Plasticité des dispositifs d'information et de communication

Pierre Morelli et Mirela Lazar

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/10017>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.10017

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2015

Pagination : 7-17

ISBN : 9782814302716

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Pierre Morelli et Mirela Lazar, « Plasticité des dispositifs d'information et de communication », *Questions de communication* [En ligne], 28 | 2015, mis en ligne le 31 décembre 2015, consulté le 24 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/10017> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.10017>

PIERRE MORELLI

Centre de recherche sur les médiations

Université de Lorraine

F-57000

pierre.morelli@univ-lorraine.fr

MIRELA LAZAR

Laboratoire de recherche Spațiul public, analiza receptării și a tehnologiilor avansate (SPARTA)

Faculté de journalisme et des sciences de la communication

Université de Bucarest

RO-061071

miralazar05@yahoo.com

PLASTICITÉ DES DISPOSITIFS D'INFORMATION ET DE COMMUNICATION

Toute tentative de modélisation des objets techniques affronte le développement de l'usage social et l'appropriation des technologies (Jouët, 2000 ; Proulx, 2005 ; Granjon 2004 ; Vidal, 2012...) qui s'exercent à force de détournements ou de « braconnages » (Certeau, 1980) selon une dynamique pouvant aller jusqu'à la possibilité, pour l'utilisateur, de modifier la structure du cadre de l'interactivité. Si, comme l'écrit Bruno Latour (1991 : 4), il est possible d'« inscrire [l'usage] dans la nature des choses », de le prédéfinir et le consigner dans le design des objets à travers l'élaboration d'un cadre d'usage négocié lors de la phase de l'objet-frontière (Flichy, 1995 : 228-230), l'usage réel a cette propension à s'écarter, voire à s'autonomiser¹ par rapport à l'« imaginaire d'usage » (*ibid.* : 214) qui accompagne

¹ Ce phénomène peut aller jusqu'à la création de formes d'interactivité autonomes. Rappelons que, contrairement à l'interactivité hétéronome dans laquelle « l'interaction est confinée dans un jeu formel

les nouveautés technologiques. Valeur promue par la contre-culture américaine (George, 2012 : 34), l'autonomie est au cœur des approches sociologiques de l'usage prenant le plus souvent la forme de tactiques d'appropriation (Jouët, 2000). Dans ce dossier², nous nous intéressons aux dispositifs numériques d'information et de communication dans leurs modalités d'articulation avec les pratiques sociales développées. Après avoir rappelé que, par essence, tout dispositif propose des ouvertures avec lesquelles les usagers composent, nous mobiliserons trois niveaux de réflexion épistémologique à l'intersection desquels nous avons choisi d'interroger la question de la plasticité entre modélisation et construction de sens, d'une part, et potentialités d'action et d'interprétation, d'autre part. Si la plasticité est en effet présente dans l'essence même des dispositifs, elle s'inscrit également dans l'expérience interactive de l'utilisateur et imprègne les supports, les textes mais aussi les aspects relationnels. Elle se développe à la faveur des choix autoriaux dans des limites que l'usage ne cesse de tester et de contester.

Le dispositif, siège de tensions opposant contraintes et liberté(s)

Plaçons-nous au niveau du dispositif. Pris comme « ensemble de *praxis*, de savoirs, de mesures, d'instructions [... par définition, un dispositif a pour but] de gérer, de gouverner, de contrôler et d'orienter – en un sens qui se veut utile – les comportements, les gestes et les pensées des hommes » (Agamben, 2006 : 28). Le dispositif peut également être pensé comme organisation virtualisante, flexible, malléable, s'appuyant sur une dimension structurante et structurée (Massou, 2010 : 66-68), donc actualisable au gré des volontés et des actions de ses destinataires. En effet, reprenant la conception foucauldienne (Foucault, 1977), Laurence Monnoyer-Smith (2013 : 18) rappelle que, par définition, un dispositif

« échappe partiellement à l'intention stratégique initiale [...], vit et "est le résultat d'un double processus de surdétermination fonctionnelle, d'une part puisque chaque effet, positif et négatif, voulu ou non voulu, vient entrer en résonance, ou en contradiction, avec les autres, et appelle à une reprise, à un réajustement des éléments hétérogènes qui surgissent ça et là. Processus de perpétuel remplissement stratégique d'autre part" ».

dont les lois sont définies une fois pour toutes ; les conditions du changement [étant alors] fixées dès le début et demeurent invariantes » (Morelli, 2000 : 87), dans le cas de l'interactivité autonome, l'échange interactif se bâtit lui-même au fil des transactions, d'une manière « épigénétique » (Quéau, 1989 : 74). Les règles du changement varient alors en fonction des événements : les lois ou les modèles possèdent une vie propre.

