

Extrait du Journal Permanent de l'Humanisme Méthodologique

<http://www.journal.coherences.com/article379.html>

Les EVA et l'innovation méthodologique

- 5 Anthropologie appliquée - Recherche et développements - 3 Espaces virtuels d'activité -

Date de mise en ligne : samedi 8 septembre 2007

Copyright © Journal Permanent de l'Humanisme Méthodologique - Tous

droits réservés

Ce sont les hommes qui agissent, pas les choses, ni les méthodes.

Livre de Gouvernance, Cartes du Management, Wanager tels sont les noms des premiers Espaces virtuels d'activité. Il marquent, malgré leur pragmatisme, une révolution méthodologique et plus encore.

Il ne faut pas confondre l'effet mécanique ou aléatoire de déterminismes matériels avec la réalisation intentionnelle d'une transformation qui peut néanmoins en partie utiliser ce type d'effets.

Les méthodes sont des artifices pour aider à la mobilisation des dynamiques humaines de l'action en situation. Ce sont des mises en scène qui suggèrent la tenue de rôles, positions, et dispositions. Si les acteurs ne sont pas "investis", ça ne marche pas. Connaissez-vous un contre exemple ?

Ce n'est pas le marteau qui enfonce le clou mais l'artisan, ce n'est pas la pièce qui se joue mais les acteurs qui la jouent, ce n'est pas l'instrument qui joue de la musique mais le musicien, ce n'est pas l'ordinateur qui produit un résultat mais ceux qui l'ont programmé et ceux qui s'en servent.

A l'époque technologique on pense que ce sont les médias, les moyens et les systèmes qui agissent, les programmes et les procédures. On aurait alors d'un côté ceux qui conçoivent et fabriquent ces "machines" et ceux qui les "font marcher" ou qui en font partie.

Dans le modèle ancien de "l'exploitation de la force de travail" par une pression appropriée, l'homme était considéré comme le marteau où même l'ordinateur plus moderne et cérébral.

Ici, chez les modernes, il n'est vraiment que l'instrument de la machine, logique ou matérielle, le servant plus précisément, servant du système, de la méthode, de la procédure, de la règle. Le maillon faible quoi ! C'est pour cela que l'idéal de la machine automatique du système auto régulé, de la procédure auto porteuse est celui de toutes les formes de technocraties et de renoncements associés. C'est pas moi c'est le système, ce n'est pas nous mais la règle, la loi, l'ordinateur, la méthode, le technologie...

L'Humanisme Méthodologique renverse la perspective et donc la position humaine.

Ce sont des phénomènes humains, qui plus est collectifs, qui constituent le contexte substantiel de l'action. Ce sont des déterminations humaines, intentionnelles, qui en sont le vecteur et le moteur.

C'est alors toute une ingénierie humaine qui se fonde là-dessus. Elle a pour avantage de retrouver et reconnaître ce qui est, y compris les interprétations et croyances déviées.

Elle a la possibilité aussi d'inventer, d'innover, de progresser au fur et à mesure d'une plus grande connaissance et d'une plus grande maîtrise des phénomènes humains en jeu.

Cependant cette ingénierie a par ailleurs à reconnaître que ses enjeux sont toujours humains, problématiques

humaines, en situation, mobilisations humaines, réalisations humaines pour des enjeux humains. Son domaine ce sont les affaires humaines. C'est aussi sa spécialité, universelle.

Alors, dans cette perspective, il faut aussi reconnaître le caractère de "méthode", de processus d'action, aux organisations, aux institutions, aux pratiques effectives. Il faut aussi reconsidérer et reconcevoir les méthodologies spécifiques à différentes problématiques.

Il faut repenser d'ailleurs ces problématiques en tant qu'humaines ainsi que leurs finalités et les modalités. Il ne faut pas confondre leur thématique et leur nature, là où ça agit. Des problèmes économiques ? Non des problèmes humains dans le champ qualifié par les hommes et personnes d'autre déconômique. l'économie est humaine par nature ses problèmes, ses régularités, ses solutions, ses méthodes. Il n'y a pas non plus de problèmes sociaux par nature mais des phénomènes humains qualifiés de sociaux avec des finalités et des solutions humaines. Ce la veut dire que toutes les questions et les réponses sont humaines et les méthodes aussi. Ce sont des phénomènes humains.

