

### *Argument*

Pour « penser les techniques et les technologies », il est important de se figurer les sciences de l'information et de la communication en une *scienza nuova*, selon la formule de Vico et que Morin (2005) fait sienne ; non que leur existence soit récente, mais en vertu de leur engagement déclaré dans l'étude de la complexité et, partant, dans le perpétuel renouvellement des voies qui y mènent. La transmission y est un révélateur des différences, et donc des évolutions. Elle figure un processus immuable, qui oblige à déployer l'observation à des échelles démultipliées, tout en y adaptant vitesse, vigilance et degré d'exégèse. Toujours redevable du sens, ne se laissant pas assimiler au simple transfert ou à quelque forme de transit, à la circulation *stricto sensu*, la transmission n'a de cesse de transformer, de réinventer et parfois même d'altérer.

Nous voulons porter notre regard sur ces enjeux-là et observer la transmission à l'œuvre dans les déploiements du numérique. Précisons, cependant, que c'est d'un numérique totalisant, voire « totalitaire », que nous proposons de discuter, d'une retranscription du réel exclusive et impérieuse, exacerbant, dans ses développements médiatiques, toutes les modalités de l'analogie et prétendant, ce faisant, incarner, prendre corps, se substituer à l'essence du quotidien, être à même de « vivre l'émotion »<sup>1</sup>. Ce principe analogique sert de trame aux publicités pour la plupart des médias informatisés, tablettes numériques, notebooks, smartphones, etc. Les traces qui sont ainsi produites alimentent une des plus fortes croyances véhiculées par le numérique : les dispositifs seraient les protagonistes d'une « entente » avec les usagers, d'un partenariat guidé par des logiques communes, qui favoriserait la production et l'interprétation des textes et qui, par là-même, contribuerait à fabriquer des intersubjectivités nouvelles. Les médias informatisés et les usagers seraient tout autant auteurs et lecteurs – auteurs de lectures, lecteurs d'auteurs.

Il semblerait que ce que l'intelligence artificielle réussit, la communication numérique s'arrête à *unfaire comme si*, qu'elle ne parvient pas, la plupart du temps, à dépasser le niveau du divertissement, fût-ce pour servir le secteur de l'éducation et de l'apprentissage. Quel que soit le dispositif, il s'auto-légitime par l'addition jusqu'à saturation des séries de fonctions (applications) souvent redondantes ; c'est un fonctionnement par agrégation et que les énoncés promotionnels qui les accompagnent contribuent à rendre illusoire et utopique pour certains, magiques et prodigieuses pour d'autres. Tous énoncent l'aptitude (présumée) des dispositifs à se substituer à l'homme et à prendre en charge la gestion des traces (cependant qu'ils sont les producteurs de ces mêmes traces), à « en faire plus avec des moyens réduits » (voir les logiciels de reconnaissance vocale Nuance), à tout faire et en même temps, etc.

Pour ausculter les résonances de ces occurrences déclaratives, nous évoquons trois technologies en particulier, le Smartphone XPeria Z1, le Leap Motion et le Mooc FUN du Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche. Hybride à dessein, ce terrain met en lumière des discours structurés sur le mode de la mise en abyme et qui font émerger une métacritique informationnelle (ou « métaniveau », cf. Meurnier, 2003). Nous les observons en *intertextes*, des textes, disons-le rapidement, recombinaison, et qui ne sont pas étrangers aux *mimotextes* de Genette (1982)<sup>2</sup>.

### *L'homme « entracé »*

La transmission numérique est un mécanisme mimétique puissant, à l'œuvre dans les communications ordinaires et, plus remarquablement, dans les simulations informatiques. Son fonctionnement par la copie et par le redoublement suscite sans cesse des traces comme autant

---

<sup>1</sup> Publicité pour le smartphone Sony XPeria Z1. Voir le chapitre « L'intertexte superlatif ».

