

CULTURE ADOLESCENTE VS CULTURE INFORMATIONNELLE

*L'adolescent acteur de la circulation
de l'information sur internet*

LAURE TABARY-BOLKA

DOI:10.3166/LCN.5.3.85-97 © 2009 Lavoisier, Paris

Introduction

Les adolescents sont devenus, avec l'avènement du web 2.0, des producteurs de contenus et de documents en ligne. Ils reprennent, sur internet, des images médiatiques qu'ils s'approprient, transforment et publicisent dans différents cadres d'autopublication, à la fois personnels et communautaires. Les blogs, forums de discussion, sites personnels ou encore sites de partages d'images et de vidéos¹ deviennent les lieux de recompositions d'images, d'activités dites de « redocumentarisation », où de nouveaux documents-images sont créés à partir de documents déjà existants dans les médias.

Ces pratiques numériques adolescentes, par la place importante qu'elles occupent dans la « culture fan » et dans les communautés en ligne, nous semblent largement révélatrices d'une nouvelle donne générationnelle que nous souhaitons ici explorer : les adolescents d'aujourd'hui sont à la fois récepteurs et producteurs de contenus et ils se forment, à travers leurs activités d'internautes, une culture médiatique, numérique et informationnelle qui échappe aux préceptes et aux apprentissages formels de l'école.

Nous proposons donc d'explorer la « culture informationnelle » à travers les pratiques numériques informelles des adolescents. Notre approche de cette culture est à la fois documentaire (et sémiotique) et sociologique : c'est en examinant les pratiques des adolescents sur internet et leurs usages des images de la culture dite « triviale » que nous avons été amenés à observer des pratiques sociales et documentaires qui nous ont conduit à nous intéresser à la notion de « culture informationnelle ».

Ces pratiques sont examinées à travers l'observation des images de l'émission *Star Academy* mises en lignes par des adolescents et également en faisant référence à des analyses de communautés de fans menées sur des blogs et forums de fans de musique, de séries et de cinéma. Nos analyses nous apportent des éléments pour contribuer à définir la notion de « culture informationnelle » des adolescents dans le cadre des pratiques quotidiennes.

Les pratiques de redocumentarisation des adolescents

Les reprises et transformations d'images sont visibles sur internet et témoignent d'une génération « technophile », dont les pratiques de « redocumentarisation » renvoient à de multiples savoir-faire.

1. Flickr, Youtube, Dailymotion...

Des adolescents technophiles

Les adolescents d'aujourd'hui sont LA génération née dans les années 1990, au moment de la démocratisation massive de l'informatique et de l'internet, et en présentent donc une maîtrise beaucoup plus « décomplexée » que les adultes : même si, comme l'analysent Eric Bruillard et Cédric Fluckiger (Bruillard, Fluckiger, 2008), leurs connaissances techniques sont globalement limitées et ne sont pas transférables en milieu scolaire, ils manient aisément les outils numériques et parviennent, par l'intermédiaire de nombreux « bricolages » techniques, à imiter des pratiques expertes.

S'ils n'ont pas internet à la maison, ils ont la possibilité de l'utiliser à l'école ou en bibliothèque, et leur formation se fait au contact des outils informatiques, qu'ils sont amenés très tôt à devoir manipuler.

Cette génération, immergée dans la consommation des objets numériques comme le téléphone portable, le MP3 et les jeux vidéo, peut être qualifiée de « technophile ». Son usage des outils numériques concerne les plateformes dites d'échange (messagerie instantanée, sites de partages d'images et de vidéos, plateformes de *peer to peer*), les communautés en ligne comme les forums, où les adolescents se construisent une identité numérique, et les blogs et sites personnels, où ils parlent d'eux et de leurs proches. Ce qui caractérise l'adolescent d'aujourd'hui, c'est l'autopublication : il n'est plus seulement récepteur de contenu mais produit et publie lui-même des contenus sur internet.

