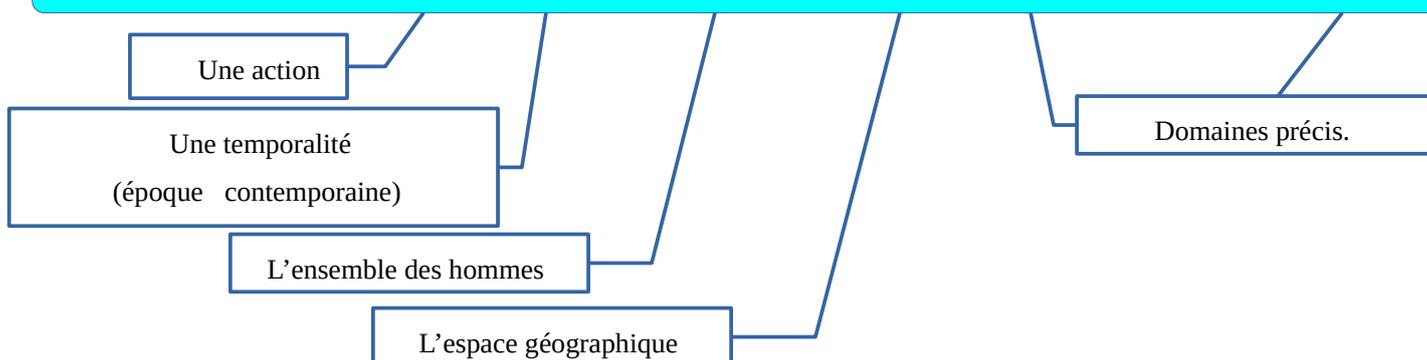


Thème de français : « Vivre aujourd'hui l'humanité, le monde, les sciences et la technique. »



Remarque : ce thème invite à réfléchir aux interactions qui se produisent entre les différentes parties nommées.

=> Compléter les encarts.

LANCEMENT SCIENCES, TECHNIQUE... DE QUOI PARLE-T-ON ?

■ Activité 1 => mots croisés.

TRAVAIL DE MAISON

Partager et résoudre en ligne :

www.educol.net/crosswords/de_quoi_parle_t_on_exactement-47789b2b2f72b59f4663b5deba27542e

Intégrer à un site.

```
<iframe src="https://www.educol.net/crosswords/de_quoi_parle_t_on_exactement-459c4ece0179eb948c1dfcb1bf40177d/embed" title="Générateur de mots croisés - De quoi parle-t-on exactement " height="500px" width="100%"></iframe>
```

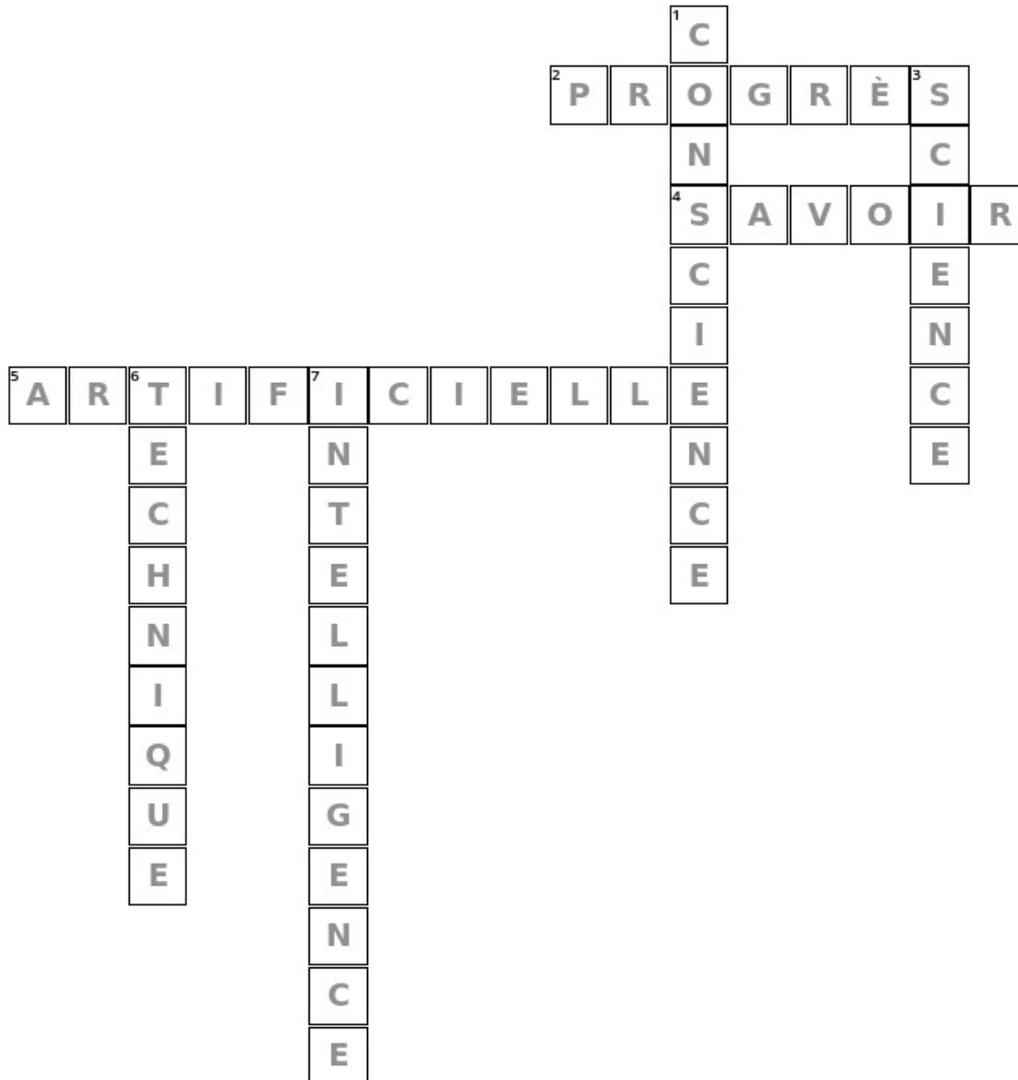
Partager sans solution :

www.educol.net/crosswords/de_quoi_parle_t_on_exactement-459c4ece0179eb948c1dfcb1bf40177d

■ **Activité 1 => mots croisés.**

De quoi parle-t-on exactement

Le sens des termes clefs.



Horizontal

2. Du latin *progredi* (avancer). Évolution, transformation positive.
4. Du latin populaire *sapere* (avoir du discernement). Ensemble des connaissances acquises par l'étude ou l'expérience.
5. Du latin *artificialis* (fait avec art).

Vertical

1. Du latin *conscientia* (savoir). Représentation mentale de l'existence, de la réalité de telle ou telle chose.
3. Du latin *scientia* (savoir). Somme de connaissances vérifiées par les méthodes expérimentales.
6. Du grec « *technè* » (art manuel). Désigne une production ou une fabrication matérielle et le savoir-faire qu'elle implique.
7. Du latin *intelligentia*, de *intelligere* (connaître)

■ Activité 2 :

1/ Listez les grands **défis** que notre société doit relever à propos de ce thème.

Rappel : Sciences et techniques.

Accès à l'eau => développement des sociétés

Accès à la nourriture => vivre dans de bonnes conditions

Accès aux soins => guérir les maladies incurables, réparer les blessures invalidantes...

Lutter contre le réchauffement climatique => survie planète entière.

2/ Selon vous, lesquelles sont **urgentes** ?

- **Activité 3** : « *Cette science libératrice apporte en même temps des possibilités terrifiantes d'asservissement.* » Edgar MORIN Science avec conscience, édité en 1982.

