

# Notes de lecture

---

## **Psychologie des écrans**

Xanthie Vlachopoulou et Sylvain Missonnier

Presses Universitaires de France, 2015

Publié dans la célèbre collection *Que sais-je ?* des PUF, *Psychologie des écrans* annonce dès son titre un programme fort ambitieux particulièrement intéressant et pertinent pour le monde francophone.

L'ouvrage a tout du format habituel : 124 pages, peu de chapitres (trois en fait, plus une conclusion rapide mais éclairante), texte sans illustration, etc. Malheureusement, certaines faiblesses éditoriales viennent assombrir le programme, voire parfois décourager la lecture. En premier lieu, il faut impérativement signaler que le titre de l'ouvrage est trompeur. Après 45 pages de lecture (la totalité du premier chapitre), soit plus du tiers de l'ouvrage, il n'est pas exactement question de psychologie dans son acception générale – ce que laisse entendre la formulation du titre que vient un peu corriger le surtitre en quatrième de couverture (*Pour une clinique du virtuel*). Il est davantage question du virtuel, surtout (et presque exclusivement) discuté sous l'angle philosophique et psychanalytique. Certes, on dira que la psychanalyse freudienne relève du champ de la psychologie, mais cela est matière à débat et ne tombe pas immédiatement sous le sens pour tous les lecteurs qui ont des attentes légitimes quant aux frontières et contenus disciplinaires de la psychologie de 2015-2016 (entendons ici cognition, perception, charge mentale, ergonomie cognitive, etc.). En effet, quand on pose la question à Paul Bloom, éminent chercheur en psychologie et professeur à Yale, il rétorque que, dans les universités américaines de la *Ivy League* (les huit grandes), la psychanalyse freudienne ne s'enseigne désormais que dans les départements d'histoire et de littérature (Bloom 2007 : *PSYC 110 Introduction to psychology*, Open Yale courses). Un titre plus adéquat selon nous se présente lorsque les auteurs invitent leurs collègues de l'Hexagone à prendre activement part au programme d'une « authentique psycho(patho)logie psychanalytique du virtuel quotidien » (p.47). Certainement trop long pour les normes de la collection mais bien plus juste quant au contenu réel de l'ouvrage.

Il nous faut aussi noter le choix discutable des auteurs en ce qui concerne la référence systématique à la réalité virtuelle (RV), concept conducteur évoqué d'un couvert à l'autre pour désigner autant l'interaction avec un jeu vidéo qu'une simple utilisation du Web conventionnel. Compte tenu du sens déjà

précis et, dirions-nous, « réservé » de l'expression *réalité virtuelle* (« simulation informatique interactive immersive », Wikipédia), une note à ce propos aurait au moins pu rassurer le lecteur en montrant que les auteurs étaient bien conscients de ce chevauchement terminologique artificiellement créé qui, selon le contexte, peut engendrer de la confusion (la RV des auteurs ou la RV d'acceptation générale ?).

Si le premier chapitre présente un examen du virtuel selon une chronologie de nature philosophique très inspirante (après le classique exposé sur Lascaux, les contributions examinées d'Aristote, de Leibniz, de Bergson, de Deleuze et de Lévy), seul le lecteur déjà bien initié pourra réellement y prendre plaisir. Malgré ses efforts et sa bonne volonté, il ne sera cependant peut-être pas toujours aisé pour ce dernier d'extraire le sens juste et complet d'énoncés comme : « l'originalité de la RV, c'est [...] de proposer [...] un frayage ne se contentant pas d'une reprise psychique artificiellement isolée, mais qui réédite trivialement la perception interactive des actions psychomotrices d'un "moi-corps" infantile jouissivement restauré. » (p. 30) Compte tenu de la fréquence de ce genre d'énoncés au premier chapitre, le lecteur devient trop souvent spectateur d'un exposé qui risquera de lui échapper en bout de ligne.

