

PRÉSENTATION

Franck Cochoy et Christian Licoppe

La Découverte | Réseaux

2013/6 - n° 182
pages 9 à 9

ISSN 0751-7971

Article disponible en ligne à l'adresse:

<http://www.cairn.info/revue-reseaux-2013-6-page-9.htm>

Pour citer cet article :

Cochoy Franck et Licoppe Christian, « Présentation »,
Réseaux, 2013/6 n° 182, p. 9-9. DOI : 10.3917/res.182.0009

Distribution électronique Cairn.info pour La Découverte.

© La Découverte. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

PRÉSENTATION

Franck COCHOY et Christian LICOPPE

Assembler le sujet et l'action, penser quelques questions de sociologie autour du monde numérique. Avec la multiplication des technologies et des sollicitations informationnelles, la question de la fragmentation de l'attention et des engagements est aujourd'hui devenue un enjeu de débat public. Le sujet de l'action est désormais pensé comme l'agent, voire comme le gestionnaire d'une multiplicité de tâches ou de liens sociaux qui se croisent dans l'ici et maintenant. Le sujet devient fragmenté, ce qui heurte (et révèle également) des orientations normatives qui privilégient la coprésence physique et l'engagement focalisé comme formes pleines de la présence et de l'action. Or, tant que nous restons dans ce dernier cadre de pensée, la pluralité située des agents ne peut être vue que sous les figures du manque, du déficit, de la dispersion ou de l'aliénation (Licoppe, 2012).

Penser pleinement cette pluralité suppose au contraire de reposer la question de la présence et l'engagement d'une manière qui ne réduit pas cette pluralité à la vigilance dissociée qui caractérise l'engagement humain dans toute situation, et qui ne la réduit pas non plus à être l'ombre de l'engagement focalisé. Il est intéressant pour cela d'examiner les manières dont nous pouvons en tant que sujets être pris dans une multiplicité de relations à notre environnement, d'une manière qui reste neutre et positive, et dans laquelle se dessinent de manière reconnaissable quelques visées ou engagements à la fois différenciés et saillants. Cet enjeu se joue à plusieurs niveaux. Tout d'abord celui de l'action, et en particulier les manières dont des entités aux contours mouvants et aux préoccupations composites peuvent s'orienter vers un univers foisonnant de sollicitations pour produire des comportements intelligibles. L'engagement du sujet se joue ensuite du côté de ce qui se dit, et plus particulièrement du côté de comment ce qui se dit participe d'un travail narratif et d'un effort pour

reconstituer un « je », tendu entre agir et être agi par des déterminations qui l'excèdent, un « je » dont l'unité et la singularité sont par conséquent toujours menacées de dissolution. Ce numéro vise à explorer ces questions et leur articulation autour de deux enjeux principaux.

Le premier enjeu invite à reposer à nouveaux frais la question de l'interaction : nous savions déjà que l'espace de la communication technicisée est porteur d'interactions entre les hommes (intersubjectivité), mais aussi d'interactions entre les hommes et les choses (ce que Bruno Latour a proposé de nommer « interobjectivité » ; Latour, 1994). On découvre de plus en plus que ce même espace ouvre un nouvel horizon, celui de l'interaction entre des entités qui ne sont ni des hommes ni des choses, mais des hommes équipés de choses (par exemple des prothèses cognitives, des terminaux mobiles, etc.) et/ou des choses simulant des comportements sociaux (des automates, des dispositifs d'intelligence artificielle, etc.). D'un côté, l'hybridation entre l'humain et les entités techniques redéfinit le sujet en retravaillant ses préférences, sa cognition, ses compétences et son orientation, ce dont témoignent bien les nouvelles aptitudes des adolescents-cyborgs composés d'un corps et de son téléphone mobile (Serres, 2013) et plus largement le mouvement du « quantified self », qui renouvelle la réflexivité des personnes à grand renfort d'informations produites par des prothèses cognitives (capteurs, traceurs, objets connectés...) (Pantzar et Ruckenstein, 2013). D'un autre côté, ces sujets composites font eux-mêmes face à un environnement qui n'apparaît plus sous la forme d'un univers purement matériel comme jadis, mais qui est au contraire capable de restituer ou de simuler une part d'humanité. C'est tout l'enjeu des dispositifs de « big data », des programmes de fidélité (Coll, 2012), des offres personnalisées d'Amazon qui proposent à chaque utilisateur une sorte de miroir dans lequel le reflet de soi n'est pas son visage, mais une espèce de palimpseste de l'ensemble des visages qu'il a pris au cours du temps, de l'évolution qui a pu l'amener à privilégier telle apparence, ou à développer tels goûts. Ces dispositifs ont des effets sociaux et cognitifs, dans le temps comme dans l'espace (Callon, 2013). En faisant des hypothèses sur la sociologie des acteurs, sur les motifs d'action qui les animent, les miroirs technicisés performent souvent la théorie des habitus en renforçant les choix conformes aux actions passées (Cochoy, 2011). En restituant non seulement l'image de soi-même, mais aussi l'image du groupe auquel chacun appartient, ces dispositifs dissolvent les choix, voire les identités personnelles elles-mêmes dans la dynamique des réseaux sociaux : c'est par exemple le pari des « smartgrids » qui s'efforcent de relier la consommation électrique

