

# Le Journal Permanent de l'Humanisme Méthodologique

-- 1 Crises et mutation - 6 Internet et le virtuel --

6 Internet et le  
virtuel

## **Les usages d'Internet**

Eléments d'une théorie des  
usages et ses conséquences  
pratiques

**Roger Nifle**

Première publication : novembre 2001, et  
mis en ligne le jeudi 8 juillet 2004

**Internet fait partie d'un phénomène de mutation à l'échelle mondiale. C'est le support de changements et de développements sans précédents. Déjà là, visibles à qui veut les voir. Mais comme pour toute nouveauté réelle on ne voit que ce qui est pensable et comme on ne pense guère dans l'ensemble le caractère d'invisibilité et d'aveuglement corrélatif est ici massif, colossal, à peine croyable. Alors pour voir et pour faire (utile) il faut analyser, concevoir, penser. C'est la fonction même de l'Humanisme Méthodologique avec l'ébauche d'une théorie des usages d'Internet.**

*Les usages de l'automobile ne sont pas réductibles à l'utilisation des techniques de la mécanique, à l'utilisation d'un réseau routier, au transport et à la distribution de marchandises.*

*Les usages d'Internet ne sont pas réductibles à l'utilisation des technologies de l'informatique et de l'information, à l'utilisation des techniques de la communication et des télécommunications, au transport et à la distribution de données, sons et images.*

*Les usages majeurs sont et seront des pratiques personnelles, sociales et professionnelles rendues possibles et facilitées par Internet.*

*Pour développer les usages d'Internet il y a des pays où on essaie pour voir. Les Etats-Unis en sont à plus de 70 % de la population qui utilise Internet. Il y a des pays où la dispersion de la population ou son isolement ont très vite mis en évidence l'extrême intérêt des nouvelles possibilités. Des pays du Nord de l'Europe et de l'Amérique sont dans ce cas et ont un taux d'intégration d'Internet similaire.*

*Il y a des pays où la plupart des "décideurs" ne changent que sur la base de modèles établis, dûment référencés, sans lesquels tout changement est suspect.*

*C'est avec l'établissement de modèles et méthodes de référence que les usages se développeront massivement en France. Pour cela il faudra quitter bien des idées courantes mais fausses pour une véritable réflexion sur les usages c'est-à-dire les "pratiques habituelles" qui sont à développer dans tous les domaines de la vie personnelle, sociale ou professionnelle et celle des institutions, organisations, collectivités ou associations.*

*L'Institut Cohérences a ébauché une théorie des usages qui permet de mieux définir les chantiers à entreprendre. Elle est assortie d'une ingénierie du développement des usages d'Internet capable d'intégrer tous les aspects socioprofessionnels, les conceptions avancées nécessaires et utiliser au mieux les technologies disponibles.*

**1) Internet un révélateur et un vecteur de la mutation**

**2) La relation, clé du phénomène Internet.**

**3) Les espaces virtuels lieux de tous les usages.**

**4) Types d'espaces et types d'usages**

### 5) La conception et le développement des usages

### 6) L'évolution des usages

### 7) Pour sortir des fausses pistes

#### Eclairages annexes

##### 1 - Caractéristiques de la mutation

##### 2 - Internet : révélateur, vecteur et moteur de la mutation

##### 3 - Internet la trame des relations

##### 4 - Les espaces virtuels

### 1) Internet un révélateur et un vecteur de la mutation

Internet participe à un mouvement de civilisation dont l'enjeu est une mutation. Cette mutation (seuil de maturation, âge du sens et des communautés de sens) est difficile à interpréter du fait de l'obsolescence des modèles d'analyse antérieurs. Cependant Internet en est un révélateur puissant et aussi le vecteur de ces changements. Les usages pertinents d'Internet sont ceux qui sont cohérents avec ce mouvement de civilisation. Les autres, ceux dont on parle le plus, sont souvent voués à l'échec ou restent encore mineurs et incomplets.