Que pensez-vous de la citation d'Edgar Morin (sociologue et philosophe français) ? Selon-vous à quoi fait-il référence ?

https://www.lemonde.fr/archives/article/1982/01/05/i-la-science-probleme_2899451_1819218.html

Il fait ici allusion aux progrès scientifiques et techniques

=> nucléaire, génétique, informatiques, techniques...

→ Dans ce thème nous allons étudier la science et la technique dans leurs deux versants, positif et négatif.

1. **L'écologie** : la fiction est-elle aussi efficace qu'une véritable information pour comprendre la situation écologique ?
2. **La science et le rapport au savoir** : comment peut-on saisir les transformations de notre rapport au savoir ?
3. **Le numérique et le virtuel** : inventer et questionner des mondes virtuels permet-il de percevoir la réalité ?
4. **Intelligence artificielle** : la réalité dépasse-t-elle la fiction ?

→ Nos objectifs d'apprentissage seront :

-Utiliser la langue pour analyser un texte ;

-Interpréter un texte littéraire ;

-se construire une opinion sur un sujet de société ;

-évaluer la pertinence de différents types de textes, genres ou registres pour comprendre un point de vue ;

-prendre part à un débat sur un sujet de société.

- **Activité 4 : Recherchez des œuvre littéraires, cinématographiques, artistiques qui traitent de ces sujets. Listez les en relevant : le titre, le nom de l'auteur, l'époque de création.**

1. L'écologie :

Titre de l'oeuvre	Nom de l'auteur	Genre de l'oeuvre	Epoque de création.	Propos
« Respire »	Mickey 3 D	Chanson	2002	Nous sommes responsables de l'état dans lequel nous laissons la terre à nos descendants.
<i>Support</i>	Lorenzo Quinn	artistique	2017	Alerter sur la montée des eaux.
Wall-E	Andrew Stanton	Film d'animation	2008	Notre mode de vie est destructeur pour nous comme pour la planète.

Œuvres écologiques : <https://www.connaissancedesarts.com/arts-expositions/10-oeuvres-dart-pour-alerter-sur-le-climat-11139432/>

2. La science et le rapport au savoir :

Titre de l'oeuvre	Nom de l'auteur	Genre de l'oeuvre	Epoque de création.	Propos
Ravage	R Barjavel	Roman	1943	La dépendance à la technologie. Le savoir peut-il être dangereux pour l'humanité ?
Matrix	Les Wachowski	Film	1999	La capacité d'absorber des connaissances de manière instantanées grâce au numérique.
Bienvenue à Gattaca	Andrew Niccol	Film	1997	Quand la science devient le seul filtre pour évaluer les humains. Sélection génétique
The Island	Michael Bay	film	2004	Éthique => clonage organes
Minority Report	Philip K. Dick	Roman Film	1956 2002	Quand les sciences prennent le dessus sur l'humain

3. Le numérique et le virtuel :

Titre de l'oeuvre	Nom de l'auteur	Genre de l'oeuvre	Epoque de création.	Propos
Scarlett et Novak « Une vie à caresser une vitre »	Alain DAMASIO	Nouvelle	2021	Les progrès technologiques risquent de nous entraîner vers une dépendance et nous couper de la véritable vie.
Matrix	Les Wachowski	Film	1999	L'invasion de notre monde par les nouvelles technologies qui vont nous asservir.
Her	Spike Jonze	Film	2013	Les progrès technologiques risquent de nous entraîner vers une dépendance et nous couper de la véritable vie.

4. Intelligence artificielle :

Titre de l'oeuvre	Nom de l'auteur	Genre de l'oeuvre	Epoque de création.	Le propos
Réal Humans	Lars Lundström	Série TV	2012	L'intelligence artificielle pourrait-elle un jour devenir vivante ?
A.I.	Steven Spielberg	Film	2001	L'intelligence artificielle pourrait-elle un jour devenir vivante ?
Chappie	Neill Blomkamp	Film	2015	L'intelligence artificielle pourrait-elle un jour devenir vivante ?
I, Robot	Isaac Asimov	Roman Film	2004	L'intelligence artificielle peut elle échapper à l'humain ?
Terminator	James Cameron	Film	1984	Les machines qui dominent les humains.

Le saviez vous, une IA est capable de créer de l'art.

<https://www.actuia.com/actualite/loutil-artifly-exploite-lintelligence-artificielle-pour-creer-des-oeuvres-dart-selon-la-demande-des-passionnes/>

SÉQUENCE DU THÈME 2 :

JEUX D'ÉCRITURE ET NOUVELLES TECHNOLOGIES

DOC. PROF

- **PROBLÉMATIQUE : LA LITTÉRATURE DE SCIENCE FICTION N'EST-ELLE QU'UN DIVERTISSEMENT ?**

→ **DÉROULEMENT :**

SÉANCE 1 : « SCARLETT ET NOVAK »

SÉANCE 2 : NOVAK SANS SCARLETT

SÉANCE 3 : UNE OEUVRE, UN AUTEUR ...

SÉANCE 4 : UNE OEUVRE « DEUX EN UNE » : « UNE VIE À CARRESSER UNE VITRE »

SÉANCE 5 : « READ TEAM » , SCIENCES, TECHNIQUES ET LITTÉRATURE.

MÉTHODOLOGIE DE L'ARGUMENT (RÉVISION).

Le personnage principal, Novak, est poursuivi dans la rue par des inconnus. Il fuit désespérément dans une ville plongée dans la nuit. Il communique avec Scarlett, l'intelligence artificielle de son téléphone.

(...) Rationnellement, Novak sait que Scarlett n'est qu'une intelligence artificielle, assez fruste d'ailleurs, qui bugue souvent — programmée avec toutefois assez de finesse pour donner le change, et dont le génie tient surtout à la qualité de la voix, à ses inflexions chaleureuses, émotionnellement chargées, qui ont fait du brightphone un carton immédiat, fulgurant. Auquel il n'a pas résisté. Mais là, à ce moment précis, il a juste l'impression d'avoir à portée de main, à portée de voix, une amie authentique à qui il peut tout demander.

– Scarlett, filme derrière moi...

– *Souhaites-tu quelques photos en mode rafale, option portrait de nuit ? Je te suggère le noir et blanc.*

– Cadre... les visages... Et lance une recherche... réseau...

Novak n'ose pas se retourner. Il entend le martèlement régulier des pas derrière lui, la foulée sûre, athlétique de ses poursuivants. Pas d'escalier avant 800 mètres, bippe l'appli de cartographie.

– *Tu as de la chance ce soir, Novak. Tes concurrents sont référencés. Il s'agit de Boris Bershov et Davor Suker. Nationalité inconnue. 23 et 26 ans. (...)*

À sa droite, le fleuve défile comme de l'asphalte liquide. Les lumières viennent s'y refléter, mal, trop mal pour éclairer quoi que ce soit sérieusement. À sa gauche, le mur du quai est trop haut. Alors Novak court.

– *As-tu peur ?* lui demande Scarlett. *Tes datas de sudation, tension et battements cardiaques le laissent supposer. Tu confirmes ?*

– Aide-moi !

Mais l'IA reste coite et se remet à égrener les chiffres de l'appli RunRunRun qui tourne en tâche de fond. D'habitude, suivre ses battements par minute et la réduction continue de sa masse grasseuse rassure Novak. Comme un rythme, une musique. Là, ça n'ajoute qu'à la panique tant les variables sont hors norme. Il ne gère plus rien. Le fleuve est tout près, le courant presque sonore, il pense un instant se jeter à l'eau.

Mais il se ravise : son brightphone n'est pas étanche. Il aperçoit un tag sur le quai. Un flash lui revient. Un article feuilleté à la volée sur 01Darknet, qui parlait des vols croissants de brightphones et des façons d'y échapper. Le site listait plusieurs applis spécialisées là-dedans. 911-chaispasquoi et une autre, une française... Oui ! RescueMe !

