

Épreuve de Français

Les jeux vidéo sont-ils dangereux pour nos enfants ?

Ce mardi s'ouvre le plus grand salon des jeux vidéo au monde. Le salon E3 à Los Angeles, aux États-Unis. Des milliers d'adolescents y sont notamment attendus pour tester les derniers jeux à la mode et ceux qui ne sont pas encore sortis. Preuve d'un engouement¹ sans faille² et parfois aussi d'une véritable addiction³.

1 On vous parlait lundi de cette enquête **Ipsos** conduite pour le Fonds Actions Addictions. On y apprend par exemple que 15% des jeunes de 12 à 17 ans passent plus de 5 heures par jour à jouer aux jeux-vidéo, avec parfois de très lourdes conséquences pour certains ados⁴. Le docteur Olivier Phan observe une augmentation constante des consultations pour addiction aux jeux :

5 « Les plus fragiles et les plus faibles y verront un refuge⁵, un endroit où on fuit une réalité un peu trop douloureuse et s'y accrocheront. Ayant les deux pieds dans le virtuel, ils finiront par perdre le contact avec la vie réelle. C'est quand ils commencent à manquer l'école pour se consacrer aux jeux ».

10 Savez-vous combien d'écrans on trouve en moyenne dans un foyer français ? 11 écrans ! 84% des ados ont une console de jeux⁶. 74% ont une tablette. 60% ont un ordinateur dans la chambre. Mais c'est avant tout sur leur smartphone que les enfants jouent aux jeux-vidéo. Au moins 1 fois par semaine.

15 Mais attention, utilisation excessive ne veut pas forcément dire addiction problématique, corrige le psychologue Yann Lehoux. Il est l'auteur de *Les Jeux vidéo, ça ne rend pas idiot* : « Le jeu vidéo ne rend pas idiot, le jeu vidéo ne rend pas violent et le jeu vidéo ne rend pas addict⁷. Ce sont des jeux et les jeux sont des composants essentiels de notre développement qu'il s'agisse d'enfants ou d'adultes, on a vraiment besoin de jouer. C'est par le jeu qu'on accroît⁸ notre expérience, que l'on tisse⁹ des relations sociales. Dans une société traditionnelle, les enfants jouent avec des arcs et des flèches, dans une société numérique, il est normal que les enfants

20 jouent avec des matières numériques et principalement avec des jeux-vidéo ».

25 Le dernier jeu à la mode s'appelle **Fortnite**. 45 millions d'utilisateurs dans le monde. 80% de joueurs dans certaines classes de collégiens. Des collégiens qui échangent dans le réel sur leur évolution dans le jeu virtuel. Inutile donc d'interdire à son enfant, de le couper de ses amis. Les psychologues recommandent la méthode des 3 A : autorégulation, alternance et accompagnement.

<https://rmc.bfmtv.com/les-jeux-video-sont-ils-dangereux-pour-nos-enfants-ca-fait-debat-sur-rmc.html>

Mathieu Rouault, publié le 12/06/2018

¹ Engouement : enthousiasme, plaisir

² Sans faille : sans défaut

³ Addiction : dépendance à une drogue, une activité

⁴ Ados : adolescents

⁵ Refuge : abri

⁶ Console de jeux : appareil informatique destiné aux jeux comme Play Station, X Box...

⁷ Addict : accro, drogué, sous dépendance

⁸ Accroît : v. accroître = augmenter

⁹ Tisser : faire des relations sociales

-I- Questions [12pts]

1- En vous basant sur le texte, **choisissez** et **recopiez** la bonne réponse : [2pts]

- a) D'après le docteur Olivier Phan, les jeux-vidéo peuvent causer :
- L'échec scolaire
 - La créativité
 - La réussite scolaire
- b) Selon le psychologue Yann Lehoux, les jeux vidéo :
- Ne nuisent pas au développement intellectuel.
 - Font partie intégrante du développement d'une personne.
 - Les deux premières réponses sont correctes.
- c) La figure de style « ayant les deux pieds dans le virtuel » (L : 6) signifie :
- Les ados ont seulement les pieds dans le monde des jeux vidéo.
 - Les ados sont entièrement pris par le Net.
 - Les ados entrent des deux pieds à la salle de jeux.
- d) La méthode des 3 A consiste à :
- Équilibrer, accompagner, alterner
 - Abandonner, abasourdir, abaisser
 - Auto-évaluer, corriger, accepter