*On ne peut comprendre le phénomène Internet et le développement potentiel des usages majeurs si on ne comprend pas le [sens de la mutation](#).*

### 2) La relation, clé du phénomène Internet.

L'intérêt fondamental d'Internet c'est de favoriser **les initiatives consistant à établir des relations de proximité à distance** c'est à dire des relations humaines utiles et efficaces. Les références à l'information (société de l'information) et à la communication multimédia ne pointent pas l'essentiel mais l'accessoire. Les technologies sont ainsi des moyens nouveaux qui ouvrent des possibilités de plus en plus larges pour cet enjeu essentiel : la relation. Les développements technologiques significatifs sont eux-mêmes conditionnés par cette tendance de civilisation. On devrait parler plus justement de **nouvelles technologies de la relation NTR** dans la mesure aussi ou elles interviennent dans de nouvelles configurations des relations humaines, véritables terrains de la mutation, en particulier en ce qui concerne les groupes ou communautés humaines.

#### *Caractéristiques des facteurs de développement d'Internet*

- "l'initiative" et non la passivité
- "la relation" plus que l'information et la communication qui n'en sont que des moyens accessoires
- "la proximité" qui permet l'établissement de liens étroits pour la vie et les activités collectives, ces

*liens étant sur le fond des liens de Sens.*

*- "à distance", ce qui permet une ouverture sur le monde inégalée sans avoir à se déplacer, permettant des modes relationnels et des rassemblements nouveaux.*

*(voir pour la question des relations : [la cité intérieure](#) )*

### 3) Les espaces virtuels lieux de tous les usages.

Pour penser Internet, son intérêt et ses usages, il faut intégrer l'idée "d'espace virtuel". Internet permet de développer toutes sortes d'activités humaines et de situations qui forment ensemble tout un monde que l'on peut qualifier de virtuel. Il est cependant bien réel mais accessible seulement par le biais d'un ordinateur connecté. Cet univers a ses propriétés et ses lois. C'est celui dans lequel "naviguent" les internautes et dans lequel il faut s'installer pour y participer et développer ces activités. Ce "nouveau monde" est une extension du monde habituel grâce aux possibilités relationnelles nouvelles qu'il offre.

Les mondes virtuels sont les espaces des communautés et des activités humaines dont le développement est le véritable sens de la mondialisation, articulant les mondes des communautés et groupes humains entre eux et avec le Monde de l'humanité entière.

*Les usages d'Internet sont inconcevables en dehors des espaces ou mondes virtuels qui les abritent dont ils sont indissociables. ( voir pour le [concept de virtuel](#) )*

### 4) Types d'espaces et types d'usages

Pour comprendre ce monde virtuel et savoir quels types de projets et d'usages on peut y développer il y a trois types d'espaces virtuels à considérer.

#### 41 - L'espace public ou cyberspace

Il s'agit de l'espace constitué par **le réseau mondial** et construit par ceux qui l'investissent. Localement le projet qui s'y rattache c'est de développer l'accès à cet espace public.

Pour cela il y a deux types d'actions :

- développer les moyens techniques d'accès au réseau planétaire - infrastructures, connexions, postes d'accès (PC), outils, ...
- développer l'appropriation et la familiarisation des différents publics au maniement des moyens d'accès, aux utilités et aux usages.

*Pour cela c'est à une stratégie macro pédagogique qu'il faut faire appel basée sur l'évolution culturelle et le changement dans une population importante. (cf. méthodologies développées par l'Institut Cohérences)*

#### 42 - Les espaces virtuels communautaires.

Dans l'espace public existent des sites qui sont **des lieux virtuels où se rassemblent des "communautés virtuelles"** constituant toute une trame de relations autour d'enjeux et d'objets d'intérêt communs. Chaque communauté peut abriter d'autres communautés ou participer à des communautés plus larges.

Le modèle le plus pertinent pour penser le développement de tels sites est celui de la cité. La cité est constituée à partir d'une fondation initiale par le développement volontariste d'une urbanité et d'une sorte d'urbanisme et par le développement spontané du foisonnement d'initiatives de ceux qui l'habitent. La dynamique et le développement de l'espace communautaire doivent alors faire l'objet d'une "gouvernance" (animation, pilotage, participation) selon les modalités et règles culturelles propres à chaque communauté. Il s'y développe aussi toutes sortes d'activités (cf. espaces virtuels dédiés).

