

PUBG : le phénomène qui rend fou le joueur.



Systeme de jeu

Parachuté d'un avion militaire sans aucun équipement, le joueur doit affronter 99 autres joueurs sur un terrain inscrit dans une carte carrée pour être le dernier survivant. Sitôt arrivé au sol, le joueur doit trouver le plus rapidement possible des armes, des munitions¹ et de l'équipement pour atteindre son objectif. Le disque rétrécit de plus en plus, forçant ainsi les joueurs à se rapprocher les uns les autres du centre de la zone encore libre, et donc à s'affronter. Chaque partie dure un maximum de 30 minutes.

PUBG est sans doute l'un des jeux phares² du moment. Cependant, il est peut-être dangereux ?

En effet, l'Association Chinoise de Publication Audio-Vidéo et Numérique a annoncé que la

mentalité de gladiateur du jeu vidéo dévie des valeurs du socialisme et est considéré comme dangereux pour le jeune consommateur. C'est une grande déception pour PUBG puisque le marché chinois du jeu-vidéo est tout simplement le plus grand au monde.

Est-il vraiment accro aux jeux vidéo ?

Difficile de faire la différence entre un usage normal et une pratique potentiellement problématique, voire addictive.

Toutefois, la pratique pourrait être considérée comme problématique, si le joueur réunit tous ces comportements :

Si la pratique des jeux vidéo de votre enfant ou de votre ado a des conséquences pour lui ou pour vous. C'est-à-dire, "s'il y a une véritable souffrance individuelle ou familiale en lien avec l'utilisation de jeux vidéo". Ce n'est pas seulement le joueur qui détermine si sa pratique est excessive ou non, le point de vue de l'entourage est extrêmement important.

S'il joue pendant une longue durée : "TOMS a fixé cette durée à 12 mois, une durée qui donne une certaine massivité à la problématique. A partir de ce moment-là, on peut considérer que l'usage est excessif".

Si le jeu l'obsède³ et prend une place centrale dans son quotidien. Autrement dit, "dès qu'il a un moment de libre, il joue ou s'il est occupé à autre chose, son esprit se concentre sur les parties qu'il a déjà jouées ou celles à venir".

S'il y a un impact négatif sur le développement individuel, physique et social de l'enfant.

S'il n'arrive pas à arrêter de jouer de manière durable, malgré vos avertissements et la connaissance du caractère problématique du jeu.

Les jeux violents sont excitants et cela impacte forcément la qualité du sommeil de l'enfant, surtout s'il joue juste avant de dormir. Enfin, la lumière bleue émise par les écrans peut diminuer la production de mélatonine, l'hormone régulant le sommeil.

Jamil Chaaban, Wikipédia, www.journaldesfemmes.fr 2019

(1) : projectiles, cartouches.

(2) : chose dont le rayonnement est considérable. Connue, célèbre...

(3) : possède, tourmente d'une manière persistante.

Questions de compréhension :

1. En vous basant sur le paratexte, **précisez** le genre de ce texte et **justifiez** votre réponse.
2. **Recopiez** puis **complétez** ce tableau à l'aide des informations tirées de la partie « *système de jeu* ».

Nombre de joueurs	Moyen de transport utilisé	L'objectif

3. **Lisez** la même partie puis **répondez**.

- i. Le jeu **est-il** dangereux ? **Justifier** en reformulant la réponse ?
- ii. **Quel est** l'effet de la déclaration de l'Association Chinoise de Publication Audio-Vidéo et Numérique.
- iii. **Relevez** la phrase **qui justifie** votre réponse à la partie précédente.

4. i. En vous basant sur un connecteur répété, **énumérez** les critères d'addiction concernant ce jeu.

ii. **Quels sont** les domaines concernés par ces critères ?

5. **Lisez** le passage (*S'il joue pendant une longue durée... du caractère problématique du jeu*) puis **répondez** aux questions suivantes.

i. **Relevez** deux verbes qui montrent les résultats de ce jeu sur le joueur.

ii. Ces verbes **sont-ils** valorisants ou dévalorisants ?

iii. **Ecrivez**, en utilisant ces deux verbes, une thèse qui résume l'idée générale de ce texte.

