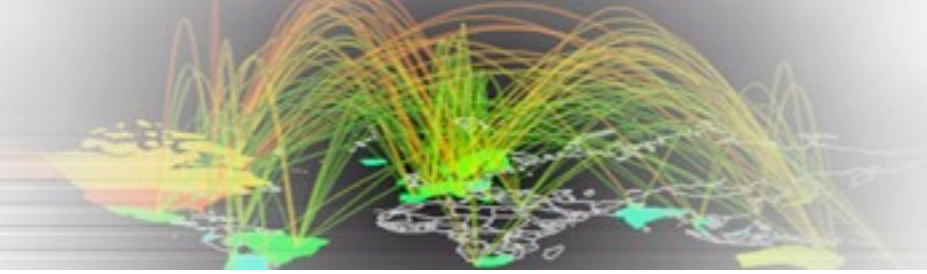
Société Francophone de Mémétique

sfm



Concepts de base de la mémétique

Séminaire Mémétique et Psychiatrie

Lyon, 30 octobre 2009

Pascal Jouxtel

- La mémétique est une approche évolutionniste des solutions mises en oeuvre par l'homme

- Les *mèmes,* éléments de code culturel reconnaissables et reproductibles, sous-tendent cette évolution.
- Ils font l'objet de sélection, transmission, variation par le biais de véhicules fréquemment appelés *solutions*

Postulats mémétiques généraux

La mémétique se présente comme une « théorie de l'autonomie des choses »

« Nous ne sommes plus les habitants, nous sommes les maisons ».

Nous appelons *solutions culturelles* les analogues des créatures et des espèces vivantes.

L'extension de la théorie de l'évolution est valide si l'on applique la sélection aux *choses* et non pas aux gens (que sont *les choses* ?)

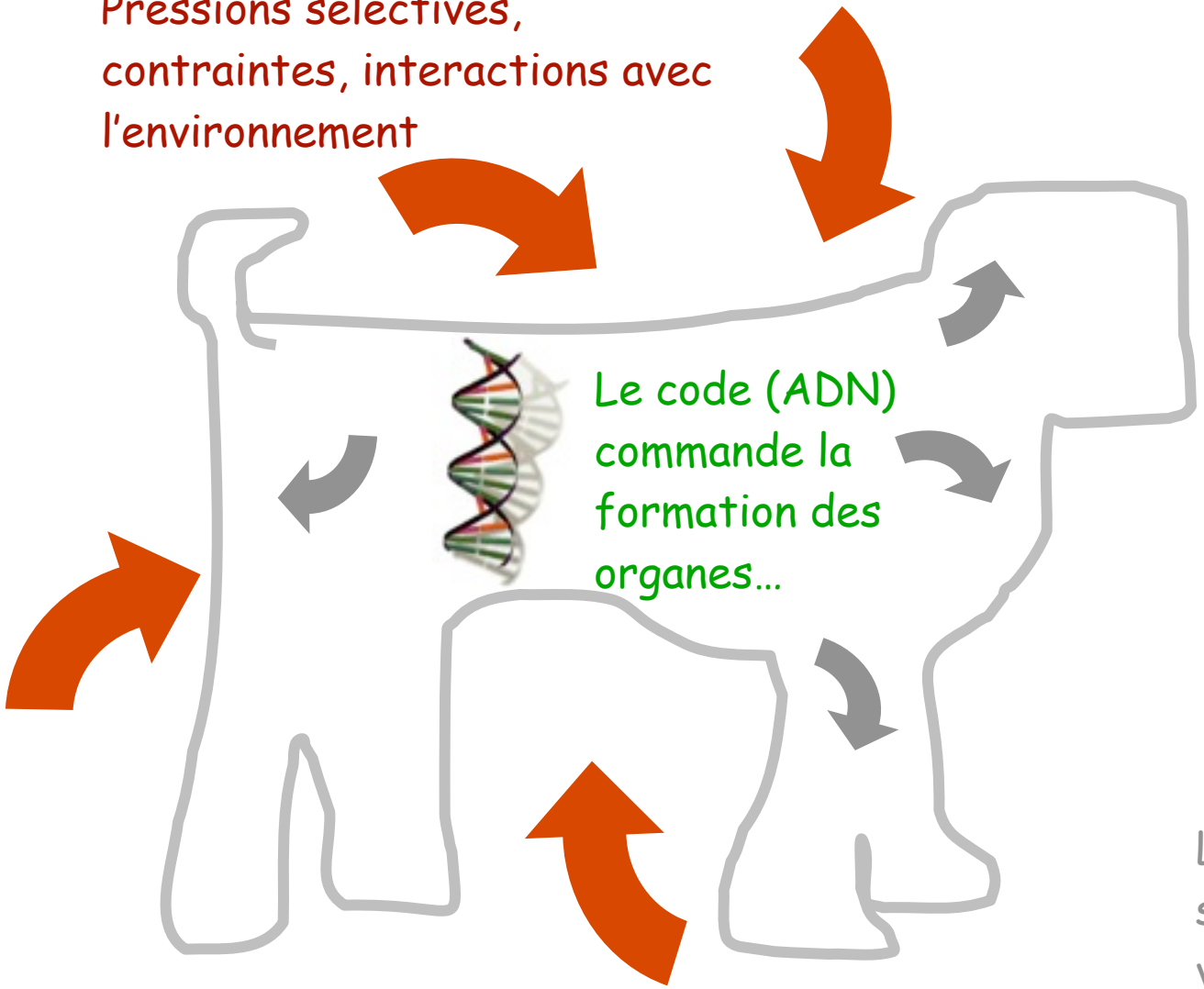
Le temps où l'on pouvait critiquer la mémétique sur l'instabilité de ses concepts est révolu

