

Test d'Enseignement
Secondaire Supérieur
Français

Questionnaire

Ce document applique les rectifications orthographiques du Conseil supérieur de la langue

Nom et prénom :

Classe :

Épreuve de lecture

6TQ – 7P

Première partie
Pour aborder la question.

Ce que vous pensez du sujet

- ❶ À titre indicatif, exprimez votre opinion avant la lecture des documents : pour vous, les jeux vidéos ont-ils un impact négatif ou positif sur les adolescents ?
- POSITIF
 - NEGATIF
 - AVIS PARTAGÉ

Un cas vécu

Document 1, pp. 4-5.

Un témoignage : Axel, 19 ans, accro au jeu vidéo, et sa mère

- ❷ Énoncez le motif d'inquiétude de la mère d'Axel.

- ❸ Repérez dans le discours d'Axel la phrase exprimant de manière explicite une contradiction, un paradoxe. Recopiez cette phrase et soulignez un terme qui met l'opposition en évidence.

- 4 Pour Axel, le jeu a des aspects positifs et négatifs. Distinguez-les et reformulez chacun d'entre eux.

Aspects positifs

Aspects négatifs

Deuxième partie
Pour en savoir plus.
Ce qu'en disent les spécialistes.

- Document 3, pp. 7-8.** « Jeux vidéos, ai-je laissé le diable entrer dans ma maison ? »
Document 4, pp. 9-10. « L'addiction aux jeux vidéos est rare »
Document 5, pp. 11-12. **Jeux vidéos : drogue ou remède ?**

6 Pour élargir votre connaissance du sujet et vous préparer à répondre sur un forum au message d'une mère préoccupée, vous lirez les trois documents en vue de compléter le tableau des pages suivantes.

Consignes pour compléter le tableau.

Dans la première colonne, une série d'affirmations fréquentes sur les jeux vidéos vous sont données. À vous de les vérifier à l'aide des documents.

Pour les affirmations 6.1. et 6.10, deux réponses/vérfications sont attendues.

- Précisez si chaque information est confirmée, infirmée ou n'est pas abordée, en cochant la colonne adéquate.
- Indiquez si oui ou non le journaliste mentionne sa source d'information.
- Dans l'affirmative, indiquez le nom de la personne et sa profession ou celui de l'institution consultée.
- Spécifiez le numéro du ou des document(s) utilisé(s).
- Justifiez votre réponse en reformulant ou en citant les propos des spécialistes.

Affirmation	Confirmée	Infirmée	Abordé nulle part	Le journaliste mentionne-t-il sa source ? Oui-Non	Si oui, indiquez le nom de l'institution ou de la personne consultée, en précisant (dans ce cas) sa profession	N° du document	Ce qu'ils en disent (citation, reformulation des propos, excepté si mention « abordée nulle part »)

Affirmation	Confirmée	Infirmée	Abordée nulle part	Le journaliste mentionne-t-il sa source ? OUI-NON	Si oui, indiquez le nom de l'institution ou de la personne consultée, en précisant (dans ce cas) sa profession	N° du document	Ce qu'ils en disent (citation, reformulation des propos, excepté si mention « abordée nulle part »)
6. 1. La dépendance aux jeux vidéos touche les adolescents.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
6. 2. Le jeu vidéo permet à certains jeunes de créer des liens avec d'autres personnes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

Affirmation	Confirmée	Infirmée	Abordée nulle part	Le journaliste mentionne-t-il sa source ? OUI-NON	Si oui, indiquez le nom de l'institution ou de la personne consultée, en précisant (dans ce cas) sa profession	N° du document	Ce qu'ils en disent (citation, reformulation des propos, excepté si mention « abordée nulle part »)
6. 3. Le repli sur soi est la conséquence de la pratique des jeux vidéos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
6. 4. Les jeux vidéos préparent aux études informatiques.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
6. 5. Il n'existe pas d'information sur le degré de violence des jeux vidéos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