3

– Charge-moi RescueMe. Vite ! Et continue à tout filmer !

La barre de téléchargement se matérialise sur le sol pavé et elle lui semble incroyablement longue. Les voleurs, les violeurs — il ne sait pas, il ne sait plus, il crève de trouille — sont maintenant à moins de vingt mètres.

– Au secours ! Aidez-moi !

Le fleuve noir continue à couler, impassible, tourbillonnant. Là-haut, sur le pont, on entend le flux erratique des voitures électriques et des tramtubes. L'appli se charge et boote. Dans ses Gapple Glass qui glissent sur l'aile de son nez saturé de sueur, Novak voit une flèche se superposer à la pente du quai, à sa gauche. La réalité augmentée lui précise : « Pente à 50°, fuite possible. »

Novak obéit aussitôt, prend son élan et file droit dans la verticale de la pente.

Peut-être que l'appli avait été paramétrée sur sol sec ? Peut-être que les commerciaux n'avaient pas réussi à négocier avec MeteoNow pour intégrer la variable pluie à leur algorithme ? Toujours est-il qu'après quatre appuis, Novak ripe sur la pente suintante, se tord salement la cheville et retombe brutalement sur les pavés du quai. L'écran saphir de son brightphone, scratché sur son bras gauche, a résisté. La seconde d'après, il sent le béton glacé d'une pile de pont contre son dos et l'haleine saturée de neuroïne de Davor Suker qui, d'une main, tient un taser sous sa gorge. (...)

L'app RescueMe propose alors le coup de boule. Novak arme sa nuque, mais Davor esquive facilement et lui fracasse la mâchoire d'un coup de coude. L'appli déroule des schémas de parade et de prise au sol sur le verre des Gapple Glass mais Novak n'y pige absolument rien. Il a les yeux qui s'exorbitent et Boris qui lui enlève délicatement ses lunettes pour se les mettre sur le nez...

– Qu'est-ce qu'il mate, le beau gosse ? Oh... Des techniques de FreeFight... Clever ! Je vais les essayer live, tiens !

D'un low-kick, Boris balaie Novak, qui s'étale au sol. Boris enchaîne par un seoi-kansetsu, une clé d'épaule qui râcle le visage de Novak sur la pierre. Ça pue la pisse.

– SaveToTheCloud... réussit à articuler Novak.

– *Sauvegarde en cours*, susurre Scarlett. (...)

4

Un instant, Novak espère que les capteurs d'hormones, qui doivent puer la peur, vont verrouiller automatiquement son brightphone en mode agression. Il n'a pas eu la présence d'esprit de le faire. Ni le temps de déclencher l'alerte vol. Il a peur que Scarlett parle, aussi. Comme si elle pouvait être blessée, comme s'il pouvait, en s'exposant lui, finalement, la protéger.

– *Tu sembles très excité, Novak. Ça te plaît, on dirait...* glousse Scarlett près de son aisselle.

Trempé au sol, Novak repense aux tests de 01Darknet sur les bugs hormonaux. Sur l'interprétation algorithmique foireuse des émotions. Il revoit le titre *Brightphone : le côté obscur*. Comme il revoit cette fameuse critique sur les Gapple Glass qui avait valu à 01net son excommunication.

On leur avait retiré l'accréditation datacenter délivrée désormais par ce monstre monopolistique Google+Apple. Ils avaient dû recréer leur site sur l'internet clandestin, en fondant un darknet.

(...) Boris et Davor braillent de rire. Boris a arraché le brightphone du bras de Novak. Dès qu'il touche l'écran, l'appareil reconnaît une empreinte étrangère et s'éteint.

– Elle est farouche on dirait, ta copine... Rajoute nos empreintes dans ton Touch iD. Vite !

– Va te faire fou...

Novak n'a pas le temps de finir sa phrase qu'il a son front qui frappe le pavé et une clé de doigt qui lui force à écraser son pouce sur le Touch iD . (...) _ *Novak est forcé de coopérer.* _

– Scarlett... Voici deux... nouveaux... amis... Autorise-les... à t'utiliser...

– *Ton empreinte vocale est altérée. Es-tu en situation d'agression ?*

Le taser est sur sa tempe. Novak respire et souffle.

– Non... Pas du tout. Je suis un peu enrroué.

Là, il espère un sursaut de Scarlett. Il espère une intuition humaine, comme dans ces polars où la femme du flic pige aussitôt au téléphone que son mari est pris en otage.

– *Fingerprints intégrées. Ta base utilisateur est désormais élargie à trois personnes. Bienvenue à vous, Davor et Boris !*

5

—*En quelques minute Novak se fait voler son intelligence artificielle et toutes les données de son cloud (carnet d'adresse, photos, ses messages etc), les voleurs lui rendent ensuite son appareil vidé de toutes ses informations et paramétrages et une bague qui contient toutes les données de son cloud* —

Novak voit son brightphone transfiguré. Ce qui lui était si familier, si unique, si personnalisé, tellement *lui*, tellement *sa vie*, n'existe plus. Life reboot. C'est comme si on lui avait refait le visage ou qu'on avait changé ses cinq litres de sang d'une seule perfusion massive.

Davor et Boris l'ont lâché. Sur le contrecoup de la peur et du choc, il tremble comme un chiot et chiale comme une madeleine. Davor reparamètre l'IA. Sa voix, son débit, ses inflexions.

– *Bonjour Davor. Voulez-vous qu'on se tutoie ?*

– Non.

Scarlett a été assassinée. C'est la première idée qui transperce Novak. Mais c'est pire. Elle a été *remplacée*. Par un homme. Jeune. Voix mâle. Ton pro. Sec et vif en débit. Novak a des ruisseaux sur les joues maintenant.

6

Les secondes d'après, il ne s'en souvient pas. Il s'est réveillé à l'aube dans la même flaque, sur le même quai, froid comme un linge trempé, avec un goût de brûlé dans la bouche. Il paraît que le taser fait ça, parfois.

Sans repère, il trouve un escalier pour monter sur l'avenue qui surplombe le quai. Il a des courbatures atroces aux ischios. Arrivé en haut, il voudrait savoir l'heure qu'il est — alors il tend sa main vers sa poche de ceinture et cherche frénétiquement son brightphone. Réflexe. Il regarde le soleil et demande l'éphéméride à Scarlett. Il croit qu'elle est sur *mute*, il double-tape sa poche arrière, sur le cuir vide. Qui sont ses rendez-vous aujourd'hui ? Il doit rentrer chez lui se laver, si bien qu'il porte sa main à ses lunettes absentes pour activer le guidage augmenté. Zéro appli. Pas de Gapple Glass. Novak se rend compte qu'il ne sait plus s'orienter, que ça fait un siècle qu'il n'a pas regardé sa ville. C'est le Pont Vinci, d'acc, et au bout ? Droite, gauche, tout droit ? Chez lui, c'est à combien ? En temps ? En distance ? Il avise au milieu du pont glacial une borne Velectris, remplie de vélos à cette heure. Ils sont géoguidés, suffira de dicter l'adresse. Alors il s'assoit sur une selle et demande à Scarlett de délocker le vélo. Ça dure presque dix secondes avant qu'il comprenne.

– Appelle ma mère, s'il te plaît. Scarlett ?

Il n'arrive pas à revenir sur terre. À accepter sa nudité. Il a faim et il est épuisé. Alors il entre dans un café et commande un chocolat chaud avec trois croissants. Sur la table tactile, il passe machinalement sa main sur le capteur pour payer. Il agite stupidement un sous-bock devant le lecteur tandis que la serveuse le dévisage désagréablement.