De ce fait un autre niveau de conscience s'ouvre, s'émerveille de l'intelligence humaine, pas toujours consciente, et s'inquiète de la bêtise humaine aveuglée par ses croyances d'autant plus graves qu'elles se pensent dénuées de croyances. Elles sont dénuées de Sens ou plutôt de sa conscience alors que c'est, au contraire, l'humanité même de l'homme, être de Sens qui est le déterminant de l'action

Dans le contexte actuel, déstabilisé par les crises accompagnant une mutation de civilisation, tout est ouvert à l'innovation, à un nouveau progrès humain avec un âge du Sens et des communautés de Sens. Tout est agité, crispé, bouleversé, si bien qu'il s'avère difficile d'utiliser les situations, les croyances, les instruments anciens (dits modernes) pour construire une méthode cohérente et un processus pertinent.

C'est là que le saut du virtuel arrive avec les espaces virtuels d'action communautaire, d'activité collective.

En effet, un "espace virtuel" est essentiellement une mise en situation, une mise en scène où des acteurs sont invités à jouer une certaine pièce et pour une part l'improviser.

Ces scènes, Internet et les outils développés, informatiques, multi média, en rendent la possibilité infinie. Mieux elles se trouvent accessibles, simultanément à des acteurs normalement dispersés.

Ainsi l'action collective, l'activité communautaire se réalisent à distance avec un rassemblement sur une scène dédiée.

Poursuivons la métaphore pour essayer de sortir des confusions entretenues.

Avec ce "théâtre de l'action" où ce qui se joue est très sérieux et n'est pas un spectacle mais une action collective, n'est-ce pas déjà un peu la fonction sociale cathartique du théâtre qui est rappelée. Néanmoins ce qui se joue sur la scène de l'action vaut pour agir dans le monde, pour le compte des acteurs, sur la scène comme dans la cité.

La scène matérielle est établie par les infrastructures matérielles et logicielles. Elle offre la possibilité d'ouvrir des espaces où on va installer un "site" pour l'action. Ce site va être aménagé par une mise en scène conçue et construite à partir d'une pièce, écrite, en partie du moins.

L'espace virtuel est la mise en scène d'une pièce qui est écrite à partir d'une analyse de la problématique humaine en jeu (thème), de règles d'efficacité, unité(s), de lieu, de temps, d'action, etc.

Il est besoin de machines et de machinistes (informatique matériel et logiciels). Il est besoin d'accessoiristes (décors, équipements, bruitage), désigner, graphistes, etc.

Il est besoin d'administrateurs veillant à la logistique et l'économie de l'ensemble. Il est enfin besoin d'acteurs, ceux qui, maintenant, sont en charge de l'action.

L'espace virtuel d'activité, toujours dédié, est vraiment en acte lorsque l'action est engagée, qu'il est habité par les acteurs qui se l'approprient et sans doute le transforment à leur manière et selon leur culture. Ils y développent d'ailleurs une culture commune, un "professionnalisme", une compétence collective, une intelligence collective, une conscience collective, une identité collective.

Mais avec Internet, les espaces virtuels d'activité ne s'arrêtent pas là.

D'une part ils investissent les réalités habituelles qui font aussi partie des espaces virtuels d'activité, de même que la pièce fait appel à des moyens ou des enjeux de la cité, de l'actualité et ne se joue pas seulement sur scène (sur Internet).

D'autre part, les espaces virtuels se multipliant, ils formeront des "cités virtuelles" s'articulant les uns aux autres en des scènes plus vastes et plus complexes. Le développement des espaces virtuels va rapidement le montrer.

Les acteurs devront-ils apprendre leur texte, se former à une gestuelle ? Ils n'ont plus à prendre des postures mais des positions. C'est là le changement majeur mais c'est là aussi que les espaces virtuels sont aidant.

La méthode c'est l'espace virtuel qui la scénarise. Entrer dans le jeu c'est utiliser la méthode, l'habileté viendra en avançant.

Quelques considérations sur la notion de virtuel. La racine étymologique WIR en fait une affaire d'homme, de vertu, de valeur, de virtuosité, de détermination... (R. GRANDSAIGNES D'HAUTERIVE Dictionnaire des racines des langues européennes, Larousse 1948). On s'intéressera alors aux vertus du virtuel mais aussi ses valeurs.