Affirmation	Confirmée	Infirmée	Abordée nulle part	Le journaliste mentionne-t-il sa source ? OUI-NON	Si oui, indiquez le nom de l'institution ou de la personne consultée, en précisant (dans ce cas) sa profession	N° du document	Ce qu'ils en disent (citation, reformulation des propos, excepté si mention « abordée nulle part »)
6. 6. Les jeux vidéos permettent d'évacuer les tensions.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
6. 7. Tous les jeux vidéos sont néfastes pour la condition physique.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

Affirmation	Confirmée	Infirmée	Abordée nulle part	Le journaliste mentionne-t-il sa source ? OUI-NON	Si oui, indiquez le nom de l'institution ou de la personne consultée, en précisant (dans ce cas) sa profession	N° du document	Ce qu'ils en disent (citation, reformulation des propos, excepté si mention « abordée nulle part »)
6. 8. Les jeux vidéos développent les capacités intellectuelles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
6. 9. Le téléchargement de jeux vidéos sur Internet est interdit.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

Affirmation	Confirmée	Infirmée	Abordée nulle part	Le journaliste mentionne-t-il sa source ? OUI-NON	Si oui, indiquez le nom de l'institution ou de la personne consultée, en précisant (dans ce cas) sa profession	N° du document	Ce qu'ils en disent (citation, reformulation des propos, excepté si mention « abordée nulle part »)
6.10. L'utilisation intensive des jeux vidéos nuit aux résultats scolaires.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

Test d'Enseignement
Secondaire Supérieur
Français

Portefeuille de documents

Ce document applique les rectifications orthographiques du Conseil supérieur de la langue

Nom et prénom :
Classe :

Épreuve de lecture
6TQ – 7P

Lisez attentivement la consigne générale

Les jeux vidéos, tout le monde en parle, les nouveautés se succèdent, l'industrie du jeu vidéo prospère, les parents s'interrogent, les experts se prononcent en sens divers.

Au terme de cette épreuve, vous serez mis en situation de donner, sur un forum de discussion, des conseils éclairés à des parents inquiets de l'utilisation excessive des jeux vidéos par leurs enfants.

Le dossier qui vous est proposé vous aidera à nourrir votre réflexion et à développer votre expertise sur le sujet.

Table des matières du portefeuille de documents

Première partie. Pour aborder la question.

Document 1. Un témoignage : Axel, 19 ans, accro au jeu vidéo, et sa mère

Document 2. Un sondage sur le comportement des parents face aux jeux vidéos

Deuxième partie. Pour en savoir plus : ce qu'en disent les spécialistes.

Document 3. « Jeux vidéos, ai-je laissé le diable entrer dans ma maison ? »

Document 4. « L'addiction aux jeux vidéos est rare »

Document 5. Jeux vidéos : drogue ou remède ?

Document 1.

Un témoignage :

Axel, 19 ans, accro au jeu vidéo, et sa mère

Transcription d'un sujet de l'émission « Matière Grise » (RTBF)

Nous sommes à Nivelles, dans le Brabant wallon. Comme chaque jour, Nathalie rentre chez elle à 18h., après une journée de travail. Nathalie est la maman d'Axel, 19 ans. Son fils est devenu accro au jeu vidéo.

Nathalie – Maman d'Axel : « Voilà, je suis partie ce matin, il était devant l'ordinateur, je rentre ce soir, je sais où il est : devant son ordinateur dans sa chambre... *Elle monte et s'adresse à son fils* : Bonjour Axel, ça va ? Tout va bien ? »

Nathalie – Maman d'Axel : « En fait, mon fils a eu un parcours tout à fait normal. Il a terminé ses humanités et il a réussi toutes ses années sans rater, sans problèmes. Il a toujours joué à des jeux d'ordinateur mais d'une façon modérée tout en poursuivant ses loisirs, ses activités, en voyant ses amis. Et puis, il a découvert un jeu en réseau au passage aux études supérieures. Et là, bon, il a commencé à jouer de plus en plus. Et ça a pris beaucoup d'ampleur et finalement il s'est complètement isolé. C'est l'isolement total. »

Le jeu auquel il s'adonne s'appelle World of Warcraft. Ce jeu permet de jouer à plusieurs en réseau via Internet. Il rassemble tous les jours des centaines de milliers d'internautes dans le monde entier. Dans cet univers fantastique et médiéval, les joueurs font évoluer de mission en mission une multitude de personnages.

