamique de ces

miroirs anthropiques.

Injecter les éléments de notre moi sur le réseau questionne aussi le devenir de cette mémoire intime devenue numérique; celle-ci échapperait à nos fonctionnements (**le hors soi abstrait** ) et aurait sa propre existence : stocké, analysé, pondéré, mélangé ou échangé selon nos choix d'actions et selon des procédures automatisées (**le hors soi figuratif**).

## Questions

Quelle est la typologie de ce "moi-réseau" et de ses contenus associés ?

Quelle est l'interface qui permettrait à chacun de déposer sa représentation de l'intime ?

Comment organiser ce contenu? Comment le stocker ?

Et comment décider du degré d'intervention de la machine ? Comment être certain du contrôle de chacun sur l'image mentale ainsi doublée de sa mémoire ?

Quelles sont les conditions qui permettent l'émergence d'une mémoire collective en réseau, ou encore d'une mémoire dynamique, fruit de l'échange de plusieurs *Hypermoi* ?

## L'Hypermoi des désirs et des souvenirs.

La première étape de ce projet consiste à définir l'Hypermoi, c'est-à-dire à trouver son architecture et sa typologie car comment compléter et distribuer l'image de soi en réseau si cette image est vide de matière ?

Le couple souvenir/désir serait le premier cadre de constitution de L'Hypermoi.

Ainsi, un utilisateur pourrait envoyer un compte rendu d'un souvenir ou d'un désir dans le réseau en vue de son stockage/traitement et ceci sous la forme d'un texte relatant un événement vécu ou fantasmé. Notons au passage la notion temporelle associée, c'est-à-dire le fait qu'un souvenir soit un élément du passé et que le désir soit un élément 'potentiel' du futur.

### [E-mail@Hypermoi](mailto:Hypermoi@Hypermoi)

La question de l'interface est primordiale car elle pose la question de l'usage et de l'efficacité du projet.

En tant qu'utilisateur, si je dois fournir à mon Hypermoi de la matière (donc des désirs et des souvenirs) et ce, quotidiennement, je veux le faire de manière évidente et dans la continuité des outils informatiques que j'utilise fréquemment.

L'e-mail est ce candidat idéal d'interface.

Ainsi, en envoyant un e-mail au réseau, l'utilisateur dépose tout simplement le contenu d'un désir ou un souvenir dans son Hypermoi.

## Formes de l'Hypermoi

Un Hypermoi est la somme des souvenirs et des désirs qui le composent.

De cette forme plate, sorte de base de données photographique des recensements de notre mémoire intime, il sera possible de définir des requêtes sur un ou plusieurs Hypermoi, à la manière d'un moteur de recherche.

Par exemple, je veux pouvoir demander à mon Hypermoi d'afficher la totalité des événements qui affichent 'JEAN' et 'PAUL' dans leur contenu, ou encore présenter l'arborescence des liens entre toutes les personnes qui composent une partie de mon Hypermoi.

Puis il sera possible de créer des cartes temporelles, rechercher les autres Hypermoi dont l'identification figure dans la base de mes souvenirs etc.

Ainsi, de cette forme plate, des formes dynamiques émergeront, fruit des requêtes des utilisateurs et des passages entre plusieurs Hypermoi.

## **Stockage**

Cette matière doit être référencée et stockée pour exister en tant que matière numérique.

Deux optiques de stockage contemporaines coexistent : soit celle d'une base de données centralisée sur un serveur principal, soit celle d'un réseau partagé où chaque machine individuelle devient un nœud de stockage dans ce réseau : le P2P ou Peer to Peer ou pair à pair.

L'intérêt principal de la deuxième méthode tient en sa nature même; du fait que chaque machine partage une partie de son disque dur, un même fichier peut se retrouver dupliqué sur plusieurs centaines de machines et être mis à disposition des autres membres du réseau pair à pair.

L'option consistant à redistribuer le contenu d'un Hypermoi dans un réseau P2P est la meilleure, tant au niveau symbolique que physique.

En effet, il est important d'imaginer que notre Hypermoi puisse être propagé et dupliqué de machine en machine et qu'il puisse coexister avec l'ensemble des autres Hypermoi au sein de toutes les machines, y compris la nôtre.

Ce principe renvoie à une notion de responsabilité de l'autre ainsi qu'à l'impossibilité d'exister sans l'autre.

Notre 'moi-réseau' serait alors une sorte d'Hypercorps numérique découpé (le terme anglais est le *hashing*) et reconstitué selon une requête précise. Il serait aussi difficile à détruire puisqu'il faudrait détruire toutes les machines l'hébergeant.

## Conclusion

La première étape de ce projet pose les bases de constitution de l'Hypermoi.

D'une manière simple et fonctionnelle, un utilisateur aura la possibilité de déposer ses désir/souvenirs via un e-mail envoyé à son Hypermoi pour créer in fine une véritable cartographie de son moi numérique.

Stockés et propagés de façon pérenne et équitable via un réseau pair à pair, ces Hypermoi pourront faire l'objet de recherches/requêtes/traitements qui modéliseront de façon inédite le triptyque réunissant L'HOMME, LA MACHINE, LE RESEAU.

David guez - <http://guez.org>

Merci à Annick Rivoire pour ses conseils précieux et à Cécile Martin pour la traduction anglaise.

## ENGLISH VERSION

The Hypermoi  
www.hypermoi.net  
David Guez - Mars 2007

### Introduction

The Hypermoi sets the hypothesis of the existence of a 'numerical ego' linked up to the internet network.

This special ego would be a construction linked to our more and more 'emotional' and 'intensive' Web practice and of its associated technologies.