Les espaces communautaires sont créés à partir de communautés existantes (collectivités territoriales, communes, associations, groupements, réseaux, etc...) ou autour d'une entité ou d'un objet d'intérêt et d'affinité particulière.

*Une méthodologie générale de développement de communautés virtuelles, dérivée de l'ingénierie des cohérences humaines, intègre la question des dynamiques humaines avec la construction de l'espace virtuel communautaire sur Internet.*

### 43 - Les espaces virtuels d'activités

Ce sont des espaces dédiés à un projet, un objectif, une réalisation, un service auquel participent différentes personnes ou entités.

Leur caractéristique c'est d'être voués à la mise en oeuvre d'un processus auquel participent les acteurs concernés. Exemple : processus commercial, processus pédagogique, processus de gestion, de concertation, etc... C'est autour de ce processus et de son pilotage (télémanagement) que ces espaces virtuels doivent être architecturés pour que fonctionnent les rôles, les coopérations, les métiers qui y concourent. Des espaces virtuels d'activité peuvent être complexes et comporter toute une architecture d'espaces d'activités. De même ils peuvent être intégrés à des espaces virtuels communautaires.

*La clé de ce type d'usage est la construction d'un espace virtuel collectif autour d'un processus humain utilisant des moyens techniques et non d'un simple processus technique de traitement de l'information comme dans une approche informatique traditionnelle.*

## 5) La conception et le développement des usages

On distinguera trois sortes d'usages ( [exemples](#) ) :



**Les usages élémentaires centrés sur l'utilisation des outils et leur maniement.**

Il s'agit de l'expérimentation des outils de base (mail, navigation sur le web, téléchargement de fichiers, chat, forum, irc, messagerie instantanée, radio et vidéo streaming, moteurs de recherche, distributions d'informations, listes de diffusion, web cam, asp, créations de pages web....).

On peut y placer les usages primaires courants d'Internet et un foisonnement d'expériences pionnières qui sont nécessaires à son appropriation par le plus grand nombre et à l'extension de l'espace public virtuel. Ils représentent l'essentiel des usages actuels.

Sur le plan économique, **ces usages ne peuvent constituer une économie stable** (on le voit bien) et leur développement pourrait relever d'un service public universel (gratuité)

*L'appropriation collective des usages élémentaires d'Internet relève d'une stratégie macropédagogique construite sur la base des spécificités culturelles, toujours différentes, et du stade de développement de la collectivité.*

### **- Les usages communautaires centrés sur la vie collective.**

Il s'agit de la formation et du développement de communautés virtuelles ou de l'extensions dans l'espace virtuel de communautés préexistantes. Ces usages touchent à l'identité collective, au dynamisme, aux moments forts de la vie en commun, aux régulations, à la participation citoyenne, à la concertation, à la gouvernance, à l'animation, aux activités et à tous les aspects de la vie collective des communautés et aussi leur interrelation.

Ils relèvent des questions de cohérences et de dynamiques humaines dont l'espace virtuel commun (monde propre) est le vecteur en même temps que le cadre.

Ces espaces communautaires virtuels sont établis sur des sites Web conçus selon la métaphore de la cité et de ses différentes fonctions inhérentes à toutes les communautés humaines mais dépendant de leur culture propre.

Ces usages **relèvent d'une économie communautaire**, publique ou privée, avec ses règles et ses valeurs spécifiques. Ils participent aussi d'une nouvelle conception de la vie communautaire concomitante au post individualisme pour les comportements et à la mondialisation pour l'ouverture au monde. Ils correspondent aussi à l'émergence d'une logique de projet et à celle de communautés de devenir, de valeurs, ou d'objectifs et sont construits sur le principe des liens de concourance.

*La méthodologie de conception et de création de tels espaces communautaires s'appuie sur une analyse de cohérence culturelle, l'élucidation d'une vocation communautaire, la conception d'un espace virtuel initial et des processus de son appropriation collective en même temps que des rôles, du pilotage et des dynamiques humaines de rassemblement et de mobilisation. voir aussi ( [territoires](#) )*

### **- Les usages économiques et professionnels.**

Ils doivent être systématiquement **établis sur un espace virtuel d'activité dédié**, construit autour d'un processus (humain) de production, rassemblant un collectif de travail, assorti d'une méthode de

management et ouvert, souvent, à l'accès d'une clientèle. Les usages économiques types principaux sont :

### - la téléformation

▶ plates-formes macropédagogiques, bases de connaissances

Les concepts d'espaces macropédagogiques, et de parcours différenciés mobilisant une grande diversité de moments pédagogiques sont les clés d'une approche très nouvelle. Des bases de connaissances peuvent être conçues sur des concepts similaires, prévoyant des parcours permettant les appropriations nécessaires à des usages particuliers.