<sup>2</sup> Texte désignant un « exercice de thème » (cf. le pastiche) et consistant, pour un imitateur, à « traduire » un texte premier dans un genre différent, de façon à le rendre « étranger » (106).

de sédimentations ou de concrétions, modifiant continuellement, réédifiant avec force le profil des individus.

Le paradigme de l'Homme-trace signifie l'assemblage des complexions anthropologiques qui font de l'humain un être capable de considérer sa substance protéiforme. Lui associer un Hommemimétique fait apparaître ce qui est constamment en jeu dans les copies, les répliques et les redites dont le numérique procède.

La seule évocation de ces terrains épistémologiques, immenses, nous laisse entrevoir la venue d'un Homme « entracé », au profil perpétuellement redessiné par des objets et des usages étonnamment hétéroclites : smileys, e-books, projections interactives, parodies sur le web, écritures informatisées, conversion en format pdf, signature électronique, géolocalisation, etc.

### Les signes-traces

Nos ancrages théoriques se situent donc d'abord dans le paradigme de l'*Homme-trace* (Galinon-Méléneq, 2011, 2013), qui rend visibles les premiers jalons du fonctionnement mimétique de la transmission. A la faveur du *signe-trace* et de son principesous-jacent qui est l'*échoïsation*, il met en lumière le principe mémoriel<sup>3</sup> qui sous-tend la trace et la transmission : le passé est vu non pas comme temps à remémorer, mais en tant que moment initiateur de nouveaux processus et de constructions inédites ayant la répétition pour source. D'abord écrite sans tiret pour signifier que l'Homme peut être, ou ne pas être, acteur rationnel de sa trace, l'Homme trace se transforme en Homme-trace (avec tiret) pour à la fois désigner le sujet en tant qu'être construit par les traces de ses interactions avec son environnement – humain et non humain, tout au long de sa vie – et en tant qu'il laisse en permanence des traces de passage sur son environnement, de ses actions et de toutes ses interactions. De fait, on ne peut ignorer le principe de la *synchronisation mimétique* (2011 : 202) qui se trouve à la base de la création de la relation en général. Appliqué à l'Homme, le signe-trace :

- constitue une source d'informations sur ce qui produit les signes du corps, et ce depuis la naissance, et les résultats des interactions communicationnelles entre les individus ;
- révèle les résultats des interactions entre les individus et les médias ou les irisations du rapport entre la société et les médias, tel l'effet d'uniformisation des références esthétiques.

Plus généralement, le signe-trace est révélé par l'approche circulaire qui lui est constitutive et, partant, par tous les mécanismes interactionnels dans la mesure où ceux-ci reposent sur des mécanismes de reprise, d'incorporation et de répétition.

### Les particules mimétiques

Or, la circularité et la répétition sont deux des points majeurs dans l'étude du mimétisme. Il est admis que l'imitation

- indique les modes et les modalités de tous les apprentissages ;
- qu'elle est systématiquement appelée par les communications ordinaires ;
- enfin, qu'elle se trouve aux fondements de toutes les simulations informatiques – et on se souviendra ici que l'énorme majorité des contenus web restent des répliques de contenus préexistants (Dula, 2012).

En revanche, que l'imitation soit le principe exclusif des déploiements du numérique (du moins, tels qu'observables aujourd'hui) est une entrée qui mérite d'être analysée et systématiquement

---

<sup>3</sup>Entendons par « mémoriel » l'acception fournie par le Larousse : « relatif aux mémoires d'un système informatique ».

sée<sup>4</sup>. Ailleurs, nous avons fait l'hypothèse que le numérique procède par imprégnation de particules informatives (et non exclusivement informatiques) qu'il s'agirait de prélever et d'interroger précisément parce que les traces qu'elles impriment sont issues de copies, de redoublements et de répétitions – autant de fonctionnements qui ont l'imitation à la fois pour principe et pour paradigme (Dula, 2013). Pour révéler ces *unités de sens élémentaires* qui interagissent au cœur de la transmission numérique, nous avons convoqué alors des unités d'informations venues d'autres disciplines, les *holons* (Oughourlian), les *unités culturelles* (Eco) et les *mêmes* (Jousse, Dawkins, Jouxte) ; trois propositions théoriques contemporaines qui, dans la lignée de Tarde et de Girard, désignent l'essence imitationnelle de la transmission culturelle et fixent la circulation des idées et des savoirs sur un mode systémique.