² À l'exception de l'article d'Hélène Bourdeloie, les textes de ce dossier ont été présentés lors du colloque *Intersections. Construction des savoirs en information-communication dans l'espace francophone* (Bucarest, 30 octobre-1^{er} novembre 2014), dans les axes « Dispositifs et design numériques, pratiques et usages » et « Ingénierie des connaissances ». Ils ont été reproblématisés pour la présente publication et expertisés par un comité scientifique *ad hoc*.

Ce qui conduit la chercheuse à reprendre la lecture deleuzienne substituant à la résistance foucauldienne « l'existence, dans tout dispositif, de lignes de fuite » (*ibid.* : 19) définies comme autant d'aptitudes du social « à ne pas se laisser envahir par les logiques dispositionnelles » (*ibid.* : 27) et, *in fine*, comme marqueurs de la créativité humaine, car l'écart qu'elles matérialisent relève de la part de liberté laissée aux internautes par le web³ attendu que « les dispositifs construisent et structurent du désir; stratégisent et contraignent, mais leurs structures complexes et leurs limitations inhérentes à l'impossibilité d'instrumentaliser totalement le désir les rendent toujours perméables à la subversion et à la profanation » (*ibid.* : 22).

L'action et les choix d'action de l'utilisateur peuvent donc s'actualiser selon une ouverture allant du strict respect du cadre proposé à l'accompagnement des pratiques émergentes, non calculées et susceptibles de faire bouger les lignes, de déplacer les frontières prédéfinies par ce cadre⁴. Tout dispositif aurait donc vocation à échapper, au moins en partie, à ses destinataires, au gré de l'usage. La notion d'usage est « intrinsèquement liée à la reconnaissance de la construction subjective du sens, à la négociation des pratiques et à la valorisation de la part d'autonomie et de liberté dont dispose chaque individu » (Granjon, 2004 : 3).

En tant que dispositif socio-technique, le web social décline un ensemble de caractéristiques listées par Serge Proulx et Florence Millerand (2010 : 15-16), constituant autant d'éléments qui permettent de cartographier les libertés d'usages désormais proposées à l'utilisateur :

- la capacité à créer, remiser et partager des contenus ;
- l'accessibilité et la grande facilité d'utilisation ;
- le mode de collaboration entre utilisateurs qui est fondé sur « l'idée de formation opportuniste de liens et de collectifs sans intentionnalité collective ni appartenance communautaire préalable », donc le développement de « coopérations faibles » (*ibid.* : 15) ;
- la diversité typologique des dispositifs d'écriture et d'échanges verbaux.

Avec le développement des formes collaboratives et participatives du web et des réseaux sociaux engagé à partir de l'apparition du web 2.0, s'est progressivement installé un contrat de conversation (Granier, 2001) marquant le retour en force de la médiation et démultipliant les occasions, pour le web, de se réinventer. Les pratiques discursives émanant des « publics devenus [...] source d'énonciation » (Bertin, Granier, 2015 : 121) et qui s'expriment *via* l'apposition de la mention « j'aime », ou la publication d'avis, de commentaires, voire la notation « des produits, des services, des objets culturels » (*ibid.* : 122) donnent corps au développement d'une « logique appréciative » (*ibid.* : 124) et évaluative du web.

³ L. Monnoyer-Smith (2013 : 22) se réfère au web politique dont les usages ne sont ni uniformes, ni complètement prédéfinis, car « des usages non prévus, des appropriations par des groupes militants » peuvent surgir.

⁴ Pour approfondir la question du cadre dans le processus d'invention, voir J. Schlanger (1983).

Confrontés à des problématiques liées à la dématérialisation, à la convergence numérique et à la mobilité, et compte tenu de la surabondance informationnelle et de l'hétérogénéité d'informations qui caractérisent leur développement, les dispositifs numériques d'information et de communication contemporains présentent une pluralité de formes (réseaux socionumériques, jeux numériques, sites web dynamiques, web-séries, dispositifs de documentarisation...). À elles seules, les approches théoriques mono-centrées ne permettent pas d'expliquer les logiques info-communicationnelles entrelacées de ces dispositifs.