Parmi toutes ces activités d'autopublication, l'image occupe une place importante. Les adolescents publient des images d'eux-mêmes et de leurs proches. Ces images les montrent en pleine construction identitaire : ils sont en recherche de légitimation et se placent dans un travail d'acceptation de soi passant par le corps et s'effectuant de manière forte à travers le regard des autres. Ils se montrent également au cœur de leur processus de socialisation et d'appartenance communautaire en s'affichant volontiers entouré de leurs amis, familles et connaissances.

Les adolescents publient également des images de la culture dite « fan », à savoir les images des stars du cinéma, de la télévision ou encore de la musique, copiées depuis la télévision, différents supports imprimés ou internet. Ces images sont parfois offertes « brutes », sous la forme, par exemple, d'une capture d'écran insérée dans un blog, parfois transformées, prenant la forme d'une création dite de « Fan Art ». Les créations de Fan Art sont des images fabriquées à partir d'images déjà existantes et que l'on trouve dans des communautés de fans. Elles présentent le plus souvent un assemblage de différentes images, juxtaposées ou superposées entre elles. Les images y

apparaissent souvent détournées, comme celles que l'on peut trouver dans la presse magazine à destination des adolescents.

Culture fan et redocumentarisation

Nos recherches se sont donc intéressées aux processus de « redocumentarisation » des images de la « culture fan », qui prennent une place importante dans les activités extrascolaires des adolescents. La « redocumentarisation » désigne, pour Jean-Michel Salaün, le fait de « traiter à nouveau des documents traditionnels qui ont été transposés sur un support numérique en utilisant les fonctionnalités de ce dernier », à créer donc un nouveau document, de format numérique, à partir d'un document déjà existant au format papier ou audiovisuel (Salaün, 2007).

Le terme de « culture fan » a, quant à lui, été mobilisé par Philippe le Guern dans son ouvrage *Les cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes* pour désigner les œuvres de la culture populaire engendrant des comportements de fans. La « culture fan » désigne le domaine de la culture qui concerne le culte des œuvres et des artistes : « La notion de culte est très présente dans le domaine des médias et des formes contemporaines de la culture : elle concerne les fans et plus largement les publics lorsqu'ils expriment leurs goûts et placent des œuvres au sommet de leur hiérarchie » (Le Guern, 2002, p. 16). Chez les adolescents, cette « culture fan » s'exprime par l'appropriation des images de célébrités.

La « redocumentarisation » des images de la « culture fan » par les adolescents concerne donc la création de documents numériques à partir de documents visuels – audiovisuels et papiers – mettant en scène des images de célébrités. Il s'agit ainsi d'images transformées. Dans ces images, le détournement est une pratique prédominante qui consiste à découper l'image afin de ne garder que le corps ou le visage de la célébrité. En « redocumentarisant » ces images, l'adolescent se constitue une collection qu'il partage sur internet avec d'autres fans à travers la création d'un blog ou site personnel ou encore la participation à un forum de discussion.

Nos études se sont concentrées sur les pratiques de redocumentarisation d'images de célébrités, issues de l'émission de télé-réalité *Star Academy 4*, diffusée sur TF1 en 2004 (Tabary-Bolka, 2007). Elles ont montré que ces pratiques concernaient presque exclusivement des adolescents et jeunes adultes (dans la tranche d'âge 12-25 ans). Nous nous sommes également intéressés à la reprise d'images de séries télévisées américaines et du cinéma indien. Plus récemment, nous avons abordé un corpus de « redocumentarisation » d'images de célébrités du secteur de la musique française afin de déterminer si les

pratiques étaient identiques en dehors de la sphère des fans de la télé-réalité et des médias visuels. L'ensemble de ce corpus comprend une trentaine de sites, dont une vingtaine consacré à la télé-réalité et une dizaine concernant des célébrités du cinéma, de la télévision et du monde de la musique. Son analyse s'est faite à travers une approche sémio-pragmatique des images s'intéressant à la fois à leur composition, à leur statut et à leurs modalités de transformation.

Nous avons observé les blogs et forums construits autour des figures de Jenifer, Matt Pokora, Tokio Hotel et Lorie, artistes français largement médiatisés et particulièrement appréciés des adolescents (Tabary-Bolka, Oury, 2008). Ces célébrités sont, elles aussi, le sujet de documents « redocumentarisés » sur internet sous la forme de captures d'écran et extraits vidéos insérées dans des pages web et de créations de Fan Art.

