

Fiche descriptive d'une solution culturelle

Titre de votre exemple (nommer la solution en quelques mots)

CLEF N°1 : chercher ce qui se reproduit derrière tout ce qui se produit.

Susan Blackmore définit les mèmes comme "tout ce qui peut se copier entre humains". Je préfère distinguer plus nettement les mèmes de leurs manifestations et se focaliser dans un premier temps sur ces dernières.

Illustration : je prends le métro. Ce qui se reproduit est le fait que quelqu'un prenne le métro. Je le reprendrai demain. Quelqu'un d'autre le fera aussi. Le fait d'emprunter le métro pour se rendre d'un point à un autre, voilà la créature zootechnique. NB : le métro ne se reproduit pas. Moi non plus. Mon ticket non plus.

Qu'est-ce qui se produit ?	Qu'est-ce qui se reproduit ?

CLEF N°2 : chercher les alternatives coexistantes

Pour qu'il y ait sélection, il faut que la consommation des ressources induise une compétition, une exclusion mutuelle entre des variantes. Ce n'est pas toujours évident. On peut se poser la question en terme d'usage (deux façons différentes d'obtenir le même résultat) ou en terme d'occupation des ressources (deux façons différentes d'occuper mon temps). Est-ce la même chose ? Ce peut être très différent si je suis dans un magasin et que la solution considérée est une solution d'acquisition. Acheter ceci ou cela peut se trancher en termes de budget, et l'usage permis par l'achat est alors soumis à l'arbitrage budgétaire.

Illustration : dans le cas du métro, les alternatives pourraient être prendre un vélib', aller à pied, prendre l'autobus, prendre un taxi, prendre ma voiture, etc.

Que pourrait-il se produire à la place de cette solution ?

CLEF N°3 : définir le type d'interaction entre l'humain et le technique

C'est assurément et je m'en excuse auprès de nos amis purement subjectivistes, une façon de restreindre notre champ de recherche en se centrant sur les "solutions pratiques", et en y connectant comme des extensions tout ce que l'on peut observer de leurs conditions logiques, de leurs univers symboliques et de leur empreinte neuronale.

Il s'agira ici de préciser auquel des 4 "moments", dans l'interaction avec une technique ou un objet, l'on se situe. L'exercice d'éclairer la relation humain-technique sera une épreuve pour vérifier qu'on parle bien de la même chose en disant "solution culturelle pratique" ou encore "créature zootechnique" pour employer le terme voisin de Jean-Paul Baquiast.

Illustration : les quatre moments sont...

- a. *Création - fabriquer une tartine. Ecrire un poème. Creuser un trou.*
- b. *Transmission - acheter une baguette. Offrir un livre. Recommander un film.*
- c. *Utilisation - Ecrire au feutre. Prendre l'autobus. Manger un sandwich.*
- d. *Elimination - Faire un chiffon d'une chaussette. Recycler un emballage. Mettre à jour un règlement.*

La solution est du type...

CLEF N°4 : identifier le début et la fin d'une instance.

Ce n'est pas très difficile. Le plus amusant est de cerner le moment d'irréversibilité où la chose se déclenche et où il serait extrêmement improbable de la voir s'arrêter en route. Le plus intéressant est de définir à partir de quand on considère la créature comme en état de "pré-instanciation". Le plus difficile est de choisir entre les instances répétitives d'une même technique.

Illustration : un slow commence lorsqu'on invite sa/son partenaire, et se termine quand on prend congé. L'utilisation de lentilles de contact commence quand on les met et finit quand on les enlève.

Pré-instanciation	Durée de vie	Terminaison

CLEF N°5 : identifier les ressources consommées

La plus intéressante pour un méméticien, car la plus nouvelle, est le temps (de cerveau). Il ne faut pourtant pas ignorer les formes de ressources consommées plus classiques classiques, soit au total : Matière, Energie, Temps et Argent (META). Selon que l'on est en monoperception ou en coperception, on parlera de temps de cerveau individuel ou de "bande passante sociale (BPS)".

Illustration : lire un livre consomme du temps, de l'électricité s'il fait nuit, de l'énergie corporelle (nutriments) éventuellement de l'argent si on paie quelqu'un pour faire la lecture. En revanche, c'est acheter un livre qui coute de l'argent sous forme de prix du livre.

Quelles sont les ressources consommées par la solution ?

CLEF N°6 : décrire le schéma de reproduction d'une instance

Là, ça commence à se corser, car il faut se demander quelle trace mémorielle (souvenir) la solution va laisser chez ceux qui l'ont vécue en commun, et comment à partir de cette trace une solution "fille" comparable va se reproduire.

Il ne faut pas s'interdire de faire intervenir plusieurs solutions dans un même cycle de reproduction. La clef N°6 peut amener à changer le contour et même la dénomination de la solution envisagée !

Illustration : voir un film, puis recommander ce film, peut conduire à ce que qqn aille le voir à son tour. Mais la liaison peut être beaucoup plus médiatae, comme d'écrire un article en utilisant un ordi, puis acheter un journal et lire les critiques de film, puis demander conseil à un ami, etc.

Si j'ai l'habitude de prendre le métro chaque matin, la solution qui se reproduit est-elle « prendre le métro » ou bien « prendre le métro chaque matin » ?

De quelle façon le souvenir de l'instance peut-il amener à recommencer ?

De quelle façon l'observation par d'autres peut-elle générer une instance fille ?

CLEF N°7 : dénombrer les occurrences

Ce travail exploratoire permettra, dans un deuxième temps, de corroborer nos modèles de reproduction mémétiques avec les données réelles prises sur le terrain. Le fait de quantifier aide bien à préciser de quoi on est en train de parler.

Illustration : combien de fois un bébé est prénommé comme son grand-père ? Combien de repas par an mangeons-nous avec des baguettes ? Combien de fois par mois je prends le bus, le métro, le taxi ? Combien de sms tu envoies par jour ?

Sous quelles hypothèses peut-on dénombrer les instances dans un lieu et une période de temps données ?

Pouvez-vous indiquer quelques valeurs types ?

CLEF N°8 : décrire les points communs et les différences

C'est le vrai travail, le plus long et le plus passionnant. Prenons deux instances de la même espèce, et voyons ce qui est commun (éventuellement hérité de la classe mère, diraient les pros de la programmation objet) et ce qui est différent. Ce travail est familier si l'on a pratiqué la modélisation d'objets. La séparation du semblable et du différent est pour moi un des outils d'analyse mémétique les plus puissants qui soient.

Illustration : entre une valse et un slow, les points communs sont "danses sociales de couple, forte interaction sensuelle, importance du rythme, nécessité d'une approche et d'un accord préalable..." et les différences sont "technique plus ou moins difficile, nature du risque pris, regard de la communauté, prégnance du rythme, distance corporelle, espace laissé au dialogue..."

Instance 1	Instance 2
Qu'est-ce qui les rend semblables ?	Qu'est-ce qui les rend différentes ?