Le deuxième chapitre est définitivement plus accessible tant par son contenu que par l'organisation des thèmes et leur progression. Les auteurs y explorent d'abord le virtuel au quotidien en incarnant leur propos dans une diversité de situations et de genres : envoi de courriel, groupe de discussion, jeu vidéo, gestion de la vie amoureuse dans le virtuel de même que certaines situations de travail. Ensuite, la déclinaison des problématiques potentielles se fait en suivant le cycle de vie de *l'homo virtualis*, de la vie fœtale à la mort, en passant par l'enfance, l'adolescence et le vieillissement. Si les propos sont globalement intéressants et parfois très efficacement formulés (« la vertu ludique du jeu vidéo s'interrompt là où commence la tragique solitude du rituel », p. 58), on reste un peu sur notre faim dans certains cas, voire non convaincu de la démonstration ou de l'explication. Pour illustrer un cas d'acte manqué (toujours en territoire freudien), les auteurs évoquent le cas du courriel envoyé sans la pièce jointe annoncée ou la faute de frappe qui n'en serait pas une. On veut bien. Mais le sentiment qui s'installe progressivement chez le lecteur est celui-ci : au lieu d'un examen inductif qui aurait réellement pris en compte la complexe réalité technologique des objets, situations, genres évoqués – pour proposer un examen psychopathologique concret et renouvelé –, les auteurs semblent plutôt avoir pris le parti de l'illustration de la théorie freudienne pour en démontrer la pertinence. Défense et illustration de la psychanalyse à l'ère du numérique. Le sentiment perdure au troisième et dernier chapitre de l'ouvrage, là où les auteurs présentent un panorama des psychopathologies du numérique suivi d'un bilan des perspectives psychothérapeutiques. Ici, on est parfois surpris des généralités et de certaines

absences: comment les auteurs ont-ils pu laisser de côté l'extraordinaire phénomène du *Fear of missing out* (FOMO) tant décrié et si ravageur ?

Mais adoucissons la critique pour cette fois rendre hommage à l'intention des auteurs: lancer un appel aux collègues français pour qu'ils investissent et investissent le champ des psychopathologies de la RV. Renfort demandé.

ÉRIC KAVANAGH

*École de design, Université Laval*

## **L'illusion pixel. Pourquoi le numérique ne changera pas le monde**

Susan Perry

Lemieux Éditeur, Collection « Demain matin », Paris, 2015

Publié aux éditions Lemieux en 2015, l'ouvrage de la politologue franco-américaine Susan Perry s'intitule « *L'illusion pixel. Pourquoi le numérique ne changera pas le monde* ». Cet essai de philosophie politique déploie sur une centaine de pages une réflexion consacrée aux technologies numériques. Fruit d'un *militantisme* inattendu, il questionne plus particulièrement les répercussions et enjeux des solutions numériques sur le terrain, *là où les citoyens de différents milieux se croisent et apprennent les uns des autres*. Ce souci d'adéquation au réel se trouve notamment reflété par une bibliographie et des sources documentaires détaillées sur près d'une trentaine de pages

Partant de la nécessité d'un encadrement réglementaire du numérique, comparable au *Code de la route*, l'auteur présente comme objectif de ce livre de mieux *éclaircir le débat* entre innovations technologiques et protection des générations futures. Pour cela, le propos s'organise en trois grandes parties: la première considère la *sobriété* par rapport au numérique, la seconde sa *transparence* et la troisième la *concertation*.

La posture de sobriété est d'abord celle adoptée par l'auteur qui se définit comme *éco-raisonnable*, aussi enthousiasmée que prudente. Le cas concret du déploiement des compteurs sans fil, destinés à être installés au sein de chaque foyer, servira non seulement d'illustration mais également de fil conducteur à l'ensemble de l'écrit. Outre le surcoût économique et l'impact sur l'environnement, Susan Perry décrit le défi du stockage des mégadonnées (big data) qui se présentent comme la *matière première de la nouvelle économie du XXI<sup>e</sup> siècle*. L'auteur souligne la diversité qui se cache derrière ce terme de *métadonnées*, désignant à la fois la capacité à produire des données, mais également à les collecter, les stocker,

les analyser et les communiquer en temps réel aux usagers. Ainsi, démêlant les assertions les plus variées, elle distingue la catégorie des *mégadonnées*, comme collecte massive d'un seul type d'informations, de celle des *métadonnées*, comme interconnexion entre données de diverses sources. Les solutions évoquées pour aller dans le sens de la sobriété numérique commencent par la nécessité d'une coordination et d'une mise en cohérence des politiques publiques vis-à-vis de l'innovation technologique. Mais également, outre des propositions techniques telles que l'usage du câble pour lutter contre les ondes électromagnétiques, la chercheuse propose des actions d'éducation au numérique pour les nouvelles générations. On peut regretter dans cette partie, une impression de survol des problèmes tels que l'économie de l'attention, la numérisation des rapports humains, la propagande numérique ou encore le recul d'une matérialité pérenne que l'on sent pourtant en filigrane dans le texte.

