

Quelles modélisations pour le corps social ?

Société :

N. f. Vers 1165, du Latin « *Societas* », **alliance, association**, de « *Socius* », allié, « *Socii* », **alliés, associés, compagnons**.

— **Relation** entre des Personnes qui ont, ou mettent, quelque Chose en **Commun** comme Enjeu Collectif de Jeu Social.

Regroupement d'Humains réunis par la Nature ou les Lois en **Associations d'Individus liés par des Contrats** Tacites ou Explicites.

Plus tard, ce type de regroupement a été étendu aux Animaux, aux Plantes, voire aux Molécules chimiques.

Il est bizarre que tant d'ouvrages, tant sur les « Sciences Sociales » que de « Sciences Sociales », y compris prétendant poser la question « Qu'est-ce que la "Société" ? », n'en proposent aucune Définition, fût-ce avec des réserves ! Le plus grave défaut des 'Sciences Humaines', où les Auteurs se plaignent généralement du flou de l'objet est que jamais ou presque les Auteurs n'osent y Définir l'Humain ! Ici, c'est, « Honni qui mal y pense », assumé !

Groupes, Alliances et Coalitions, Partenaires

L'Ethnologie, même pour des Groupes Actuels, s'intéresse plus aux formations spontanées, naturelles en un sens, souvent Implicites, et en un sens plus étroit ; tandis que la Sociologie, qui étudie des Groupes Humains, Informels mais plus ou moins Explicites, comme surtout les Formels, met donc plus l'accent sur les seconds, même anciens, et en un sens très large.

L'Ethnologie, pour la première, parlera d'abord de Conventions, d'Ordres, de Classes, de Nations, plus souvent de Tribus et parfois de Patries ; tandis que, pour la seconde, la Sociologie, pour des Considérations plus généralement d'Entreprises et quelquefois de Pays, parlera surtout de **Contrats**, de **Statuts**, de **Catégories**, d'**États**.

Pour faire simple,
l'Ethnologue voit le Groupe comme Posé, parfois de toute éternité, et reçu,
le Sociologue comme Construit, parfois en train de se faire, et à recevoir.

Devoir vivre en Société n'est tenable que parce que les Avantages auxquels les Membres ont Droit équilibrent les Devoirs de se Charger d'Inconvénients.

Le **Contrat d'Association** se distingue de celui de Société par les Enjeux considérés pour le premier comme moins nécessaires, voire Gratuits. D'autre part, la Société suppose encore plus en un sens d'**Autonomie et Indépendance** entre Individus que l'Association, l'entrée Volontaire y demande plus de Moyens.

Quelles modélisations pour le corps social ?

— Alliance et Association à But Lucratif ou non.

En 1832, une Société CoOpérative repose sur un Contrat par lequel plusieurs Personnes conviennent de mettre quelques Choses, Biens et Services, à se Procurer, à Produire, par des Moyens Collectifs en commun pour effectuer à meilleur compte des Opérations dans leur Intérêt commun.

— Dès Montaigne, entre 1522 et 1596, toutes Relations entre des Personnes Sociables, Capables de Vivre en Associations permanente avec leurs Semblables.

Vers 1630, il faut de plus *la Capacité à des Relations aimables* de recherche de la Compagnie et le Commerce d'Autrui. Voire de l'Altruisme.

Le Mondanéisme fait reposer les Valeurs sur les Relations Sociales.

Il est naturel que, dans les Espèces Grégaires, change l'État particulier des Êtres qui vivent en Groupes plus ou moins Organisés souvent en **Strates** de Familles, Hordes et Hardes, Clans, Tribus, Peuplades, Peuples.

— Les Ensembles d'Individus entre lesquels existent des Rapports Durables et Organisés tendent à se Constituer en Corps par des Contrats, Conventions, Constitutions.

Toutes les Institutions sont nécessaires, même de Traditions, pour Fonder des Identités Collectives, **limitées** dans l'Espace et souvent le Temps.

L'Origine peut être le Fait d'un seul individu, plus souvent d'une petite Équipe, souvent de Cognats, car l'Empan mental est de 2 à 5 Entités en général.

Le Groupe Social peut croître en importance et durabilité, mais souvent aussi voir se Figurer, se Scélérer, en Traditions **reproduites de génération en génération**, de Chaînes Opératoires, d'abord de Développement puis devenues de simple Survie, et de Rentes de Situation pour des Membres de Classes Possédantes.

— Dès 1467, s'opposent, aux Assemblées et Compagnies informelles, les Groupes Organisés et Permanents.