Pour tous les contenus dédiés à ces différentes célébrités, les créations de Fan Art revêtent différentes formes, *avatars*², *bannières*³ et *signature*⁴, qui apparaissent dans un forum, à chaque fois que l'utilisateur qui les a créés poste un message, en fond d'écran dans des diaporamas⁵ et *goodies*⁶ que l'on retrouve le plus souvent sur des sites personnels. Ces créations sont constituées d'images des célébrités, parfois combinées entre elles par juxtaposition ou superposition, parfois mêlées à la photographie du fan, et sont souvent accompagnées de textes en surimpression servant à faire passer un message d'admiration à la célébrité concernée ou à indiquer le prénom ou pseudonyme du fan, ou encore le lien vers son site personnel ou son blog. Le tout est généralement inséré sur un fond coloré auquel le fan a parfois ajouté des motifs⁷.

2. « Doubles virtuels » représentant les utilisateurs d'un forum, ils apparaissent généralement à gauche du message, avec le pseudonyme de l'utilisateur et les date et heure d'écriture du message.

3. Images composées de plusieurs images d'une même célébrité, elles apparaissent sous les messages.

4. Images où apparaissent les pseudonymes des utilisateurs, voire leur photographie, parfois mêlée à celles de célébrités, également situées en bas des messages publiés.

5. Montages d'images fixes ou animées.

6. Le terme anglophone de *goodies* désigne les produits dérivés accompagnant la sortie d'un produit culturel (film, jeu vidéo ou série télévisée). Par extension, il est utilisé sur internet pour désigner des produits disponibles sur internet et créés par les internautes autour d'un produit culturel ou d'une célébrité. Les *goodies* prennent alors par exemple la forme de calendriers et étiquettes de cahiers à imprimer.

7. Il s'agit le plus souvent de symboles banals tels le cœur ou l'étoile.

Culture informationnelle des adolescents et *transliteracy*

Toutes les activités adolescentes observées relèvent de pratiques informationnelles informelles. Les reprises d'images s'inscrivent dans une connaissance de la culture des médias et de la culture numérique et participe d'un certain nombre de savoir-faire informationnels construits par la génération actuelle des adolescents, qui sont devenus de véritables acteurs de la circulation de l'information sur internet.

Une culture médiatique et numérique

A la lumière de nos observations et analyses des pratiques, nous pouvons dire que les adolescents se caractérisent ainsi par un rapport spécifique à l'information et à internet. Les pratiques artistiques et documentaires que sont les créations de Fan Art, les pratiques culturelles que constituent la lecture et l'échange d'informations en ligne sur les célébrités, les relations sociales qui se nouent dans les forums de fans autour de passions communes, sont le prolongement d'activités préexistant au numérique, mais dont les modalités ont aujourd'hui changé. Les sites, blogs et forums ont remplacé les fan clubs et viennent aujourd'hui compléter la lecture des magazines, l'écoute de musique et le visionnage d'émissions de télévision. Les pratiques de Fan Art sont quant à elles le prolongement d'activités de collection et de transformation des images qui existaient avant l'informatique. Avant internet, les adolescents collectionnaient en effet fiches et posters, découpés dans des magazines puis compilés dans des classeurs ou collés dans des cahiers. L'adolescent d'aujourd'hui a toujours le même genre de pratiques mais dans un contexte élargi, où il peut communiquer plus efficacement et plus rapidement avec d'autres fans.

« Redocumentariser » des images issues de la télévision, de la presse et d'internet, cela exige un ensemble de savoir-faire techniques et informatiques, depuis la capture d'image fixe ou animée, en passant par son transfert vers le support numérique jusqu'à son insertion dans une interface maîtrisée par l'adolescent, qu'il a parfois lui-même créée (le site personnel) ou dans laquelle il publie des documents (blogs, forums, sites de partage d'images et de vidéos et réseaux sociaux).

