

# Structure cohérente de l'expérience

## Éléments constituant la structure de l'expérience.

Voici une liste de concepts émergents

1. **Participants** : Cette dimension provient d'expériences de 'Moi Je' en tant qu'il est **acteur** se distinguant des actions qu'il effectue. <sup>1</sup> infra
2. **Parties** : L'expérience que nous avons de notre corps nous indique que nous avons des éléments (bras, jambes Etc.) que nous pouvons maîtriser de manière indépendante. De même, nous faisons, grâce à nos sens, l'expérience des objets physiques, soit en termes des éléments dont ils se composent naturellement, soit par les interactions que nous avons avec eux ou des emplois que nous en faisons.<sup>2</sup> infra
3. **Étapes** : Nos fonctions motrices les plus simple impliquent que nous connaissions le lieu où nous nous trouvons et la position dans laquelle nous sommes situées (condition initiale) ; pour remplir complètement de telles fonctions motrices, il nous faut commencer à bouger (début), accomplir l'action nécessaire (milieu), nous arrêter (fin) lorsque l'état final est atteint. infra
4. **Séquence linéaire** : La maîtrise de nos actions motrices les plus élémentaires exige que nous les effectuions selon la séquence linéaire correcte. infra
5. **Causalité** : En tant que bébé nous avons appris la causalité ; ouvrir la main pour laisser tomber la cuillère, une telle causalité fait partie intégrante de notre vie quotidienne. infra
6. **Objectifs** : Depuis la naissance - (avant ?) – nous avons des besoins et des désirs et nous nous rendons compte très tôt que nous pouvons effectuer certaines actions (pleurer, manipuler des objets,) pour les satisfaire. infra

Pendant une situation où ces éléments sont présents nous en avons une perception globale. Ce type de perception est appelée : Gestalts

Une gestalt est un ensemble de parties prises pour un tout.

De telles gestalts multi dimensionnelles constituent la structure de notre expérience et en permettent la cohérence.

Illustrons la structure d'une conversation :

La conversation comporte deux personnes qui échangent des paroles.

Normalement l'un d'elle commence à parler, puis elles prennent successivement la parole sur un sujet ou un ensemble de sujets communs. Respecter le tour de parole et s'en tenir au sujet (on en change selon les règles) nécessite un certain degré de coopération. Et, quels que soient les autres objectifs qu'ont les participants en conversant, les conversations sont d'abord des exemples de relations sociales gouvernées par la politesse.

---

1 Nous faisons une distinction entre les types de participants (hommes, animaux, objets)

2 Nous conceptualisons les événements et les activités comme ayant des parties.

Même dans un cas aussi simple que la conversation courtoise à deux participants, cette structure (ce groupe d'éléments structuraux) apparaît.

**Mais**, avec les mêmes six éléments.

Considérons une situations où la conversation tourne à la discussion, où un des participants se sent engagée dans un combat.

Le second participant est happé et répond automatiquement dans le même mode.

Une autre perception globale apparaît et les diverses éléments prennent des caractéristiques forts différents.

<p><b>Les participants</b> appartiennent (ici) à l'espèce humaine des hommes ou des groupes d'hommes. Ils jouent le rôle d'<b>adversaires</b>.</p>
<p><b>Les parties : Deux positions. Élaboration d'une stratégie. Attaque. Défense. Retraite. Manœuvres. Contre-attaque. Blocage. Négociations. Trêve. Reddition / victoire.</b></p>
<p><b>Les étapes.</b> <u>Condition initiales</u> : Les participants ont des <b>positions différentes</b> chacun veut <b>obtenir la reddition de l'autre ; chaque participant est convaincu qu'il peut défendre sa position.</b>  <u>Début</u> : <b>Un des adversaires passe à l'offensive.</b>  <u>Phase centrale</u> : <b>combinaisons de défense, manœuvres, (négociation), retraite, contre attaque.</b>  <u>Phase final</u> : <b>soit une trêve, soit l'impasse, soit la reddition (armistice), soit la victoire.</b>  <u>Etat final</u> : <b>le vainqueur est en position dominante par rapport au perdant. en position dominée</b></p>
<p><b>Les séquences. La retraite suit l'attaque ; la défense suit l'attaque ; la contre attaque suit l'attaque.</b></p>
<p><b>La causalité L'attaque provoque la défense, la contre attaque, la retraite, ou la séquence finale.</b></p>
<p><b>L'objectif La victoire.</b></p>

Tableau 1.

La différence fondamentale provient du sentiment d'être engagé dans une bataille.

La conversation devient une discussion lorsque la gestalt de guerre rend compte de nos perceptions et de nos actions au cours de la conversation.

Les éléments (participants par exemple) sont les mêmes que lors d'une conversation, mais les caractéristiques (partenaires // adversaires) sont différentes.

Comme le sont le bois et le fer pour un éléments d'une charpente.

La discussion suit le modèle de la guerre, est exprimée avec le vocabulaire de la guerre.

Le mode de pensée des participants est alors complètement dirigé par la métaphore conceptuelle : **la discussion c'est la guerre.**

Ce n'est pas les éléments de la structure qui ont changé, mais leurs caractéristiques (bois // fer)

Le modèle du monde : la discussion c'est la guerre, (paradigme) imprègne de nombreuses civilisations et domine de nombreuses personnes, organisations et sociétés.

N'importe quel mot en gras dans le tableau 1 est un signal que cette métaphore conceptuelle est à l'œuvre dans le rapport entre les participants.