6. **Lisez** tout le texte puis **répondez**.

a. **Quel est** le rôle de la 1^{re} phrase interrogative dans ce texte ?

b. **Justifiez** l'emploi des guillemets dans ce document.

c. **Indiquez** le temps et le mode du verbe « **pourrait** » dans la phrase (*la pratique pourrait être considérée comme problématique...*). **Précisez** sa valeur.

d. **Relevez** un substitut lexical et deux substituts grammaticaux pour le groupe nominal (*le joueur*). **Précisez** le rôle de ces reprises.

e. **Précisez** la valeur des connecteurs soulignés :

- En effet, l'Association Chinoise de Publication Audio-Vidéo et Numérique a annoncé que...
- Difficile de faire la différence entre un usage normal et une pratique potentiellement problématique, voire addictive.
- Enfin, la lumière bleue émise par les écrans peut diminuer la production de mélatonine, l'hormone régulant le sommeil.

Correction + Barème
PUBG : le phénomène qui rend fou les joueurs.

Questions	Réponses	Notes						
1	<p>Le genre de ce texte : un article d'un site électronique.</p> <p>Justification :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La référence : Wikipédia, www.journaldesfemmes.fr - La disposition en colonnes. 	<p>1/2</p> <p>1/2 (1/4 pour un indice)</p>						
2	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">Nombre de joueurs</th> <th style="width: 33%;">Moyen de transport utilisé</th> <th style="width: 33%;">L'objectif</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>100</td> <td>Un avion</td> <td>Etre le dernier survivant</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre de joueurs	Moyen de transport utilisé	L'objectif	100	Un avion	Etre le dernier survivant	<p>1/4, 1/4</p> <p>1/4</p>
Nombre de joueurs	Moyen de transport utilisé	L'objectif						
100	Un avion	Etre le dernier survivant						
3	<p>i. Oui, le jeu est dangereux car il affecte la mentalité de gladiateur qui dévie des valeurs de socialisme.</p> <p>ii. Le résultat de cette déclaration est la diminution de nombre des joueurs en Chine.</p> <p>iii. C'est une grande déception pour PUBG puisque le marché chinois du jeu-vidéo est tout simplement le plus grand au monde.</p>	<p>3/4</p> <p>3/4</p> <p>3/4</p>						
4	<p>i. Le connecteur répété : Si.</p> <p>Les critères d'addiction concernant ce jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La pratique des jeux vidéo de votre enfant ou de votre ado a des conséquences pour lui ou pour vous. 1/4 - Il joue pendant une longue durée. 1/4 - Le jeu l'obsède et prend une place centrale dans son quotidien. 1/4 - Il y a un impact négatif sur le développement individuel, physique et social de l'enfant. 1/4 <p>ii. Les domaines concernés sont : le domaine social (individuel, familiale), le domaine sanitaire (physique, psychique). 1/2</p>	<p>1/2</p> <p>1/4</p> <p>1/4</p> <p>1/4</p> <p>1/2</p>						
5	<p>i. Les deux verbes qui montrent les résultats de ce jeu sur le joueur : obsède, impacte.</p> <p>ii. Ces verbes sont dévalorisants (à aspect négatif). 1/4</p> <p>iii. Le jeu impacte la mentalité du joueur et l'obsède. 1</p>	<p>1/2</p> <p>1/4</p> <p>1</p>						
6	<p>a. La première phrase interrogative introduit la problématique. 3/4</p> <p>b. Les guillemets ont une valeur explicative. 1/2</p> <p>c. Le verbe « pourrait » :</p> <p>Mode : conditionnel / Temps : présent / Valeur : éventualité, probabilité... 1/4 ; 1/4 ; 1/4</p> <p>Un substitut lexical : le consommateur, le gladiateur, votre enfant, votre ado... 1/4</p> <p>d. Deux substituts grammaticaux : il, lui. 1/2</p> <p>e. En effet : pour introduire une preuve. 1/2</p> <p>Voire : connecteur d'addition. 1/2</p> <p>Enfin : conclusion. 1/2</p>	<p>3/4</p> <p>1/2</p> <p>1/4 ; 1/4 ; 1/4</p> <p>1/4</p> <p>1/2</p> <p>1/2</p> <p>1/2</p> <p>1/2</p>						