

Extrait du Journal Permanent de l'Humanisme Méthodologique

<http://www.journal.coherences.com/article378.html>

Le virtuel un paradigme révolutionnaire

- 4 Anthropologie méthodologique - Le traitement des situations -

Date de mise en ligne : mardi 15 mai 2007

Date de parution : 3 mai 2007

Copyright © Journal Permanent de l'Humanisme Méthodologique - Tous

droits réservés

La mutation ce ne sont pas seulement des gadgets technologiques qui suscitent à tous âges des émois adolescent mais aussi une révolution paradigmatique qui bouleverse notre rapport au monde comme un saut de civilisation peut le faire. Les espaces virtuels d'activités préfigurent les mondes où se traiteront toutes les affaires humaines.

L'âge du Sens, l'âge des communautés de Sens, l'âge du service, l'âge du virtuel, telles sont les caractéristiques du nouveau contexte qui suit l'âge des représentations et de la Raison. Une révolution copernicienne remet tout en question, ce n'est pas une représentation de plus, une bonne idée de plus, un effet de la seule imagination. L'Humanisme Méthodologique élabore depuis trente ans les outils conceptuels et méthodologiques destinés à cette mutation. Les analyses de prospective humaine qui en découlent rejoignent cet aboutissement que sont les espaces virtuels d'activités communautaires. C'est donc une synthèse de ces travaux croisée avec les tendances émergentes d'une mutation qui permettent ces nouvelles propositions, ces innovations radicales que sont les EVA. Il s'agit aussi de rompre avec des procédés qui relevaient d'un autre âge et maintenant dépassés malgré des compulsions terminales de plus en plus vaines

Le virtuel, c'est le réel humain, un hyper réalisme qui remet à sa place l'accessoire comme médiation, moyen d'accès à l'essentiel, le Sens. Le virtuel c'est le portage accessoire du Sens. C'est, autrement dit, une situation à vivre.

Une situation à vivre, c'est autre chose qu'une représentation, qu'elle soit imagée ou plus formelle, c'est autre chose qu'un fonctionnement technique, c'est autre chose que des impressions ou des sentiments provoqués, esthétiques ou non. La situation comporte ces différents registres comme registres accessoires mais, en eux-mêmes, ils ne font qu'un décor, une scène, pas une situation.

La scène et le décor du théâtre ne font pas la pièce. Elle n'existe, en situation, que lorsqu'elle est jouée en présence de toutes les parties prenantes. Il en est de même pour le virtuel, pour les espaces virtuels d'activités communautaires.

Pour les comprendre et les réaliser, il faut franchir la barrière de la mutation, accomplir cette révélation copernicienne, sauf à rester accessoiriste, spécialisé ou technicien. Il en faut aussi mais sans confondre les rôles et les compétences. Le paradoxe c'est que pour les "usagers", il n'y a pas à questionner de telles complications. Ils ont à vivre les situations, capacité de tout humain, pas à penser, ni à construire les espaces virtuels. Par contre les professionnels qui vont être attachés au virtuel devront intégrer les trois fondements décrits ci après.

Les sciences du virtuel, nouvelles sciences d'une réalité relevant d'une révolution copernicienne (ou galiléenne), où toute réalité est "virtuelle".

Les problématiques et leurs solutions que les EVA "matérialisent" relèvent des sciences du virtuel. C'est dire l'exigence de refondation et l'inanité d'une transposition d'analyses relevant d'un paradigme dans des situations relevant d'un autre.

Malheureusement les réflexes résultent encore surtout du premier tant que la mutation n'est pas dépassée et maîtrisée. Comment ne pas suggérer d'entreprendre d'urgence cette conversion systématique aux "sciences du virtuel" dans tous les domaines.

L'ingénierie du virtuel. Tous les réflexes de l'action, de la production, méthodes, procédés sont à revoir. C'est d'autant plus impérieux que les habitudes reposent souvent sur des fonds obscurs rarement questionnés. La réflexion méthodologique au temps des technologies est l'une des plus pauvres laissant des non dits et des zones obscures considérables.

