

Extrait du Journal Permanent de l'Humanisme Méthodologique

<http://www.journal.coherences.com/article385.html>

De l'humanisme méthodologique aux espaces virtuels d'activité

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

Date de mise en ligne : mercredi 16 janvier 2008

Copyright © Journal Permanent de l'Humanisme Méthodologique - Tous

droits réservés

Les situations humaines sont à la fois le siège et le moyen de l'action. Elles en sont les conditions et les réalisations. Le traitement des situations est l'un des apports majeurs de l'humanisme méthodologique. Sa traduction actuelle est la conception et la réalisation des espaces virtuels d'activité, dédiés.

Qu'est ce qui fait la nouveauté des espaces virtuels d'activités (EVA) développés par l'Institut Cohérences ?

Tout d'abord un soubassement conceptuel, anthropologique, qui retrouve et donne un Sens renouvelé au concept du virtuel. Il rend compte des phénomènes qui commencent à apparaître et qui ne sont pas toujours bien interprétés.

Le virtuel est une catégorie du réel qui augmente la réalité ou fait découvrir de nouvelles réalités ou fait "réaliser" autrement ce que sont nos réalités. C'est le "sérieux" des affaires qui s'y traitent maintenant tant sur le plan relationnel que socio économique qui le fait sortir du statut de fiction purement imaginaire et des "jeux d'enfants ou d'adolescents".

Les espaces virtuels d'activité de l'Institut Cohérences sont voués à des affaires sérieuses proposant des conditions et des démarches tout à fait nouvelles pour l'installation et le déroulement des affaires humaines. Les affaires humaines c'est l'enjeu de l'Humanisme méthodologique où les EVA puisent leurs concepts et l'ingénierie de leur conception et de leur réalisation. (théorie du Sens, des consensus, structures cohérencielles, trialectique, sujet, objet, projet...)

Disons déjà que toute transposition directe, simple simulation ou reproduction des conditions et démarches habituelles dans un "espace virtuel" est encore en-deçà de la révolution qui est maintenant engagée.

Puisqu'il s'agit d'activités humaines alors ce sont leurs enjeux humains qui importent, questions de compétences, de performances, de maîtrises, individuelles et collectives évalués directement selon ces enjeux et les valeurs qui s'y attachent.

La clé de la nouveauté radicale des EVA porte sur la conception et la mise en oeuvre de "l'agir humain".

Le principe fondamental en est :

"Ce sont les situations (humaines) qui sont agissantes".

Les espaces virtuels d'activité sont des "mises en situation" dédiées à un type d'enjeu (pédagogie, management, gouvernance, compétences, etc.).

La formule posée ici demande des précisions et des explications.

La notion de situation d'abord. Elle ne se réduit pas aux "conditions d'environnement" qui n'en sont qu'une dimension. Elle ne se ramène pas à un dispositif logique, rationnel, à une démarche méthodologique.

Une situation est effectivement englobante comme un monde dans lequel on vit et dont on fait partie, les acteurs de l'activité, de l'action commune. En même temps on y rentre et on en sort (hormis le cas d'addictions immatures).

Y rentrer c'est entrer en participation à une situation pour y agir, par le biais de la situation elle même.

La situation est agissante alors à double titre. D'une part elle favorise la participation des acteurs et d'autre part elle agit par eux sur l'univers qui est le sien. L'espace virtuel d'activité est bien un moyen, un instrument mais qui n'est pas seulement extérieur comme une prothèse mais qui porte et transporte les acteurs agissants.

Seuls les hommes agissent mais par le biais des situations qu'ils construisent.

On peut observer ici que ces définitions sont parfaitement valides pour toutes les activités humaines du passé dès lors qu'on les regarde, qu'on les comprend autrement.

La nouveauté c'est ce que permet Internet, la facilité de créer des espaces virtuels d'activité, des mises en situations rassemblant des acteurs en créant les proximités nécessaires à distance.

De ce fait c'est cette conception de l'action et des moyens d'action qui va prendre le pas sur les modèles antérieurs notamment les modèles "mécanistes" ou "magiques".

Le traitement des situations se situe au dépassement de deux formes de l'action prédominantes à l'époque moderne :

- ▶ Le traitement de l'information avec l'informatique et les systèmes d'information,
- ▶ Le traitement des représentations avec la communication, l'image et toutes les formes et formalismes modernes qui oscillent entre magie et rationalité.

