



Presses de l'Université du Québec

50  
ans  
de savoir

GESTION DE  
L'INFORMATION

Sous la direction de  
**Emmanuelle Caccamo**  
et **Maude Bonenfant**



## Rhétoriques, métaphores et technologies numériques

L'influence du langage  
sur notre perception de  
la numérisation du monde

 Presses de l'Université du Québec

Sous la direction de **Emmanuelle  
Caccamo et Maude Bonenfant**

2022 | 208 pages

Collection **Cahiers du gerse**  
sous la direction de Maude Bonenfant

978-2-7605-5698-0 **28,00 \$** PAPIER

978-2-7605-5699-7 **23,99 \$** PDF

978-2-7605-5700-0 **23,99 \$** EPUB

# RHÉTORIQUES, MÉTAPHORES ET TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

## L'influence du langage sur notre perception de la numérisation du monde

Le développement des technologies informatiques, à l'exemple de la ville connectée, des données massives (*big data*) et de l'intelligence artificielle est appuyé par un ensemble de discours à visée persuasive. Par divers procédés de langage, figures et stratégies rhétoriques, ces argumentaires visent notamment à légitimer une numérisation de plus en plus croissante des sociétés. Les métaphores jouent à ce sujet un rôle crucial. Bien qu'elles puissent avoir une fonction esthétique ou pédagogique, elles peuvent également endosser un rôle idéologique et ainsi véhiculer des valeurs morales et politiques particulières et nous détourner d'enjeux fondamentaux. L'exemple bien connu de la métaphore du « nuage » informatique porte une vision quasi idéale de la technologie numérique et participe malencontreusement à persuader du caractère « immatériel » des réseaux et des systèmes informatiques. L'imagerie légère et vaporeuse de la figure occulte l'ampleur du désastre écologique lié aux développements du numérique.

Ce livre s'adresse à un lectorat universitaire, mais aussi à un public averti qui s'intéresse aux technologies, aux discours et à la société. Il présente différentes études de déconstruction des métaphores employées pour qualifier les nouvelles technologies et saisir l'importance éthique d'examiner minutieusement les discours argumentatifs sur les données massives, la ville intelligente, la robotique, les jeux vidéo et, plus largement, sur le numérique.

## METTRE EN QUESTION LES RHÉTORIQUES ET LES MÉTAPHORES ENTOURANT LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

*Emmanuelle CACCAMO et Maude BONENFANT*

## L'ARCHITEXTE LIQUIDE DU TRAVAIL NUMÉRISÉ

*Marc BERNARDOT*

## « SMART CITIES : PRENDRE LE POULS DE LA VILLE » : CIRCULATION ET EFFETS PERSUASIFS D'UNE MÉTAPHORE ARGUMENTATIVE

*Alexandre LANSMANS*

## INTERROGER LES MÉTAPHORES POUR UNE ÉDUCATION CRITIQUE AUX ROBOTS

*Anne-Sophie COLLARD, Nathalie GRANDJEAN, Fanny BORAITA et Julie HENRY*

## JEU VIDÉO ET CATACHRÈSES : APPROCHE LEXICOMÉTRIQUE ET RHÉTORIQUE DES MÉTAPHORES TUTORIELLES DANS LES JEUX DE RÔLE OCCIDENTAUX

*Nicolas BOURGEOIS et Fanny BARNABÉ*

## LES MÉTAPHORES DU BIG DATA

*Cornelius PUSCHMANN et Jean BURGESS*

## DE BIG DEAL À BIG BROTHER : L'ÉVOLUTION DES CADRES MÉDIATIQUES SUR L'USAGE DES RENSEIGNEMENTS PERSONNELS EN POLITIQUE QUÉBÉCOISE

*Philippe R. DUBOIS*

**EMMANUELLE CACCAMO** est professeure de sémiologie au Département de lettres et de communication sociale de l'Université de Québec à Trois-Rivières. Ses recherches portent sur l'imaginaire et les discours entourant les nouvelles technologies médiatiques numériques ainsi que sur la médiation de la mémoire et des souvenirs. Elle développe une approche sémiotique, technocritique, intermédiaire et décroissantiste du numérique. Elle est également cofondatrice et directrice générale de la revue d'exploration sémiotique *Cygne noir*.

**MAUDE BONENFANT** est professeure au Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) et docteure en sémiologie. Ses recherches sont orientées vers les dimensions sociales des technologies de communication et des réseaux numériques, les communautés en ligne ainsi que les pratiques des jeux vidéo et outils de communication informatique. Elle est codirectrice du Laboratoire de recherche en médias socio-numériques et ludification, directrice du groupe de recherche *Homo Ludens* sur les pratiques de jeu et la communication dans les mondes numériques et codirectrice du Groupe de recherche sur l'information et la surveillance au quotidien (GRISQ).

**Avec la collaboration de** Fanny Barnabé, Marc Bernardot, Maude Bonenfant, Fanny Boraita, Nicolas Bourgeois, Jean Burgess, Emmanuelle Caccamo, Anne-Sophie Collard, Philippe R. Dubois, Nathalie Grandjean, Julie Henry, Alexandre Lansmans et Cornelius Puschmann.