Depuis sa chambre, Axel joue en ce moment avec des joueurs français. Il incarne un voleur :

Axel : « J'ai découvert *WOW* par un ami : en fait, j'étais allé chez lui, il me l'avait montré et cela m'avait semblé pas mal. J'ai commencé à jouer puis, finalement, petit à petit, j'ai commencé ce personnage il y a à peu près 2 ans, je suis toujours sur ce personnage, je le fais progresser. »

Axel : « Ce que j'aime bien dans le jeu, c'est d'une part une déconnexion par rapport au monde réel. Je ne pense plus trop aux problèmes, quand je joue mon avatar¹, je suis vraiment dedans. Ensuite, il y a un côté initiatique quand même (...) on a des missions à accomplir, c'est assez important dans l'univers où on se trouve, on est projeté dedans et d'autre part, on fait... paradoxalement on est en

¹ Personnage virtuel représentant l'internaute.

train de jouer tout seul chez soi et pourtant, on fait pas mal de choses en groupe, à distance quoi, on est un groupe avec la guilde et on travaille autour d'un projet commun. »

Ainsi, Axel peut jouer près de 15 h. d'affilée. Quand il arrête de jouer, une sensation de manque l'envahit. Et même carrément une angoisse :

Axel : « Quand je ne joue pas, je suis un peu mal parce que les évènements continuent à se dérouler dans le jeu, c'est en temps réel et donc peut-être qu'il y a ma guilde qui est en train de faire des missions, de tuer des monstres. Peut-être qu'ils ont besoin de moi pour le faire et je ne suis pas là quoi. C'est vrai que là, je joue tellement par moments que c'est même plus trop un plaisir. »

Axel : « Avant quand j'étais tout seul, je veux dire sans l'encadrement du professeur Minet², je ne voyais plus trop où j'allais quoi, c'était un petit peu désespéré. (...) »

Transcription d'un sujet de l'émission « Matière Grise » (RTBF) :
http://old.rtb.be/rtbf_2000/bin/view_something.cgi?type=sac&id=0202732_sac&menu=default&pub=RTBF.LAUNE%2FLAUNE.FR.la taille.SP.IN (texte adapté)

Consulté le 11.05.2010.