Les concepts et les définitions sont stables : mème, solution, coperception

Ils ne sont pas simples pour autant

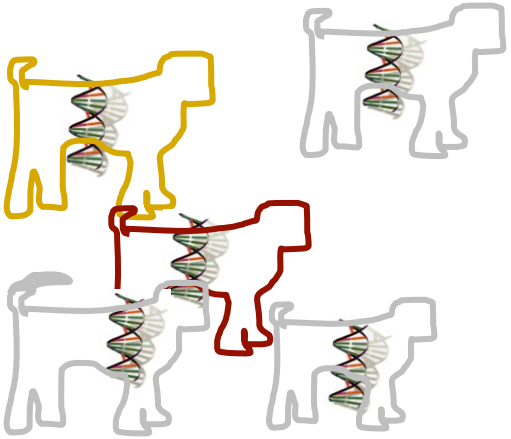
La théorie de l'évolution, vous vous rappelez ?

Pressions sélectives, contraintes, interactions avec l'environnement



Le code (ADN) commande la formation des organes…

La « créature » fait le lien entre le code qui se reproduit et les pressions de l'environnement



L'épreuve de la vie sélectionne certaines variantes

Contrainte logique

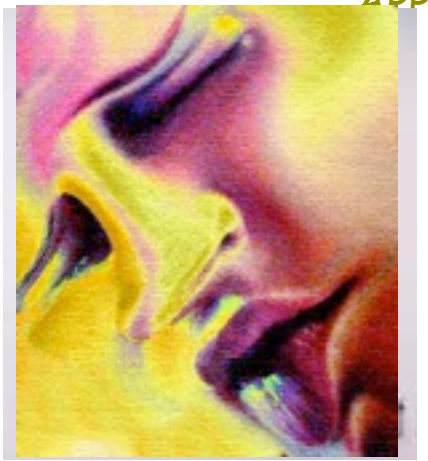
Certaines options mutuellement exclusives ne peuvent pas être réalisées dans le même temps

DECISION (oui / non)

Contrainte sociale

L'individu ne peut s'abstraire totalement de l'environnement social qui l'a façonné et le reconnaît

APPARTENANCE (Nous / Pas nous)



Contrainte neurologique

Certaines manifestations neurologiques donnent du plaisir et d'autres du déplaisir ou de la fatigue

ADHESION (Glop / Pas glop)

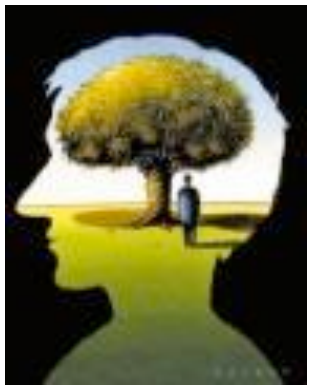
Contrainte matérielle

Les ressources nécessaires ne sont pas disponibles à volonté. Les objets obéissent à des lois physiques et humaines

FAISABILITE (Possible / Impossible)