individuelle à la prise en compte de celle des autres utilisateurs (Licoppe *et al.*, 2013) ; c'est aussi le ressort de l'outil Genius d'iTunes, qui suggère à chacun des listes de lecture musicales combinant son choix personnel avec les usages d'autres utilisateurs. L'expérience des jeux vidéo va plus loin encore : le joueur confronté à des partenaires virtuels est amené, exactement comme l'étudiant qui, dans une célèbre expérience de Garfinkel (1984), se trouvait confronté à un conseiller d'orientation répondant à ses questions par oui ou par non, et devait donc donner sens à l'action de son vis-à-vis, en reconstituer la logique, en faire la sociologie. Mais tandis que le conseiller de Garfinkel dispensait des réponses prédéfinies indépendamment des questions, reportant le travail d'intercompréhension sur les seuls étudiants participant à l'expérience, l'algorithme du jeu (et plus généralement tous les systèmes d'intelligence artificielle) met l'utilisateur en présence d'un vis-à-vis qui, bien que matériel, est paradoxalement beaucoup plus réactif, beaucoup plus compréhensif, beaucoup plus sensé et donc finalement beaucoup plus humain que le conseiller de papier de Garfinkel. Toutes ces expériences numériques ont pour effet d'exacerber, mais aussi de brouiller la réflexivité du sujet, puisque le sujet face à lui-même et face à ses vis-à-vis hybrides ne tient plus, puisqu'il se trouve fragmenté et dispersé entre son intériorité et ses représentations extérieures (Latour *et al.*, 2012), puisque les choses elles-mêmes gagnent le statut de sujet ou en « hébergent » une part.

Le deuxième enjeu consiste à s'interroger à l'inverse sur la centralité et sur l'exclusivité de l'interaction, et à repenser à partir de là la nature et l'unicité du sujet. Dans le monde ordinaire on a longtemps considéré, peut-être à tort, que le rassemblement des personnes en un même lieu les portait quasiment nécessairement à n'être ensemble que sous le rapport de l'interaction, de l'échange, de l'intersubjectivité. Dans le monde numérique, qui permet des formes de contacts qui s'affranchissent des limites spatiales de l'activité, il devient particulièrement clair que les sujets sont confrontés à une très forte tension entre deux modalités de « l'être là » : l'interaction physique, verbale ou symbolique chère aux sociologues toujours, mais aussi la très simple présence qui intéresse l'anthropologue Albert Piette (1999). Pour interagir avec un partenaire distant, je suis en effet souvent amené à me déconnecter de mes *proches*, en donnant à ce dernier mot son sens et de substantif et d'adjectif, même si je reste physiquement auprès d'eux, en situation de « coprésence » plus que d'interaction. Dans tous les cas, l'ouverture de principe de toute situation locale aux interruptions ou aux perturbations qu'introduit la possibilité d'engager des échanges à distance fait vaciller les