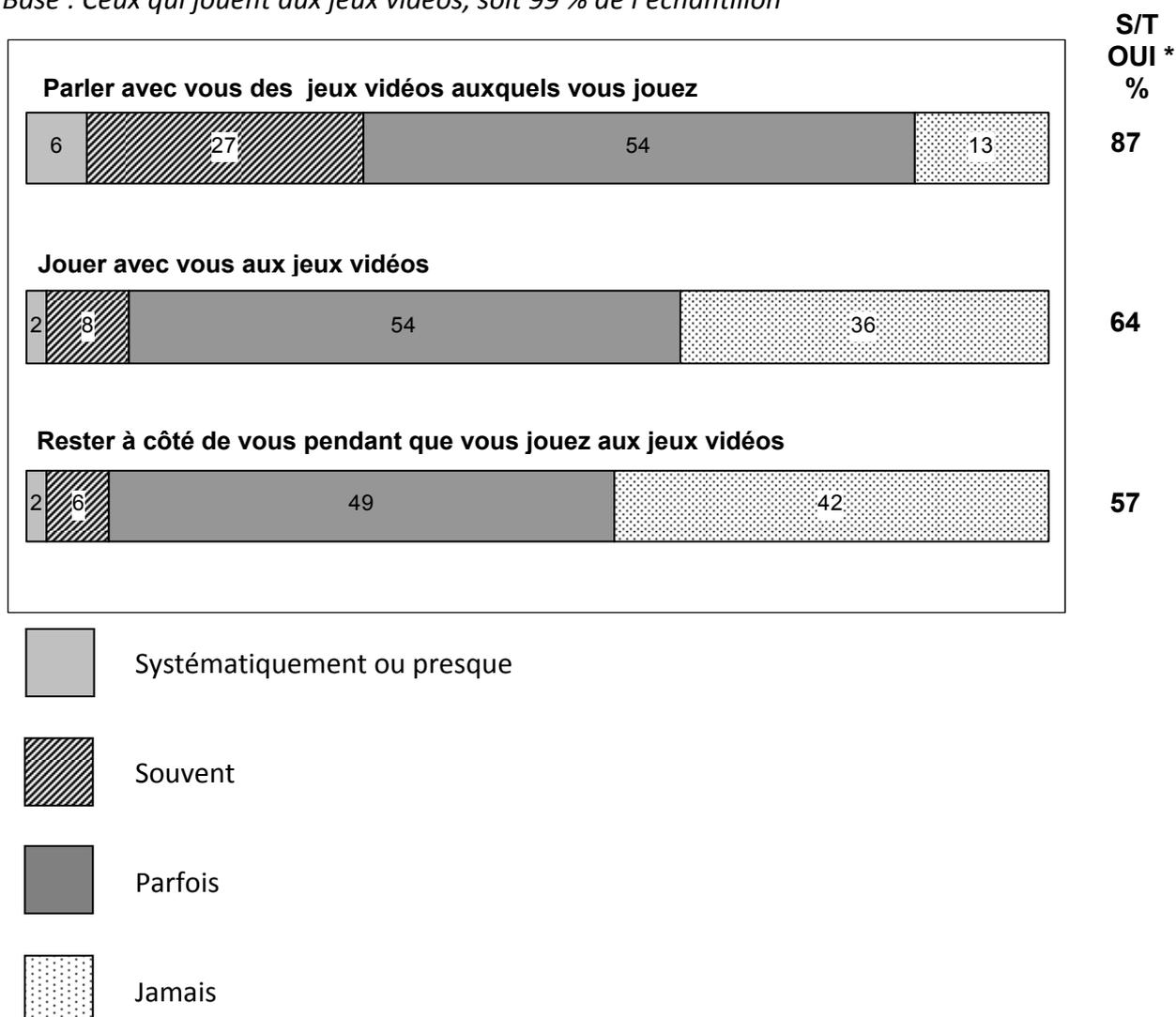
² Psychothérapeute, le docteur Minet assure la coordination scientifique de la *Clinique du jeu pathologique* à l'hôpital Brugmann, à Bruxelles.

Document 2.

Un sondage sur le comportement des parents face aux jeux vidéos

Question : Est-ce que vos parents font les choses suivantes ?

Base : Ceux qui jouent aux jeux vidéos, soit 99 % de l'échantillon



*** S/T Oui : Total « Systematiquement ou presque + Souvent + Parfois »**

IPSOS Public Affairs
© 2009 Ipsos

Le graphique est recomposé à partir de celui qui est publié sur le site Ipsos
<http://www.ipsos.fr/CanalIpsos/articles/images/2950/diaporama.htm> consulté le 10.05.2010
 L'IPSOS est un institut de sondage.

Document 3.

« Jeux vidéos, ai-je laissé le diable entrer dans ma maison ? »

Comment gérer le temps passé par sa progéniture devant les nombreux jeux vidéos reçus à Noël ? Aux parents désemparés, les experts conseillent de privilégier le dialogue, trop souvent absent, et d'être vigilants sans diaboliser un loisir devenu incontournable.

Ni parano, ni naïf

C'est pour répondre à leurs inquiétudes que le site PédagoJeux (www.pedagojeux.fr) vient d'être lancé, sous l'égide du Forum des Droits sur l'Internet (FDI), alors que la quasi-totalité des 6-17 ans s'adonne aux jeux vidéos.

« On s'est aperçu qu'il n'existait pas de sites de sensibilisation » qui soient neutres, sans verser dans la « promotion » ou à l'inverse la « critique » systématique, explique Olivier Gérard, coordonnateur nouvelles technologies à l'Union nationale des associations familiales (Unaf).