Une science de l'évolution culturelle doit combiner quatre regards

Esprit



Individu

Collectif

Matière

Deux manières possibles de distinguer des courants en Mémétique…

Strategy Memes

Subjectiviste

Association Memes

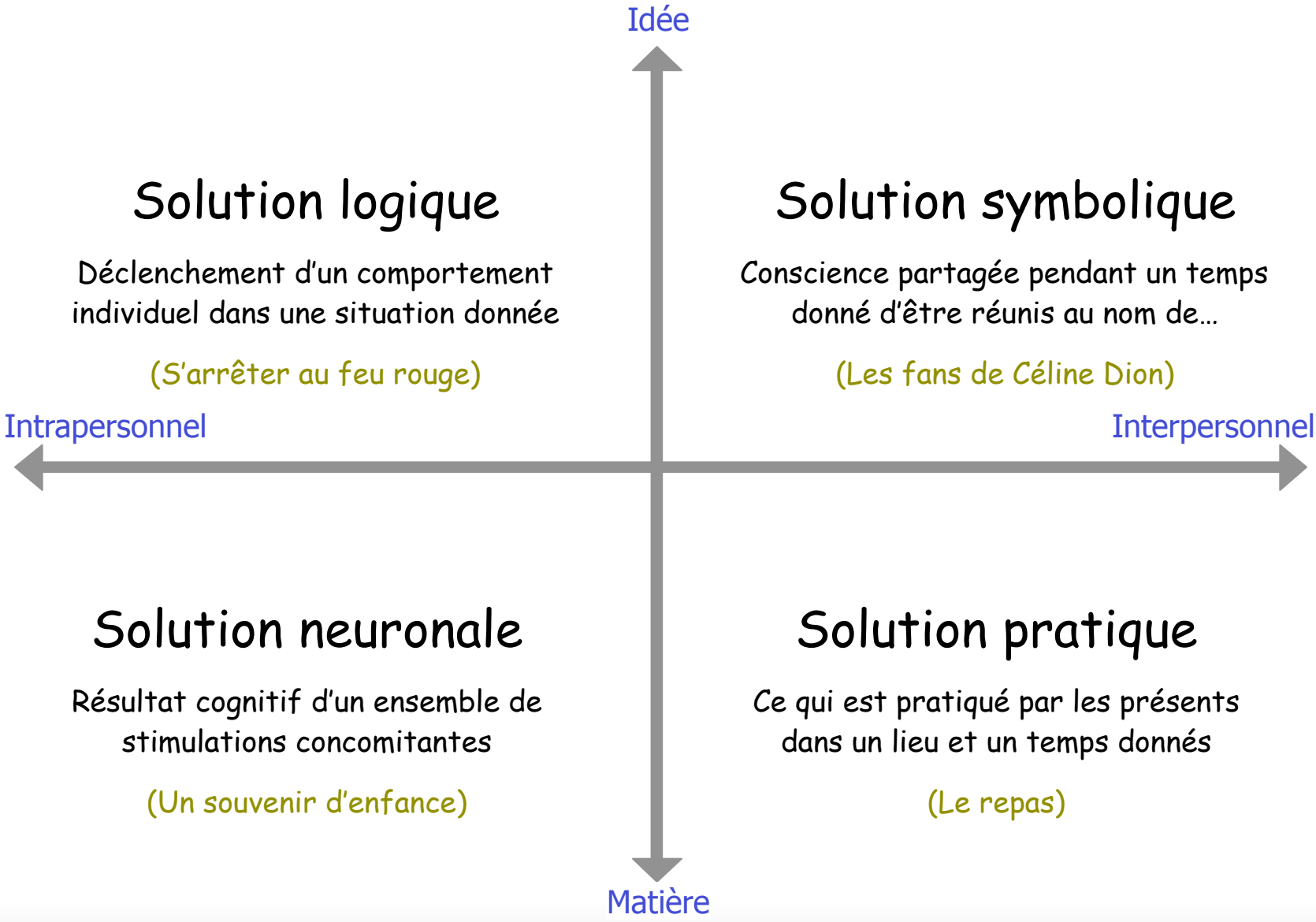
Brodie

Internaliste

Externaliste

Distinction memes

Objectiviste


Idée
Solution logique
Déclenchement d'un comportement individuel dans une situation donnée
(S'arrêter au feu rouge)
Solution symbolique
Conscience partagée pendant un temps donné d'être réunis au nom de…
(Les fans de Céline Dion)
Intrapersonnel
Interpersonnel
Solution neuronale
Résultat cognitif d'un ensemble de stimulations concomitantes
(Un souvenir d'enfance)
Solution pratique
Ce qui est pratiqué par les présents dans un lieu et un temps donnés
(Le repas)
Matière

La question centrale pour une étude précise des mèmes

- Mème = élément culturel
  - reconnaissable
  - susceptible de se reproduire

- Alors, qu'est-ce qui se (re)produit ?

  Les objets ?

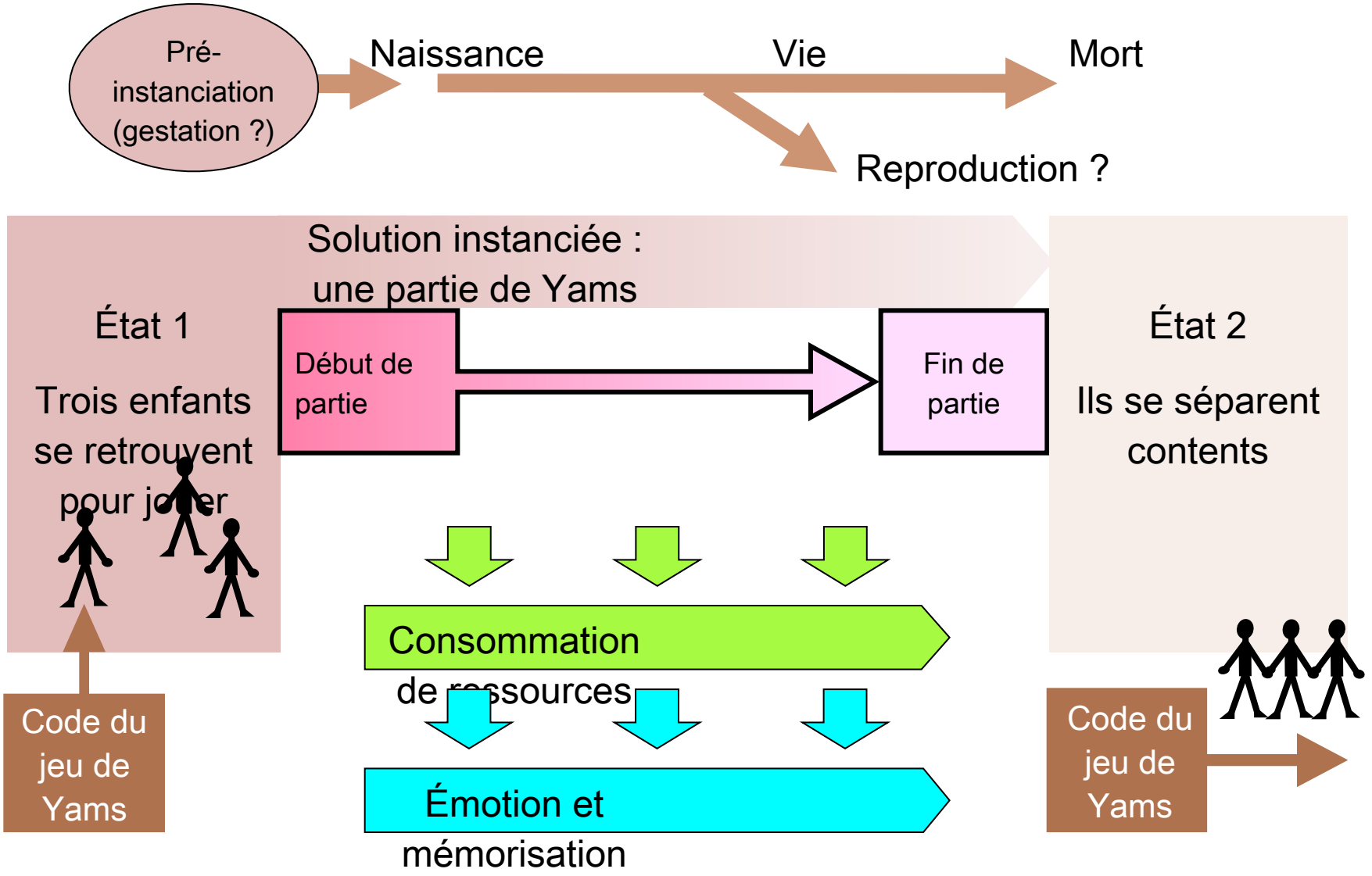
  Les gens ?