contraintes d'interaction, et introduit de la « dispersion » (Datchary, 2011), non seulement dans les pratiques, mais aussi dans le for intérieur des sujets. La dialectique de l'interaction et de la présence (celle-ci pouvant se lire aussi comme « absence » cognitive, en dépit de l'engagement simultané des corps dans un même espace de proximité) donne alors une importance cruciale aux dynamiques attentionnelles. D'un côté, vivre dans le monde numérique exige – et développe – une capacité remarquable à se concentrer sur une tâche et en même temps à rester disponible aux surgissements d'autres situations et sollicitations, c'est-à-dire à combiner vision focalisée et vision périphérique (Stark, 2009). D'un autre côté, ces capacités attentionnelles font l'objet d'équipements et d'investissements considérables de la part de tous ceux dont le métier consiste à « valoriser » l'attention, par exemple en suscitant les clics des internautes et en vendant aux annonceurs les traces ainsi recueillies comme autant de promesses de transactions futures (Kessous, 2012). Dans un tel univers combinant mille engagements matériels locaux, mille interactions ou coprésences quotidiennes, mille sortes de sollicitations informationnelles diverses, sous forme d'appels, d'alertes (Licoppe, 2009), ou de signalétique (Denis et Pontille, 2010), ce sont les compétences au repérage, à la circulation et à la navigation qui deviennent essentielles : les figures qui dominent sont celles de la curiosité et de la sérendipité, c'est-à-dire de la double attitude qui consiste à se laisser porter par l'expérience et à donner sens à ce que l'on rencontre en chemin (Auray, 2011). Inversement, à mesure que le sujet se trouve éclaté dans ses profils, ses « logs », ses « blogs », ses plannings, ses bases de données, à mesure qu'il se diffracte, se multiplie, ou se dissout dans les réseaux sociaux, émerge en chacun la nécessité de « réassembler » le même sujet, de lui donner sens, de le reconstruire, sur un registre assez proche de l'expérience sociale définie par François Dubet (1994), ou de « l'invention » de soi décrite par Jean-Claude Kaufmann (2004) : plus notre « identité » nous échappe, plus nous sommes pris dans une entreprise continue de gestion de soi, de recollection et de remembrement, tout entière absorbée dans l'effort visant à nourrir nos extensions mais aussi à les réorganiser, à les articuler, à leur redonner sens et à faire du sujet non pas l'origine, mais bien l'horizon (désormais inaccessible ?) de l'action.

Les articles du présent numéro visent précisément à aborder ces enjeux, ces questions, ces terrains, et à fournir des outils conceptuels susceptibles de nous aider à mieux les saisir. L'exploration des problèmes sous-jacents à l'univers numérique s'ouvre paradoxalement sur une série de trois textes qui en première approximation s'en trouvent très éloignés.

Dans le cas de la contribution de Christian Licoppe, l'écart est tout d'abord historique, puisque, pour comprendre des configurations contemporaines comme le « Quantified Self », il nous propose de revenir sur l'œuvre de Jean-Jacques Rousseau, et sur ce que les *Confessions* introspectives de cet auteur nous apprennent des formes d'engagement possibles des acteurs dans le monde et des processus de subjectivation auxquelles elles contribuent. Si l'article semble nous ramener en arrière, il nous rappelle aussi que le monde de la conversation n'était pas que le bruissement incessant des échanges en face-à-face, mais impliquait des formes de circulation, la médiation de citations, de rumeurs, de courriers, de billets, parfois imprimés et publiés. Avec Rousseau, nous découvrons que si l'on veut comprendre le monde dans lequel on vit, il faut à nouveau symétriser la perspective : après l'effort nécessaire pour donner toute leur place aux artefacts communicationnels et révéler leur agentivité (Latour, 1992), il nous faut poursuivre le travail d'exploration des échanges sociaux, comme a commencé à le faire Cooren (2010) en révélant, par exemple, la dynamique de nos passions, et à reprendre à nouveaux frais la question du sujet. Christian Licoppe montre en particulier comment Rousseau identifie deux modalités d'articulation entre présence et existence, entre lesquelles il se déplace constamment : le modèle de la conversation, avec d'un côté la production et la circulation des traits d'esprit dans ce qui est déjà un espace public, et d'un autre côté l'expérience d'une présence radicalement intime et le récit autobiographique, qui caractérise l'individu moderne. Rousseau montre également comment ces deux configurations dessinent des processus d'individuation distincts, produisant d'un côté le mondain brillant et tout en surface et de l'autre l'individu moderne tout en intériorité. En rendant possible de penser d'autres articulations entre les situations et ce qu'il est possible d'en dire, et entre présence et existence, Rousseau nous livre donc des clés pour penser d'autres configurations d'interaction, y compris les plus contemporaines où l'individu serait par exemple équipé de technologies réflexives ; l'enjeu consiste à chaque fois, hier comme aujourd'hui, à saisir ce qui, entre les situations et ce qu'il est possible d'en dire, sert de support à l'affirmation et à la diffraction de soi.