– On n'accepte pas le liquide ici, monsieur. On n'est pas un bar à clochards. Vous n'avez pas de moyen de paiement ?

– On m'a volé mon brightphone cette nuit...

– Vous n'avez pas de phone de secours ? s'étrangle la serveuse.

– Non, répond Novak, désarmé.

– Je vais être obligée d'appeler la police.

– Laissez-moi téléphoner à mes parents...

– Nous n'avons que des brightphones inviolables ici. Je veux bien vous prêter le mien mais dès que vous le toucherez, vous serez fiché pour vol. Ils sont à propriétaire unique. On ne prend aucun risque avec les clients. C'est la crise, vous savez.

Novak voudrait appeler, n'importe qui, envoyer un message à sa communauté, tchater, il voudrait juste surfer sur un site, n'importe lequel, savoir la météo, être relié, à nouveau, quelques secondes, appartenir à ce monde qui s'écarte de lui. Un bébé hors de sa couveuse.

– Allez, giclez avant que j'appelle la police. C'est mon jour de bonté.

À un carrefour, Novak tombe sur un miracle : une borne de téléchargement et un distributeur de portables.

Il connecte la bague que lui a donnée Davor Suker et uploade son cloud. Ça marche.(...) Tout revient. De là, il n'a plus qu'à activer son identité bancaire et à télépayer le portable qu'il peut retirer juste à côté. Et il reviendra dans la civilisation !

– *Pouvez-vous iProuver votre identité ?* demande l'IA de la borne.

Novak pose son pouce sur le lecteur.

– *Ce nuage de données ne vous appartient pas. Il est la propriété de Davor Suker. Nous vous rappelons qu'une usurpation de cloud est passible de...*

7

Il faut deux heures à Novak pour réussir à s'orienter dans la ville, retrouver des repères flous, effacés, et rentrer chez lui. Il se sent comme un môme débile qui ne sait plus le nord du sud, si le fleuve est à gauche de l'avenue Sony, si la place Zuckerberg est avant ou après le square Bill Gates. Il était à l'aise sur une carte, pas sur un territoire. Pourtant, il trouve presque un plaisir à chercher, à errer, à deviner où passer, à visualiser en lui le quartier qu'il traverse. Il reprend un peu pied.

Lorsqu'il arrive devant le portail de sa résidence, sa mémoire procédurale lui fait arracher sa poche de pantalon. De rage. Réflexe. Il se faufile avec un visiteur et bifurque vers la porte vitrée de son immeuble. Il n'y peut rien, il a la main qui agite du vide sur le transpondeur. Réflexe.

Il sonne chez la concierge croate à laquelle il n'a jamais parlé qu'avec Gapple Translate. Elle lui parle en croate, il n'arrive ni à traduire ni à répondre sans son brightphone. Hors circuit, il n'ose pas insister. Il a l'impression d'usurper sa propre vie, celle d'un homme qu'il était et n'est plus.

Un espoir le secoue encore : il a un ami chômeur qui habite tout près. Sauf qu'il ne sait plus l'adresse, pas plus le code d'entrée, encore moins l'étage, tout était sur le phone, enregistré. Il n'a jamais fait l'effort de retenir. Il a l'impression de ne plus avoir de mémoire, de toute façon. Elle était tout entière logée dans le cerveau de Scarlett. Qui est morte. Son urne est cette bague qu'il fait tourner autour de son doigt, machinalement. Son cloud. Mais il est désormais aussi inaccessible qu'un vrai nuage dans un vrai ciel — de la pure vapeur d'eau.

Novak repense à Scarlett (...) Il savait que ce n'était que du code, du code intelligent, profilé, individualisé avec tact. Mais cette réserve toute rationnelle, cette prise de distance affective, toute cérébrale, elle, avait fini par se dissiper dans le bonheur qu'il avait à l'entendre parler, égayer sa vie, soutenir pas à pas, à chaque moment de la journée, son existence solo. C'est elle qui lui faisait ses courses perso, qui dirigeait le caddie autoroulant, qui comptait les calories et faisait les menus. Parfois, il s'était dit que personne n'était plus proche de lui que Scarlett. Que c'était foutrement grave en un sens — et génial en un autre. Il se sentait augmenté, agrandi, plus puissant et plus écouté aussi, que ce qu'il aurait jamais pu être avec une fille normale.

Épilogue

Quand Novak sortit du commissariat numérique où il s'était finalement résolu à aller, il avait en poche un nouveau brightphone et dedans, à nouveau opérationnelle, la totalité de son cloud. C'était comme si, après avoir traversé le Styx, il était revenu à la vie.

Il eut pour première pulsion d'activer le GPS piétonnier, mais il n'alluma finalement pas son brightphone et s'étonna de la joie qu'il eut à retrouver tout seul le Pont des Arts. Au musée Van Gogh, il refusa la vision augmentée des tableaux et, devant *Champ de blé aux corbeaux*, il pleura pour la première fois face à l'envahissement des oiseaux qui montent de l'horizon en quatre traits noirs brisés, métastasiés, apportant la mort multiple au peintre qui s'est tiré, une heure avant cette ultime toile, une balle de fusil dans le ventre. Il n'avait jamais vu le blé aussi féroce et blond face au bleu taché de goudron d'un ciel qui va s'éteindre pour lui.

Dans le parc du musée, il chanta un air dont il n'avait pas envie de connaître l'origine, juste, il voulait chanter. Il courut un peu dans la rue, sans savoir vers où, sans savoir pourquoi, il écouta ses pieds et il eut cette impression bizarre, très neuve, que son cœur battait de l'intérieur, comme une fontaine fraîche qui donne de l'eau sans compter, pour la simple beauté de couler. Il n'avait pas envie de chiffres. Il avait envie que ça lui échappe. À nouveau sur le pont, le visage lavé par le vent, il eut pour ultime réflexe de vouloir connaître sa vitesse grâce à l'anémomètre intégré. Il voulut aussi vérifier la météo prévue sur le net. Habitude. Pourtant il laissa le brightphone éteint dans sa poche et il leva plutôt le nez vers le ciel.

Un nuage y jouait avec le soleil.

EXTRAITS de « Scarlett et Novak », Alain DAMASIO, 2020.

SÉANCE 1 : « SCARLETT ET NOVAK » COMPRENDRE L'OEUVRE

→ Compétence travaillée : lecture fine, analyse de texte, identifier la thèse de l'auteur.

■ Partie 1/ S'approprier le texte :

1/ **Surlignez dans le texte les informations suivantes à l'aide de 4 couleurs différentes :**

- les éléments technologiques
- les limites de la technologie
- les fonctionnalités de Scarlett
- la relation entre Novak et Scarlett.

2/ **Répondez aux questions suivantes.**

2.a/ Que nous disent-ils de l'époque dans laquelle se déroule le récit ? Quel type de récit est ce ? Selon vous, pourquoi Alain DAMASIO a-t-il fait ce choix ?

*Le récit se déroule dans un futur proche : on y trouve des technologies et des services qui sont encore à leur début dans notre monde : les capteurs d'hormones, la réalité augmentée, les vélos géoguidés, la bague de stockage, le transpondeur pour traduire... Il s'agit donc d'un **récit d'anticipation**.*

*L'auteur a fait ce choix afin de permettre **l'identification** du lecteur avec le personnage principal.*

2.b/ **Quelle situation induisent les fonctionnalités de Scarlett ? Cela vous semble-t-il réaliste ?**

*Les fonctionnalités de Scarlett technologie ont rendu Novak **fénéant** : « il n'a jamais fait l'effort de retenir » l'adresse de son ami.*

*Elles induisent une **dépendance** de Novak à la technologie : il n'a plus de mémoire car il a laissé cette fonction à Scarlett. C'est très réaliste, nous pouvons déjà constater cela à notre époque (mémorisation des num de tel par ex). Novak ne sait plus s'orienter dans sa propre ville.*

*Les fonctionnalités de Scarlett ont aussi **isolé** Novak qui est célibataire.*

*Pour finir, Novak **est devenu insensible** à la beauté du monde qui l'entoure.*

2.c/ **Quelles sont les limites de Scarlett, que remarque-t-on ?**

Scarlett a des bugs, elle n'est pas capable de discerner que Novak est agressé elle mésinterprète les signaux qu'il envoie alors qu'un humain comprendrait tout de suite. La technologie ne peut remplacer l'humain.

