HAL
open science

Le monde social comme kaléidoscope et mimesis : pour une théorie des modèles de connaissances adaptée aux espaces publics participatifs

Jean-Pierre Cahier

To cite this version:

Jean-Pierre Cahier. Le monde social comme kaléidoscope et mimesis : pour une théorie des modèles de connaissances adaptée aux espaces publics participatifs. Atelier Philosophie et Ingénierie. Le formel face à l'histoire, la technologie et la matérialité (IC2011), May 2011, Chambéry, France. pp.2. hal-00610789

HAL Id: hal-00610789

https://paris1.hal.science/hal-00610789v1

Submitted on 25 Jul 2011

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le monde social comme kaléidoscope et mimesis : pour une théorie des modèles de connaissances adaptée aux espaces publics participatifs

Jean-Pierre Cahier[1]

[1] Laboratoire ICD/Tech-CICO
UTT (Université de Technologie de Troyes)
10010 Troyes,
cahier@utt.fr

Résumé :

Comment choisir les modèles de connaissance adaptés pour les espaces virtuels participatifs - comme les jeux sérieux multi-joueurs – qui permettent aux acteurs d'interagir mais aussi de co-concevoir l'architecture-même de leur espace ?

Étant donnée une situation, la réunion des connaissances de tous ses intervenants – chacun utilisant/produisant sa connaissance au fil de l'action – va toujours au-delà de la connaissance et de « la rationalité » qu'un observateur en surplomb peut en construire sur un mode « panoramique ». Aussi l'espace participatif est à appréhender sur un mode « kaléidoscopique », pour lequel la situation implique une infinité d'items, que les acteurs y lisent et interprètent sans fin chacun dans leurs actions effectives ou potentielles. La connaissance kaléidoscopique reconnaît le pouvoir de création des acteurs et leurs rapports interindividuels. Dans une démarche constructiviste que favorisent les NTIC, elle reconnaît l'individu en position de créateur / expérimentateur intensif d'éléments fictionnels, ajoutant sa valeur personnelle au monde qu'il re-produit.

Pour permettre l'auto-description des situations par les acteurs eux-mêmes, nous nous appuyons sur Peirce pour proposer une grille pragmatique avec d'un côté des approches *kaléidoscopiques* – correspondant à des appréhensions plus « directes » des signes ou à leurs interprétations selon le point de vue de chacun - et d'un autre côté les approches *panoramiques* correspondant à une interprétation unifiée selon un seul interprétant surplombant: savoir expert de référence, autorité, institution... Ainsi en IC s'opposent les modèles « multi-points de vue » et les ontologies sémiotiques objets de recherches dans le champ du Web socio-sémantique[1], et les ontologies formelles de domaine du Web sémantique.

---

[1] ZACKLAD M., CAHIER J.-P., PETARD X., " Du web cognitivement sémantique au web socio sémantique : Exigences représentationnelles de la coopération ", Web sémantique et Sciences humaines et sociales, mai 2003 ; BENEL, A., ZHOU, C., et CAHIER, J.-P. Beyond Web 2.0... And beyond the Semantic Web. In: Randall, D., Salembier, P. From CSCW to Web 2.0: Eur. Developments in Coll. Design. London: Springer, 2010. p.155-171

Le jeu social produit sans cesse l'espace public comme kaléidoscope de points de vue où les signes et les « sémantiques » des acteurs parfois s'imitent, convergent et s'alignent, et parfois dans d'autres cas se rejettent, cherchent à creuser l'écart… Cet espace demandeur de perspectives multiples (dans un sens impressionniste et compositif, plutôt que géométrique et systématique[2]) nous amène sur les terrains de la *mimesis*[3] et de la philosophie de l'Art. La connaissance kaléidoscopique d'une situation, sous ses diverses formes, reconnaît le pouvoir de *création* des acteurs de la situation, devenus, en particulier dans les univers virtuels participatifs, « les artistes », peintres et scénaristes, occupants et créateurs du monde partagé. Cet espace est champ de création et de bataille kaléidoscopique en rapport étroit avec les pratiques et les crises mimétiques propres à la vie-même.

Dans une démarche constructiviste que favorisent les NTIC, l'individu est mis en position d'apporter sans cesse sa valeur ajoutée personnelle c'est-à-dire d'imiter (l'autre, le monde) et rivaliser, mais aussi de ne pas imiter, de s'opposer, de transgresser, d'apporter des ruptures. Parce qu'il y a création, interaction, oscillation entre imitation et différenciation au niveau de l'acteur des situations, le problème est moins désormais la conception du monde virtuel par des concepteurs en « surplomb » (architectes, organisateurs, ingénieurs…) mais du pouvoir créateur, de la mimesis et de la réflexivité au niveau de l'acteur lui-même. Les visions du monde sont aussi réutilisées par les acteurs par imitation et aspiration à des modèles. La mimesis joue un grand rôle dans l'expression, l'acquisition et la transformation des connaissances, mais à condition que la possibilité soit laissée à l'individu de confronter son point de vue au modèle, en cela la *mimesis* est indissociable du *kaléidoscope*. L'imitation est une action qui n'est possible qu'à condition qu'entre l'imitateur et le modèle, un *jeu* puisse s'installer : le modèle de connaissance doit permettre des écarts, des tensions et une circulation.

Au contraire du mode panoramique, maintenant l'illusion d'un monde de modèles « ontologiques » œuvrant en coulisse comme niveaux « méta » structurant la représentation, dans le monde mimétique tout est modèle potentiel, toutes les vues du kaléidoscope « se reflètent » les unes les autres, s'enrichissant à chaque imitation de la dimension de création individuelle. Les modèles de connaissance nécessaires aux espaces participatifs doivent supporter l'imitation comme la création, l'alignement comme le conflit, l'observation des règles comme la violence, la transgression, l'absence de rationalité panoramique. « Augmenté » par de dimensions virtuelles le rendant « pervasif », l'espace public nous apparaît donc comme *kaléidoscope et mimesis*, une conjonction approchant mieux l'expérience que les acteurs ont dans ces espaces et provoquant à de nouvelles approches des connaissances pour aborder la réalité complexe des figures du social.

---

[2] PANOFSKY Erwin, " La perspective comme forme symbolique ", 1927, rééd Editions de Minuit, Paris, 1975

[3] La mimesis réhabilitant le pouvoir de création fictionnel des acteurs, contribue à mettre le monde *« en images se comportant de manière mimétique envers les réalités admises, encourageant l'esthétisation du monde en créant des reconstructions des prétendues réalités, en les transformant et en les absorbant "*.GEBAUER G., WULF C., (1995). " Mimesis: culture, art, society." Berkeley: Un. of Calif. Press, trad. fr., Editions du CERF (2005) ;

GIRARD,R., Shakespeare, les feux de l'envie, Grasset, 1990, ISBN : 2-246-24991-0, Mensonge romantique et vérité romanesque, Hachette Littératures, Editions Grasset & Fasquelle, 1961; GOODMAN, N.(1968) Langages de l'Art", éditions Jacqueline Chambon (1968,. 2nd ed.,1976)..