Albert Piette poursuit sur un autre registre l'anthropologie de l'être au monde en contexte d'engagements multiples. C'est un véritable changement de paradigme qu'il nous propose, en suggérant que comprendre la multi-activité contemporaine (numérique ou ordinaire) exige d'abandonner (ou plutôt d'élargir) le primat relationniste de la sociologie pour la prise en compte de la présence, des détails négligés dans les comptes rendus, et des « restes » de

l'ensemble des analyses conduites jusqu'à présent. L'apport original de l'auteur consiste à suggérer que le propre de l'existence humaine réside beaucoup moins dans les aptitudes rationnelles et dans la propension au calcul que l'on met généralement en avant, que dans la capacité du sujet à combiner focalisation et distraction, engagement et détachement, action planifiée et gestes improvisés, conduites réflexes et programmes stratégiques, visées « centrées » et ouverture à la latéralité, interaction et simple présence. Pour aller au-delà de la relation et étudier comment l'individu parvient à maintenir son unité au travers de la diversité des situations qu'il rencontre et des engagements qu'il vit, Albert Piette présente une démarche de recherche très originale, qui consiste à mesurer la variation de la présence au gré des pratiques, selon que les personnes sont actives ou au repos, et selon qu'elles disposent ou non de repères pour l'action. C'est en quelque sorte une autre version du « Quantified Self » que l'on découvre ici, une version coproduite avec l'enquêté, et qui consiste à mesurer les variations d'intensité de la présence, l'oscillation des personnes entre docilité et désir de changer, distraction et concentration, fluidité et raideur, parcimonie ou implication cognitive. L'enjeu de l'approche n'est pas mince, puisqu'elle nous invite à dépasser l'interaction directe et focalisée avec les personnes et/ou avec les objets techniques pour restituer tous les autres éléments qui viennent infléchir le cours des pratiques comme les « manières d'être » des sujets, et donc à ne pas se laisser absorber par le seul corps-à-corps de surface entre les hommes et les choses – un travers dans lequel tombent souvent les sociologues des techniques.

Enfin Franck Cochoy et Cédric Calvignac abordent la question de l'action à partir d'un terrain *a priori* aussi inattendu qu'anecdotique : « la logistique piétonne », c'est-à-dire la façon dont les marcheurs s'y prennent pour transporter leurs affaires dans la ville. L'étrangeté de ce terrain vis-à-vis de l'univers numérique vient cette fois non pas de la carence ou de la discrétion des dispositifs techniques comme dans le cas de Rousseau, mais de l'extrême simplicité et de la passivité absolue des dispositifs étudiés, à l'exact opposé de la sophistication et de l'interactivité des outils de communication contemporains. Mais justement, cette radicale dissemblance permet aux auteurs de situer ailleurs l'homologie entre leur objet et l'univers numérique, et donc d'en révéler une propriété tout aussi essentielle : les sacs et les terminaux électroniques mobiles ont en commun d'être des « possessions », c'est-à-dire des accessoires qui, en mobilité, sont indissociables du corps de ceux qui les transportent, jusqu'à ne faire plus qu'un avec eux, et donc jusqu'à redéfinir *in fine* le sujet de l'action. En mobilité, c'est en effet l'unité formée par une