La dynamique des dispositifs d'information et de communication contemporains à l'intersection des réflexions épistémologiques

25 ans après l'invention du web et 10 ans après l'apparition du web 2.0, caractériser et analyser les écarts issus de la créativité exprimée par les usagers dans les modalités d'appropriation des dispositifs numériques contemporains qui se situent explicitement au point de rencontre de plusieurs secteurs professionnels (documentation, e-marketing, jeux numériques en ligne, web social...) oblige à la mise au point de méthodologies adaptées. Prendre la mesure de ces écarts et en saisir les enjeux est alors rendu possible grâce à un cadre épistémologique qui opère selon trois niveaux de définition imbriqués : les situations observables, le cadre analytique et la production par l'usage.

Les deux premiers niveaux ont conduit les auteurs des textes composant ce dossier à situer les problématiques à l'intersection de plusieurs disciplines dont les frontières d'application s'estompent en raison des phénomènes de coupure et de suture, de porosité et de capillarité. Contre l'idée de normativité liée à l'approche déterministe que la logique de l'usage des technologies de l'information et de la communication bat en brèche (Perriault, 1989), une épistémologie socioconstructiviste permet de saisir la dimension dynamique des interactions dans les articulations discursives et communicationnelles. En effet, outre la mobilisation de la puissance relationnelle du web, par l'usage, se construisent et s'échangent des récits et s'élaborent des nouvelles formes de narration. À la structure introduction-développement-dénouement qui fonde les récits linéaires succèdent des architectures plus complexes, prises en charge tant par les concepteurs que par les interacteurs, et dont les variables d'ajustement sont aussi bien spatiales que temporelles. Au cours de sa progression dans le schéma narratif, on assiste à une scénarisation de la part de l'interacteur des virtualités de l'intrigue (Marti, Baroni, 2014 : 3), ce qui renforce la production d'un « sentiment de narrativité » (Odin, 2000 : 32). Entre délinéarisation totale par hypertextualisation et relinéarisation partielle *via* la syndication de contenus s'installe un ensemble de formes enrichies par la dimension participative du narratif, notamment au sein des web-documentaires (Lallemant, 2011).

Cette dimension structurante de la plasticité qui caractérise de tels dispositifs traverse l'ensemble des thématiques des six contributions. À défaut d'être exhaustives, ce qui aurait nécessité un volume de traitement bien supérieur à l'espace que peut offrir un dossier de revue, elles empruntent chacune des registres différents : élaboration collective du sens, construction identitaire, interactions humaines, mise en débat. À partir de la multiplicité des situations ainsi exposées et sur la base de stratégies et de tactiques (Certeau, 1980) communicationnelles – mise en œuvre du paradigme conversationnel (Granier, 2001), construction de récits accompagnant la circulation des énoncés, génération catégorielle... –, s'esquisse un premier panorama de la dynamique et de la diversité caractérisant la conception ainsi que l'appropriation créative des dispositifs numériques d'information-communication.

Systèmes d'organisation des connaissances et outils de médiation culturelle : modélisation et construction collaborative du sens

Engagés dans la conception d'un outil taxonomique de jeux pervasifs⁵ à visée culturelle, Diane Dufort, Federico Tajariol et Ioan Roxin placent leur étude à l'intersection des sciences de l'information et de la communication et du design numérique. Mobilisant un corpus de douze jeux pervasifs culturels, ces auteurs s'inspirent de la typologie descriptive des jeux proposée en 2007 par Christian Elverdam et Espen Aarseth et entreprennent de la reconfigurer afin d'en tirer une « taxonomie explicative » adaptée à la production actuelle. À leurs yeux, les jeux pervasifs culturels peuvent constituer « une réponse innovante adéquate aux attentes des nouveaux publics » en ce qui concerne « la co-crédation d'objets culturels et la valorisation sociale de ces expériences ». Exploiter les spécificités des dispositifs multimédias et engendrer des formes d'interactivité fonctionnelle avec les œuvres permet de satisfaire ces attentes et exige de mettre en œuvre des compétences et des stratégies de médiation différentes. Les auteurs mettent en évidence le rôle de la négociation entre concepteurs et joueurs en vue de l'actualisation des scénarios mobilisant l'interactivité sur les plans social, spatial et temporel. La pervasivité, rappellent-ils, recourt à une pluralité de technologies et d'interfaces pour assurer la transmission de savoirs et opère en temps réel la diffusion de l'information, indépendamment du lieu et du moment.