  Les habitudes ?

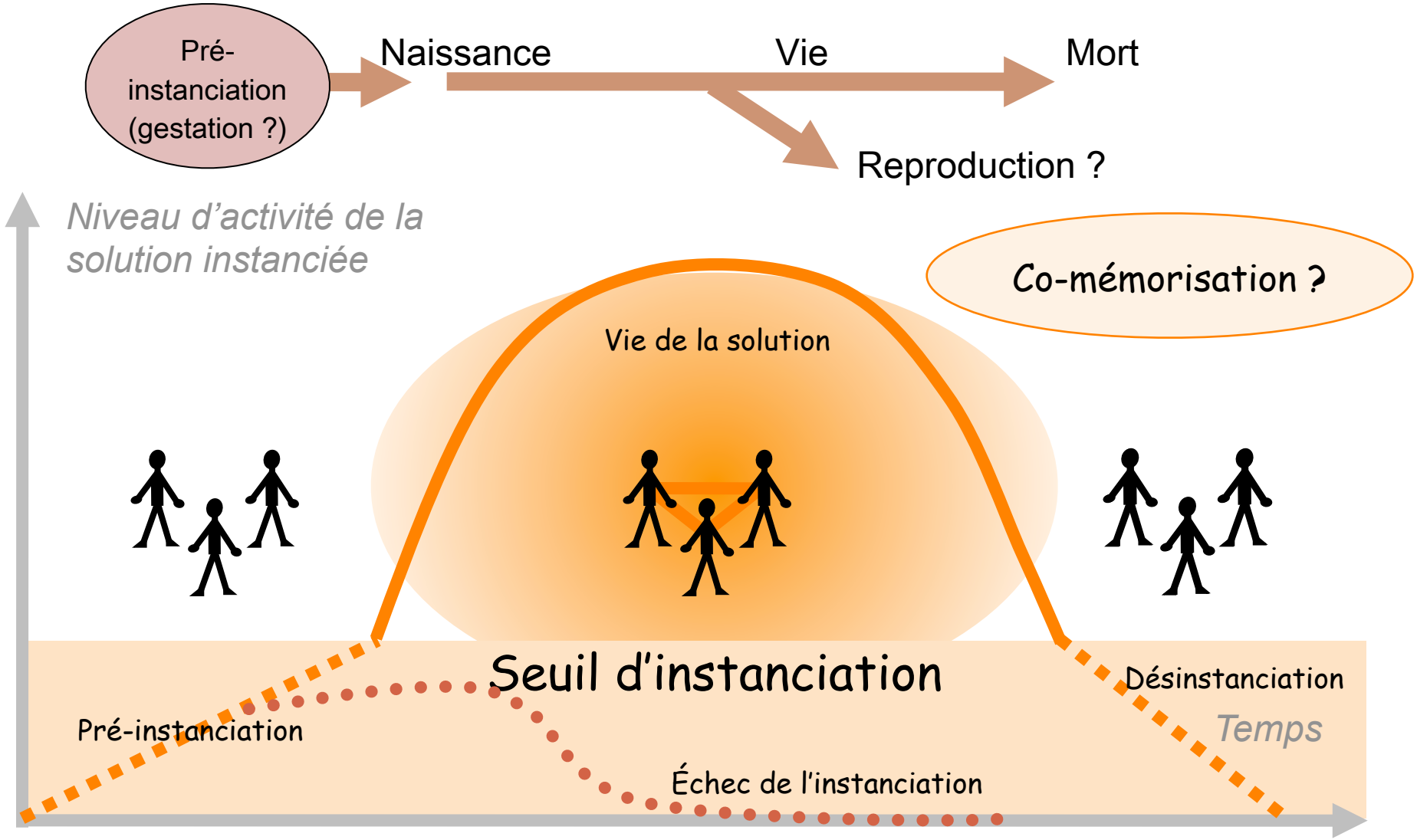
Ex : un séminaire est une solution générique, mais ce séminaire en est une instance qui se déroule en un lieu et un temps déterminé

- Ce qui se reproduit, ce sont les *instances d'usage*, c'est-à-dire les occasions répétitives d'exprimer la relation entre les personnes et les techniques