### - le télécommerce - sous ses différentes formes

Une des activités emblématique d'Internet qui refonde des pratiques nouvelles du commerce et de son environnement professionnel et logistique.

### - le télémanagement - des équipes, des projets, des organisations

Le chaînon manquant des usages en entreprise et dans les organisations, qui touche à la conception des structures (virtuelles), à la conduite des équipes (à distance), et à l'organisation du travail collectif (processus de concourance). Il s'agit donc de développer un management approprié, condition de la maîtrise des migrations sur Internet et des bénéfices à en attendre. Le télétravail en est une conséquence mais n'est pas en général un but en soi.

### - les téléservices - publics ou privés, internes ou externes

C'est une grande partie des activités humaines qui est en question sachant qu'un service doit être conçu dans une "relation de service" dont l'exercice d'un métier est le mode professionnel majeur à la différence de conception "mécaniques" et "distributives" (distributeurs automatiques) incohérentes avec le sens de cette mutation là.

### - la téléproduction - pilotage d'activités matérielles à distance.

Téléprésence, interventions personnelles dans les situations collectives, supposent quelques fois le maniement à distance de processus matériels qu'Internet permettra de plus en plus. Dès lors que l'on ne les considère pas comme de simples télécommande d'automatismes mais comme de véritables interventions à distance on est bien dans le sens de la mutation.

### - la télégestion, utilisation partagée de modèles virtuels de gestion

L'appréhension des situations par un collectif qui a à en assurer la maîtrise passe par une "modélisation symbolique", usage de modèles ou métaphores virtuelles, où des équipes entières peuvent participer aux évaluations et aux pilotages. Internet ouvrira de ce fait un champ tout à fait nouveau à la télégestion et aux métiers en rapport avec la gestion.

L'économie des "activités virtuelles" est de type classique et se justifie notamment par la réduction des coûts et l'extension des possibilités d'organisation et d'accès aux clientèles concernées.

*Ces usages s'accompagnent toujours d'une mutation des pratiques et exigent un plus haut niveau de maîtrise professionnelle ce qui réclament une méthodologie relevant de l'analyse stratégique et de la conduite du changement avant même d'aborder l'architecture des espaces virtuels et leur*

*management.*

( [\*voir pour le management par le sens\*](#) )

### 6) L'évolution des usages

Les progrès d'Internet s'évaluent à partir de critères significatifs de la mutation. L'échelle d'évaluation des technologies est donc définie par la richesse des possibilités relationnelles offertes. On peut alors distinguer trois générations qui auront des incidences pour chacun des types d'usages.

**La première génération** est limitée par les technologies liées aux débits de base courants, réduisant la relation aux vecteurs du texte, de l'image et de quelques animations. Heureusement, la diversité des modes de communication permet malgré tout une certaine richesse de relation, suffisante en tout cas pour la plupart des usages élémentaires et même pour amorcer le développement des usages majeurs (communautaires et économiques).

**La seconde génération**, dite des "hauts débits", ouvre à une plus grande fluidité relationnelle par la voix et l'image notamment. Les usages élémentaires en feront l'expérience en intégrant les possibilités de la téléphonie mobile. Ce sont les usages majeurs qui commenceront à y prendre leur véritable dimension.

**La troisième génération** (très hauts débits) ouvrira à la construction de réalités virtuelles relationnelles permettant d'édifier une véritable civilisation du virtuel avec un développement, encore insoupçonné pour beaucoup, des usages et des pratiques humaines.