2.d/ Comment pouvez-vous qualifier la relation que Novak entretient avec Scarlett ?

Novak est attaché affectivement à Scarlett qu'il perçoit comme étant sa compagne : « le bonheur qu'il avait à l'entendre parler, égayer sa vie, soutenir... elle faisait ses courses perso,... faisait les menus. » « Il s'était dit que personne n'était plus proche de lui que Scarlett. »

Pour lui c'est une véritable personne, d'ailleurs, quand il est agressé et que Scarlett lui est volée il pleure. « Scarlett a été assassinée ». (chap 5). Les agresseurs disent d'ailleurs de Scarlett : « ta copine ». Elle est « morte » (chap. 7).

SÉANCE 2 : NOVAK SANS SCARLETT

1/ Comment interprétez-vous le passage du début du chapitre 6 jusqu'à « il est épuisé » ? Justifiez votre réponse.

Ce passage inaugure une nouvelle période de vie pour Novak, une vie sans Scarlett.

C'est une sorte de deuxième **naissance** :

_il sort de son évanouissement comme si il sortait des limbes « il s'est réveillé à l'aube »

_il est perdu : « *sans repère* »

_il cherche la présence de sa mère « *appelle ma mère* » puis de ses parents.

_Sans Scarlett, il se sent nu : « *sa nudité* ».

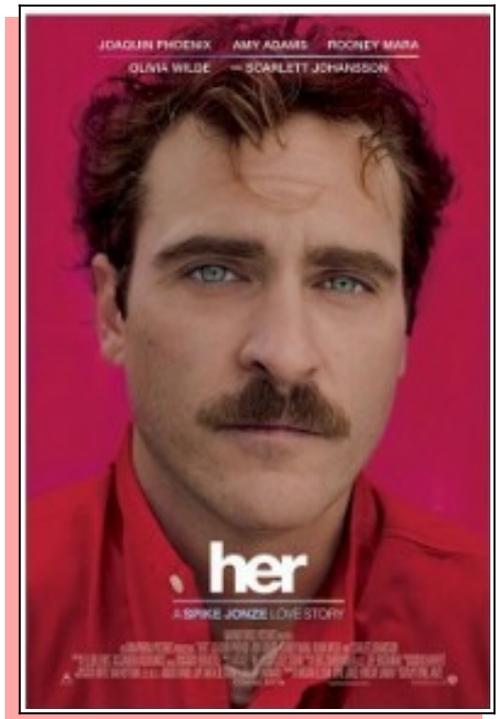
2/ Quelle conséquence inattendue a le vol de Scarlett sur la vie de Novak ? Justifiez par des extraits.

Novak s'éveille au monde qui l'entoure et retrouve progressivement le goût de vivre : le champ lexical du plaisir le prouve : « y trouve presque un plaisir », « s'étonna de la joie qu'il eut à ... », il pleure devant le tableau de Van Gogh, « il n'avait jamais vu le blé ». Il se reconnecte avec son corps, ses sensations et découvre un sentiment de liberté loin des statistiques : « juste, il voulait chanter... », « une fontaine fraîche »...

3/ Relisez le titre, quelle interprétation pouvez vous en faire ?

« Scarlett PUIS Novak » l'humain passe après la machine/ est effacé par la machine ».

Nb : Scarlett = rouge comme l'amour ou le danger ! A connecter avec le film « HER » de Spike Jonze.



■ Synthèse

Selon vous quel message l'auteur cherche-t-il à faire passer au travers de cette nouvelle ? Comment s'y prend-il ?

Le message est une mise en garde sur l'envahissement d'une technologie et du déferlement d'informations qui nous isolent du monde de sa beauté, de nos propres sensations, qui nous font oublier de vivre finalement.

Pour nous toucher, l'auteur a choisi de placer son récit dans un futur tout proche afin que l'on puisse facilement transposer notre mode de vie à celui de Novak et d'en tirer les leçons qui s'imposent.

A propos de la nouvelle : Pensez vous que cette mise en garde soi justifiée ?

VARIANTE : QUELLE VISION D'AVENIR PROPOSE ALAIN DAMASIO ?

A propos de la nouvelle :

Ajout 1 : pensez vous que cette mise en garde soi justifiée ?

Ajout 2 : quelle vision d'avenir propose Alain DAMASIO ?

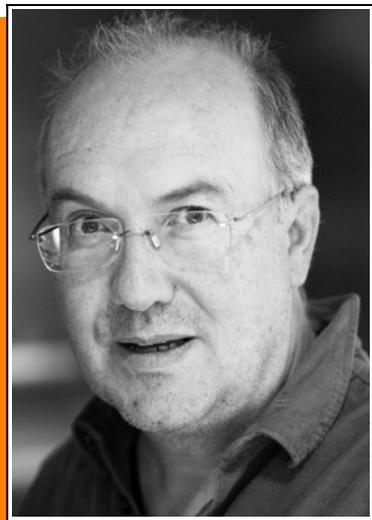
Vision négative : crise, monopole des gds gpes technologique ou du Web, manque d'empathie des humains, solitude, insensibilité, dépendance... => presque dystopie.

**Notion dystopie => système politique/étatique d'hypercontrole de la population
opposé : UTOPIE monde parfait inspiré de l'anglais Thomas MOORE (16^e s).**

SÉANCE 3 : UNE OEUVRE, UN AUTEUR ...

QUELQUES MOTS SUR L'AUTEUR

« *Scarlett et Novak* » d'A. DAMASIO, éditions Rageot, 2021.



Alain Damasio, né le 1er août 1969 à Lyon, est un écrivain de science-fiction et de fantasy et typoète français. Son domaine de prédilection est l'anticipation politique. Il marie ce genre à des éléments de science-fiction ou de fantasy et décrit des dystopies politiques.

Il a écrit plusieurs romans dystopiques (*La horde du contrevent*), des nouvelles, des recueils de nouvelles, et a produit plusieurs collaborations dans le domaine du jeu vidéo. Il a également écrit sur des thèmes comme « Sociétés de contrôle et cinéma » ou collaboré à des œuvres musicales avec l'artiste Rone.

Cofondateur du studio « Dontnod Entertainment » en 2008, il assure la direction narrative de l'entreprise jusqu'en 2010 avant de se consacrer à l'écriture de son futur roman « *Les Furtifs* ».

Il établit les deux trames narratives du jeu « *Remember Me* » (univers narratif, thèmes et personnages) avant de diriger un atelier d'écriture de sept personnes pour établir la trame complète de 1 000 pages et la première version du scénario. Stéphane Beauverger la réécrira ensuite six fois pour l'adapter aux contraintes du jeu vidéo. « *Remember Me* », publié en juin 2013, s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires. Le jeu a reçu le prix du meilleur scénario aux Paris Game Awards.

Damasio est également crédité comme script consultant pour l'épisode 1 du jeu vidéo « *Life Is Strange* ».

En 2016, Alain Damasio rédige une nouvelle qui sert de scénario de base pour le jeu « *Dual Universe* ».