personne et par ses accessoires – une unité que les auteurs proposent de nommer « cluster » –, qui s’inscrit dans l’action, qui « l’anime », et qui en détermine donc les contours. Partant, si l’on veut comprendre l’action des sujets mobiles, c’est de l’action de ces clusters qu’il convient de rendre compte, et non de la contribution de l’une ou de l’autre de leurs composantes. L’approche proposée a pour corollaire la mobilisation d’une méthode originale d’observation quantifiée, rarement utilisée en microsociologie de l’action, qui permet de décrire les composantes humaines et techniques des clusters observés à partir d’un « observatoire », c’est-à-dire d’une grille d’observation proche d’un questionnaire. L’enquête montre à quel point l’action des clusters déborde la seule agentivité des personnes, tant la prégnance des corps et des choses et les frottements qui s’opèrent entre les uns et les autres viennent subrepticement redéfinir les contours de leurs engagements, façonner les modalités de leur présence dans l’espace public urbain, mettre en jeu autant des dispositions particulières, par exemple l’exploration (cf. aussi Auray et Vétel, ce numéro), que des questions d’identité ou de civilité. L’enquête ouvre ainsi sur une manière originale de repenser les agents et l’action, une « sociologie de l’action équipée », empirique et quantifiable, dont la portée dépasse le cas particulier des piétons et de la logistique urbaine pour s’étendre à l’action en général. Le cas particulier des technologies d’information et de communication et des individus attachés à leurs smartphones et auréolés du cortège des données qu’ils produisent sans cesse pourrait offrir à cette perspective de recherche un domaine d’application des plus féconds.

Les deux dernières contributions sont plus proches de l’univers numérique, mais elles s’efforcent à l’inverse de ne pas s’y restreindre, puisqu’il s’agit pour elles de nous montrer que l’on ne peut plus séparer vie « numérique » et vie tout court et que l’on aurait donc tort de restreindre l’analyse des engagements technicisés à une spécialité : ces articles suggèrent en quelque sorte que le domaine qu’aborde la revue *Réseaux* a vocation à couvrir l’ensemble de la vie sociale, un peu à la façon dont *Sociologie du travail* put prétendre à juste titre, dans l’après-guerre, à faire œuvre de sociologie générale : de même que, à l’issue du second conflit mondial, c’était le paradigme du travail qui faisait société (Borzeix et Rot., 2010), tout se passe comme si aujourd’hui c’était le monde connecté qui venait englober la vie humaine tout entière, au travail comme en dehors (Bidart *et al.*, 2011 ; Boltanski et Chiappello, 1999).

Le choix d’Alexandra Bidet et de Manuel Boutet de construire leur propos à partir d’un double terrain – la pratique du jeu vidéo au travail, et l’engagement

bénévole hors travail – rejoint particulièrement cette ambition, en montrant d’une part que l’univers du numérique vient questionner l’unité de nos engagements (cas du jeu vidéo), et d’autre part que cette question déborde le seul monde digital (cas du bénévolat). Tout l’intérêt du papier consiste ainsi à prendre deux situations très distantes, l’une civique et politique, sous la forme de l’engagement pour autrui, l’autre ludique et quasi domestique, sous la forme du plaisir pour soi dans le jeu, pour montrer qu’au-delà de la radicale dissemblance des cas se joue un même effort de réinvention de soi, dont il s’agit alors de pointer les enjeux. En effet, comme d’autres articles du présent numéro, les auteurs mettent en avant les efforts que le sujet met en œuvre pour reconstituer son unité à partir de la pluralité de ses expériences, l’importance du détachement et de l’exploration curieuse dans leur gestion, etc. Mais ils apportent surtout une contribution spécifique, notamment en signalant, au moins de façon implicite, l’importance des dynamiques de synchronisation des activités dans un monde contemporain où la question qui se pose aux yeux des sujets n’est pas seulement celle du sens de l’action ou de l’identité personnelle (Dubet, 1994 ; Kaufman, 2004), mais aussi celle qui consiste à ordonner et borner les activités qu’ils ont à accomplir. De ce point de vue, la gestion de la multi-activité débouche sur une nouvelle figure du « travail d’organisation » (De Terssac, 1998) qui ne se limite plus à un impératif de gestion collective des univers de travail, mais qui concerne cette fois au contraire l’intimité du sujet amené d’une part à auto-organiser son travail en fonction de celui de ses partenaires, en jonglant à l’interface du collectif de travail et de ses engagements personnels, et d’autre part à « s’organiser soi-même », à construire une cohérence entre sa personne et la multiplicité de ses engagements. On découvre, chemin faisant, d’un côté que la pratique du jeu au travail introduit du jeu dans le « je », et d’un autre côté que l’engagement bénévole aide les personnes à « se changer les idées » sur le registre d’un décentrage volontaire. L’enjeu est important : les auteurs s’efforcent de montrer que de telles pratiques, loin d’être nuisibles ou parasites, sont sources de compétences et d’affirmation de soi nécessaires à l’équilibre du sujet et sans doute au-delà à la maîtrise de la multi-activité inhérente aux univers de travail contemporains le plus souvent largement numérisés.