*C'est à ce stade que la mutation de civilisation commencera à prendre toute sa consistance, bouleversant tout le champ des relations humaines et des structures de la vie collective dans tous les domaines, du politique à l'économique ou au pédagogique, celui des institutions et des organisations et plus généralement des modes d'organisation de la vie collective et de l'occupation des territoires.*

### 7) Pour sortir des fausses pistes

Les grandes orientations des logiques informatiques (affaire de spécialistes) ou médiatiques (passives) traditionnelles ne correspondent pas à la logique de développement d'Internet dans la mutation (active et relationnelle). Aussi les projets qui en émanent sont souvent inappropriés et voués à l'échec dans ce contexte là, même à grande échelle on le voit bien. Par exemple la recherche de services (distributions) et de contenus (pour remplir quels contenants?) salvateurs en est un symptôme récurrent. Il règne il est vrai dans le discours public et les idées reçues une grande confusion des repères. Entre les NTIC, le numérique, le multimédia, la téléphonie mobile, les multiples technologies associées, les débits les protocoles et les canaux de télécommunication, la société de l'information, la société du savoir, le télétravail... il est difficile de dégager le Sens de la mutation et donc celui des usages significatifs d'Internet.

La théorie des usages ouvre au contraire des voies encore trop peu explorées faute d'une compréhension claire du rôle d'Internet dans la mutation. Malgré tout, des centaines de millions de personnes y répondent déjà intuitivement malgré les obstacles en tous genres et une information publique souvent plus dissuasive que pédagogique. Cependant les disciplines nécessaires n'ont pas été encore suffisamment mobilisées.

Cette conception des usages est maintenant de nature à réaliser les promesses d'une mutation vers une société plus humaine, plus ouverte, plus riche et plus efficace. Concrètement elle se traduit par des conceptions et des méthodes opérationnelles qui justifient de nouveaux investissements et la concentration d'efforts trop souvent dispersés et dilapidés lorsque l'accessoire est pris pour l'essentiel.

### Eclairages annexes

#### 1 - CARACTERISTIQUES DE LA MUTATION

#### 2 - INTERNET : RÉVÉLATEUR, VECTEUR ET MOTEUR DE LA MUTATION

#### 3 - INTERNET LA TRAME DES RELATIONS

#### 4 - LES ESPACES VIRTUELS

### 1 - CARACTERISTIQUES DE LA MUTATION

#### La mutation dans tous ses états

- ▶ Le franchissement d'un seuil d'évolution humaine et de civilisation
- ▶ Le seuil de *maturescence* - accès à un autre niveau de maturité, personnelle et collective plus autonome.
- ▶ Passage de l'indépendance participative (l'acteur et le système) à l'autonomie responsable (post-individualisme), de la normalisation à la personnalisation.
- ▶ De l'âge de la Raison et des représentations à l'âge du Sens et du discernement.
- ▶ De l'humanisme idéalisé à l'humanité réelle
- ▶ Dépassement de l'ère scientifique du savoir à l'ère de la connaissance et de l'intelligence symbolique
- ▶ Entrée dans l'ère du virtuel (l'âge d'homme) et de l'accomplissement des "vertus" ou virtualités humaines.

- ▶ La mondialisation à la fois globale et locale - reconnaissance de l'unité et de la diversité des cultures humaines et des personnalités individuelles et collectives
- ▶ Entrée dans l'âge des communautés de Sens, de devenir, de projet - communautés virtuelles aux vertus partagées.
- ▶ L'âge des concourances au bien commun, des valeurs communes et du service.
- ▶ L'âge de l'esprit et des consensus, communautés de Sens et d'esprit.
- ▶ L'âge des relations de Sens, de la communication intégrale au delà de la communication des signes et de la transmission des signaux.

### Relativisations

- ▶ Chaque être humain, groupe ou communauté est concerné par tous les âges antérieurs, chacun à son niveau et en chaque domaine d'existence.
- ▶ Les régressions sont toujours possibles
- ▶ L'âge du Sens intègre et accomplit tous les précédents et n'en supprime pas les apports.
- ▶ L'âge du Sens n'est pas celui de l'angélisme l'homme y étant plus clairement et plus profondément aux prises avec tous les Sens humain quelquefois exacerbés.
- ▶ Comme tout progrès il réclame un niveau d'exigence et de maîtrise auquel beaucoup tournent le dos.