En résumé : (à compléter par les élèves)

Alain DAMASIO est un écrivain contemporain français du XXIe S spécialisé dans les romans de science fiction le plus connu étant une dystopie : « *La horde du contrevent* ». Il écrit par ailleurs des trames narratives de jeux vidéos tels que « *Remember me* ». Auteur éclectique il participe à diverses collaborations dans l'univers musical et du jeu vidéo.

LE SAVIEZ VOUS ?

A. DAMASIO A ÉCRIT DES SCÉNARIOS DE JEUX VIDÉO.



Life Is Strange (littéralement « La vie est étrange »), parfois abrégée LIS, est le nom d'une série de jeux vidéo d'aventure graphique en vue objective se rapprochant du film interactif, créée par Dontnod Entertainment, développée par Dontnod Entertainment et Deck Nine et éditée par Square Enix. Le premier jeu de la série est sorti le 29 janvier 2015.

« **Remember me** » L'histoire se déroule en 2084 dans un Paris futuriste nommé Néo-Paris, dans lequel la société Memorize permet aux citoyens de modifier leurs souvenirs et de se les échanger, créant une nouvelle forme de délinquance incarnée par les chasseurs de souvenirs. L'une d'entre eux, Nilin, se réveille incarcérée et amnésique ; avec l'aide d'un autre chasseur, Edge, elle part en quête de son passé volé.

Jeu sorti en 2013.



Le lore(1) du jeu commence en 2027 avec la découverte d'une étoile à neutrons sur la trajectoire du Système solaire, laissant aux terriens 500 ans pour garantir leur survie hors de la planète Terre. Durant des siècles, les humains cherchent et développent des solutions pour transporter des milliers de personnes vers d'autres systèmes planétaires, notamment par la conception d'immenses vaisseaux Arkships. Durant l'année 2510, les premiers vaisseaux quittent la Terre et, alors que les vaisseaux atteignent d'autres galaxies, l'étoile à neutrons détruit le Système solaire.

L'aventure du joueur commence en l'an 12447, où l'un des vaisseaux, le Novark atteint la planète Alioth. Le jeu place le joueur sur cette planète, qui constitue une zone de départ protégée de certaines interactions. Le jeu, sorti en 2021 ambitionne de permettre au joueur de créer ses propres histoires.

Lore = ensemble des éléments relatifs à l'univers d'un jeu (histoire des personnages, spécificités de l'univers, règles élémentaires du monde).

- **Quel lien peut-on faire entre ce sujet et les deux thèmes de français ?**

Rappel les thèmes : celui du jeu, et de la technique

« *Vivre aujourd'hui l'humanité, le monde, les sciences et la technique.* »

Appuyez vous sur la présentation de A. DAMASIO et sur le document « le saviez vous » suivant pour répondre à la question suivante : quel lien peut-on faire entre cet auteur et les deux thèmes de français ?

_On peut lier la personnalité de Damasio avec le thème du jeu car, écrivain, il met ses talents au service de l'art ludique du jeu vidéo. On peut également le lier au thème des sciences et techniques car en tant qu'écrivain de science fiction il crée des mondes et des technologies futuristes.

SÉANCE 4 : UNE OEUVRE « DEUX EN UNE »

Une vie passée à caresser une vitre

*Tu postes, tu likes, t'hésites, tu swipes,
tu cliques, tu scrolles, tu croules sous les notifs
et quand vient l'avalanche,
tu te bouches le nez et tu crawlles
Tu surfes sur le vide,
l'iris éteint, rétine absente*

*Tout ce que tu touches n'a pas de poils, n'a pas de peau.
T'as 50 fenêtres ouvertes mais ton cœur se referme.
Une vie passée à caresser une vitre
gavé d'images qui ne te prendront jamais dans leurs bras,
de bombes et de bogosses trop chou
qui ne te diront jamais « oui » sous leurs draps.*

*T'as tous les sons du monde dans ton casque
mais t'entends pas ta fille quand elle te dit « papa ».
Tu dis que tu vibres :
mais c'est juste ton portable dans ta main.
Tu dis que tu vois —
mais c'est la caméra qui fait la mise au point pour toi.
Tu dis que tu sais —
mais tout ce que tu sais, c'est ton pote wiki qui le sait pour toi.
Au mieux, tu suis : les tutos, les tubeurs, les leaders, les recos.
T'es tellement réactif, tellement, qu'en fait t'es réac.
Ta politique à toi, c'est trois likes sur une photo...
de qui ? de quoi ?*

*Tu te crois tellement hype et fine quand tu dégaines ton phone.
 Tu te crois tellement fun alors que t'es juste ce fan
 qui retwitte et followe les flux en boucle dans ton couple
 Puisque t'es en couple... avec toi.
 Au fond, tu vis dans dix centimètres par cinq
 T'habites dans ton écran et tu cherches la bonne appli pour te faire la vaisselle.
 T'ouvres le robinet et, quand tu bois, l'eau a un goût de pixel.
 Tu vas partout, mais tu bouges pas.
 Ah ! Excuse-moi, j'avais pas compris, c'est vrai :
 Tu voyages ! Tu voyages avec tes doigts...*

Alain DAMASIO - « Scarlett et Novak », 2020.

1/ Présentez ce document et le propos qu'il tient.

.....

2/ Repère dans ce texte :

- Un champ lexical.

Champ lexical :

Extraits :

Quelle est sa fonction ?

- Une allitération.

Relevez l'allitération :

Quel effet produit -elle ?

- Une figure d'opposition.

Relevez la figure d'opposition :

Nommez la.

- Quel registre de langue est utilisé ici ? Dans quel but ?

.....

- Quelle est la tonalité du texte ? Justifiez avec un extrait.

.....

Ressources documentaires :

Allitération

Figures d'opposition

Tonalité

3/ Travail de l'oral :

_Enregistre toi en lisant ce texte.
 Précise ton nom et ton prénom en début de texte. N'oublie pas le titre.

Nb : il est possible de s'enregistrer au CDI auprès de Mme CORFEC (sous réserve de sa disponibilité).

_Envoie ton fichier son via « wetransfert » ou en partageant le fichier par gmail.

IDEE : tu peux le traiter comme un slam en y ajoutant un fond sonore.

→ **Critères de réussite de l'oral :**

Le respect du rythme

Des pauses bien placées

La fluidité

Une articulation convenable

Un volume suffisant

Une incarnation du texte (marquer les sentiments qui transparaissent => ex dégoût, moquerie, pitié...)

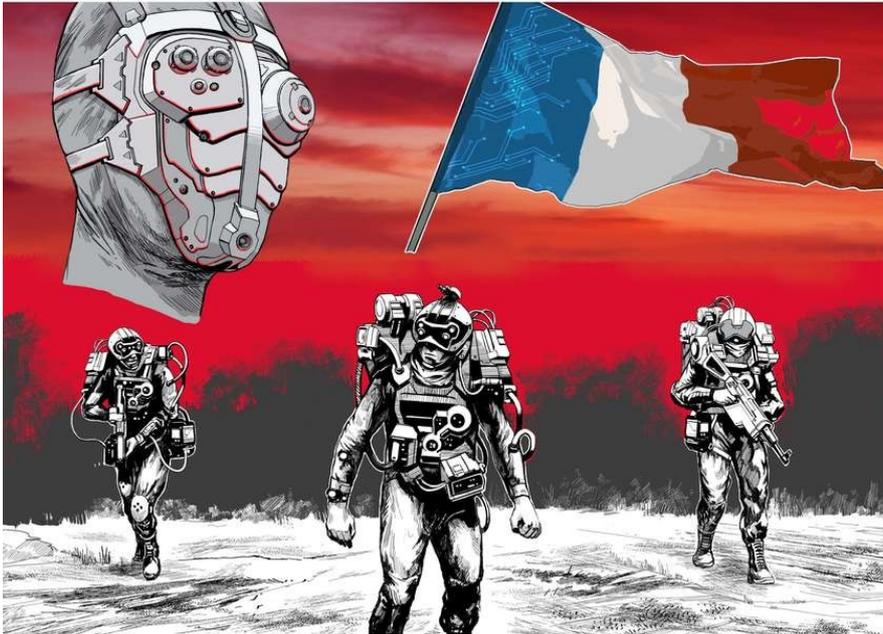
Bonus : fond sonore approprié et convenablement balancé.