### *La trace intertextuelle*

Le fait que les médias informatisés cherchent à s'adosser à l'intertextualité, à s'enter sur le dialogisme (Bakhtine) ne manque pas d'interpeler. Un certain nombre d'outils critiques, tels que *l'écrit d'écran* (Souchier, 1996), *l'énonciation éditoriale* (1998), ou bien *la prédilection sémiotique et le textiel* (Davallon et al. in Souchier et al., 2003), se situent au plus près de ces enjeux, mais ils servent prioritairement la mise en exergue du texte en réseau. Nous visons, quant à nous, le texte *sur* le réseau et ses supports, et tout particulièrement ses prétentions déclaratives, voire sa performativité.

Les terrains évoqués sont trois exemples de retissages discursifs qui, dans la pure tradition de l'imitation aristotélicienne – stylistique, de genre et par plaisir de la reconnaissance du modèle – cherchent à élever les dispositifs au rang d'interlocuteurs authentiques.

L'association entre les traces, qui signalent les expériences, et les textes, qui les ordonnent en puisant dans le référent sensible (émotions, options, dilections), mène à des *intertextes*, des recombinaisons efficaces en apparence, mais dont les enjeux restent néanmoins à expertiser afin de saisir la part d'innovation supposée être véhiculée avec ces transmissions-là.

### L'intertexte superlatif

La publicité pour le smartphone Xperia Z1 promet « le meilleur de Sony pour vos meilleurs moments ». Une fois écartées les intentions purement marchandes – la valeur marketing des images<sup>5</sup>, des protagonistes, de la bande son –, l'énonciation s'essentialise en un éloge de l'utilisateur entièrement individué<sup>6</sup>, à la faveur de la mise en exergue d'un quotidien d'excellence :

« Votre plus beau réveil / votre plus beau coucher de soleil / vos plus belles émotions / vos plus belles mélodies / votre plus belle victoire / votre meilleur score / votre plus belle photo / votre plus belle photo de groupe / votre meilleur temps / votre meilleur temps libre / votre plus belle soirée / votre plus beau partage / le meilleur de Sony / vos meilleurs moments... »<sup>7</sup>.

Aux marquages lexicaux mélioratifs, s'ajoutent deux types d'accumulations : l'une, avec la répétition des possessifs, l'autre, dans les extensions de deux séquences : photo / photo de groupe, temps/temps libre. L'ensemble des itérations est destiné, on l'aura compris, à renforcer l'idée d'un dispositif parfait, exhaustif et modulable à l'infini.

Si le texte est clairement superlatif, l'intertexte l'est tout autant car s'articulant autour d'un présumé *dialogisme des expériences* (émotions, photos, musique, etc.). De fait, il apparaît que ce

<sup>4</sup>L'idée est pourtant omniprésente dans les recherches les plus pointues, qu'elles s'intéressent à l'hypertexte, à l'écriture et à l'œuvre numérique, aux jeux en ligne, aux exploits de la 3D, ou encore au web sémantique, mais toujours en filigrane, sous-entendue, comme implicite.

<sup>5</sup>Parmi elles, la publicité implicite pour la smartwatch de la marque.

<sup>6</sup>Annexe 1.

<sup>7</sup><http://www.youtube.com/watch?v=VT6X1ga9IU8>. Consulté le 13/04/2014.

ne sont pas les usagers qui se renvoient les différents reflets, mais que tout est affaire de communauté d'expérience(s), voire d'identité des pragmatismes. Donc, comme ce sont les usages qui déterminent *in fine* la puissance ou la performance des applications en question, les protagonistes / interlocuteurs se retrouvent pratiquement exclus du prétendu dialogue, substitués, en retour, par la logique omniprésente de l'interactivité par-dessus tout. Ainsi, non seulement la personnalisation voulue par le discours ne fonctionne tout simplement pas, mais elle achève, de surcroît, d'attribuer au seul dispositif tous les mérites de l'interaction.