Créer des documents de type Fan Art, qui sont généralement constitués d'un assemblage de différents documents, cela demande de maîtriser des logiciels de création graphique⁸. Les œuvres de Fan Art se composent en effet non seulement d'images de célébrités mais parfois également de photographies

8. Photoshop, Paint ou Photofiltre par exemple.

du fan juxtaposées à celles de son idole, de texte et de motifs, le tout tantôt juxtaposé, fondu ou superposé. Le fan doit posséder une bonne connaissance des logiciels et de leurs fonctionnalités, connaître les lieux où les télécharger, gérer les différents formats de documents afin de pouvoir les mixer entre eux. Il doit donc être capable d'extraire une partie d'une image par découpage, voire détournement, réalisé à l'aide d'un logiciel de retouche d'images, ou encore par une capture du flux exigeant l'usage de logiciels de capture vidéo.

Les adolescents s'insèrent donc véritablement dans ce que nous pouvons nommer une « culture numérique », qui fait partie plus largement de la « culture médiatique » contemporaine, la « culture médiatique » désignant alors au sens large une connaissance des médias audiovisuels, imprimés et numériques et la « culture numérique » les connaissances associées aux médias numériques.

Ils semblent toutefois inégaux devant cette « culture numérique » : dans les forums de discussion, par exemple, se nouent des rapports de pouvoir, où les moins doués en informatique dépendent des plus doués. Ceux ne sachant pas se créer un avatar ou une signature doivent par exemple demander aux « experts » du forum de leur en créer un, s'ils veulent s'intégrer à la communauté. Cette dépendance engendre une valorisation des adolescents possédant les compétences techniques et informatiques nécessaires aux créations.

De la culture informationnelle à la *transliteracy*

Nos observations et analyses nous ont conduit à nous intéresser au concept de « culture informationnelle ». S'ajoutant aux savoir-faire techniques et informatiques, les pratiques informationnelles interrogent la culture informationnelle. Selon Alain Chante et Catherine Delavergne, la culture informationnelle ou culture de l'information peut se définir comme un ensemble de métaconnaissances (Chante, Delavergne, 2008). Pour Alexandre Serres, ces métaconnaissances sont toutefois complexes à identifier : « la culture informationnelle est-elle l'ensemble des savoirs tacites, des usages spontanés, des pratiques sociales, des représentations dominantes de l'information dans notre société ou dans un collectif déterminé (on parlera de la culture informationnelle des jeunes, des enseignants, etc.) ? Ou bien la culture est-elle à prendre au sens d'un ensemble de savoirs, de productions intellectuelles, artistiques, scientifiquement ou socialement légitimés ? » (Serres, 2007).

La culture informationnelle pourrait globalement être appréhendée à travers quatre niveaux de connaissances, « depuis la maîtrise pratique et avancée des outils et des méthodologies informationnelles, jusqu'à une attitude réflexive sur

l'information et ses usages, en passant par la compréhension des phénomènes de l'information et la distance critique vis-à-vis des effets, pervers ou non, du tout informationnel » (Serres, 2007). Elle peut également se définir, dans une vision élargie prenant en compte les différentes catégories de l'information, comme une culture regroupant « la culture informatique, caractérisée par « l'info-data » et la formation aux TIC (la *computer literacy*), la culture des médias, définie par « l'info-news », et l'éducation aux médias (la *media literacy*), la culture de l'information-documentation, reposant sur « l'infoknowledge » et donnant lieu à l'éducation à l'information (*information literacy*). » (Serres, 2008).

Les habiletés développées sur internet par les adolescents interrogent en effet un ensemble de compétences, exploitables dans la vie sociale, scolaire voire professionnelle. L'analyse de leurs pratiques nous aide à dessiner le profil d'une génération qui se caractérise par un rapport à l'information bien spécifique : le non-respect du droit d'auteur, l'utilisation libre et le détournement d'image, la mise en place de structures d'organisation et d'indexation des documents visuels nous renvoient aux préceptes d'une éducation aux médias qui doit aujourd'hui prendre en compte la prédominance du web dans la recherche et la publication d'informations. Ce type de pratiques éclaire en effet notre connaissance de la culture informationnelle des adolescents, en nous montrant de quelle manière ils comprennent et maîtrisent l'information et ses outils, mais également à quel point leur attitude réflexive dans ces pratiques ludiques reste limitée. Le caractère mimétique des pratiques, la récurrence du plagiat et la méconnaissance du droit, voire l'ignorance de leur vulnérabilité, témoignent de véritables lacunes dans ce domaine.

