

## 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 performa- tivité .....	78
13. La science postmoderne comme recherche des insta- bilités .....	88
14. La légitimation par la paralogie .....	98