Il en reste, dès lors, un exercice de style à l'effet mimésique<sup>8</sup> déceptif, dont l'unique intérêt consiste à tenter de recouvrir la totalité des expériences, d'inscrire des histoires ponctuelles dans un temps et dans un espace tout deux incertains.

#### L'intertexte synesthésique (sensitif)

Les navigations tactiles ont rapidement gagné une place de choix au sein des communications ordinaires, et l'interaction avec les dispositifs a clairement changé de nature avec ces nouvelles appropriations des écrans.

Et pourtant, voici venue l'ère du *non tactile* avec la technologie du Leap Motion Controller. Basée sur la 3D, cette technologie accessoire<sup>9</sup> élève l'implication du corps à une échelle radicale, en proposant la suppression de tout contact avec l'ordinateur, ainsi qu'avec ses périphériques souris, clavier<sup>10</sup>. Le système fait la promesse d'une pratique « révolutionnaire » (sic) : par les seuls mouvements des mains, des dix doigts, on parviendrait à « jouer », à « créer », à « explorer »<sup>11</sup>. Le texte de présentation proclame des mutations sans précédent :

« *Nous changeons le monde*

Deux ou trois centaines de milliers de lignes de code plus tard, nous avons compris comment utiliser le leap pour créer un espace d'interaction autour de votre ordinateur, en 3D. Capable de reconnaître vos pouces, vos doigts, et même les crayons. Cela permet aux utilisateurs d'interagir comme jamais auparavant, en utilisant simplement des mouvements naturels. Et nous sommes allés encore plus loin. Vous serez en mesure de créer des gestes personnalisés qui correspondent à la façon dont vous voulez utiliser votre ordinateur [...]. »

Indépendamment de la question du degré de réussite technique du dispositif<sup>12</sup>, on note que l'énonciation prend son principal prétexte dans le caractère synesthésique des communications interpersonnelles, qu'elle cherche à exploiter l'effet de naturalité suscité par le sensoriel en général, et par le toucher en particulier.

On voit où se situe le paradoxe, dans la performance annoncée: en même temps que l'on en appelle au tactile pour rendre les médiations plus naturelles, il est aussi préconisé de le supprimer ; de sorte que dès lors le tactile se définit comme... non-tactile.

On invoque une évolution au profit des utilisateurs, qui verraient leur gestualité amplifiée, réinvestie, revalorisée ; à quoi s'ajouteraient des intérêts purement pratiques et utilitaires,

---

<sup>8</sup> En rhétorique, au plus près du réel.

<sup>9</sup> Dispositif de la taille d'une clé USB doté d'un logiciel spécifique

<sup>10</sup> Annexe 2.

<sup>11</sup> « With the Leap Motion Controller, you're the instrument. Strum, drum, sketch, draw, and paint with your fingers. Sculpt as easily as you would with clay. Use your own drumsticks to beat a snare drum in Airbeats. Flip through a recipe for lasagna without saucing up your screen. It's the best way to create just about anything, because you do it by hand. » <https://www.leapmotion.com/>

<sup>12</sup> Voir la section « commentaires en ligne » du site Amazon : « Malheureusement cette interface périphérique reste très gadget et à ses débuts. Ainsi durant les premiers jours vous allez essayer de vous convaincre que cet achat sera rentabilisé car utile, vous allez vouloir quitter de manière ponctuelle votre souris et même votre clavier. Mais la résultante finale après quelques jours de ratés et de crampes musculaires, sera que le Leap Motion ne vous servira qu'à épater vos amis et collègues de travail. », [http://www.amazon.fr/product-reviews/B00C66Z9ZC/ref=dp\\_top\\_cm\\_cr\\_acr\\_txt?ie=UTF8&showViewpoints=1](http://www.amazon.fr/product-reviews/B00C66Z9ZC/ref=dp_top_cm_cr_acr_txt?ie=UTF8&showViewpoints=1)

comme le fait de préserver les écrans<sup>13</sup>. En réalité, c'est de l'implication du corps dont il est question, de cette volonté –non dépourvue d'un certain romantisme –d'inscrire l'élément physique/physiologique dans tous les moments de l'échange numérique, de le rendre effectif.

