

De l'information à la décision.

La communication est le processus par lequel des systèmes sont liés. L'exemple classique en physique sont les "vases communicants". Ici le mot "communication" signifiera un cas spécial de ce processus: le cas où les systèmes liés sont hommes. La communication humaine est un cas spécial de communication. Pour des raisons qui deviendront plus claires plus tard les systèmes "hommes" liés par le processus de communication seront ici appelés des "mémoires". Et "mémoire" sera définie comme tout système qui emmagasine des informations. Ainsi, pour la durée de cette conférence, les hommes seront des magasins d'information, comme le sont les bibliothèques, les musées ou les ordinateurs. Et la société sera le réseau qui lie des telles mémoires par des fils appelés "canaux".

On peut visualiser une mémoire en coupant un tronc d'arbre et en regardant la section. On verra des anneaux concentriques, des traces irrégulières, des taches de diverses couleurs, etc. Ces formes qu'on verra peuvent être interprétées par ceux qui ont une "théorie de l'arbre". Les anneaux peuvent signifier des années, les traces des vers, les taches de la pluie, etc. Ainsi les formes sont des "informations", dans le sens qu'elles sont "imprimées" sur le tronc, donc "in-formées". Le tronc est la mémoire qui les emmagasine. Pour l'observateur l'information contenue dans le tronc est "présente", au sens que les anneaux, traces, taches etc. sont simultanés, sur le même plan. L'information est synchronique. Mais elle a été imprimée sur le tronc au cours d'un temps qui peut avoir duré pendant des siècles, et ~~chaque~~ ^{chaque} information a été imprimée à un moment différent. Le tronc a été informé pendant un processus diachronique. Le tronc est une mémoire qui synchronise des informations diachroniques. Il est une conserve du temps: il présente sur un même niveau des informations imprimées dans des passés différents. La mémoire est une boîte à conserve du temps. L'information ainsi conservée contre le temps est organisée de quelque façon, car elle est imprimée sur l'organisme de l'arbre. L'arbre est la "structure" de la mémoire qu'on observe en regardant le tronc. La mémoire emmagasine l'information contre le temps sur des structures spécifiques. L'arbre est un type de structure de mémoire, la bibliothèque en est un autre, et l'esprit humain en est encore un autre. La société est un réseau qui lie des mémoires à diverses structures.

Les mémoires sont des systèmes du type "jeu". L'information emmagasinée en eux peut être considérée comme "répertoire" d'un jeu au sens auquel les pièces d'échecs sont le répertoire du jeu d'échecs. La structure par laquelle l'information est emmagasinée peut être

considérée comme "structure d'un jeu", au sens auquel les règles d'échecs qui organisent les mouvements des pièces sont la structure du jeu. Si l'on considère la mémoire ainsi, on peut lui appliquer la théorie des jeux. On peut la quantifier. Chaque mémoire emmagasine, à un moment donné, une quantité spécifique d'information. Et elle le fait sur une structure qui consiste en un nombre spécifique de règles. La somme des combinaisons possibles d'un répertoire donné sur une structure donnée peut être appelée la "compétance" de la mémoire, au sens auquel l'échecs est compétant pour un numéro spécifique de mouvements des pièces suivant les règles du jeu. Ainsi il devient possible de comparer des mémoires de types différents, et dire par exemple que le tronc d'arbre est moins compétent que ne l'est un ordinateur, et que l'ordinateur est moins compétant que ne l'est une mémoire humaine, peu compétente qu'elle soit.

Il y a deux types de jeux: les ouverts et les fermés. Un jeu est fermé si tout changement du répertoire exige un changement de la structure. Les échecs en sont un exemple. Si l'on introduit une pièce nouvelle, par exemple un chameau entre la tour et le cheval, on devra changer les règles du jeu, et on aura un jeu nouveau. Les échecs sont un jeu fermé, car sa compétence, (très vaste d'ailleurs), est inchangeable. Un jeu est ouvert à la mesure de la possibilité d'y introduire des nouveaux éléments sans être obligé de changer sa structure. Le Français en est un exemple. Si l'on introduit un nouveau mot à ce jeu, on n'est pas obligé de changer sa structure, sa grammaire. Le Français est un jeu ouvert relativement à la possibilité d'y introduire des mots nouveaux, des informations nouvelles, et ainsi augmenter sa compétence. Les mémoires sont des jeux du type ouvert, et la communication est le processus par lequel la compétence des mémoires est augmentée. La société est le réseau qui lie des jeux ouverts pour en augmenter la compétence. Et, sur un ordre de grandeur différent, la société elle-même est un jeu ouvert.

Les jeux fermés ne peuvent pas communiquer parmi eux. Il n'y a pas de communication entre les échecs et le football. Les jeux ouverts peuvent communiquer parmi eux à la mesure de ses ouvertures. Le français et l'arithmétique peuvent communiquer dans cette mesure. Mais il y a des limites formelles à cette possibilité. J'en mentionnerai qu'une. Pour pouvoir communiquer, les jeux doivent avoir des répertoires au moins partiellement coïncidents. S'il n'y a pas d'élément commun aux jeux, il n'y a pas de communication, car le canal qui lie parmi les jeux est composé d'éléments communs à tous. La "stratégie" de la communication comme liaison entre les jeux est exactement la Méthode de trouver des éléments qui sont présents dans les répertoires

de tous les jeux. La société est le raseau dont les fils sont composés d'éléments communs aux divers répertoires des Mémoires qui en participent. Cela est appelé parfois la "raison commune" ou le "consensus".