Un modèle simple de solution servant de véhicule aux mèmes



Un modèle simple de solution servant de véhicule aux mèmes

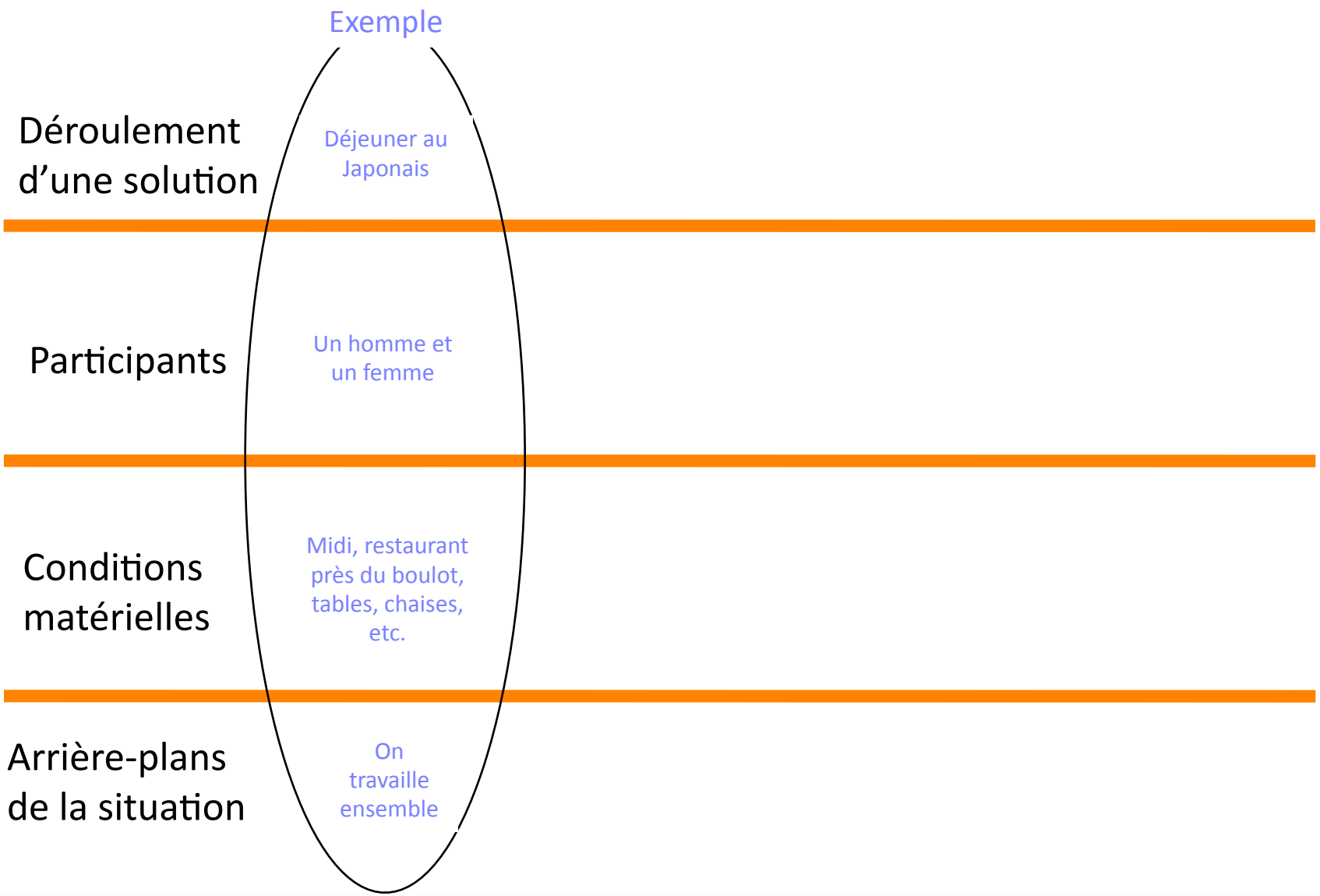


1. explorer ce que veut dire **"quelque chose se reproduit"** sous divers angles (économie, histoire, sociologie, psychologie, épistémologie, physique, biologie, etc) afin de fonder une "théorie générale de la reproduction des choses".

2. explorer les phénomènes qui provoquent la reproduction, c'est-à-dire les **sources de tensions et le « potentiel de situation »** qui font advenir les choses, par-delà la volonté des individus,

Attention, ce projet inscrit la mémétique dans le champs des sciences post-humaines…

Proposition de modèle pour une situation



Monoperception, coperception et bande passante sociale

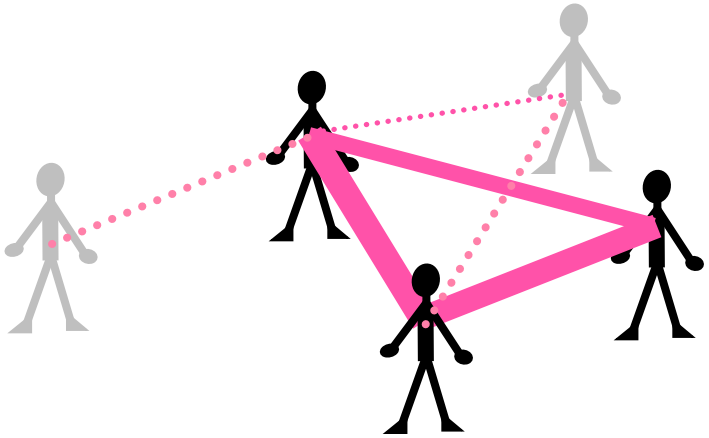
- Monoperception :
  - Ce qui est perçu par une seule personne
  - Composite de perceptions externes, perceptions internes immédiates et rappels de contenus mémoriels
  - Espace-temps de la subjectivité