La seconde partie sur la transparence reprend un paradoxe de la communication numérique : celui d'une apparence *limpide* et *épurée* du numérique cachant la réalité d'une *surveillance directe ou indirecte de notre vie de tous les jours*. L'auteur identifie un processus de *banalisation des captations automatiques de données personnelles* dont les dispositifs potentiels constituent un bel objet d'étude pour les sciences de l'information et communication. Elle s'engage alors dans une discussion autour des droits et libertés au sein de l'espace virtuel, abordant tantôt les violations de la vie et de la propriété privée, tantôt les enjeux de cette surveillance généralisée.

Au final, du côté des usagers, elle parvient à esquisser *une participation citoyenne bien informée et raisonnée*, garante de la transparence des interactions avec les données numériques, tandis que du côté des concepteurs, l'accent est mis sur les *contraintes de protection de la vie privée*, intégrées dès le stade de la conception des produits. Elle présente ensuite des déclinaisons concrètes de cette démarche de *privacy design* qui vont des procédures d'évaluation préventive de l'impact sur la vie privée (*PIA : Privacy Impact Assessment*) aux technologies curatives renforçant notre protection de la vie privée (*PETs : Privacy Enhancing Technologies*). Cependant, elle souligne qu'aucune de ces propositions sur la protection de la vie privée n'offre comme alternative le droit fondamental de refuser entièrement la technologie numérique (pouvoir vivre déconnecté).

La partie consacrée à la *concertation sur le numérique* oriente le propos sur les sociétés engendrées par les différents choix politiques adoptés par rapport au numérique. Des décisions qui pourraient arbitrer le choix entre des *démocraties encore plus émancipées et participatives* et des *sociétés surveillées, étriquées, focalisées sur le seul acte de consommation*. L'option privilégiée par Susan Perry étant celle de la citoyenneté, elle répartit les enjeux en quatre

grandes thématiques : la notion d'espace public, la fracture numérique, le contrat social et le libre arbitre. Concernant l'espace public numérique, elle rappelle la distinction entre le collectif comme groupe d'individus, le commun comme biens naturels et le public comme biens socialement construits. Rappel qui lui permet de démontrer combien le numérique brouille notre *idée du partage collectif, commun ou public* et soulève de nombreuses questions concernant des *biens à la fois matériels et immatériels*.

Les questions de la fracture numérique et du contrat social permettent ensuite de poser deux problèmes : celui d'organiser à la fois une politique destinée à tous ceux qui veulent avoir accès au numérique, et une politique destinée à ceux qui réclament le droit de refuser entièrement les technologies numériques. Elle dépeint alors une nouvelle ségrégation sociale qui placerait les plus riches dans des zones blanches privatisées dépourvues d'ondes électromagnétiques et pourvues du droit de se déconnecter, et des zones pour les moins riches, inondées d'ondes toujours plus puissantes et accueillant des habitants incapables de se soustraire à une connexion permanente. Enfin, le libre arbitre est abordé du point de vue des relations entre les hommes et les machines, un vivre ensemble qui nécessiterait la rédaction de protocoles hommes-machines juridiques définissant les responsabilités de chacun. Pour illustrer ses propos, Susan Perry compare les figures du cyborg humain et du robot tueur.

En conclusion, cet ouvrage nous fait cheminer sur un ensemble bien construit de questions posées autour du déploiement des technologies numériques. Si le petit format de l'ouvrage se prête bien à la découverte, il peut cependant laisser le lecteur sur sa faim. En effet, de nombreuses interrogations mériteraient d'être approfondies, notamment sous l'angle de l'information, de la communication et du design. Autre remarque allant aussi dans ce sens, le titre principal *L'illusion pixel* peut laisser perplexe après la lecture, puisque l'ouvrage ne concerne pas la production/interprétation des images numériques. L'appréhension, l'appropriation et l'utilité de la manifestation visuelle des données numériques, par et pour des usagers humains, n'est finalement pas la question centrale. En revanche, la qualité indéniable de cet essai est de nous alerter, nous aider à penser et à agir pour une citoyenneté numérique. Ensemble de visées que l'auteur remplit tant par ses écrits que par la richesse des informations fournies à la fin du livre, désignant de fait une voie pour exprimer notre propre militantisme inattendu.