Un terrain méconnu des parents

Pourtant, il existe un vrai besoin, selon lui : « les parents ont une méconnaissance totale de cet univers » ou en ont une image « erronée », et « donc agissent parfois de manière disproportionnée ou inadaptée ». Ils sont « souvent soit dans une logique d'interdiction, soit dans une attitude de laissez-faire, car ils s'estiment dépassés », note-t-il.

Ne vous focalisez pas sur le temps de jeu, mais sur le lien social

Principal enseignement à retenir : « il n'y a pas de temps de jeu idéal ». Plutôt que de fixer une « limite horaire excessivement réduite et inflexible », c'est à l'« isolement de l'enfant », à la « perte de lien social » que « vous devez prendre garde », peut-on lire sur Pédagojeux. Le cas échéant, les parents peuvent avoir recours à des « moyens techniques comme les systèmes de contrôle parental qui permettent de définir un temps de jeu », indique le juriste Laurent Baup, en charge du dossier au FDI. Mais il appelle surtout à plus de dialogue entre les générations : ainsi, les règles doivent être discutées ensemble.

Le jeu : un espace de libération et de valorisation

Il est également important « que les parents valorisent la victoire de leurs enfants dans le virtuel », souligne le psychanalyste Michaël Stora, spécialiste de la thérapie par les jeux vidéos. Pour lui, cette pratique « peut avoir des effets bénéfiques quant à l'estime de soi ». C'est aussi « un lieu d'évacuation des frustrations, des colères, des

rages », où l'on aime « flirter avec les interdits », doublé d'un excellent exercice intellectuel qui stimule notamment la capacité à se représenter l'espace en trois dimensions ou encore la gestion de tâches multiples et simultanées.

Peu de cas de réelle addiction

Quant au phénomène si redouté de l'« addiction », il est en fait très rare et peut difficilement s'appliquer aux ados, selon le psychiatre Serge Tisseron, auteur de « Qui a peur des jeux vidéos ? » : « rien n'est figé » à cette période de la vie et « beaucoup de jeunes mènent de front » jeux vidéos à haute dose et scolarisation. « Pas de panique » donc, résume-t-il : le tout est de « cadrer et accompagner très tôt, dès 7-8 ans ». Il conseille aussi de « couper l'accès à Internet la nuit » pour éviter la dépendance aux jeux en réseau, type « World of Warcraft ».

Un dangereux culte de la violence ?

Par ailleurs, « s'il est légitime de s'inquiéter de la violence du paysage audiovisuel, il n'y a aucune raison de pointer les jeux vidéos, qui ne sont pas plus dangereux que le cinéma ou la télévision », assure-t-il. Les parents doivent en revanche se référer, lors de l'achat d'un jeu, à la signalétique européenne Pegi, qui classe les titres en fonction de l'âge minimum recommandé (3+, 7+, 12+, 16+, 18+) et mentionne la présence de contenus choquants. Car « il ne faut pas perdre de vue que l'âge moyen d'un joueur se situe au-dessus de 30 ans », rappelle M. Baup. D'où l'existence de titres très décriés, comme « Grand Theft Auto 4 », interdit aux moins de 18 ans et régulièrement accusé d'avoir une influence néfaste sur les adolescents. (afp/acx)

<http://www.7sur7.be/7s7/fr/1523/Famille/article/detail/624429/2009/01/19/Jeux-video-ai-je-laisse-le-diable-entrer-dans-ma-maison-.dhtml>
Consulté le 11.05.2010.

Document 4.

« L'addiction aux jeux vidéos est rare »

Le psychiatre Serge Tisseron rassure les parents des adolescents adeptes de ce « nouveau rituel d'image »

Parmi les cadeaux les plus offerts aux enfants et aux adolescents à Noël : les jeux vidéos. Pourtant, les parents s'inquiètent de leur usage intensif. Psychiatre et psychanalyste, Serge Tisseron fait la part des choses dans un ouvrage récent intitulé *Qui a peur des jeux vidéos ?*

Vous considérez que les jeux vidéos comportent des aspects positifs. Quels sont-ils ?

