

Questionnements Technologiques

Delhomme Fabien

April 14, 2022

Contents

1	Objectif de la séance	1
2	Premier article	1
2.1	Analyse contextuelle	1
2.2	Après lecture de l'article	2
2.3	Réaction à l'article	2
3	Deuxième article	2
3.1	Analyse contextuelle	3
3.2	Après la lecture de l'article	3
3.3	Réaction à l'article	3

1 Objectif de la séance

À travers deux articles, nous allons étudier quelques impacts de l'utilisation de la technologie sur notre quotidien.

Vous rédigerez vos réponses dans un éditeur de texte de votre choix.

2 Premier article

Lien vers l'article : Jeux vidéo : à quels risques s'exposent vraiment les plus jeunes ?

2.1 Analyse contextuelle

1. Qui a écrit cet article ? Dans quel domaine travaille-t-il ?

2. L'article est hébergé par le site theconversation.com. Quel est le statut de The Conversation ?
3. Quand est-ce qu'il a été publié cet article ?
4. L'article utilise-t-il des sources pour appuyer ses arguments ?

2.2 Après lecture de l'article

1. Qu'avez-vous ressenti lors de la lecture du **titre** de l'article ? Étiez-vous d'accord, pas d'accord ?
2. De quoi traite l'article ?
3. D'après cet article, quelles sont les stratégies des *games designers*, et développeurs d'applications pour «retenir l'attention des joueurs» ?
4. Toujours d'après l'article, quelles sont les modèles utilisés pour générer un bénéfice pour ces applications et autres jeux en ligne ?
5. Quels sont les risques associés à ces modèles ? Résumez rapidement.
6. Qu'est-ce que le «/farming/» ? Cherchez l'étymologie de ce terme.
7. Quels sont les risques associés au *farming* ?
8. Qu'est-ce qu'un «mod» ?
9. Quels sont les effets néfastes associés au *modding* ?

2.3 Réaction à l'article

1. Qu'avez-vous pensé de l'article ?
2. D'après vous, pour quelle(s) raison(s) les services en ligne ou les jeux essayent au maximum de capter l'attention de leur clients/joueurs ?

3 Deuxième article

Lien vers le deuxième article : Smartphones : pourquoi vos enfants ont tant de mal à se déconnecter

3.1 Analyse contextuelle

1. Qui a écrit cet article ? Dans quel domaine travaille-t-il ?
2. Quand est-ce qu'il a été publié cet article ?
3. L'article utilise-t-il des sources pour appuyer ses arguments ?
4. Dans quelle langue est écrit l'article d'origine ? Dans quelle langue est écrite les sources utilisées dans l'article ?

3.2 Après la lecture de l'article

1. À qui est destiné cet article ?
2. Qu'est-ce qu'un «spécialistes du comportement» ?
3. Qu'est-ce que le «design persuasif» ?
4. Quels sont les services et les jeux cités dans l'article ?
5. Quels sont les dangers liés à l'utilisation abusive des applications, de jeux ou d'une consommation abusive d'Internet, d'après l'article ?
6. D'après l'article, qui sont les principaux responsables de cet mise en place de ces *design* ?

3.3 Réaction à l'article

1. Qu'avez-vous pensé de l'article ?
2. Vous sentez-vous concerné par ce que décrit l'article ?
3. Pensez-vous que d'autres personnes autour de vous sont concernées par ce que décrit l'article ?
4. (Bonus) pensez-vous que l'article lié à celui-ci propose de véritables solutions ?