Le plus les repertoires de deux mémoires coïncident, le plus facile est-il de les lier en communication. Et s'ils coïncident totalement, la communication devient parfaite: les mémoires se confondent. Dans ce cas de limite la communication ne changera pas leurs compétences. Toute information communiquée aura été déjà emmagasinée auparavant dans la mémoire receptrice. Elle est "redondante". Le moins les repertoires de deux mémoires coïncident, le plus difficile est-il de les lier en communication. Mais aussi le plus la communication établie changera la compétence des mémoires, car le plus les informations communiquées seront nouvelles. Elles seront des "bruits". (Toute information contenue dans une mémoire est redondante par rapport à elle, est toute information non contenue est un bruit par rapport à elle. Les mémoires sont des îles plongées dans l'océan du bruit.) S'il n'y a pas d'élément commun, la communication devient impossible, car tout est bruit, et rien est canal parmi eux. Donc: information et communication sont en quelque sorte en contradiction. Le plus on communique le moins on informe. La stratégie de la communication consiste en trouver un optimum: informer le plus avec le minimum de redondance nécessaire. (C'est cela que j'essai de faire avec vous en ce moment).

Les mémoires humaines sont des jeux ouverts complexes. Elles emmagasinent des informations de types divers sur des structures de types divers. Il y a des diverses compétences dans chacune d'elles. C'est pourquoi il est difficile de les comparer. Une peut être plus compétente en échecs et moins compétente en français que l'autre. Une peut être plus compétente dans le jeu de l'amour, et moins compétente dans le jeu du commerce que l'autre. Et comme la plupart des compétences dans les mémoires humaines appartiennent à des jeux ouverts, elles communiquent parmi eux à l'intérieur de la mémoire-même. C'est là, du point de vue de la théorie des jeux, où se localise la question de la "décision". Ce mot a deux significations pour cette théorie. Dans un sens "décider" c'est d'appliquer une stratégie parmi le paramètre des stratégies possibles dans une donnée compétence. Dans l'autre sens "décider" c'est d'appliquer une compétence parmi le paramètre des compétences disponibles. La première décision est prise dans un jeu, la seconde est prise hors jeu, dans un métajeu. La première est une décision stratégique, la deuxième une décision existentielle. La communication rend les décisions stratégiques plus faciles, car elle augmente les compétences. Et elle rend les décisions existentielles plus difficiles, car elle fait interpenetrer les diverses compétences: elle augmente le doute.

Il faut que je laisse tomber mon masque. J'ai parlé tout le temps comme si la mémoire était un système du type cybernétique, et comme si les hommes étaient des ordinateurs complexes. Et comme si le problème de la communication était quantifiable. Je ne le crois pas. Et j'ai choisi le mot "mémoire" parceque je ne le crois pas. Je voudrai que les considérations précédentes soient critiquées par vous à la lumière du suivant:

Le mot "mémoire" a des nombreuses connotations dans nôtre culture. Pour la tradition orphiques, (qui est au fond de la philosophie platonique), la mémoire est la liaison entre l'homme et le ciel, sa vraie patrie. Les eaux de l'oubli, (lethe), couvrent les Idées éternelles que l'homme contemplait avant d'être né, mais elles sont toujours dans sa mémoire, et peuvent être découvertes par la dialectique socratique. Si l'homme regarde sa mémoire, il contemple la vérité, (a-letheia). Et pour la tradition juive, (qui est au fond du Christianisme), la mémoire c'est où les morts vivent, et quand on parle d'un mort on ajoute à son nom les mots: "que sa mémoire soit une bénédiction". Les traditions orphique et juive sont les deux racines les plus décisives de nôtre civilisation, et leurs contradiction est la force qui propage nos pensées. Les deux concepts de la mémoire sont en contradiction. C'est pourquoi nous la repensons toujours. Bien sûr: un aspect de la mémoire est l'aspect cybernétique dont je vous ai parlé. Mais il y en a d'autres. Il faut essayer de les voir tous ensemble. L'aspect biologique de la mémoire comme information génétique, par exemple. Ou l'aspect psychologique comme inconscient. Ou l'aspect historique comme pré-histoire. Ou l'aspect ethnologique comme mythe. Et aussi essayer de comprendre qu'est-ce que c'est l'archeologie en un sens large: l'analyse des mémoires pour retrouver le temps perdu, mais conservé en forme de synchronisation.

Si vous considerez mes explications précédentes contre ce fond vaste, elles deviendront peut-être moins sèches et plus significatives. Je resume donc: La communication est la liaison des mémoires par des éléments qui sont communs, afin de les rendre plus compétantes en les informant. Et le résultat en est une plus grande liberté, au sens de décisions plus variées et doute existentielle plus aigu. Et tout cela en lutte contre le temps.