- Coperception :
  - Ce qui est perçu par plusieurs avec conscience d'être plusieurs à le percevoir
  - Espace de communication, de coexistence, d'affrontement
  - Espace-temps de l'intersubjectivité

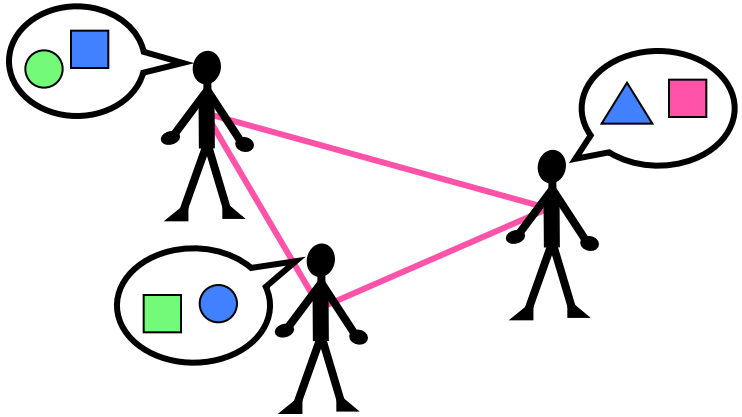
- Bande passante sociale
  - Capacité d'un espace de coperception à supporter une communication effective, porteuse de sens partagé
  - « Matrice de partage » disponible pour laisser place à la préinstanciation puis à l'instanciation des mèmes

L'espace de coperception

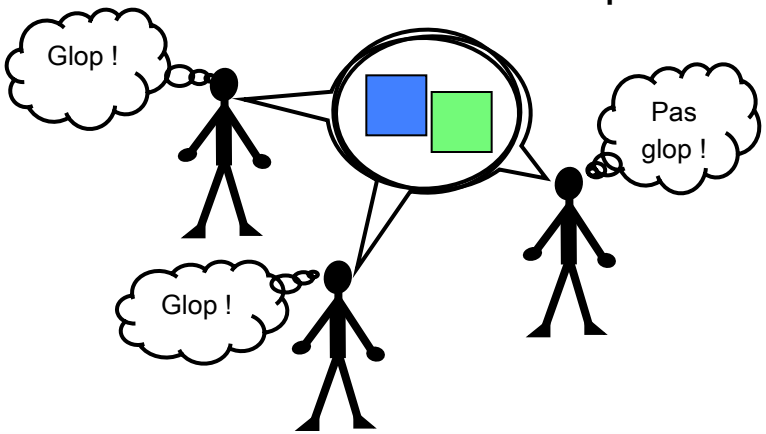
1. Les moments partagés définissent un espace de co-perception



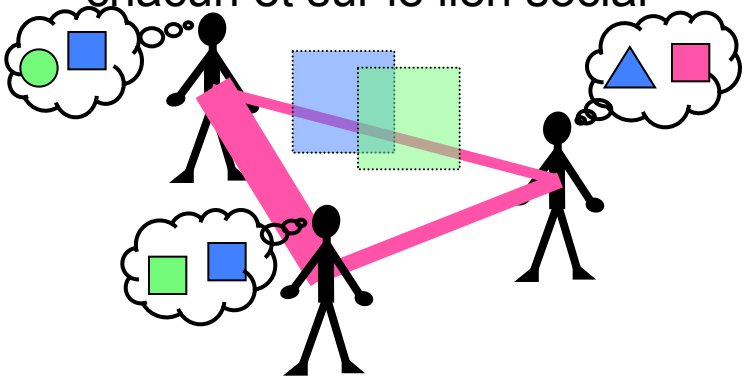
2. Chacun est porteur de variantes et les « exprime »



3. La naissance d'une solution « élit » les variantes les mieux exprimées



4. Le vécu émotionnel rétroagit à la fois sur les préférences de chacun et sur le lien social



Différents types d'objets sont utilisés par les solutions pratiques

Du **matériel spécifique**, dont un objet particulier nommé « règle du jeu » …

Du **matériel générique** appartenant à l'environnement de la solution

Au regard de ces objets, les solutions se cantonnent à leur utilisation…

ni à leur fabrication, ni à leur acquisition

Interagir avec les objets peut donner lieu à d'autres solutions

Fabriquer un dé demande des savoir-faire et des machines qui ne sont pas indispensables pour jouer…

Acheter les meubles requiert des dépenses sans rapport avec le coût d'une partie

Concevoir, imprimer et commercialiser une règle relève d'une autre activité que celle des joueurs…

En revanche, inventer ou modifier les règles peut faire partie intégrante du jeu

On peut voir quatre grandes catégories de solutions pratiques

1. Fabrication	L'objet est créé ou modifié par le travail et les souvenirs des humains. Il devient la trace matérielle de l'exercice d'une compétence, et en retour produit une trace par le renforcement de cette compétence.	
2. Transmission	L'objet est inchangé, mais sa relation aux humains change (appropriation, vente, etc.). Les solutions consistent en une recherche d'accord autour des potentialités et des qualités de l'objet.	
3. Utilisation	L'objet est transformé par l'usage, dans un double sens, celui d'une dégradation et celui d'un enrichissement. Les utilisateurs reçoivent une gratification directe (valeur d'usage) en paiement de leur temps	
4. Elimination	L'objet est déconstruit, c'est une conception à l'envers. La valeur est directement récupérée sur l'objet lui-même, comme dans une prédation.	