Le virtuel c'est l'actualisation d'un potentiel (humain), la "mise en scène" de virtualités humaines. Le processus (humain) de résolution d'une problématique (humaine) va permettre de réaliser, actualiser un espace virtuel.

Cet espace virtuel conçu ainsi potentialise, favorise, facilite un processus d'action et de réalisation qui l'actualise. Les virtualités humaines s'expriment dans l'action et ses réalisations.

L'espace virtuel est l'expression de virtualités humaines et le catalyseur de virtualités humaines. C'est donc à la fois un véhicule et un générateur de virtualités humaines.

L'innovation des EVA est d'abord dans cette compréhension théorique et ensuite dans l'ingénierie qui s'y appuie. Elle se démarque des usages habituels, d'abord ceux qui l'assimilent à la fiction démenties par les affaires qui s'y traitent (ex. Second Life, Entropia Universe).

Ensuite ceux qui ne voient que le côté expression, art virtuel, langage, objets culturels et se mirent dans les "mèmes". Représentations numérisées.

Enfin ceux qui ne voient que l'aspect machiniste de la production, des machines virtuelles de productions réelles.

Les produits appelés virtuels dans le monde d'Internet sont souvent du dernier types.

Le e-learning par exemple. D'abord le "e" d'électronique le range dans les versions machinistes. En effet la plupart des productions offrent des "mises en scènes" indépendantes du contenu et des apparences, comme une machine qui reproduirait la même chose.

Le "processus pédagogique" est une procédure standard quelque soit le thème.

Les plates formes sont d'ailleurs conçues pour y transporter les pratiques habituelles conçues pour des salles, des amphithéâtres avec des cours, des supports et un zeste de multi média pour "l'illustration pédagogique". On y rajoute quelques modalités interactives pour la modernité.

Seulement l'espace virtuel e-learning est standard. Comme il n'actualise pas de potentiel dédié il ne potentialise pas un résultat pédagogique identifié. Contenant et contenu de l'enseignement sont séparés indépendants, indifférents.

Dans le domaine du travail collectif tout se passe comme si l'action humaine se ramenait au traitement de l'information et sa mise en forme et à la télé communication. Les processus humains sont ignorés, les problématiques humaines, les virtualités humaines et les affaires humaines aussi.

Ce n'est qu'un jeu d'accessoires pour accessoiristes. La déshérence des organisations humaines se poursuit.

Il y a aussi le domaine du 3D, celui de la simulation. Il y a bien mise en scène, décor, accessoires mais où sont les problématiques humaines, processus et dynamiques humaines, virtualités humaines et affaires humaines ? La différence avec les espaces virtuels d'activité est la même qu'entre un immeuble fonctionnel et une architecture symbolique, un annuaire et un roman. Il y manque la vie.

Cependant même les immeubles fonctionnels en viennent à être habités et deviennent des architectures symboliques à l'usage. Les annuaires font même l'objet d'exercices poétiques. Ce sont des détournements indispensables.

Les espaces virtuels d'activité évitent ces détours pour en favoriser d'autres, ceux de la singularité culturelle et du développement des communautés et collectivités investies.

Enfin il y a dans le virtuel et ses vertus, celle d'une orientation, d'un Sens, celui des développements communautaires. L'usage des espaces virtuels, investis par les acteurs n'est pas qu'un vecteur de réalisation. C'est un vecteur de maturation, de progression humaine, de professionnalisation. Ils ont tous une vertu pédagogique de mise en valeur personnelle et collective, d'accomplissement, d'engagement d'un Sens du bien commun.

Pourquoi cela, au-delà des rationalités opératoires ? Parce que ce sont les virtualités humaines, les Sens humains qui sont investis dans la conception des espaces virtuels et qui sont sollicités par leur usage. Les clés sont humaines et l'exercice est le développement des potentialités humaines, c'est-à-dire réalisations et nouvelles capacités. Ca

rappelle le rôle possible des objets culturels pour le généraliser ou de ces scènes rituelles qui visent par leur liturgie à changer les hommes.

C'est là le changement de paradigme des espaces virtuels d'activité, rendu possible et généralisable par les moyens théoriques et l'ingénierie de l'Humanisme Méthodologique.