Bilan « NOVAK et SCARLETT »

Cette œuvre intégrale se compose de la nouvelle « *Scarlett et Novak* » ainsi que d'une poésie : « une vie à caresser une vitre ». Les deux textes s'attachent à dénoncer l'impact des nouvelles technologies sur l'être humain. L'écrivain tient alors un rôle de sentinelle, l'amusement de la lecture ouvre alors sur une mise en garde sérieuse vis à vis de l'avenir.

Séance 3 : « READ TEAM », sciences, techniques et littérature.

QUAND L'ARMÉE ENGAGE DES AUTEURS DE SCIENCE-FICTION POUR IMAGINER LES MENACES DU FUTUR



Par Raphaëlle Rérolle, *Le Monde*, jeudi 8 juillet 2021.

Le ministère des armées a réuni un collectif d'auteurs de SF pour l'aider à préparer le futur de la défense. Cette « Red Team » planche sur des scénarios qui mettent en scène des situations dans lesquelles l'armée pourrait se trouver en difficulté.

Grandislande, le 12 octobre 2045. Depuis plusieurs heures, la capitale de cet Etat

insulaire proche de la France est submergée par une inondation géante. Sous le double effet d'une crue dramatique et d'un piratage des systèmes de rétention d'eau, la rivière Timide est sortie de son lit, plongeant la ville dans une atmosphère de fin du monde. Plus grave encore, des rumeurs d'attaque bioterroriste circulent follement, semant la panique chez les habitants. Ceux-ci cherchent alors à fuir par tous les moyens, mais sans jamais quitter les bulles de réalité alternative dans lesquelles ils sont enfermés : depuis la fin des années 2030, chacun a désormais accès à une version sur mesure du monde, qui gomme certains éléments ou en ajoute d'autres selon la communauté, les convictions, les passions ou même le lieu d'habitation. Grâce à un système de « boost perceptif », les individus baignent dans un univers factice, auquel ils peuvent greffer la présence d'un « sage », pour s'assurer que leur conduite est en phase avec leurs croyances.

Efficaces pour limiter les conflits entre communautés, puisque tout citoyen vit à l'abri de ce qui pourrait le heurter, ces « *safe spheres* » (littéralement, « sphères sûres ») ont fini par provoquer une fragmentation du corps social, encouragée par certaines puissances politiques. A commencer par la Grande Mongolie, issue d'une scission politique de la Chine et très portée sur la manipulation pour parvenir à dominer la planète. Tandis que la Grandislande se désagrège peu à peu, l'armée française décide d'exfiltrer ses ressortissants, ce qui n'est pas une mince affaire : 200 000 Français vivent dans ce pays très déréglementé, beaucoup d'entre eux soumis aux *safe spheres* et perméables à toutes sortes de « fake news », qui menacent de contaminer les militaires français eux-mêmes.

Mais comment désactiver ces prisons cognitives, dans un Etat qui n'assure plus sa mission et où l'essentiel de la vie passe par ces bulles, y compris les données de santé ou administratives ? Réponse à partir du 8 juillet, sur le site Redteamdefense.org. Où l'on verra, bien sûr, que ce monde horrifique n'existe pas encore, même s'il est facile d'en distinguer quelques prémices dans le nôtre. Une fable, donc, mais pas sortie, comme on pourrait le croire, du cerveau d'un seul auteur de science fiction (SF). Intitulé « Chronique d'une mort culturelle annoncée », ce scénario ne prétend d'ailleurs pas être une œuvre littéraire : il s'agit en fait d'une commande de l'armée française, mise en mots et en images par un groupe d'écrivains, scénaristes, illustrateurs et graphistes civils, dont certains bien connus dans leur domaine, comme Laurent Genefort, Xavier Mauméjean, DOA, le scénariste et coloriste Xavier Dorison ou le dessinateur et scénographe belge François Schuiten. La Red Team, c'est son nom, résulte d'une collaboration innovante entre le ministère des armées, le pôle universitaire Paris sciences & lettres (PSL) et une grosse dizaine de créateurs – le chiffre exact n'est pas communiqué –, dont certains préfèrent garder l'anonymat.

Bleus contre rouges

Comme dans une série télévisée, le programme en est à sa deuxième « saison », la première ayant été présentée en décembre 2020, sous le titre « Les Nouveaux Pirates ». L'initiative est portée par l'Agence de l'innovation de défense (AID), placée sous la responsabilité du délégué général pour l'armement et chargée de coordonner les initiatives d'innovation du ministère des armées. Tous tenus au secret défense, les membres de la Red Team ont commencé leur travail début 2020. Chaque saison comprend plusieurs scénarios, dont une minorité seulement sera rendue publique. Le Monde a obtenu, en avant première, les deux récits de la saison 1 qui doivent être présentés à la presse le 7 juillet, en même temps que des dessins, des vidéos, des images 3D, des faux articles de presse du futur, etc. Disons le tout de suite, ces textes eux mêmes sont publiés dans une version largement expurgée. Tout ce qui approche de trop près la réalité opérationnelle existante (ou jugée probable) a été caviardé – à commencer par les noms de lieux, remplacés par des appellations fantaisistes.

Pas question donner idées à l'ennemi, lui dévoiler faiblesses, lui montrer ce que l'armée française sait ou ce qu'elle ignore. C'est dire si ces travaux sont pris au sérieux par le ministère armées, qui consacre 2 millions d'euros à l'opération pour *quatre saisons* . Bien qu'elle ait, au départ, suscité quelques blagues au ministère, la *Red Team* est un dispositif tout sauf anecdotique : il s'agit tout même préparer la défense en misant sur d'autres compétences que celles des seuls militaires. Une première, puisque, officiellement moins, aucun projet cette envergure n'a jamais été mis au point ailleurs. Des collaborations avec les écrivains de SF ont eu lieu aux Etats-Unis ou au Canada, mais sous des formes moins amples et systématiques.

En France, Florence Parly, la ministre des armées, suit attentivement travaux la Red Team, dont le président Macron serait un « *fan* », selon les responsables du programme. Un canal de communication dédié a, reste, été mis à sa disposition, sur lequel il n'hésite pas à intervenir.

Avant d'aller plus loin, il faut préciser que l'expression « red team », soit « équipe rouge », n'a pas été bricolée pour la circonstance. Selon Nicolas Minvielle, professeur à l'Audencia Business School et un des animateurs de la Red Team le compte PSL, dont l'origine remonte aux jeux de guerre sur table imaginés par l'armée autrichienne, au XIXe siècle. « *Leurs uniformes étant bleus, ils faisaient jouer l'ennemi par les soldats en rouge* », détaille M. Minvielle. Depuis, le « redteaming », qui consiste à faire jouer les « méchants » par un groupe ami pour tester les capacités de résistance d'un organisme, a essaimé dans domaines variés, dont celui la cybersécurité entreprises. L'armée américaine applique ce principe depuis longtemps, et l'armée de terre française a même une unité spéciale, la Forad, exclusivement chargée se glisser dans la peau de l'adversaire.