Choissant de placer l'utilisateur au centre de la logique documentariste, Orélie Desfriches Doria propose une méthodologie d'élaboration de *folkclassifications*, laquelle, dans la continuité des classifications à facettes, repose sur la possibilité de combiner les termes, créant ainsi les conditions d'une « gestion personnelle de

⁵ Dans leur article, D. Dufort, F. Tajariol et I. Roxin considèrent le jeu pervasif comme une entité aux frontières expansives et aux contenus transmis via de multiples supports technologiques (réseau sans fil, géolocalisation, capteurs...), mêlant fiction et réalité.

l'information et [de] la gestion collaborative des connaissances métier de manière émergente, par l'élaboration itérative [...] fondée sur le *tagging* des utilisateurs ». Face au développement exponentiel des informations en ligne et de leurs modalités d'inscription et d'accès, les approches « traditionnelles » sont jugées trop rigides par l'auteure car les questions liées à l'organisation des connaissances et à l'indexation des contenus se compliquent. Si, habituellement, la conception de dispositifs d'organisation des connaissances opère par emprunts conceptuels et méthodologiques aux sciences de l'information, mais aussi par transfert de savoirs et de savoir-faire⁶ mobilisés dans les techniques documentaires (corpus, thésaurus...), le contexte numérique oblige à penser la complexité organisationnelle en termes d'écosystème car l'appropriation du dispositif d'information passe non seulement par l'exercice des droits en écriture par les usagers, mais aussi par l'implication de ces derniers dans la documentarisation des contenus. L'intérêt exprimé par l'auteure de relier les conceptions de l'utilisateur avec deux conceptions de l'activité tirées, pour l'une, des sciences cognitives et, pour l'autre, des approches de la psychologie du travail conduit à des intersections heuristiquement prometteuses pour l'agencement socio-technique complexe dont la considération est au cœur de la recherche en sciences de l'information et de la communication.

Pour Florence Thiault, la redocumentarisation du web peut également intervenir en aval de la conception des dispositifs d'information. Si l'indexation des ressources numériques accessibles en ligne connaît un nouvel essor grâce à une mobilisation astucieuse de Twitter, elle participe également de l'affirmation de la professionnalité des professeurs-documentalistes, favorisant la construction d'un *ethos* « porteur de valeurs partagées orientant les pratiques professionnelles ». Héritiers et gardiens de la rigueur objective des thésaurus, ces enseignants investissent les potentialités conversationnelles et métalinguistiques de Twitter. Par la production de *hashtags* créatifs, ces experts de la documentation composent de manière rapide et efficace avec la difficulté de faire évoluer les thésaurus. Palliant l'impossibilité pour les thésaurus de caractériser le foisonnement de la production contemporaine d'information, ces professionnels développent une documentarisation de l'information souple, mais respectueuse des principes de l'exercice. Comme l'auteure le souligne, croisant pratiques traditionnelles d'indexation et indexation sociale collaborative distribuée, leurs initiatives se placent au service d'une relation réinventée à la sémantique de l'indexation.

Structures socio-narratives : potentialités d'action et d'interprétation

Lorsqu'il s'agit de construire un message à partir d'éléments perçus par nos cinq sens, la puissance combinatoire du traitement multimédia de l'information opère par traductions énonciatives des dimensions sensorielles. S'intéressant au cas particulier de la communication de deux marques de vins roumains internationalement

⁶ Savoirs et savoir-faire qui permettent de façonner les éléments du système documentaire conformément aux besoins de l'utilisateur (Fondin, 2002 : 124).