— Comme tous les jeux, ils suscitent du plaisir, celui de remporter des épreuves, de découvrir des univers esthétiques et de mettre les joueurs en compétition. Ils permettent aux enfants d'exprimer symboliquement leur agressivité, de mettre en scène leurs angoisses d'abandon, de mort ou encore d'enfermement, de se familiariser avec elles et de les dépasser.

(...)

Ces jeux présentent évidemment l'avantage de favoriser la communication et la socialisation, principalement avec des jeux en réseaux. Pour avancer, il faut faire des alliances, agir en équipe.

(...)

Au-delà de ces aspects positifs, quels sont les risques que présentent ces jeux ?

— Il faut dire aux parents de ne pas paniquer. Beaucoup sont terrifiés par la violence de certains jeux. Mais rien ne montre à ce jour qu'elle soit plus problématique que celle véhiculée par la télévision ou le cinéma. En revanche, les parents doivent être attentifs aux normes. Le système de classification par âge PEGI (*Pan European Game Information*, système européen d'information sur les jeux) leur permet de prendre des décisions éclairées lors de l'achat de jeux vidéos.

Je vois beaucoup d'enfants de 12-13 ans jouer à *Grand Theft Auto*, réservé aux 18 ans et plus. C'est un vrai problème. Quant au risque de repli sur soi des joueurs, souvent mis en avant par les parents, il ne faut pas confondre la cause et la conséquence. C'est parce qu'ils éprouvent le besoin de se replier sur eux-mêmes que les jeunes sont conduits à jouer de manière excessive. Il faut s'interroger sur les raisons qui les poussent à de tels comportements. Je vois beaucoup de jeunes jouer à l'excès à l'occasion de la séparation de leurs parents ou à la survenue d'un décès, voire pour trouver un refuge face à une maltraitance scolaire.

On parle beaucoup d'addiction aux jeux vidéos. Est-ce justifié ?

— Je préfère parler de joueur excessif plutôt que d'addiction. L'addiction aux jeux vidéos est un phénomène rare. Il concerne surtout les jeunes adultes. Il faut éviter de coller l'étiquette « addiction » à un ado. À l'adolescence, tout est flottant, rien n'est jamais fixé. Il n'est pas rare de voir des joueurs très excessifs en troisième et seconde qui ne le sont plus en première ou en terminale³.

Par ailleurs, des études récentes ont montré que les zones cérébrales qui permettent de contrôler les impulsions n'arrivent à maturité qu'en fin d'adolescence. Néanmoins, les parents doivent sérieusement s'inquiéter quand les résultats scolaires de leur enfant baissent ou quand les activités de loisirs et parascolaires se réduisent fortement.

Comment aider un jeune à ne pas devenir accro ?

— Il est primordial de limiter le temps d'écran – en incluant télévision, ordinateur, console, DS, PSP... À partir de la fin de l'école primaire, on peut fixer un contrat annuel avec l'enfant, renégociable en fonction des résultats scolaires. Il faut aussi empêcher les adolescents de jouer la nuit, soit en plaçant l'ordinateur dans une partie commune de la maison, soit en contrôlant la connexion Internet sans fil à partir de la chambre des parents. Enfin, ceux-ci doivent s'efforcer d'être les interlocuteurs privilégiés de leurs enfants afin qu'ils leur racontent leur jeu ou l'histoire de leur avatar.

Certains jeux rendent plus dépendants que d'autres. Il faut préférer ceux dans lesquels il y a une narration forte plutôt que les jeux compulsifs, répétitifs. Les jeux en réseau, comme *World of Warcraft*, sont particulièrement préoccupants. Chaque nouvelle épreuve remportée permet d'avoir accès à une épreuve plus intéressante et à des univers plus esthétiques. Le jeu ne s'arrête jamais. Il faut bien sûr mener une prévention auprès des jeunes, mais aussi une bataille pour que les fabricants fassent des jeux moins addictifs.

Propos recueillis par Martine Laronche

Article paru dans l'édition du *Monde* du 07.01.09.

³ En Communauté française, nous dirions : *il n'est pas rare de voir des joueurs très excessifs en troisième et quatrième qui ne le sont plus en cinquième ou en rhétorique.*

Document 5.