### Phénomènes de passage

#### *La crise des représentations*

- ▶ La perte d'efficacité des modèles et représentations classiques dans la maîtrise des affaires humaines (individus, entreprises, sociétés...)
- ▶ Défaillance de la Raison dans son ambition de maîtrise et de valeur suprême.
- ▶ La fuite en avant dans la prolifération des représentations vaines (images, modèles, règles, procédures...) et leur maniement abusif.
- ▶ La crispation sur des représentations de référence, chacun les siennes - conservation des idéologies.
- ▶ le rejet régressif des représentations et de la Raison, de la réflexion et de la complexité soit dans le factuel à courte vue, soit dans l'archaïque retrouvé.

#### *La crise de Sens*

- ▶ Confrontation à une multiplicité de repères et à la liberté et la solitude des choix personnels et collectifs devenus nécessaires.
- ▶ Ebranlement des grands Sens traditionnels :
  - défaillance des puissances traditionnelles, émergence de nouvelles puissances incontrôlées
  - défaillance de l'idéalisme rationaliste et ses vertus dans un monde en plein renouvellement
- ▶ Emergence de grands Sens paradigmatiques
  - l'antihumanisme radical séduisant et irresponsable - prévalence des modèles systémiques à prétention naturalistes (le modèle pris pour la réalité) - développement de l'hédonisme victimaire et de l'antihumanisme théorique et pratique, du scientisme généralisé, de la pensée unique - évacuation du principe d'humanité et dénonciation du progrès et des uvres humaines.
  - l'humanisme radical qui fait du Sens (esprit) le principe d'humanité et du principe d'humanité la source de toute expérience et de toutes réalités et réalisations humaines partagées ainsi que le cur organisateur et moteur de toutes les affaires humaines.
- ▶ Exigence du discernement pour développer l'autonomie et la maîtrise responsable en référence au bien commun, celui de chaque communauté et de la communauté humaine entière.

## 2 - INTERNET : RÉVÉLATEUR, VECTEUR ET MOTEUR DE LA MUTATION

- 1) Le Web (la toile) a été le déclencheur d'un mouvement mondial de participation à un monde nouveau où chacun peut entrer en relation avec chacun, indépendamment de la distance, à son initiative et selon sa créativité. C'est un phénomène sans précédent dans l'histoire de l'humanité.
- 2) Le monde virtuel (cyberspace) est investi progressivement par toutes les affaires humaines qui se "trament" au fur et à mesure que se tisse la toile des relations inter humaines.
- 3) Sont remises en question toutes les problématiques de la civilisation humaine, le politique, l'économie, l'éducation, le droit, le commerce, les services, les structures, les communautés humaines, les cultures, les pratiques... Ces remises en question sont confrontées au dépassement de l'âge des représentations et de la conservation des modèles classiques. De là par exemple la "nouvelle" économie ou les e-quelque chose.
- 4) Le monde qui commence à se déployer dans l'espace virtuel est un monde réalisé par l'homme à partir de la coalition des initiatives des personnes et en second lieu des communautés de personnes réunies par le Sens qu'elles partagent.
- 5) Le développement de ce monde sur Internet devient une aventure de civilisation bien plus vaste que la création de l'imprimerie.
- 6) C'est à ce titre que intuitivement les pouvoirs publics et les individus s'investissent dans cette

aventure où les rejoignent progressivement entreprises et institutions.

7) Internet est bien sur le révélateur d'une mutation du côté de l'édification d'un nouveau monde, extension du monde habituel qui se révèle d'ailleurs lui aussi, bien souvent, virtuel.

8) Internet est un vecteur majeur de la mutation. En effet, c'est en s'engageant dans le développement des usages d'Internet que la mutation se réalise. Le changement des principes, des méthodes, des structures, basé sur les enjeux de la mutation y participe.

9) Internet est le moteur de la mutation en ce sens que le développement des activités humaines sur Internet devient le projet mobilisateur que les deux décennies précédentes recherchaient vainement. C'est du côté d'une mutation que s'est dévoilée la réponse.

### 3 - INTERNET LA TRAME DES RELATIONS

1) L'information et la communication, s'ils correspondent à un apport d'Internet ne sont pas la clé du phénomène de civilisation mais ses accessoires.

