



N° 29 | 2016  
La technique Juillet 2016

---

## Le mythe de la culture numérique

**Philippe Godard**

---

**Édition électronique :**

**URL :** <https://cpp.numerev.com/articles/revue-29/1319-le-mythe-de-la-culture-numerique>

**DOI :** 10.34745/numerev\_1064

**ISSN :** 1776-274X

**Date de publication :** 25/07/2016

Cette publication est **sous licence CC-BY-NC-ND** (Creative Commons 2.0 - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification).

---

Pour **citer cette publication** : Godard, Ph. (2016). Le mythe de la culture numérique. *Cahiers de Psychologie Politique*, (29). [https://doi.org/10.34745/numerev\\_1064](https://doi.org/10.34745/numerev_1064)

## Mots-clefs :

---

Existe-t-il une culture numérique authentique, qui se distingue réellement de la « culture d'avant », celle qu'incarne le livre ? A bien y réfléchir, la réponse ne va pas de soi... Il n'est pas certain que ce que l'on appelle banalement la « culture numérique » soit autre chose que du bricolage numérique - ce qui reste à démontrer car la « culture numérique » ou « l'entrée de l'école dans le monde numérique », pour ne prendre que ces deux expressions à succès, semblent surtout... impensées. La culture numérique serait donc un mythe ?

L'auteur ne se contente pas de questionner notre époque, il cherche à éclairer « l'avenir numérique ». Quel est l'avenir de l'humain qui produit une telle culture ? Sommes-nous déjà des post-humains, des surhommes dans une version que Nietzsche aurait sans guère de doutes désavouée ? Ou ne s'agit-il au contraire que d'un ballon de baudruche déjà en train de se dégonfler sous les coups portés par ceux-là mêmes qui espéraient en faire une bulle globale, et pas seulement financière, à savoir tous les marchands qui se sont emparés du web ? Ces marchands qui ne sont pas que des marchands ils semblent être les seuls à avoir une vision stratégique, tandis qu'autour d'eux, le web reste globalement « impensé ». Le Mythe de la culture numérique entend contribuer à l'effort nécessaire pour penser un autre monde numérique... dominé par les marchands adversaires résolu de la culture classique.