L'intertexte se révèle ici en miroir principal, qui agglomère les reflets, les ressemblances, les emprunts, les doubles, pour mieux les disperser ensuite, de sorte que poser la question de la fonctionnalité du dispositif mène à des hypothèses antinomiques, à rebours de la stabilité et de la continuité attendue avec le corps.

### L'intertexte ludique

La part extraordinaire de ludisme qui s'insinue dans les dispositifs informatisés, particulièrement quand ils sont convoqués institutionnellement, est tout autant systématique qu'implicite. Les applications s'énoncent comme une liste d'utilités et d'usages où tout mode d'emploi serait superflu<sup>14</sup>. Sans nécessairement y voir la manifestation d'« une involution vers des formes de cognition présymboliques » (Casati, 2013 : 106), il apparaît que se déploient ainsi des opérativités instantanées et des fonctionnements essentiellement facilitateurs, dont il faut interroger les supposés cognitifs et la prétention mathésique. Si on a pu saluer certaines promesses des plateformes MOOC<sup>15</sup> – maîtriser le temps individuel et celui de la relation avec les autres, anticiper, sécuriser et optimiser l'avenir par l'aménagement d'« îlots de similarité »<sup>16</sup> –, il reste à comprendre les attendus de ces technologies instrumentalisées, en quoi et comment elles influent sur l'acquisition des savoirs.

Les MOOCs proposés par le Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche sont regroupés sous le label « FUN » (France Université Numérique)<sup>17</sup>, appellation qui ne manque pas d'interpeler<sup>18</sup>. Dès l'« action 1 » (première des dix-huit que comprend le plan stratégique du MESR), il est question de « facilitation » et de « façon ludique »<sup>19</sup>, autrement dit d'une entrée dans le savoir simple, avec l'interactivité et la collaborativité pour uniques moteurs<sup>20</sup>. Or, en allant un peu plus loin, on voit que le ludisme, qu'il soit prétexte, thème ou moyen, sert à (mal) masquer des contradictions flagrantes entre les objectifs annoncés et la progression du cours (eten laissant de côté la question de l'évaluation, quasi absente<sup>21</sup>).

Tel est le cas du cours « Comprendre le transmédiastorytelling » qui, – et le ton est ainsi donné –« s'adresse aux curieux, passionnés, geeks, étudiants, professionnels de l'audiovisuel, de

---

<sup>13</sup> En les gardant propres (sic).

<sup>14</sup> Ailleurs (Dula, 2013), nous avons postulé que l'utilisateur des médias informatisés est un homme littéralement retombé en enfance: comme les enfants, il semble vouloir faire jeu de toute imitation, comme eux, il sollicite un apprentissage commode, avec des gestes élémentaires et en suivant des instructions simples, qu'il suffit de copier puis de reproduire, et s'en attribuer les réussites.

<sup>15</sup> « *Massive Open Online Course* ».

<sup>16</sup> C. Biagini et B. Patino, émission « La révolution numérique », France culture, 27/04/2013 : <http://www.franceculture.fr/emission-repliques-la-revolution-numerique-2013-04-27>

<sup>17</sup> France Université Numérique ; depuis janvier 2014. Annexe 3.

<sup>18</sup> Le site du ministère révèle huit occurrences du mot « fun », dont six à la section « stratégie » (cinq consacrées à la plateforme elle-même et une dans « pacte de compétitivité »). Les piliers de cette stratégie sont formulés en dix-huit « actions » dans le cadre d'un « agenda numérique » : <http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/cid74159/ce-que-france-universite-numerique-va-changer.html>. Consulté le 3/4/2014.