La contribution de Nicolas Auray et Bruno Vétel prolonge et complète la précédente. Si le terrain est cette fois entièrement centré sur le monde numérique, et plus particulièrement sur la façon dont les pratiquants d’un jeu vidéo massivement multi-joueurs s’orientent dans leur monde, l’ambition est bien de mobiliser le jeu comme un terrain particulièrement commode, en raison de ses

caractéristiques génériques, pour saisir des processus qui vont bien au-delà de cet objet apparemment anodin et qui permettent de comprendre certains traits de la vie contemporaine marquée en particulier par la propension des personnes à l'ouverture attentionnelle, à l'exploration, à la curiosité et à la sérendipité. La pratique du jeu engage une double dimension. On y retrouve l'autodéfinition du sujet déjà abordée par Alexandra Bidet et Manuel Boutet, puisque le jeu motive chez ses adeptes un fort investissement réflexif, un mouvement de quête et d'assemblage des ressources à partir desquelles ils peuvent construire leur avatar, le faire évoluer et progresser dans le jeu. On comprend ainsi, *in fine*, que certaines activités sociales portent les personnes à poser leur identité non comme un donné, mais au contraire comme un véritable projet. Mais en s'attachant autant à la construction du joueur qu'à l'architecture de l'espace de jeu, l'article de Nicolas Auray et Bruno Vétel nous fait saisir à quel point les modalités d'existence, d'expression et d'orientation du sujet sont étroitement liées à l'espace d'action qu'ils rencontrent ; les particularités de chaque expérience subjective dépendent étroitement de l'agencement des situations qu'ils rencontrent, telle l'obligation d'en passer par l'exploration pas à pas d'une carte dont les composantes ne se révèlent qu'au fur et à mesure de la progression du joueur, ou bien encore l'organisation d'un espace économique dépourvu de marché central, qui amène les joueurs à négocier en chemin, mais aussi à flâner, ou à tirer parti des lieux les plus propices à la négociation. La question de l'existence du sujet à l'ère du numérique revêt ainsi une importance politique, puisque l'on découvre combien l'engagement et la définition de soi, que l'on pourrait à tort penser comme relevant d'une expérience purement singulière, intime et subjective, sont au contraire étroitement dépendants d'un design organisationnel très savamment agencé (Callon *et al.*, 2013), et qui ne laisse pas, que ce soit volontaire ou non, d'orienter la fabrique (ou la fragmentation) des sujets.

On trouvera, enfin, en varia la traduction d'un texte de référence de l'anthropologue britannique John Barnes sur les réseaux sociaux. Cet article publié en 1954 dans la revue *Human Relations* a joué un rôle important dans l'élaboration et la diffusion du concept de réseau social largement utilisé depuis en sociologie. Pierre Mercklé qui a organisé cette traduction selon un processus novateur de travail collaboratif explique, auparavant, l'organisation de ce mode de traduction et présente la pensée de Barnes.