reconnus, Cristina Badulescu interroge les logiques de mise en récit verbale, visuelle et sonore de leurs univers respectifs en croisant trois types d'approches théoriques (sémiotique, marketing et communicationnelle). Pour elle, le *storytelling* que mobilise la communication des marques et qui opère par ancrage de l'objet sensible dans l'espace et le temps suscite une émotion partagée à travers les traductions sémiotiques et s'appuie sur la mise en jeu de rites autour du vin. Les schémas d'interactions qui sont proposés à l'utilisateur des dispositifs d'information numérique exploitent « les potentialités expérientielles de la dégustation » et, prenant la forme d'énoncés multimodaux, proposent, selon Cristina Badulescu, « autant d'expériences sensibles qui placent le sujet au cœur du dispositif de communication » préfigurant, lors de la conception des sites web de marques de vin, les « potentialités actionnelles » de l'internaute. Ferment de la création de nouvelles relations avec le consommateur, le webdesign permet ainsi de croiser l'appréhension fine de la dimension symbolique fondée sur l'expérience de la consommation (marketing expérientiel) avec l'imaginaire d'un horizon d'attente enclenché par l'idée que le consommateur se fait du produit en relation avec la réalité historique de ce dernier.

Indépendamment des particularités du cadre technologique avec lequel compose l'écriture web (formats techniques et sémiotiques spécifiques), vivre l'expérience des réseaux socionumériques conduit à poser la question de l'usage en relation avec celle du lien social. Abordant les usages des dispositifs numériques mémoriaux (pages Facebook commémoratives, sites web mémoriaux...), Hélène Bourdeloie positionne ses analyses à l'intersection de la sociologie de la mort, de la sociologie de l'individu et des sciences de l'information et de la communication. Précisant que « les rapports entre technique et société se construisent conjointement », elle constate que, à partir « d'expériences d'usages », le rapport à la mort ainsi que les rites qui accompagnent la perte d'un être cher se réinventent. Cependant, avec l'apparition d'espaces numériques de recueillement, d'hommage et de souvenir, l'expérience du deuil s'engage à travers la multiplication d'échanges dont les spécificités illocutoires et perlocutoires contribuent à compliquer le travail de deuil, les activités en ligne autour et en lien avec les profils Facebook des défunts échappant à toute forme de contrôle de la famille au profit de l'expressivité des amis des défunts. Qu'il s'agisse d'usages inattendus d'informations mises en ligne par le défunt de son vivant ou d'informations calculées à partir de l'activité des proches, résultant de leurs initiatives et de leurs commentaires, sur la scène sociale, la transformation des rites de séparation d'avec les morts s'accompagne d'une liberté ouverte par les dispositifs socionumériques de faire évoluer l'identité *post mortem* qui continue « de se performer au gré des interactions ».

Enfin, lorsqu'ils se rapportent à des créations en ligne contemporaines comme la web-série *Noob*, les échanges au sein des dispositifs numériques présentent d'importants niveaux d'hybridations sémiotiques. Leurs analyses appellent la modélisation des dimensions participatives, culturelles et info-communicationnelles, donc à entreprendre des montages théoriques complexes croisant plusieurs types d'approches et de paradigmes. S'intéressant aux commentaires relatifs à une réplique formulée lors du

septième épisode de la saison cinq par l'un des personnages de la web-série *Noob*, Julien Péquignot choisit de mobiliser les approches de la sémio-pragmatique (Roger Odin) et de la sémiotique (Charles S. Peirce) qu'il met en relation. Pareille intersection théorique se justifie par une volonté affichée de s'écarter de l'immanence des énoncés mis en ligne. Assumant l'abandon de la dimension esthétique des échanges, l'auteur cherche alors à reconstituer, à partir de la trace des différentes énonciations mises en présence sur le forum d'échange, une chaîne sémiotique permettant de saisir les particularités de cet « objet d'interprétation » que représentent la réplique en question et les multiples commentaires qu'elle a provoqués. Espace d'exposition et de conversation, le web porte en lui à la fois « l'objet immédiat », à savoir la série web telle qu'elle se présente aux internautes, et « l'objet dynamique », soit l'épisode tel qu'il est discuté, relaté, commenté dans les forums de fans. Alors que « l'objet immédiat » s'élabore à travers l'acte d'énonciation et à partir d'une « infinité de textualisations » qui lui préexistent, « l'objet dynamique » se construit dans une dynamique socio-narrative et, ce faisant, explore et exploite les capacités référentielles, à savoir les « habitude[s] spécialisée[s] » pour produire du sens.