<sup>19</sup> Le MOOC « QuidQuam ? Eureka ! Comprendre le monde au quotidien ».

<sup>20</sup> <https://www.france-universite-numerique-mooc.fr/about>. Consulté le 20/04/2014.

<sup>21</sup> En dehors de trois occurrences purement allusives dans le dossier de presse (pages 6, 7 et 8) : [http://cache.media.enseignementsup-recherche.gouv.fr/file/France\\_universite\\_numerique/83/6/DPGF\\_SC1\\_BAT\\_272836.pdf](http://cache.media.enseignementsup-recherche.gouv.fr/file/France_universite_numerique/83/6/DPGF_SC1_BAT_272836.pdf). Consulté le 12/04/2014.

la culture, ou des institutions qui veulent vivre une expérience d'apprentissage collaborative. »<sup>22</sup>.

« Ce cours aura pour objectif d'introduire la notion de TransmediaStorytelling et de mettre en avant ses mécanismes narratifs et immersifs. Les participants découvriront chaque semaine une plateforme médiatique spécifique (télévision, cinéma, comix, jeux vidéo, publicité), ce qui leur permettra de comprendre les enjeux liés à chaque plateforme et les liens entre ces plateformes [...] ».

L'intertexte se dévoile dans la présentation vidéo du cours, qui ambitionne d'aider à « mieux comprendre comment fonctionne [le] procédé narratif » et de permettre de « saisir les enjeux communicationnels qui se cachent derrière », en considérant les jeux vidéo, les séries télévisuelles et le cinéma. L'annonce des objectifs est précédée de près de trente séquences filmiques, déroulées en 45 secondes (sur une durée totale de la présentation de 2'15"). Or, ces images, censées montrer la nature du corpus à étudier, sont toutes extraites de jeux vidéo, de comics, de films de science-fiction ou d'aventure. Il s'ensuit que, au lieu de mettre sur la piste des mécanismes narratifs qu'il s'agit de décortiquer, le corpus s'offre au public à venir en un assemblage d'images spectaculaires purement divertissantes, dénuées d'enjeux autres que graphiques, et à l'adresse d'un public jeune ou très jeune, en prise avec le déploiement des mondes fantastiques et ludiques.

Dans le jeu symbolique auquel les hommes s'adonnent par la communication électronique (cf. la « collaborativité médiatique », Papilloud, 2007), les échanges sont le fait de perméabilités continues, elles-mêmes résultant d'un principe d'analogie (par la ressemblance) fondateur. Non pas tant que l'homme se trouve des correspondances et des reflets dans le dispositif, mais surtout qu'il opère par projections, par interversions des rôles.

Pour autant, le numérique reste une machine à copier, et il plonge l'homme dans une sorte de tourner en rond métaphysique dans lequel les dénominations, les désignations, les énonciations se limitent à fournir d'interminables variations sur le même thème : *tableau* interactif, *tablette* numérique, *surface*, *réseaux* social, *messaging* électronique, *plateforme* universitaire, *espace* numérique de travail, *ebook*.

Il faut persister à se demander à quoi servent tous ces reflets.

Les intertextes révèlent une partie de ce jeu de miroirs infini, du métadiscours perpétuel et des traces ainsi inscrites. Allusifs, émergeant de retissages textuels complexes, ils prennent prétexte dans les dimensions pivots des communications interpersonnelles (comme la personnalisation, le sensitif et le ludique) et éclairent les ancrages mimétiques des interactivités humaines.

### *Bibliographie*

Casati Roberto (2013), *Contre le colonialisme numérique. Manifeste pour continuer à lire*, Paris, Albin Michel, 200 p.

Cavalli-Sforza L. (2005), *Evolution biologique, évolution culturelle*, Paris, Odile Jacob, 251 p.

Dawkins R. (2003), *Le Gène égoïste*, Paris, Odile Jacob, 459 p.