La maîtrise de la communication et de l'information numériques fait partie de ce que les Américains nomment la « *transliteracy* ». Pour les auteurs de l'article « *Transliteracy: crossing divides* », la *transliteracy* est un concept né avec internet et désignant « la capacité à lire, écrire et interagir par le biais d'une variété de plateformes, outils et médias, de l'écrit à l'oral en passant par l'écriture, l'imprimé, la télévision, la radio et le cinéma jusqu'aux réseaux sociaux numériques 9 » (Thomas *et al.*, 2007). Les pratiques numériques informelles des adolescents illustrent avec pertinence cette notion, qui regroupe l'ensemble des literacies évoquées précédemment. Les activités de transformation et de « redocumentarisation » des images des célébrités englobent en effet des habiletés ou savoir-faire mobilisant l'image médiatique – fixe et séquentielle –

9. "The ability to read, write and interact across a range of platforms, tools and media from signing and orality through handwriting, print, TV, radio and film, to digital social networks".

issue de la presse écrite ou de la télévision, l'informatique et le numérique ainsi qu'un ensemble de plateformes et outils, et s'insèrent dans des réseaux sociaux.

Ces pratiques de « redocumentarisation » des images de la « culture fan » montrent un certain nombre de savoir-faire développés par les adolescents mais soulèvent également différents problèmes dans le rapport au document et à l'information.

Vers la construction de compétences informationnelles ?

Si les analyses des pratiques des fans sur internet nous apportent des informations sur la culture informationnelle des adolescents, elles nous montrent également que les habiletés observées ne coïncident pas toujours avec des compétences avérées. Parler de compétences informationnelles des adolescents, ce serait ignorer d'importantes lacunes : les adolescents maîtrisent en effet bien des aspects techniques et sociaux du web et des médias, mais en ignorent souvent les aspects intellectuels et éthiques, ce qui les conduit à adopter des pratiques ignorantes des questions de droit et de l'identité.

Un véritable mimétisme des pratiques documentaires

L'autopublication de documents contraint à mettre en place des activités de gestion documentaire, d'autant plus que ce sont de véritables collections d'images que les adolescents mettent en ligne. La démultiplication des sources d'information sur internet engendre en effet une grande facilité à se procurer une masse importante d'images. Les adolescents tombent ainsi aisément dans une logique d'accumulation, qui s'attache plus à la quantité d'images compilées qu'à leur qualité ou à leur rareté. Les collections se constituent d'ailleurs bien souvent en copiant des images depuis d'autres sites, ce qui fait que les sites dédiés à une même célébrité finissent par se ressembler.

Face à ces « collections » volumineuses, l'adolescent se retrouve contraint de structurer son site pour que les usagers s'y retrouvent. Parmi les pratiques adolescentes se développent donc des activités de gestion des documents, qui passent par la construction de catégories et de rubriquages permettant d'apporter une structure visuelle et cognitive à leur collection. Les adolescents créent des rubriques permettant de distinguer les images selon leur type (vidéos, captures d'écran, articles scannés) ou leur thème (photos de groupes, individuelles, d'une prestation ou du quotidien de la célébrité).

Tout comme la collection que l'adolescent se construit en copiant des images sur les sites des autres, la structure de la collection s'élabore de manière

mimétique. Ce mimétisme des pratiques peut s'expliquer par un phénomène de « contamination », né de la méconnaissance des « bonnes pratiques » documentaires. Dans certains cas, le fan ne se contente pas de ce qui existe ailleurs en matière de catégorisation : il le copie. Cela témoigne d'une volonté de créer sa propre source d'information, quelle qu'en soit l'originalité et la légitimité, et de s'intégrer également à un modèle peu à peu construit collectivement. Si la gestion des images montre une préoccupation générale de la mise en ordre des images, cette mise en ordre est donc relativement normée.