VIVIEN LLOVERIA

*Université de Limoges*

## **Designing Multi-Device Experiences — An Ecosystem Approach to User Experiences across Devices**

Michal Levin

O'Reilly Media, 2014

*Designing Multi-Device Experiences — An Ecosystem Approach to User Experiences across Devices* est paru sous la bannière O'Reilly Media en 2014. Cette publication d'O'Reilly Media s'ajoute à une impressionnante série de livres qui traitent du design d'interaction et permettent à cet éditeur américain de devenir un acteur incontournable dans ce domaine.

Bien qu'une grande majorité des ouvrages de cette maison s'adresse à un lectorat de praticiens novices ou intermédiaires, cela n'empêche pas cet éditeur d'offrir des contenus d'une qualité particulièrement raffinée. Le livre de 300 pages de Michal Levin sur les écosystèmes du design numérique s'inscrit parfaitement dans cette lignée de livres bien réalisés.

Michal Levin est titulaire de deux baccalauréats de l'Université de Tel Aviv en psychologie de la communication et en management organisationnel. Dans son livre, elle puise à même les cas concrets de ses expériences professionnelles chez Google, et ailleurs dans l'industrie du logiciel, pour mettre en relation de façon pertinente les savoirs théoriques et les savoir-faire pratiques.

Dès le départ, le lecteur plonge dans le vif du sujet et passe facilement à travers les principales approches proposées par l'auteure. Par le biais de nombreux exemples, les tableaux, images, schémas et graphiques offrent la variété nécessaire à une compréhension des propos sans efforts ni lourdeur pour le lecteur. Plusieurs exemples contextualisés aident à intensifier la compréhension d'un sujet qui pourrait, sans cette astuce, sembler hermétique. De plus, chaque chapitre propose une bibliographie digne de ce nom invitant le lecteur à approfondir ses découvertes. Ainsi, novices et praticiens aguerris du domaine y trouvent leur compte.

Dans le premier chapitre, Michal Levin fait un état des lieux et présente les enjeux des nouvelles tendances qui changent la façon de concevoir les logiciels d'aujourd'hui. Elle insiste sur la nécessité de juxtaposer les grandes approches en design, qui positionnent l'expérience utilisateur au centre du processus et les nouvelles considérations qui mettent en relief les écosystèmes complexes dans lesquels les utilisateurs contemporains manipulent une panoplie de dispositifs numériques au quotidien.

L'auteure explore les mérites de cette nouvelle façon de concevoir les interfaces numériques et fait une présentation sommaire de quelques données essentielles

qui confirment l'urgence d'adapter le design de dispositifs numériques aux réalités de la pensée « *multidevice* » d'aujourd'hui.

Pour renforcer son argumentaire, Levin s'appuie sur des faits démontrables et cite à l'occasion de récentes recherches et statistiques. Par exemple, 30 % des utilisateurs de tablette numérique complètent les informations vues à la télévision par des contenus puisés sur le Web. De même, 2013 fut une année où les ventes d'applications pour mobiles dépassèrent les 26 milliards de dollars américains et d'ici les cinq prochaines années, le nombre d'appareils numériques connectés dépassera les 20 milliards d'unités.

Le lecteur qui désire investir son temps de lecture à des sujets tangibles qui l'amèneront vers une meilleure compréhension des impacts des nouvelles réalités numériques trouvera son compte dans cette première partie. De plus, il est clair que ce contenu a tout le potentiel de raviver la flamme entrepreneuriale chez celui qui espère créer la prochaine application lucrative totalement connectée.

Avec cette entrée en matière captivante, Michal Levin nous fait comprendre à quel point notre quotidien numérique et nos relations avec les technologies de l'information se sont transformés en quelques années. Nous voyons naître des artefacts de la communication numérique qui se côtoient, se complètent, s'entremêlent et engendrent une multiplication des possibilités interactives. Ce nouveau contexte d'utilisation fait appel à une panoplie d'objets numériques communiquant les uns avec les autres et fait vivre à l'utilisateur une expérience continue d'où un nouveau paradigme de la conception émerge.

Ces nouveaux produits interactifs mettent au premier plan le concept d'écosystème numérique où le continuum d'utilisation des applications de communication numérique est de plus en plus difficile à baliser. Dans ce sens, l'auteure cherche à organiser l'ensemble des nouvelles applications en trois grandes approches visant à maximiser l'expérience utilisateur de façon à la rendre contextualisée en fonction de l'objet numérique utilisé dans un processus multi-objets.

