

TABLE DES MATIERES

Introduction	7
1. Le champ : le savoir dans les sociétés informatisées	11
2. Le problème : la légitimation	17
3. La méthode : les jeux de langage	20
4. La nature du lien social : l'alternative moderne ..	24
5. La nature du lien social : la perspective post- moderne	29
6. Pragmatique du savoir narratif	35
7. Pragmatique du savoir scientifique	43
8. La fonction narrative et la légitimation du savoir ..	49
9. Les récits de la légitimation du savoir	54
10. La délégitimation	63
11. La recherche et sa légitimation par la performativité	69
12. L'enseignement et sa légitimation par la performativité	78
13. La science postmoderne comme recherche des instabilités	88
14. La légitimation par la paralogie	98