« **Exercice paradoxal** »

La Red Team a donc germé sur ce terreau-là, mais en faisant un sacré bond dans l'avenir. Son mode opératoire : mettre en scène, grâce à la science fiction, des situations dans lesquelles l'armée française pourrait se trouver en difficulté. Pas seulement en matière d'équipement, mais dans ses interactions avec la société, l'environnement ou le contexte géopolitique. Le principe directeur est résumé par le chef bataillon d'infanterie Jean-Baptiste Colas, 36 ans, très actif dans le domaine de l'innovation/défense : « *Ce qu'imagine la Red Team doit nous déstabiliser, nous faire peur, nous mettre en défaut, voire nous battre.* » Un poil à gratter, en quelque sorte, pour aider les militaires à forger leur stratégie demain. Il s'agit d'un complément, bien sûr : les armées travaillent depuis longtemps à anticiper les conflits, mais elles le font à l'horizon 2030-2040 (le « besoin militaire prévisible »), là, elle, a la liberté se projeter au-delà. Et donc d'imaginer de mauvaises surprises, auxquelles personne n'aurait encore pensé. Ou que personne n'a très envie voir.

« **CÔNE DE VRAISEMBLANCE** »

L'intérêt du recours à des non spécialistes de la chose militaire est bien illustré par Emmanuel Chiva, patron de l'AID. « Si vous demandez à un expert du renseignement de penser l'espion du futur, il va vous imaginer un espion. Mais, si vous demandez à un auteur de SF, il y a de grandes chances qu'il vous imagine autre chose... ». Civil lui-même, quoique jouissant du rang de général quatre étoiles, normalien et docteur en biomathématiques, ce quinquagénaire est venu à la SF par le biais de son épouse, une passionnée du genre, qui l'a emmené un jour au festival des Utopiales, à Nantes. C'est là qu'il a eu l'idée de confronter des militaires et des créateurs, d'abord au sein d'un atelier de travail à huis clos, puis grandeur nature au sein de l'Agence de l'innovation de la défense.

- **Objectif** : sélectionner les informations utiles, comprendre et expliquer.

1/ Présentez ce qu'est la Red Team.

CONSEIL : choisissez une couleur par question et surlignez dans le texte.



2/ D'où le projet tire-t-il son origine ?

3/ Expliquez pourquoi le projet se nomme ainsi.

■ Pour continuer :

→ S'intéresser à l'histoire de Granslande. Identifier les risques (*liens avec le thème 2 de Géo*) imaginés et les défis lancés à l'armée française.

→ Quand les écrivains ont prédit le futur :

https://www.senscritique.com/liste/Les_livres_qui_ont_predit_le_futur/1068316

<https://www.konbini.com/fr/amp/tendances-2/infographie-science-fiction/>

REVOIR L'ARGUMENTATION (MÉTHODOLOGIE) => LA GAMIFICATION DE LA SOCIÉTÉ.

→ Mise en application

■ Répondre à la problématique finale : **« La littérature de science-fiction n'est-elle qu'un divertissement ? »**

OU

BILAN : JEUX D'ÉCRITURE ET NOUVELLES TECHNOLOGIES

■ Lien entre le thème du jeu et celui de la société et des technologies :

Aujourd'hui il n'est pas rare que la littérature, le jeu et la technologie s'entremêlent. Le progrès technologique a ouvert des portes à la créativité des auteurs, et en particulier des auteurs de SF comme A. DAMASIO. Ces derniers collaborent volontiers à l'écriture de scénarios de jeux vidéos ce qui est un immense travail compte tenu des possibilités incroyables qu'offrent aujourd'hui les jeux vidéo. En effet, dans les versions actuelles de certains jeux comme « Dual universe » par exemple le joueur peut créer ses propres histoires sur la base d'un scénario imaginé par un auteur de SF comme DAMASIO.

On assiste également à des collaborations très sérieuses entre l'État et les écrivains de Science Fiction qui permettent à l'armée de tirer profit de la créativité des écrivains et de leur capacité à se projeter dans l'avenir. C'est le cas du projet « Red Team ».

LA GAMIFICATION DE LA SOCIÉTÉ :



Doc.1

1/ L'intitulé de ce document comporte un anglicisme, par quel terme pourrait-t-on le remplacer ? Que signifie ce terme ?

2/ Utilisez le document 2 pour analyser le document 1. Complétez le schéma et le tableau qui l'accompagne.

3/ Présentez ce document. De quelle tendance se fait-il l'écho ?

Q1 : gamification = ludification = mettre du jeu dans du non-ludique.
 Ref :

Q3 : Ce document est une infographie éditée par digiworks et qui date de mars 2013.

Cette infographie se positionne en faveur de l'utilisation du jeu en tant que stratégie commerciale pour les entreprises. Son propos est de dire que le jeu est une activité répandue dans notre société actuelle et qu'il a de nombreux avantages utilisables à des fins commerciales.

Question supplémentaire : êtes vous d'accord avec ce qu'affirme le titre ?

ARGUMENTER... *un vrai challenge !*



POUR CONVAINCRE, IL NE SUFFIT PAS D’AFFIRMER UNE OPINION !

LES CONSTITUANTS D’UNE ARGUMENTATION



La gamification de la société.

Le jeu est plus qu'un divertissement, il peut être mis au services de stratégies commerciales.



ARGUMENTS

- L'argument LOGIQUE : s'appuie sur l'enchaînement rationnel des événements (cause, but...)
- L'argument par ANALOGIE : fait le rapprochement entre deux situations , deux faits ...
- L'argument d'EXPERIENCE : basé sur l'observation, sur un constat concret
- L'argument d'AUTORITE: reprend la pensée, les mots, d'une personnalité reconnue, d'une référence incontestée
- L'argument de VALEUR : il s'appuie sur les grandes valeurs morales, sociales, intellectuelles, pratiques...

EXEMPLES

- Oeuvres (littéraires, artistiques...)
- Connaissances : scientifiques, statistiques, historiques, mythologiques, sur les civilisations ...
- Références à des auteurs, penseurs, artistes...
- Proverbes, citations ...
- Expérience personnelle/d'une tierce personne

Relevez et caractérisez les arguments , citez les exemples donnés :

Argument	Type d'argument	Exemple donné
« 7 français sur 10 jouent à des jeux vidéos et ont en moyenne 35 ans. »	Arguments de Fait/ expérience.	//
« Le jeu est le 1 ^{er} usage des supports numériques. (84%). »	Arguments de fait (source google)	//
La gamification est utilisée par plus de 200 sociétés.	Argument d'autorité	Ebay, samsung, Danone, Universal, Washington post...
Elle permet d'engager le consommateur dans la durée	Arguments de Fait/ expérience.	Wonder fnac
<p>Le jeu a de multiples intérêts :</p> <p>_recrutement et fidélisation du client.</p> <p>_amélioration notoriété et image de la marque.</p> <p>_implique et permet de dépasser ses objectifs en interne.</p> <p>_Sert positivement l'utilisateur : amusement, sensation de réalisation, apprentissage, lien social.</p>	Posé en conclusion Argument de logique (connecté aux exemples)	<p>=> Opower</p> <p>=> Wonderfnac /Nike + autres marques citées.</p> <p>=> OPOWER//Nikeplus Run</p>

Bilan de l'infographie en relation avec notre thème d'étude :

Que nous apprend ce document sur le monde d'aujourd'hui et son rapport aux technologie ?

1/ le jeu est un élément de plus en plus utilisé dans notre société au point d'être un outil de stratégie commercial.
 2/ La technologie facilite cette ludification de la société, en effet les jeux vidéos rendent très accessibles et séduisants ces stratégies commerciales.

=> fidélisation du client, incitation à la consommation, valorisation de la marque.

Nb : cela marche aussi en interne : l'émulation par le jeu est de plus en plus utilisé (jeu pour diminuer une consommation, pour impliquer les employés ...)