Collectif (1997), *Dictionnaire des genres et notions littéraires*, Paris, Albin Michel, 919 p.

Dula D. (2013), « Convoquer la mémétique en Sciences de l'information et de la communication. Propositions pour une collaboration disciplinaire », in Liénard, F., (dir.) *Culture, identi-*

---

<sup>22</sup> Mélanie Bourdaa, Université Michel de Montaigne, Bordeaux 3. Au moment de cette rédaction, le cours est fermé. Aucune statistique sur la fréquentation n'est disponible librement.

- tyand digital writing*, *Epistémè* n° 9, Séoul, Université Korea - Center for Applied Cultural Studies, 432 p.
- Dula D. (2012), « Dispositif médiatique, dispositif mimétique : le cas de la *Désencyclopédie* », in Gautier R., Do-Nascimento J. (dir.), *Les TIC comme miroir de la Société. Une lecture pluridisciplinaire* (ouvrage collectif), Paris, L'Harmattan, 475 p.
- Eco U. (1988), *Le signe*, Bruxelles, Labor, 283 p.
- Fischer J.-P., Perret J.-B. (1998), « La mimesis sociale : l'approche historique de Gunter Gebauer et Christoph Wulf », *Hermès. Mimesis, Imiter, Représenter, Circuler*, n°22 [en ligne]. Paris, CNRS Editions.
- Galinon-Méléne B. (2013) « Des signes-traces à l'Homme-trace. La production et l'interprétation des traces placées dans une perspective anthropologique », in Mille A. (dir.), *De la trace à la connaissance à l'ère du Web, Intellectica*, n° 59, p. 89-113.
- Galinon-Méléne B. (2011), « Fragments théoriques du signe-trace. Propos sur le corps communicant », in Galinon-Méléne B. (dir.), *L'Homme trace. Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris, CNRS Editions, 409 p.
- Genette G. (1982), *Palimpsestes*, Paris, Seuil, 573 p.
- Girard R. (1978), *Des choses cachées depuis la fondation du monde*, Paris, Grasset, 605 p.
- Guillo D. (2009), *La culture, le gène et le virus. La mémétique en question*, Paris, Hermann Editeurs, 125 p.
- Jeanneret Y., Ollivier B., (2004) « Une discipline et l'université française (introduction) » *Hermès. Les Sciences de l'information et de la communication*, n°38, Paris, CNRS Editions, 256 p.
- Jouxte P. (2005), *Comment les systèmes pondent. Une introduction à la mémétique*, Paris, Le Pommier, 333 p.
- Meunier J.-P. (2003), *Approches systémiques de la communication. Systémisme, mimétisme, cognition*, Bruxelles, De Boeck, 254 p.
- Morin E. (2005), *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil, 158 p.
- Oughourlian J.-M. (1982), *Un mime nommé désir*, Paris, Grasset, 311 p.
- Souchier E. (1996), « L'écrit d'écran », *Communication et langages*, n°107, p. 105-119. En ligne : [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/colan\\_0336-1500\\_1996\\_num\\_107\\_1\\_2662](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/colan_0336-1500_1996_num_107_1_2662)
- Souchier E. (1998), « L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale », *Les cahiers de médiologie*, n°6, p. 137-145. En ligne: [www.cairn.info/revue-les-cahiers-de-mediologie-1998-2-page-137.htm](http://www.cairn.info/revue-les-cahiers-de-mediologie-1998-2-page-137.htm).
- Papilloud C. (2007), *La Société collaborative. Technologies digitales et lien social*, Paris, L'Harmattan, 219 p.
- Souchier E., Jeanneret Y., Le Marec J. (dirs) (2003), *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris : BPI/Centre Pompidou, 349 p.
- Sperber D. (1996), *La contagion des idées*, Paris, Odile Jacob, 243 p.
- Tarde G. ([1890], 2001), *Les Lois de l'imitation*, Les Empêcheurs de penser en rond, 450 p.