Je remplace mon vieux lave-vaisselle…

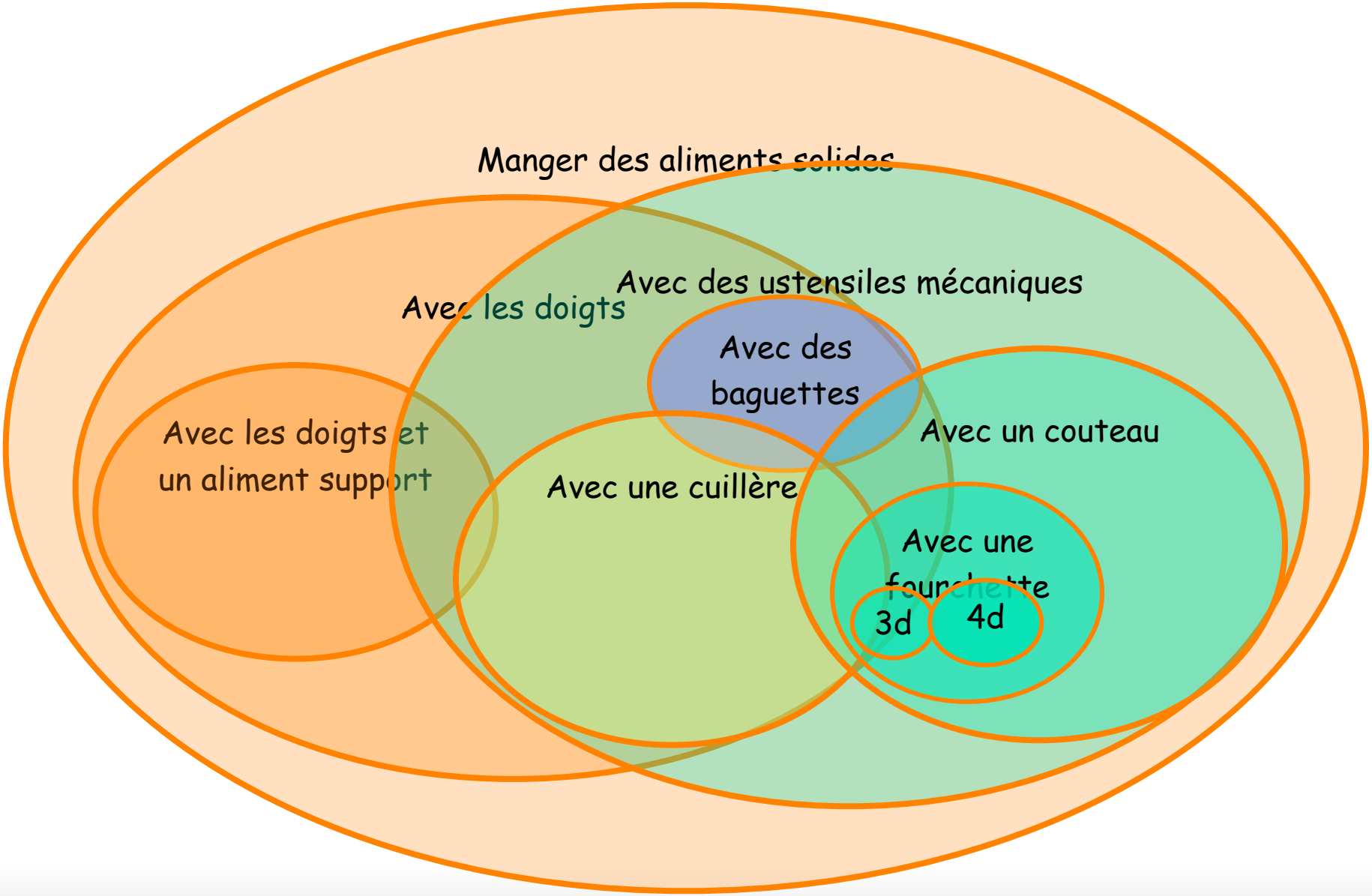
Utilisé

Utilisé

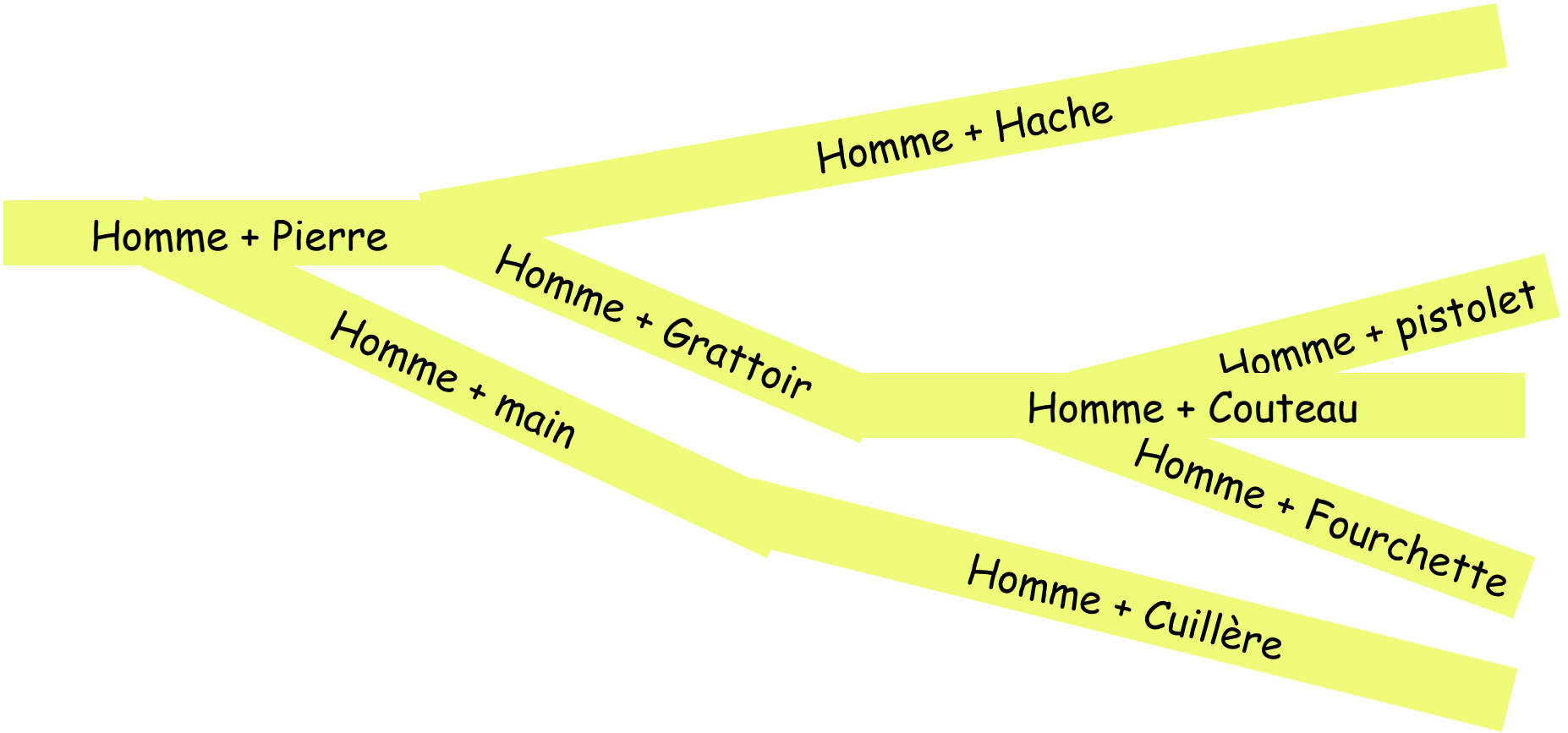
Acquis

Recyclé

Fabriqué

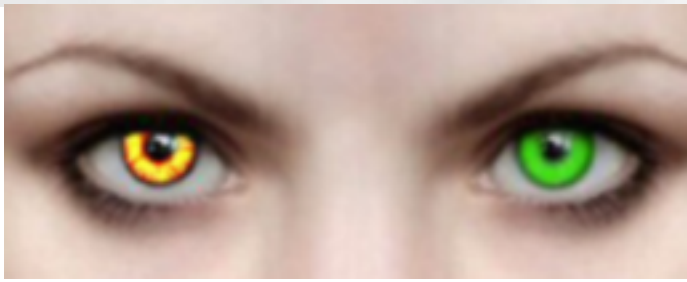

Manger des aliments solides
Avec les doigts
Avec des ustensiles mécaniques