2- Vrai ou Faux ? Justifiez. [3pts]

	Vrai	Faux
a) Ce mardi, c'est l'ouverture du salon du livre à Los Angeles. <i>Justification</i> : _____ _____		
b) Le nombre d'écrans dans une maison française est énorme et choquant. <i>Justification</i> : _____ _____		
c) Le jeu est essentiel pour le développement de la personnalité, pour l'expérience et pour avoir de bonnes relations sociales. <i>Justification</i> : _____ _____		
d) D'après les psychologues, il faut interdire aux enfants de jouer à des jeux-vidéo. <i>Justification</i> : _____ _____		

3- Dans le 1^{er} paragraphe, **relevez** deux adjectifs opposés. Quelles conséquences l'énonciateur tire-t-il [1pt]

4- a) En vous basant sur 1^{er} et le 3^{ème} paragraphes, **citez** les avantages et les inconvénients des jeux-vidéo et **placez-les** dans ce tableau. [2pts]

Avantages	Inconvénients

b) En quoi la référence au psychologue Yann Lehoux renforce-t-elle l'argumentation ? [½pt]

c) Qu'en **déduisez**-vous quant à l'influence des jeux-vidéo sur les jeunes. [½pt]

5-a) **Donnez** la valeur de la ponctuation à la ligne 24. [½pt]

b) Quelle est la valeur des statistiques dans le texte ? [½pt]

6- Quelles sont les deux valeurs du présent de l'indicatif dans ce texte ? **Justifiez** votre réponse en vous basant sur des exemples précis. [1pt]

7- À la fin du texte, **relevez** un adjectif évaluatif qui montre le point de vue de l'énonciateur et **analysez-le**. [1pt]

-II- Production écrite [8pts]

Traitez au choix l'un des sujets suivants :

Sujet d'écriture 1 : Vous êtes un adolescent libanais, vous envoyez un mél à un ami français pour lui parler des loisirs des ados libanais et ce qu'ils font pour se détendre après l'école ou pendant les vacances.

Critères d'évaluation	[.....8pts]
Mise en page et lisibilité de l'écriture. /½pt
Compréhension et respect de la consigne. /1pt
Idées originales et cohérentes. /2pts
Vocabulaire riche et / ou adéquat. /1pt
Syntaxe (Construction de phrases). /1pt
Orthographe. /1pt½
Choix et emploi du temps verbal. /1pt

Sujet d'écriture 2 : Nous sommes au XXIème siècle, vous faites partie de la génération du net, du monde virtuel, des écrans, ... **Présentez** dans un texte cohérent, les **bienfaits** et les **méfaits** de la technologie en illustrant votre texte par des exemples précis.

Votre texte fera une vingtaine de lignes dans une écriture claire, de taille moyenne. (200 à 250 mots)

Grille d'évaluation et barème de notation

Les critères	Les composantes du critère	Notes
Pertinence ou adéquation à la situation et à la consigne.	Adéquation au type (et/ou au genre) Adéquation au thème Adéquation au destinataire Adéquation au volume demandé	2pts½
Cohérence	Progression thématique Reprises anaphoriques Liens et mots de liaison (logiques, chronologiques...)	2pts½
Utilisation correcte des outils de la langue	Vocabulaire Orthographe lexicale et grammaticale Syntaxe Emploi des temps et des modes	2pts½
Mise en page	Propreté et absence de ratures Écriture lisible	½pt

Épreuve de Français
Éléments de réponse

I- Questions [12pts]

1- En vous basant sur le texte, **choisissez** et **recopiez** la bonne réponse : [2pts]

a) D'après le docteur Olivier Phan, les jeux-vidéo peuvent causer :

- **L'échec scolaire**
- La créativité
- La réussite scolaire

b) Selon le psychologue Yann Lehoux, les jeux vidéo :

- Ne nuisent pas au développement intellectuel.
- Font partie intégrante du développement d'une personne.
- **Les deux premières réponses sont correctes.**

c) La figure de style « ayant les deux pieds dans le virtuel » (L : 6) signifie :