2) Internet ouvre un champ nouveau à l'établissement de relations à distance et des relations de proximité suffisamment denses pour tisser la toile des liens communautaires et celles des activités collectives.

3) Les relations humaines empruntent différents vecteurs : affectivité, interaction matérielle, médiations mentales mais ce sont toujours, au fond, des relations de Sens. La multimédiation d'Internet offre la possibilité d'établir des relations de Sens malgré la distance physique.

4) Les relations inter humaines sont toujours inter personnelles mais toujours incluse dans un espace communautaire et un monde partagé (culture) sans lesquelles elles ne pourraient exister. Internet ouvre des espaces virtuels propices à l'émergence communautaire et aux mondes virtuels, conditions de toute pérennité et de toute efficacité relationnelle.

5) Le jeu des relations se traduit par la constitution et la dynamique de communautés de Sens, par la formation d'équipes, d'associations, de territoires, par la fidélisation, les liens sociaux, les liens de concourance, de service, d'engagement mutuel, etc... Ce sont donc là les enjeux des situations relationnelles développées sur Internet.

6) Internet exige une meilleure maîtrise des phénomènes relationnels que les rituels habituels dont on a souvent perdu le Sens.

7) Les usages d'Internet réclament une connaissance plus avancée des phénomènes relationnels et aussi des méthodes de pilotage plus exigeantes, s'adressant à des personnes et des communautés plus autonomes et responsables (télé management, gouvernance, ingénierie humaine).

8) Les nouvelles technologies de l'information et de la communication ne sont que les moyens du tissage des "relations de proximité à distance" où la convergence des initiatives développe les affaires humaines dans le cyberspace.

9) Le développement de ces technologies doit être évalué par la facilité de création d'espaces virtuels relationnels dédiés aux affaires humaines, plus que par la constitution de mécanismes ou d'automatismes souvent recherchés par l'informatique traditionnelle.

### 4 - LES ESPACES VIRTUELS

1) L'accès à la compréhension du phénomène Internet, à l'initiative, à la créativité pour l'invention des usages et aux bénéfices qui en découlent dépendent de la capacité d'imaginer l'espace virtuel.

2) L'accès à la participation aux espaces virtuels se fait principalement par un ordinateur et par les outils (logiciels) de maniement des fonctions disponibles (navigation, recherche, courrier, messagerie instantanée, chat, forums, téléchargement de fichiers, etc...). Ils permettent d'établir des relations et de gérer les communications et informations accessoires.

3) Un espace virtuel est le champ des relations d'un groupe ou communauté virtuelle dans lequel sont partagés des enjeux ou des activités communes avec les rôles et les accessoires qui vont avec (information, communication, images, fonctions, etc...).

4) En tant qu'espace relationnel où se jouent des enjeux collectifs, l'espace virtuel est un espace de virtualités humaines. Il vit, existe et se développe par le jeu des intentions de ceux qui y participent selon le Sens de leur investissement. Le substrat technique ne constitue pas l'espace virtuel mais facilite sa création.

5) Les espaces virtuels sont identifiables en général par une adresse (U.R.L.) qui renvoie à un site Web de référence. Cependant un espace virtuel ne se limite pas forcément à un site Web mais englobe tout l'univers de relations partagées par une communauté virtuelle.

6) Un espace virtuel n'existe qu'autant qu'il est imaginé par ceux qui le constituent (imaginaire collectif). C'est autour des enjeux ou d'une activité commune qu'un tel imaginaire se développe aidé et facilité par les échanges et les accessoires mis en commun (ex. penser à un jeu de rôle ou à l'imaginaire partagé par un groupe fortement investi dans une aventure collective ou simplement une activité commune).

7) Le terme de virtuel a pour racine indo européenne WIR qui renvoie essentiellement à la détermination de la volonté humaine que l'on retrouve dans vertu, courage, valeur, virtuose, virilité et à la racine des termes anglo saxons world et welt.

C'est pour cela que l'on peut dire qu'un espace virtuel réalise des virtualités humaines par le jeu de

la convergence des intentions partagées (ConSensus).

8) Les espaces virtuels ne sont pas l'exclusivité d'Internet mais tout ce qui se réalise sur Internet de significatif passe par la création d'espaces virtuels.