 RÉFÉRENCES

- AURAY N. (2011), « Les technologies de l'information et le régime exploratoire », in Andel, van P. & Bourcier, D. (dir.), *La sérendipité : le hasard heureux*, Paris, Hermann, pp. 329-343.
- BIDART C., DEGENNE A., GROSSETTI M. (2011), *La vie en réseau. Dynamique des relations sociales*, Paris, Presses universitaires de France.
- BOLTANSKI L. et CHIAPELLO È. (1999), *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard.
- BORZEIX A. et ROT G. (2010), *Sociologie du travail. Genèse d'une discipline, naissance d'une revue*, Nanterre, Presses universitaires de Paris-Ouest.
- CALLON M. « Qu'est-ce qu'un agencement marchand ? », in Callon, M. *et al.* (2013), *Sociologie des agencements marchands*, Paris, Presses des Mines.
- COCHOY F. (2011), *De la curiosité : l'art de la séduction marchande*, Paris, Armand Colin.
- COLL S. (2012), « Le marketing relationnel et le lien marchand : le cas des cartes de fidélité suisses », in Cochoy, F. (dir.), *Du lien marchand. Essai(s) de sociologie économique relationniste*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, pp. 197-218.
- COOREN, F. (2010), *Action and agency in dialogue. Passion, incarnation and ventriloquism*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Co.
- DATCHARY C. (2011), *La dispersion au travail*, Toulouse, Octarès.
- DENIS J. et PONTILLE D. (2010), *Petite sociologie de la signalétique. Les coulisses des panneaux du métro*, Paris, Presses des Mines.
- DUBET F. (1994), *Sociologie de l'expérience*, Paris, Seuil.
- GARFINKEL H. (1984), "Commonsense knowledge of social structures: the documentary method of interpretation in lay and professional fact finding", in *Studies in Ethnomethodology*, Cambridge, Polity Press, pp. 76-103 [1967].
- KAUFMANN J.-C. (2004), *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*, Paris, Armand Colin.
- KESSOUS, E. (2012), *L'attention au monde. Sociologie des données personnelles à l'ère numérique*, Paris, Armand Colin.
- LATOUB B. (1992), "Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artefacts", in Bijker, W. E. Bijker & Law, J. (Eds.), *Shaping Technology/Building Society, Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge, MA, MIT Press, pp. 225-258.
- LATOUB B. (1994), « Une sociologie sans objet ? Remarques sur l'interobjectivité », *Sociologie du travail*, vol. 36, n° 4, pp. 587-607.

- LATOUR B., JENSEN P., VENTURINI T., GRAUWIN S., BOULLIER D. (2012), “‘The whole is always smaller than its parts’ – a digital test of Gabriel Tarde’s monads”, *British Journal of Sociology*, Vol. 63, No. 4, pp. 590-615.
- LICOPPE, C. (2009). « Pragmatique de la notification », *Tracés*, 2009, n° 16(1), pp. 77-98.
- LICOPPE, C. (2012). « Les formes de la présence », *Revue française des sciences de l’information et de la communication* [En ligne], 1 | 2012, mis en ligne le 1^{er} septembre 2012, consulté le 10 octobre 2012. URL : <http://rfsic.revues.org/142>.
- LICOPPE C., DRAETTA L. et DELANOË A. (2013), « Des “smart grids” au “quantified self”. Technologies réflexives et gouvernement par les traces, une étude de cas sur la consommation électrique en milieu domestique », *Intellectica*, 2013/1, n° 59, pp. 267-290.
- PIETTE A. (2009), *Anthropologie existentielle*, Paris, Pétra.
- SERRES M. (2012), *Petite poucette*, Paris, Le Pommier.
- TERSSAC G. de (1998), « Le travail d’organisation comme facteur de performance », *Les cahiers du changement*, n° 3, décembre, pp. 5-14.
- PANTZAR M. & RUCKENSTEIN M. (2014), “The heart of everyday analytics: emotional, material and practical extensions in self-tracking market,” *Consumption, Markets & Culture* (forthcoming).
- STARK D. (2009), *The sense of dissonance. Accounts of worth in economic life*, Princeton & Oxford, Princeton University Press.