



Concours d'entrée 2017-2018

Français

Durée : 1 heure

Date : 08 juillet 2017

Jeux vidéo : lien social ou addiction¹

Si les usages passionnés du jeu vidéo se développent le plus souvent à l'adolescence, c'est que cette période est plus propice aux comportements excessifs, selon Serge Tisseron. Les circuits cérébraux permettant le contrôle de nos impulsions - soit la résistance à une envie a priori² irrépressible³ - ne s'établissent que vers la fin de cet âge. Un garçon de 14 ans qui passe plusieurs heures par jour sur les jeux vidéo n'est donc pas forcément un « addict », rappelle S. Tisseron, mais « tout simplement un adolescent normal », passionné par ce qu'il fait et encore peu capable de réguler⁴ ses envies. Les usages excessifs des jeux vidéo à l'adolescence sont souvent un « état transitoire », ajoute le psychanalyste.

Par ailleurs, les jeux vidéo participent de la construction identitaire des adolescents d'aujourd'hui. L'univers du jeu implique de surmonter des épreuves, de remplir des missions, de prendre des décisions qui conditionnent parfois la suite de l'aventure : ainsi dans le jeu *Fable*, il faut diriger un personnage tout au long de sa vie, en faisant des choix qui orientent la destinée de ce double virtuel⁵. Le jeu vidéo permet donc à l'adolescent de tester virtuellement certains aspects du monde adulte, avant de « muer⁶ » réellement vers celui-ci de quitter définitivement l'enfance.

Un usage prolongé des jeux vidéo n'est donc pas forcément pathologique⁷. Les usagers compulsifs demeurent d'ailleurs minoritaires. Comment les repérer ? Une perturbation importante de l'emploi du temps quotidien chez un joueur (au point de ne plus sortir, de ne plus manger) constitue un « signe d'alerte » pour l'entourage remarque le psychanalyste Michel Stora. La dépendance vient alors révéler un mal-être, une souffrance, voire un trouble psychique, en somme un trouble préexistant, comme le soulignent la plupart des psychologues.

Justine Canonne, Sciences Humaines, août-septembre 2011.

¹ Addiction: dépendance, attachement involontaire à une activité génératrice de plaisir.

² A priori: au premier abord.

³ Irrepressible: irrésistible.

⁴ Réguler : contrôler.

⁵ Virtuel: éventuel, possible.

⁶ Muer: changer.

⁷ Pathologique: maladif.



I-Questions :

- 1- **Quel** est le thème de cet article de presse ? (1 point)
- 2- **Quelle** est la thèse de Serge Tisseron ? **Relevez** les deux arguments qui la défendent. (4 points)
- 3- **Recopiez** le premier paragraphe en **introduisant** les trois dernières phrases par les connecteurs logiques suivants : ainsi – donc - en effet. Qu'en déduisez-vous ? (1 point ½)
- 4- Dans le troisième paragraphe, **quel** rapport logique la conjonction de coordination « donc » (l. 16) souligne-t-elle ? (1 point ½)
- 5- **Déterminez** le type du texte en vous fondant sur trois indices différents que vous ferez suivre d'exemples précis. (4 points)

II-production écrite : (8 points)

Pensez-vous que certains jeux vidéo ont un pouvoir addictif ? **Répondez** à cette question en choisissant une thèse à défendre. **Quelle** que soit la thèse à défendre, **veillez** à :

- **formuler** au moins deux arguments qui pourront s'appuyer sur votre expérience personnelle.
 - les **illustrer** avec des exemples très précis sans oublier la conclusion.
- Vous vous **attacherez à articuler** votre pensée en **utilisant** des connecteurs logiques et en évitant les répétitions. Votre texte fera 15 à 20 lignes.



Jeux vidéo : lien social ou addiction

- 1- **Thème** : les adolescents et les jeux vidéo. **1**
- 2- **Thèse** de Tisseron : « Les usages passionnés du jeu vidéo se développent le plus souvent à l'adolescence. » **2**
Arguments : 1-La capacité à contrôler nos impulsions ne se fait qu'à la fin de l'adolescence. **1**
2-Les jeux vidéo participent à la construction identitaire des adolescents. **1**
- 3- Si les usages passionnés du jeu vidéo se développent le plus souvent à l'adolescence, c'est que cette période est plus propice aux comportements excessifs, selon Tisseron. **En effet**, les circuits cérébraux permettant le contrôle de nos impulsions – soit la résistance à une envie *a priori* irrésistible – ne s'établissent que vers la fin de cet âge. **Ainsi**, un garçon de 14 ans qui passe plusieurs heures par jour sur les jeux vidéo n'est donc pas forcément un « addict », rappelle S. Tisseron, mais « tout simplement un adolescent normal », passionné par ce qu'il fait et encore peu capable de réguler ses envies. **Donc**, les usages excessifs des jeux vidéo à l'adolescence sont souvent un « état transitoire », ajoute le psychanalyste. **1½**
- 4- Le troisième paragraphe de l'article est également argumentatif et la conjonction de coordination « **donc** » introduit une conclusion, le bilan du raisonnement. **1½**
- 5- Le texte est **argumentatif** : **4**

Indices :

- le circuit (schéma) argumentatif : Thèse, argument, exemples...
- Le système énonciatif : 3^e personne du singulier : « il fait », adj. Possessif : « sa vie », ...
- présent atemporel (de vérité générale): « se développent », « est », ...
- connecteurs logiques : d'hypothèse : « si » ; d'opposition : « mais » ; loc. adverbiale (transition) : « par ailleurs » ; conjonction de coordination : « donc », « ainsi » (conclusion) ; ...
- modalisateurs : « forcément », « il faut », ...



Production écrite : 8

Les jeux vidéo peuvent avoir un pouvoir addictif. En effet, les adolescents n'ont pas toujours conscience du pouvoir de fascination exercé par ces jeux. Ainsi en est-il des jeux dont les personnages particulièrement sophistiqués incitent à une identification immédiate. C'est le cas, par exemple, du jeu *Fable* qui permet au joueur de diriger un personnage qui est comme son double virtuel. Par ailleurs, certains jeux peuvent rendre dépendant car ils procurent une impression de toute puissance. C'est le cas des jeux très violents qui permettent au joueur de participer à des scènes de guerre et de tuer virtuellement d'autres personnages présentés comme des ennemis. La pratique de ces jeux risque de développer une dépendance car ils peuvent être l'occasion, pour des jeunes en manque de reconnaissance et fragilisés de s'affirmer de manière purement virtuelle.