Le traitement des situations suppose de poser les problèmes en termes de situations humaines : situations - problèmes, situations - espérées, projetées. Il suppose de traiter les solutions en terme de situations agissantes. C'est là qu'intervient la conception d'espaces virtuels d'activité comme situations agissantes.

Prenons un exemple : la formation professionnelle.

Elle détermine ses enjeux en termes de situations professionnelles à maîtriser et non pas seulement de savoir ou de savoir faire qui seraient indépendants des situations réelles. La notion, fréquente, de savoir être est invalide, être ne relève pas d'un savoir évidemment.

En outre les situations ne sont pas des états statiques mais évolutifs, en mutation, en innovation permanente.

Les enjeux classiques savoir, savoir faire, sont le plus souvent caducs et évidemment les solutions apprises.

Lorsque le e-learning ou les serious games se proposent soit pour reproduire autrement les solutions classiques ou même se référer aux enjeux classiques, il ratent la mutation engagée.

Or il faut considérer que l'enjeu pédagogique c'est toujours la maîtrise d'un certain type de situation. Avec les espaces virtuels pédagogiques, c'est la situation qui est agissante, la mise en situation pédagogique qui développe une telle maîtrise. Il y a un rapport entre la situation objectif et la situation pédagogique. C'est là qu'intervient le virtuel.

Cette mise en situation, à la base de la conception de l'espace virtuel dédié est élaborée à partir de l'analyse de la situation-objectif et de la situation initiale.

La solution est toujours ainsi ad hoc :

- ▶ ad-hoc eu égard à la problématique fixée par les enjeux,
- ▶ ad-hoc par la façon unique et spécifique dont elle sera investie par les "participants".

Les composantes des situations humaines et donc des situations agissantes que sont les EVA :

- ▶ un Sens, une intention, une direction, des valeurs repères incarnées et partagées,
- ▶ un contexte, un environnement, des conditions et leurs évolutions,
- ▶ une histoire : en développement de préférence, un passé, un avenir et un présent qui se réalise,
- ▶ des opérateurs, des moyens, des ressources, des événements, des actions
- ▶ des représentations, images, visions, projections, schémas, tableaux, identités
- ▶ des relations, rôles, sensibilités, appréciations, mobilisation...

Les espaces virtuels d'activité mettant en scène tout cela et comme, au théâtre (théâtre des opérations, de la vie, des affaires humaines) :

- ▶ Il y a la scène avec ce qu'elle évoque, décors et équipements.
- ▶ Il y a la machinerie, les coulisses avec toute leur complexité,
- ▶ Il y a la pièce expression d'un auteur, d'une création
- ▶ Il y a le jeu des acteurs c'est-à-dire la situation réalisée, vivante, agissante.

On peut élargir la scène et la situation, englober le public, la place de la pièce dans la cité et sa signification culturelle. Seulement ici la mise en scène virtuelle est celle du réel des affaires humaines.

Qu'est ce qu'Internet et les espaces virtuels apportent de nouveau si cette vision et cette approche peuvent être aussi appliquées au passé. C'est d'abord la mutation de civilisation qui fait émerger cette nouvelle approche des

affaires collectives et de l'action communautaire. C'est ensuite le potentiel d'internet qui permet non seulement construire des situations virtuelles bien plus vite et surtout de voir participer à la scène des personnes distantes qui ne le pourraient pas.

Avec les espaces virtuels d'activité ce sont les situations qui sont au centre des préoccupations et de l'action. La compréhension des situations et de leurs processus est indispensable mais aussi la réalisation de situations agissantes.

Ce sont là les nouvelles compétences qu'il faut mobiliser.

Mais alors on découvre que toutes les situations humaines sont agissantes et que c'est là leur vocation, toutes virtuelles donc, porteuses des virtualités humaines. La création d'espaces virtuels d'activités grâce à l'ingénierie du virtuel comme mise en situation en gage un nouveau type de développement humain, depuis le développement de compétences professionnelles jusqu'à celle d'une intelligence collective qui se cultive par son exercice même.

Par contre on voit les limites des modèles mécanistes (les forces agissantes sur les choses) ou rationalistes (la raison agissant au travers de structures physiques ou verbales). Les expertises traditionnelles qui en découlent deviennent des obstacles à l'action et au développement si elles ne s'intègrent pas à la maîtrise des situations.

C'est le noeud des crises que notre pays traverse dans le contexte d'une mutation mondiale.