Conclusion

Si la notion d'usage se construit et se précise avec une efficacité qui « repose sur différentes formes de contrôle des espaces d'action et d'interaction » au sein même du dispositif (Appel, Heller, 2010 : 44), son questionnement n'en est pas pour autant définitivement réglé par la dimension technologique inscrite dans les dispositifs numériques, car l'usage réel s'écarte souvent des injonctions dispositives pour transgresser les limites instituées par les déterminismes sociaux. Ces écarts s'inscrivent dans les approches sociologiques de l'après-1968 qui, selon Josiane Jouet (2000 : 494), jouent « le rôle de premier ferment dans le courant de la sociologie des usages » et amènent la notion d'usage à prendre alors forme dans la dynamique d'une double mise en tension, d'abord de l'intention d'usage et du projet de l'usager avec les contraintes dispositives et sociales et, ensuite, des possibilités narratives qui peuvent évoluer avec les contraintes technologiques et auctoriales.

Or, nous l'avons rappelé, la plasticité du dispositif est inscrite dans la définition même du concept. Dans les formes développées en ligne, elle a pour moteur la distribution des responsabilités auctoriales, donc l'expression de l'intersubjectivité. S'agissant d'objets interactifs, pensés pour être « agis » par les interacteurs, les activités de ces derniers s'inscrivent alors dans un contexte d'affaiblissement de l'auteur pris comme sujet fort et unique (voir Couchot, 1998 : 228). Remarquons que les échanges entre co-auteurs sont par essence souples et évolutifs car chaque partie est également appelée à s'autonomiser pendant l'exercice de la collaboration. Cette tendance est particulièrement présente dans le cas des dispositifs d'enseignement en ligne au sein desquels les relations entre enseignant(s) et étudiants, donc les échanges, ne sauraient être ni « totalement figés, ni conçus

à l'avance, et n'existent réellement qu'à travers un processus d'actualisation de fonctionnalités dans lequel l'apprenant va développer une certaine autonomie » (Massou, 2010 : 64).

Outre ce gain en autonomie des différentes parties en présence, s'imposent des conséquences dues à la puissance du code informatique. En effet, parce qu'ils sont programmables, les dispositifs socio-numériques se constituent comme écosystèmes informationnels susceptibles de modéliser la complexité organisationnelle à laquelle ils sont désormais confrontés. Ces dispositifs sont livrés à l'action des usagers qui se les réapproprient à leur gré, leur conférant un caractère dynamique.

Face à l'impensé en amont, surgissent des usages créatifs qui forcent les limites implicites et explicites posées par les clauses de la conception. Il ne s'agit pas pour autant de penser que cette part de liberté, fut-elle inscrite ou préparée dans l'essence même de tout dispositif ou se constituant à travers une volonté de s'en détacher pour donner libre court à sa créativité, affranchisse l'usager de toutes contraintes. Pour Fabien Granjon (2004 : 2),

« agent soumis à des déterminismes sociaux, économiques et techniques, [l'usager voit cependant son autonomie] bridée par les procédures déposées dans les dispositifs techniques, mais elle l'est aussi par les identités, appartenances, perceptions, habitus et autres dispositions qui structurent sa relation au monde et vont conditionner son envie, sa manière, ainsi que sa capacité pratique à s'approprier tel ou tel dispositif technique ».

Toutefois, la phase d'appropriation ne constitue pas une fin en soi car l'incertitude qui pèse sur les conditions de lecture *a posteriori* des traces d'activité est de nature à produire des effets imprévus pour l'usager.

Siège de questionnements continus de la part des usagers comme des concepteurs, les limites et les potentialités créatives des dispositifs numériques d'information sont sans cesse négociées par l'activité qui se développe en ligne. Pour être modélisées, les plasticités de tels dispositifs réclament désormais d'être analysées par le biais d'intersections théoriques, pratiques et professionnelles, sources d'interrogations immanentes d'ordre épistémologique à reformuler et à adapter au contexte en mouvement.

Références

- Agamben G., 2006, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, trad. de l'italien par M. Rueff, Paris, Payot & Rivages Éd. 2007.
- Appel V., Heller T., 2010, « Dispositif et recherche en communication des organisations », pp. 39-57, in : Appel V., Boulanger H., Massou L., dirs, *Les Dispositifs d'information et de communication. Concepts, usages et objets*, Bruxelles, De Boeck.
- Bertin E., Granier J.-M., 2015, « La société de l'évaluation : nouveaux enjeux de l'âge numérique », *Communication et langages*, 184, pp. 121-146.