D'abord, « l'approche cohérente » vise une expérience utilisateur uniforme d'un objet connecté à un autre tout en maximisant l'interface logicielle en fonction des contraintes physiques du produit numérique qui la soutient. Par la suite, « l'approche continue » préconise la fragmentation de la tâche de l'utilisateur en différentes étapes optimisées en fonction des possibilités du produit numérique concerné. Par exemple, à partir de l'interface de recherche d'un ordinateur de bibliothèque, les résultats seront transférés et s'afficheront sur un appareil mobile capable de guider pas à pas l'utilisateur vers l'emplacement du livre recherché. Pour finir, « l'approche complémentaire » a pour objectif la coopération des différents objets connectés. Cela nous mène vers une utilisation synchrone des

différents logiciels en jeu pour créer une seule et même expérience. Il devient alors possible pour un utilisateur de changer en temps réel la prise de vue d'une émission écoutée à la télévision à partir d'une tablette numérique comme s'il devenait un réalisateur d'un soir.

La découverte de cet ouvrage demande un minimum d'efforts de compréhension. Pour s'assurer d'en saisir toutes les nuances, le lecteur méticuleux complétera sa lecture par l'expérimentation tangible de produits numériques à sa portée. En fait, l'exploration du fonctionnement de certaines applications complexes est un complément pratiquement incontournable à la lecture de cet ouvrage. Si le but de l'auteure était de nous faire découvrir que ces logiciels aux interfaces multiples composent déjà notre environnement proche, le livre accomplit agréablement cette mission.

Levin ne cherche pas à nous transporter dans le monde de demain. Elle ne cherche pas non plus à théoriser sur la réalité numérique de façon extravagante. Cependant, elle parvient manifestement à capter la réalité des interfaces numériques d'aujourd'hui comme un photographe qui, par une capture du réel, réussit à nous présenter le monde dans lequel nous vivons. Cet instantané nous renvoie une image surprenante de la pénétration des technologies numériques et des interfaces continues.

Le seul bémol à apporter concerne la complexité derrière les subtilités fines qui définissent chaque type d'interface. En effet, si le lecteur n'est pas lui-même un avide consommateur de produits numériques et ne possède pas une certaine expérience de manipulation d'interfaces numériques de tout genre, celui-ci risque de ne pas arriver à saisir toutes les nuances et abstractions entre les différentes approches proposées par l'auteure. Dans ce cas, il finira sans doute par se sentir dépassé par l'offre numérique qu'on lui propose. En contrepartie, le lecteur numériquement « branché » sera comblé par ce petit livre capable d'organiser sa compréhension de ce « nouveau monde » d'objets connectés.

Dans cet ouvrage, la force de Levin repose sur le postulat que l'actuel écosystème numérique dans lequel nous interagissons mérite toute notre attention. Cela permet aux lecteurs de constater que les réalités numériques se sont construites si rapidement qu'il devient nécessaire de prendre le temps d'organiser et de structurer ces environnements dans un tout cohérent. La démonstration de certaines complexités des nouvelles interfaces numériques aurait été inutile sans y apporter une certaine lumière capable d'orienter le lecteur sur les possibilités interactives des prochaines applications multi-dispositifs. Dans ce sens, Michal Levin vise juste et offre une réflexion de



qualité par la mise en place d'une nouvelle organisation fondamentale de l'espace numérique.

FRÉDÉRIC LÉPINAY

*Professeur, Université Laval*

## **Le Mythe de la culture numérique**

Philippe Godard

Le Bord de l'Eau Éditions, 2015

Tablettes, ordinateurs, objets connectés, MOOC, domotique... encore et toujours, notre interaction avec l'univers virtuel n'a de cesse de se renforcer, que nous le voulions ou non, que nous le sachions ou non. Pour autant, qu'augure ce changement présenté comme positif sous de nombreux aspects ? La « culture numérique » est-elle la révolution espérée et attendue ?

C'est au travers d'une analyse sociétale ambitieuse que Philippe Godard, directeur de collection d'ouvrages jeunesse et essayiste, décompose le mythe de cette nouvelle forme de la culture si particulière, que tout le monde s'accorde à discuter mais que peu peuvent clairement définir, afin d'en comprendre les objectifs et d'en décrypter les intentions.