L'ingénierie du virtuel est celle de la construction de situations à vivre. Une situation est à la fois un ensemble d'accessoires mais aussi un ensemble de modalités vécues par ceux qui l'habitent. Cependant elle plonge des racines dans celles de la communauté engagée et de chacun qui y participe. Paradoxalement la construction accessoire, ainsi donnée à expérimenter, doit permettre une liberté portant sur l'essentiel.

Ce n'est pas la situation qui agit mais ceux qui la vivent. La situation n'est pas construite pour vivre à la place des gens, ni les obliger à vivre ceci ou cela. Ça c'est le fait des âges antérieurs avec la croyance que les représentations s'imposent ou que ce sont des procédés qui opèrent pour les gens ou sur les gens eux-mêmes.

L'ingénierie du virtuel est une ingénierie humaine basée sur la connaissance des processus humains à différentes échelles, en rapport avec la résolution de problématiques auxquelles sont dédiées spécifiquement les EVA, en fonction des situations à traverser par les personnes, les groupes et communautés. Cette ingénierie humaine qui ne peut méconnaître que les sciences du virtuel sont des sciences humaines ni que les "espaces virtuels" utilisent des accessoires qui font appel à une certaine maîtrise des représentations, techniques, esthétique et aussi des sensibilités. Cependant on se souvient que l'accessoire est toujours un artifice, même quand il est pris parmi les réalités communes.

La méthode des champs de cohérences morphogénétique fondée sur un processus de créativité générative vise à passer par un "modèle virtuel" pour élaborer des scènes et espaces virtuels adaptés ensuite à de multiples situations et leurs multiples aspects.

Les valeurs du virtuel. Outre la communauté de racines étymologiques indo européenne (WIR) entre ces deux termes, les espaces virtuels d'activité communautaire sont aussi des vecteurs du Sens du bien commun.

A la question "à quoi ça sert", la réponse suppose qu'il y ait un bien à en tirer. Cependant on sait que chacun peut désigner comme bien ce qui lui chante sans éclairer pour autant le Sens qu'il privilégie. Il est vrai que des espaces virtuels peuvent être construits dans n'importe quel Sens. Seulement, seul un discernement du Sens suffisant pour élucider la problématique, comprendre les situations vécues et favoriser le processus de résolution permet la conception et la construction d'espaces virtuels d'activités collectives. Évidemment aucun modèle formel ou procédure méthodologique ne peut y parvenir.

Ainsi, dès la construction, les espaces virtuels d'activités communautaires sont porteurs d'un "Sens du bien commun" dont les modalités sont spécifiques. Le Sens du bien commun préside donc à la conception et la construction d'un espace virtuel donné (c'est-à-dire une problématique à résoudre dans un champ communautaire spécifique). Il lui confère la vertu de favoriser une pédagogie de la connaissance et de la maîtrise individuelle et collective.

L'usage d'un espace virtuel d'activité communautaire n'est pas réduit à l'utilitaire mais sert le développement personnel et collectif dans tous les termes du développement humain, professionnel et aussi bien matériel. Il n'y a pas d'objectifs matériels ou techniques qui vailent sans qu'ils représentent un Sens pour quelqu'un, comme l'accessoire ne vaut que par l'essentiel qu'il réalise ou révèle.

Ainsi les espaces virtuels d'activités communautaires participent non pas seulement à une nouveauté séduisante mais à un mouvement du monde, à un progrès de civilisation humaines auxquels ils contribuent.

Ne cherchons pas à évaluer les EVA selon des critères purement utilitaires et techniques mais recherchons quelles utilités humaines ils auront.

Ne cherchons pas à évaluer les EVA selon des critères purement formels et des modèles à la mode, modernes, ou qui passent pour des évidences dans les déviances de l'époque. Il ne faut pas se priver pour autant d'utiliser les représentations qui conviennent mais seulement comme médiations, moyens intermédiaires. Nous sommes au tout début de l'ère du virtuel et les espaces virtuels d'activités communautaires en sont les premières productions véritablement significatives.

Toutes les réalités et réalisations sont "virtuelles" au Sens de porteuses de "vertus" ou de Sens mais c'est la première fois qu'une science du virtuel et une ingénierie du virtuel en permettent la systématisation, à condition aussi d'en intégrer la valeur et les valeurs.