- Certeau M. de, 1980, *L'Invention du quotidien. I. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.
- Couchot E., 1998, *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, J. Chambon.
- Elverdam C., Aarseth E., 2007, « Game Classification and Game Design : Construction Through Critical Analysis », *Games and Culture*, 2, vol. 1, pp. 3-22.
- Flichy P., 1995, *L'Innovation technique. Récents développements en sciences sociales. Vers une nouvelle théorie de l'innovation*, Paris, Éd. La Découverte, 2003.
- Fondin H., 2002, « La "science de l'information" et la documentation, ou les relations entre science et technique », *Documentaliste-Sciences de l'information*, vol. 39, 3, pp. 122-129.
- Foucault M., 1977, « Le jeu de Michel Foucault » (entretien avec D. Colas, A. Grosrichard, G. Le Gaufey, J. Livi, G. Miller, J. Miller, J.-A. Miller, C. Millot, G. Wajeman), pp. 298-329, in : *Dits et écrits 1954-1988*, tome III, 1976-1979, éd. par D. Defert et F. Ewald avec la collab. de J. Lagrange, Paris, Gallimard, 1994.
- George É., 2012, « L'étude des usages des TIC au prisme de la recherche critique en communication », pp. 25-62, in : Vidal G., dir., *La Sociologie des usages. Continuités et transformations*, Cachan, Hermès/Lavoisier.
- Granier J.-M., 2001, « Du Contrat de lecture au Contrat de conversation », *Communication et langages*, 100, pp. 51-62.
- Granjon F., 2004, « De quelques éléments programmatiques pour une sociologie critique des usages sociaux des TIC », journée d'étude Les Rapports société-technique du point de vue des sciences de l'homme et de la société, LARES/Université Rennes 2, *Archivisic*, Mai 2014. Accès : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00001136v2. Consulté le 30/09/15.
- Jouët J., 2000, « Retour critique sur la sociologie des usages », *Réseaux. Communication, technologie, société*, 100, pp. 487-521.
- Lallemant A., 2011, *Journalisme narratif en pratique*, Bruxelles, De Boeck.
- Latour B., 1991 « Incrire dans la nature des choses ou la clef berlinoise », *Alliages*, 1, pp. 4-16. Accès : <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/P-36-CLEF-BERLIN-FR-repub-pdf.pdf>. Consulté le 30/09/15.
- Marti M., Baroni R., 2014, « De l'interactivité du récit au récit interactif », *Cahiers de narratologie*, 27, pp. 2-11. Accès : <http://narratologie.revues.org/7077>. Consulté le 03/10/15.
- Massou L., 2010, « Dispositif et enseignement à distance », pp. 59-76, in : Appel V., Boulanger H., Massou L., dirs, *Les Dispositifs d'information et de communication. Concepts, usages et objets*, Bruxelles, De Boeck.
- Monnoyer-Smith L., 2013, « Le web comme dispositif : comment appréhender le complexe », pp. 12-31, in : Barats C., dir., *Manuel d'analyse du web*, Paris, A. Colin.
- Morelli P., 2000, *Multimédia et création, contribution des artistes au développement d'une écriture multimédia*, thèse en sciences de l'information et de la communication, université Paul Verlaine – Metz.
- Odin R., 2000, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck.
- Perriault J., 1989, *La Logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, Éd. L'Harmattan, 2008.

- Proulx S., 2005, « Penser les usages des technologies de l'information et de la communication aujourd'hui : enjeux, modèles, tendances », pp. 15-17, in : Vieira L., Pinède-Wojciechowski N., dirs, *Enjeux et usages des TIC : aspects sociaux et culturels*, t. 1, Bordeaux, Presses universitaires de Bordeaux.
- Proulx S., Millerand F., 2010, « Le web social, au carrefour de multiples questionnements », pp. 14-30, in : Proulx S., Millerand F., Rueff J., dirs, *Web social. Mutation de la communication*, Québec, Presses de l'université du Québec.
- Quéau P., 1988, « Altération », pp. 63-75, in : Faure C., dir., *Vers une culture de l'interactivité*, Paris, Espace SNUB international.
- Schlanger J., 1983, *L'Invention intellectuelle*, Paris, Fayard.
- Vidal G., 2012, dir., *La Sociologie des usages. Continuités et transformations*, Cachan, Hermes Science/Lavoisier.