Les Compagnies fondées pour des Actions Communes, et surtout des Travaux d'Accomplissement de Tâches Communes, tendent dès 1600 - 1636, à se doter de la Personnalité Morale, même si le Mouvement était engagé avec Guildes et Corporations, Hanses et Communes, dès les XI – XIIIème siècles, voire, pour les Collectivités et Communautés dites Monastiques, entre les Vème et IXème siècles.

Les Pouvoirs préfèrent souvent aux Sociétés de Fait sans contrats ni statuts, aisément secrètes, des Personnes Juridiques pouvant répondre de Patrimoines Sociaux déclarés. Les Affaires d'Intérêt, pour des Tontines, Mutuelles et Commandites ont d'abord été surtout de Commerce.

Mais Cultiver et faire avancer les Arts dans des Athénées et les Lettres dans des Académies, d'autres Loisirs dans des Cercles et Clubs, toutes ces Activités peuvent dépasser le simple Cadre Associatif.

Moreno et Guy Palmade dès 1920–1923 à 1946–1951 proposaient les Sociodrames comme Technique de Psychothérapie Collective permettant d'explorer l'Image Véridique des Maux Sociaux d'un Groupe par l'improvisation de Scènes sur un Thème donné à la façon de la *Commedia dell'arte*, afin que les Personnes composant le Groupe entrent en Catharsis Collective.

Donc des Psychodrames en Dynamique de Groupes.

Quelles modélisations pour le corps social ?

Les Vérités Effectives sont souvent camouflées sous la Structure Sociale **Normative Apparente**, qui n'est qu'une part de la Réalité et où les Distorsions entre ce qui est **Officiel et Officieux**, provoquent des Conflits ouverts ou latents, larvés.

Tout cela était bien loin des soucis des Dirigeants de Trusts, Cartels, Zaibatsu, Konzerns, ..., des Carnegie aux Getty, des Roosevelt aux Rockefeller.

Même les Forces de Production, les Rapports et Modes Sociaux de Production, mis en évidence par Auguste Comte avec sa « *Physique Sociale* », sa *Sociologie*, entre 1830 et 1839, et avec les recherches de Engels, sont restés étrangers à ces forcenés **des Conglomérats de Groupes de Sociétés aussi Anonymes que possibles, de Capitaux et par Actions, contre les Sociétés par Intérêt et de Personnes.**

Dans un Document d'un jeu video consacré aux Faits de Civilisation on peut lire :

*Sauf une vingtaine de "Personnages" durant une partie, et encore n'y aura-t-il là que "Spécialisation" et "Instruction", avec un "Fignolage" du "Physique" tant en "plastique" qu'en "physiologie", les Joueurs ne devront pas "créer" à volonté des "SIMS", mais se débrouiller avec ceux que la **Démographie induite par leurs actions** génèreront !*

Seuls une trentaine d' "Habitants" par Joueur seront "à l'échelle "1", c'est à dire des "SIMS" individualisés avec lesquels le Joueur pourra interagir "personnellement". Les autres seront des "Entités Collectives", pouvant aller jusqu'à représenter une "Classe Sociale" dans son ensemble, comme "Jacques Bonhomme" ou "Un Syndicaliste" !

Mais les Psycho-sociologues ont démontré que telle est l'Importance des Relations Sociales chez *Homo sapiens sapiens*, que l'Humain est capable de se souvenir distinctement d'un Nombre dépassant largement son Empan immédiat, et donc bien plus vaste que le Perceptible Immédiatement, de 100 à 200 autres Personnes, parfois plus.

Un "Rockefeller" pourra doter toutes les "Organisations Caritatives Non-Gouvernementales", toutes les "oeuvres de Bienfaisance" qu'il voudra, il ne pourra pas faire "oublier" que sa "Standard-Oil" s'est construite sur l'action de "Nervis" qui ont littéralement "cassé les reins", au sens propre comme au figuré, à des concurrents et des employés récalcitrants, avec de véritables méthodes de "Maffioso" !

Des "SIMS" auront ce genre de comportements, toute la question sera de savoir si le Joueur sera porté sur la "**Mimesis**" et/ou l' "**Hubrys**" !

Et Exit la nécessité d'une "Force" antagoniste à certaines Pulsions ! Même dans "Patricians", les "oeuvres Pies", comme les "Braquages" dans "GTA-Vice City", donnent trop automatiquement des avantages ! Alors que dire de ceux, schizoïdes ou "Bipolaires" (Maniaco-dépressifs par exemple), qui combinent les deux stratégies ?

Existe-t-il des Jeux Vidéo qui proposent **l'Arbitrage, le Rôle d'Arbitre ?**