Avec des baguettes
Avec les doigts et un aliment support
Avec une cuillère
Avec un couteau
Avec une fourchette
3d
4d

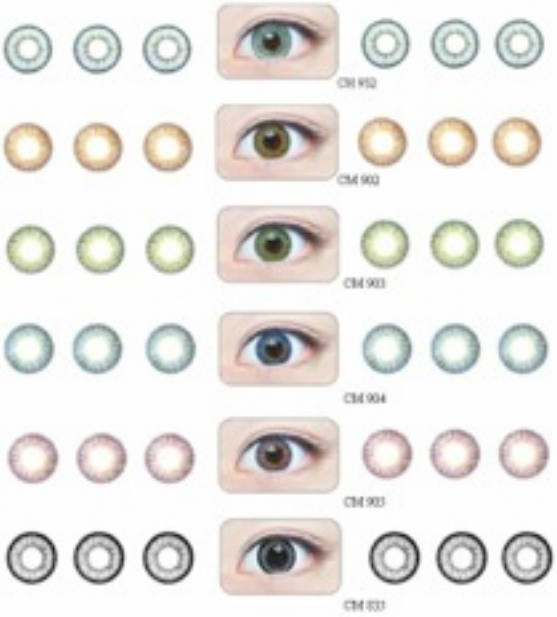
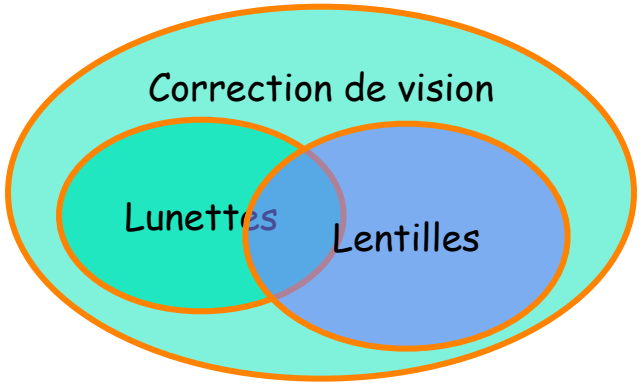
Arbre des espèces zootechniques



Quelle variété l'emportera ?

Moi



La solution A

La solution B