Jeux vidéos : drogue ou remède ?

Ils ont pris une place très importante dans le quotidien des jeunes, au point d'en rendre certains dépendants, selon de récentes études. Mais leur évolution pourrait avoir un effet positif sur la santé.

L'industrie du jeu vidéo ne connaît pas la crise. En Belgique, le marché peut se targuer d'une croissance insolente de 25 % en 2008, avec un chiffre d'affaires de près de 250 millions d'euros. Selon la Belgian Entertainment Association (BEA), ce sont surtout les jeux pour consoles qui ont poussé ce TGV de l'économie, dont l'accélération ne faiblit pas depuis des années. La vente des consoles elles-mêmes ne cesse aussi d'augmenter : 18 % en 2008, 110 % en 2007. Et c'est la société nipponne Nintendo qui se retrouve en tête du peloton, avec la DS et la Wii, suivis par la PS3 de Sony.

Faut-il s'inquiéter de ce succès ? Selon les études en Europe et aux États-Unis, entre 70 et 90 % des ados jouent sur un écran. Pour plus d'un quart des parents, ces jeux sont devenus la source principale d'affrontements, comme, auparavant, les sorties ou les joints. Mais, au-delà de ce bras de fer entre générations, il y a aussi un enjeu de santé mentale. Encore timide et surtout controversée, la recherche médicale sur le sujet semble néanmoins de plus en plus démontrer qu'une dépendance pathologique peut s'installer chez certains jeunes.

Au début de l'année, une étude de l'université de Pittsburgh, aux États-Unis, a établi une corrélation entre un excès de jeux vidéos à l'adolescence et le développement de symptômes de dépression chez les jeunes adultes.

Plus récemment, une nouvelle recherche de l'université de l'Iowa, portant sur un échantillon de 1 178 jeunes âgés de 8 à 18 ans, a conclu que près d'un enfant américain sur dix qui s'adonne aux jeux vidéos manifeste des symptômes d'addiction grave : ils mentent à leur famille quant à la fréquence à laquelle ils s'adonnent à leur passion, ils deviennent irritables ou amorphes quand ils ne peuvent plus le faire, sans parler de leur décrochage scolaire...

Il ne faut cependant pas vouer ces jeux aux gémonies. D'autant qu'ils évoluent vers une pratique plus conviviale. Ainsi, la Wii, dont plus de 14 millions de consoles ont déjà été vendues en Europe, permet d'avoir des activités en famille, y compris avec les grands-parents. Elle requiert surtout une mobilité plus grande qu'une console

classique, puisqu'il s'agit de simuler un match de tennis ou de boxe avec les télécommandes sans fil ou de suivre un cours de gym. Même les maisons de retraite s'y mettent ! « Nous sommes régulièrement contactés par des directeurs de maisons de retraite en Belgique pour pouvoir tester la Wii, confirme Veerle Vanderjeugd, chez Nintendo Benelux. Leur but est d'organiser des après-midis sportifs pour les résidents. »

Les écoles se laissent aussi séduire et demandent des séances de démonstration (payantes). À New York, cinq collèges ont même introduit la Wii dans leur programme sportif officiel, gageant sur l'attrait des jeunes pour les jeux vidéos pour leur redonner goût à l'exercice. Actuellement offerts par Nintendo, car il s'agit d'un projet pilote, les consoles et les larges écrans de télévision ont cependant un cout prohibitif. Seules les écoles nanties pourront se les payer.

À moins que le concept de la Wii ne devienne un enjeu de santé publique : en Grande-Bretagne, Liam Donaldson, *Chief Medical Officer*⁴, veut encourager les jeunes à jouer à des jeux vidéos comme la Wii pour combattre l'obésité galopante chez les ados. Des études médicales ont démontré l'impact de ce type d'activité physique – à hauteur d'un minimum de trois fois une demi-heure par semaine – sur la baisse de poids. Chez Nintendo, on se frotte les mains.

Thierry Denoël
Le Vif-L'Express, 5 mai 2009.

⁴ En Grande-Bretagne, conseiller principal du gouvernement en matière de santé.