Nous pouvons parler ici d'un principe d'« économie cognitive¹⁰ » : pour Annette Béguin, « la pente naturelle de l'activité mentale, dans les activités sociales ordinaires et en dehors de toute consigne ou tout effort particulier, est plutôt celle de l'économie cognitive » (Béguin, 2006, p. 63). C'est donc aussi par facilité que les adolescents se réfèrent à des organisations documentaires déjà existantes. Les activités documentaires nécessitent en effet des compétences complexes, que l'adolescent est loin de pouvoir maîtriser. Nous pouvons nous interroger sur les limites d'un tel fonctionnement mimétique communautaire, en termes de richesse des compétences informationnelles. Copier les pratiques des autres peut conduire à adopter des pratiques qui peuvent venir perturber les représentations. La copie présente entre autres l'inconvénient d'empêcher l'adolescent de réfléchir à des stratégies cognitives pour l'élaboration desquelles il pourrait mettre en œuvre son imagination.

La question de l'éthique citationnelle

Les pratiques numériques informelles des adolescents s'affranchissent totalement du respect de la propriété intellectuelle. En mettant les images des célébrités en ligne sans en citer précisément les sources et en les commentant, les adolescents en prennent possession, les recontextualisent et, ce faisant, les modifient, les transforment, les détournent. Ils ignorent ainsi les principes du droit à l'image et du droit d'auteur.

Les photographies sont par exemple soumises à la fois au droit à l'image – qui touche la personne photographiée – et au droit d'auteur – qui concerne le photographe. Les images copiées par les adolescents sur les sites officiels, tout comme celles scannées sur les magazines ou capturées à la télévision, le sont donc illégalement, et ce d'autant plus que les adolescents ne citent ni l'auteur de l'image, ni le média duquel l'image a été copiée.

10. Le principe de l'économie cognitive explique également le succès des folksonomies, bien plus faciles à utiliser pour l'utilisateur lambda que l'indexation documentaire « classique ».

De la même manière, la loi interdit la déformation, la modification ou la mutilation d'une image, qui caractérisent les créations de Fan Art. Paradoxalement à cette attitude « hors-la-loi », les adolescents protègent les images insérées sur leur site ou blog en prenant soin de désactiver le clic droit permettant de copier les images, qu'il s'agisse d'images collectionnées ou d'images transformées par les pratiques de Fan Art. Ils vont même, dans la plupart des cas, jusqu'à marquer les images qu'ils publient d'une signature virtuelle, quand bien même elles ne sont pas d'eux : le fait qu'ils aient publié l'image leur suffit à s'en désigner auteur ou propriétaire. Cela nous montre à quel point les adolescents sont ignorants des principes de la propriété intellectuelle.

Toutes ces pratiques témoignent du fait que les habiletés numériques ne sont pas assimilables à des compétences informationnelles. Copier sans états d'âme des images d'un site à l'autre, quelle que soit la personne représentée, détourner l'image en la transformant, en la fondant dans une création visuelle, cela conduit en effet à un brouillage de la notion d'auteur et soulève le problème de l'éducation aux médias et à internet. Si les collages effectués sur des cahiers ont une fonction esthétique et un caractère unique et individuel, sur internet, les créations de Fan Art sont en effet insérées dans des documents mis à la disposition de tous les internautes, ce qui permet à ces images d'être aisément copiées par d'autres. Les sources n'étant presque jamais citées, ou du moins rarement citées correctement, on finit par ne plus savoir qui en est l'auteur.

En conclusion : éduquer aux médias

La génération actuelle des adolescents représente un véritable tournant dans la relation aux médias. Ses pratiques informationnelles informelles sont de l'ordre du « bricolage » et témoignent d'un certain nombre de lacunes, dont le caractère récurrent pose la question des compétences documentaires et donc des apprentissages formels.