Contextualisant d'abord l'héritage du numérique, Monsieur Godard commence son analyse en situant la précédente révolution cognitive qu'a constitué le passage de la culture orale à la culture écrite, transition douloureuse où les avantages, certains, n'ont pu cependant gommer des inconvénients qui ont constitué et constituent encore des pertes importantes et inestimables dans le patrimoine des connaissances humaines. À qui est destinée la connaissance ? Comment le livre a-t-il redistribué les cartes de la culture, du savoir et donc du pouvoir ? Ce premier état des lieux nous aide à comprendre l'héritage à la fois gagné et perdu contenu dans l'ouvrage physique, et qui, selon l'auteur, est à présent lui-même en proie au nouveau canal numérique.

Il est ainsi établi que la culture, loin d'être un absolu transposable sous n'importe quelle forme sans subir de changements, se veut au contraire intimement liée aux médiums, concrets ou abstraits, à travers lesquels elle s'exprimera et se transformera inéluctablement.

En prenant l'exemple du genre encyclopédique, ses évolutions, sur supports papier, CD puis DVD pour enfin devenir totalement « virtuelle », la culture numérique expose alors ses premières fêlures suivant l'auteur, l'exhaustivité et la

qualité de l'information s'effaçant devant le besoin d'immédiateté et de profusion naissant. Pourquoi une telle divergence ? Philippe Godard pointe du doigt l'écueil de la culture numérique : une politique éditoriale – « humaniste » dans le cas de l'encyclopédie –, simplement absente dans le cybermonde.

L'auteur prend pour terrain de réflexion l'endroit même où le métissage du numérique et du réel se confronte ; l'école, observatoire passionnant des mutations culturelles en cours et à venir. Les constats faits dans cet ouvrage sont d'ailleurs ici édifiants ; y est décrite une institution où se déroule un basculement de « connaissances » à « compétences », où chaque savoir acquis doit à présent être impérativement absorbé dans l'optique d'une réutilisation sociétale « pratique », productive et immédiate, ne laissant plus de place à une connaissance et une culture « simples », dénuées d'utilité directe, qui ne sont présentées et acquises que dans le plus pur plaisir de la réflexion. De là, au-delà d'un appauvrissement culturel évident (l'auteur parle même d'« abrutissement digital »), l'esprit critique, défini et analysé comme la partie émancipatrice de la culture, en est lui-même diminué.

Sur le plan social, il s'agit donc d'un abaissement du niveau de culture, entraîné par le numérique qui, outrepassant sa vocation d'outil simple, devient sous le prisme d'entreprises puissantes un instrument de contrôle des masses, dangereux et aux effets directement perceptibles. L'auteur évalue la numérisation de la culture en termes de régression, notamment des comportements et des communications, plus brutales, plus violentes, moins profondes et moins réfléchies. De là, l'illusion de liberté et l'atomisation (terme préféré de l'auteur à « l'individualisation » pour sa connotation plus neutre) de l'être deviennent ainsi le nouvel « opium du peuple », un mythe au sens de Barthes.

Sous ce constat sombre se profilent pourtant des futurs possibles pour la survie de la culture à en croire Philippe Godard, de par la nature même de l'être à vouloir dépasser les possibilités qui lui sont offertes, et par là la possibilité de sortir d'une « torpeur numérique » pour en délivrer l'esprit critique indispensable en vue d'une remise à plat du futur culturel virtuel. La pédagogie est l'un des maîtres mots de cette liberté à retrouver et à reconquérir, car c'est au travers d'une profonde refonte de celle-ci que pourront naître les germes d'une nouvelle révolution-réflexion, plus saine. À défaut de cette refonte et devant la virtualisation même de l'école, l'auteur préconisera de valoriser ces « espaces de libertés », même temporaires, où l'esprit fleurit et où la pensée peut vaquer aux diverses possibilités pour s'évader.

L'auteur conclut ainsi sur la nécessité constante de toujours lutter pour l'autonomie, pour une culture intacte et toujours au service de la pensée, non de l'asservissement.

Un ouvrage qui pourra étonner par son appel à une mobilisation citoyenne et réfléchie, par sa profondeur, son exigence et sa contextualisation particulièrement d'actualité, mettant chacun face à ses responsabilités pour (re)penser la culture avec bienveillance. Une déconstruction d'un mythe qui appelle à l'édification d'une nouvelle approche de la culture numérique, plus critique et constructive.

CHRISTIAN CHUNG,

*Web développeur*