Beyond its primary uses (malls, informative navigation, purchases, participative uses ...), the network becomes a more and more pregnant speaker and changes in a slow but certain manner our systems of representations as well as our manners of translating our affects and our relations to the other, and consequently, to ourselves.

To daily practice of a utilitarian type could juxtapose itself to a more psychological practice in which the network would be the true receiver and transmitter of our emotions.

Advertising has been the first to involve itself in the analysis of these phenomena and has resorts to the use of these powerful tools that generate a more faithful portrait of the potential buyer that we become inevitably as a Web "surfer". To take the current most significant example, the Gmail service of Google offers an email box of gigantic capacity that allows archiving of all one's correspondence and this, in exchange for an advertising very fine analysis of its content.

Facing these statistic practices that hardly surpass the relative and dangerous poverty of their commercial goals, it is essential to imagine procedures and objects that allows the management of one's own mental mapping then the creation of exchange conditions and division of these 'ego map'.

The gait presented here is artistic; it is the continuation of the 2067, e-mail towards the future project - <http://2067.Hypermoi.net> - that introduced the idea that the network is the intermediary actor of a mental relation in time between two persons.

These projects have not any scientific pretension but they wish to propose some new responses, notably on the representations of the complex man/machine/network with the ambition to surpass the reducing forms of inter-exchange participating around centralized websites (cf the web2.0).

The Hypermoi project proposes to define this mapping of the ego and to construct, previously, the tools allowing this "ego-picture network» (**SELF DUMP**) set up.

Internet would play here this impalpable spatial and discreet role that absorbs to our scale and fashions message after message the flowchart of our Hypermoi.

The network would become an intermediary zone, a go-between, a space of connections

and of liaisons between the body of the Hypermoi and would be able to generate a rather representative picture of everyone, and become in the end, a dynamic actor of these anthropic mirrors.

Inject the elements of ourselves (our *ego*) on the network questions also the becoming of this intimate memory that has become numerical; this later here would escape our functioning (the abstract out of oneself – Le HORS SOI ABSTRAIT) and would have its own existence: stocked, analyzed, balanced, mixed or exchanged according to our choice of actions and according to automated procedures (the figurative out of oneself - LE HORS SOI FIGURATIF).

### **Questions**

Which is the typologie of this "ego network" and of its associated contents?

Which is the interface that would allow anyone to deposit his representation of the intimate?

How to organize this content? How to stock it?

And how to decide of the degree of intervention of the machine?

How can one be certain of the control of everyone on the mental thus doubled picture of his memory?

Which are the conditions that allow the emergence of a networked collective memory, or again of a dynamic memory, product of the exchange of several Hypermoi?

### **The Hypermoi of desires and memories.**

The first step of this project consists in the definition of the Hypermoi, that is to say to find its architecture and typology for how can the image of the self be completed and distributed in the network if this image is matter empty?

The remembrance/desire couple would be the first framework constituting the Hypermoi.

Thus, a user could send a report of a memory or of a desire in the network in view of its storage/treatment and this under the form of a text relating a lived or fantasized event (One should note in passing the temporal associated notion, that is to say the fact that a memory is an element of the past and that desire is a 'potential' element of the future).

### **E-mail@Hypermoi**

The question of the interface is essential for it asks the question of the usability and effectiveness of the project.

As a user, if I must furnish matter to my Hypermoi (therefore desires and memories) and this, daily, I want to do it in an evident way and in the continuity of the computer tools that I use frequently.

The e-mail is this ideal candidate of interface.

Thus, by sending an e-mail to the network, the user simply deposits the content of a desire or a memory in his Hypermoi.

## **Forms of Hypermoi**

A Hypermoi is the sum of the souvenirs and desires that compose it.

Of this flat form, photographic sort of data based report of our intimate memory, it will be possible to define requests on one or several Hypermoi, in the manner of a search engine..

For example, I want to be able to ask my Hypermoi to post the entirety of the events that 'JOHN' and 'PAUL' have in their content, or again to post the arborescence of the links between all the persons that compose a part of my Hypermoi. Then it will be possible to create temporal cards, look for other Hypermois of which the identification figures in the basis of my memories etc etc...

Thus, of this flat form, dynamic forms will emerge, fruit of the requests of the users and passages between several Hypermois.

## **Storage**

This matter must be classified and stocked in order to exist as digital matter.

Two contemporary storage views are existing: either the one of a centralized data basis on a main server, or the one of a divided network in which every machine individually becomes storage knot in this network: The P2P or Peer to Peer.

The main interest of the second method holds in its very nature; of the fact that each machines divides a part of its hard disc, a same file can find itself duplicated on several hundreds of machines and be put at the disposal of the other members of the pair to pair network.

I think that the option consisting in the redistribution of the content of a Hypermoi in a P2P network is the best one, as much on the symbolic level as on the physical one.

In fact, it seems important to me to imagine that our Hypermoi can be propagated and duplicated from computer to computer and that it can coexist with the body of the other Hypermoi within all the machines, including ours. This principle relates back to a responsibility notion of the other as well as to the impossibility of existing without the other.

Our 'ego network' would be then a sort of digital cut Hypercorps (the English term is the hashing) and restored according to a specific request. It would also be difficult to destroy since it would be necessary to destroy all the machines accommodating it.

## **Conclusion**

The first step of this project sets the constitution bases of the Hypermoi.

In a simple and functional way, a user will have the possibility to deposit its desires/souvenirs through an e-mail sent to its Hypermoi to create in the end a true mapping of his digital ego. Stocked and propagated in a perennial and equitable manner through a peer to peer network, these Hypermoi will be able to be the object of research/requests/treatments that will model in an original manner the triptych gathering MAN, MACHINES AND THE NETWORK.