Dans le corpus observé, l'adolescent met en ligne l'image de célébrités, son image et celle de ses proches, sans réflexion sur les conséquences d'une telle exposition médiatique. Cela nous renvoie à la dimension réflexive de la culture informationnelle qu'évoque Alexandre Serres (Serres, 2008) et à la nécessité d'une éducation aux médias prenant en compte la gestion des traces de soi laissées sur internet, comme le préconise Olivier Le Deuff (Le Deuff, 2008). La vulnérabilité numérique des adolescents semble se poser comme un nouveau type de rapport au monde, une nouvelle forme d'échange social qui devient une composante de la culture adolescente et de la construction identitaire et qui

rend d'autant plus nécessaire les actions de sensibilisation et de prévention, prenant en compte les habiletés numériques des jeunes.

Bibliographie

- Béguin-Verbrugge A., « Migrations et mixités sémiotiques : lire un système d'écriture dans un autre », *Actes du VIII^e congrès de l'AIISV-LAVS « cultures du visibles »*, Istanbul, 29 mai-2 juin 2007, p. 43-55.
- Béguin-Verbrugge A., *Images en texte, images du texte. Dispositifs graphiques et communication écrite*, Lille, Presses universitaires du septentrion, 2006.
- Chante A., De Lavergne C., « L'expression « culture de l'information » : quelle pertinence, quels enjeux ? », *Actes du colloque international de l'ERTé « L'éducation à la culture informationnelle »*, 16-17-18 octobre 2008, université Lille 3, [http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00342147_v1/].
- Ertzscheid O., Gallezot G., « Etude exploratoire des pratiques d'indexation sociale comme une renégociation des espaces documentaires. Vers un nouveau big bang documentaire ? », *Actes de la conférence Document numérique et société*, ADBS Éditions, 2006, http://affordance.typepad.com/mon_weblog/files/snddocsoc.pdf.
- Fluckiger C., Bruillard E., « TIC : analyse de certains obstacles à la mobilisation des compétences issues des pratiques personnelles dans les activités scolaires », *Actes du colloque international de l'ERTé « L'éducation à la culture informationnelle »*, 16-17-18 octobre 2008, université Lille 3, http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00343128_v1/.
- Groupe μ ., *Traité du signe visuel : pour une rhétorique de l'image*, Paris, Seuil, 1992.
- Klinkenberg J.-M., *Précis de sémiotique générale*, Paris, Seuil, 2000 (1997).
- Le Deuff O., « Le KA documentarisé et la culture de l'information », *Traitements et pratiques documentaires : vers un changement de paradigme ? Actes de la deuxième conférence Document numérique et société*, Paris, ADBS Éditions, 2008, p. 431-444.
- Le Guern P., « Il n'y a pas d'œuvres cultes, juste le culte des œuvres. Une approche constructiviste des cultes médiatiques », *Les cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Presses universitaires de Rennes, 2002.
- Morin E., *Les stars*. Paris, Seuil, 1972.
- Salaün J.M., « La redocumentarisation, un défi pour les sciences de l'information ». *Études de Communication* n°30, 2007, <https://papyrus.bib.umontreal.ca/dspace/handle/1866/1724>.
- Serres A., « Questions autour de la culture informationnelle », *The Canadian Journal of Information and Library Science*, (*La Revue canadienne des sciences de l'information et de bibliothéconomie*), vol. 31, n° 1, 2007, p. 69-85.

Serres A., « La culture informationnelle », Papy, F., dir., *Problématiques émergentes dans les sciences de l'information*, Paris, Hermès-Lavoisier, 2008, p. 137-160.

Tabary-Bolka L., *Éléments pour une analyse sémio-pragmatique du transfert multisupport de l'image télévisuelle : le cas des images de la « télé-réalité » sur Internet et dans la presse magazine*, Thèse de doctorat, université Charles de Gaulle-Lille 3, 2007.

Tabary-Bolka L., Oury, G., « Figure de la vulnérabilité numérique : L'adolescent technophile, maître et esclave de l'image », *Actes du 14^e colloque international du CREIS – TERMINAL IS « De l'insécurité numérique à la vulnérabilité de la société »*, 2008, p.97-108.

Thomas S., Joseph C., Laccetti J. *et al.*, « Transliteracy: crossing divides », *First Monday*, vol. 12, n° 12, 2007, <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2060/1908>.