- Les ados ont seulement les pieds dans le monde des jeux vidéo.
- **Les ados sont entièrement pris par le Net.**
- Les ados entrent des deux pieds à la salle de jeux.

d) La méthode des 3 A consiste à :

- **Équilibrer, accompagner, alterner**
- Abandonner, abasourdir, abaisser
- Auto-évaluer, corriger, accepter

2- Vrai ou Faux ? Justifiez. [3pts]

	Vrai	Faux
a) Ce mardi, c'est l'ouverture du salon du livre à Los Angeles. <i>Justification : Ce mardi s'ouvre le plus grand salon des jeux vidéo au monde (Chapeau)</i>		X
b) Le nombre d'écrans dans une maison française est énorme et choquant. <i>Justification : (L : 9)</i>	X	
c) Le jeu est essentiel pour le développement de la personnalité, pour l'expérience et pour avoir de bonnes relations sociales. <i>Justification : Les jeux sont des composants essentiels de notre développement qu'il s'agisse d'enfants ou d'adultes, on a vraiment besoin de jouer. C'est par le jeu qu'on accroît notre expérience, que l'on tisse des relations sociales. (L : 16-17-18)</i>	X	
d) D'après les psychologues, il faut interdire les enfants de jouer aux jeux-vidéo. <i>Justification : Inutile donc d'interdire à son enfant, de le couper de ses amis. Les psychologues recommandent la méthode des 3 A : autorégulation, alternance et accompagnement. (L : 23-24-25)</i>		X

3- Dans le 1^{er} paragraphe, **relevez** deux adjectifs opposés. Quelles conséquences l'énonciateur tire-t-il ? [1pt]

Virtuel ≠ réel

Les joueurs, surtout les faibles de personnalité, risquent de ne plus être réels et de prendre ce monde virtuel pour une réalité.

4- a) En vous basant sur 1^{er} et le 3^{ème} paragraphes, citez les avantages et les inconvénients des jeux-vidéo et placez-les dans ce tableau. [2pts]

Avantages	Inconvénients
<i>Le jeu vidéo ne rend pas idiot (L : 15)</i> <i>Le jeu vidéo ne rend pas violent (L : 15)</i> <i>Le jeu vidéo ne rend pas addict (L : 15)</i> <i>Les jeux sont des composants essentiels de notre développement (L : 16)</i> <i>On accroît, par le jeu, notre expérience, et on tisse des relations sociales. (L : 17-18)</i>	<i>addiction aux jeux (L : 4)</i> <i>verront un refuge (L : 5)</i> <i>Fuir la réalité (L : 5)</i> <i>Vivre dans le virtuel (L : 6)</i> <i>Perdre le contact avec la vie réelle (L : 7-8)</i> <i>Commencer à manquer l'école (L : 8)</i>

b) En quoi la référence au psychologue Yann Lehoux renforce-t-elle l'argumentation ? [½pt]

Ce sont des arguments d'autorité qui renforcent la position du locuteur en faisant référence à des spécialistes en leur matière.

c) Qu'en déduisez-vous quant à l'influence des jeux-vidéo sur les jeunes. [½pt]

Les jeux-vidéo permettent aux enfants de développer leur personnalité, sont un moyen de défouler la violence. Toutefois, ils risquent de l'isoler du monde réel et d'affecter sa scolarisation.

5-a) Donnez la valeur de la ponctuation à la ligne 24. [½pt]

Les deux points servent à énumérer les qualités de la méthode 3A

b) Quelle est la valeur des statistiques dans le texte ? [½pt]

Les statistiques, dans le texte, donnent plus de précision et d'exactitude.

6- Quelles sont les deux valeurs du présent de l'indicatif dans ce texte ? Justifiez votre réponse en vous basant sur des exemples précis. [1pt]

6- Présent de l'énonciation

Présent atemporel (L : ...)

7- À la fin du texte, relevez un adjectif évaluatif qui montre le point de vue de l'énonciateur et analysez-le. [1pt]

Les adjectifs évaluatifs « normal » (L : 19) – « Inutile » (L : 23) montrent que l'énonciateur soutient l'idée que le jeu est essentiel pour le développement de l'enfant et qu'il ne faut pas le lui interdire ; on risque de le couper de son monde et de ses amis.