Culture des écrans
Questions de société

Écrans
Un mot valise

Impact des supports

Santé
chronobiologie, sédentarité, temporalité, sommeil, vision, addiction, esanté...

Développement
psychologie sociale, développement cognitif, temps volé...

Maîtrise technique des supports

Connaissance de la diversité des supports
TV, smartphone, tablettes, consoles, ordinateur

Culture numérique
fracture numérique, litteracie numerique, connaissance des outils...

Connaissance technique
fonctionnement, technologie, historique, contrôle parental, piratage...

Impact socio-économique et environnemental

Environnement
obsoléscence, consommation, réchauffement, recyclage...

Economie
économie du web, bitcoin, économie des jeux vidéos...

Impact des contenus

Espace privé/public
fiction/réel, intimité, données personnelles, anonymat...

Communication et réseaux interpersonnels
harcèlement, emarketing, mobilisation...

Les usages
auto-formation, informations/desinformation, émancipation, cybercriminilatité, piratage, droit/image, pornographie, liberté d'expression