



**Programme Grande Ecole  
Concours d'accès en 3<sup>ème</sup> année  
Session de septembre 2017  
Epreuve de Français - Durée : 1h30mn**

La violence des jeux vidéo tient beaucoup au fait que, avec l'avancement des technologies, ce mode de divertissement n'est plus réservé qu'aux jeunes. Nombreux sont les adultes qui jouent régulièrement. Par ailleurs, il s'agit souvent d'une violence gratuite, perçue comme une fin en soi; certains jeux n'ont réellement pas d'autre but que de détruire l'adversaire, de le tuer. Dans d'autres cas, la violence n'est pas l'objectif du jeu, mais elle est présente comme un moyen tout à fait légitime d'obtenir des récompenses dans le monde virtuel.

Contrairement aux films violents, qui ont reçu leur lot de critiques à une certaine époque, les jeux vidéo ont un caractère interactif qui inquiète plusieurs. En effet, le jeune joueur n'est pas un simple témoin de la violence qui passe sur l'écran, il y participe directement en contrôlant les mouvements de son personnage. Cela explique partiellement le malaise de certains relativement au fait que les jeunes aient un accès à des jeux très violents.

Encouragés à poser des gestes cruels dans un univers virtuel, les jeunes ne seront-ils pas tentés de transposer leur agressivité dans le monde réel ?

Nombreux sont les chercheurs (psychologues, sociologues, spécialistes des médias) qui se sont penchés sur la question de la violence dans les jeux vidéo. Dès qu'un incident impliquant des actes de violence de la part d'un adolescent se présente, le débat est systématiquement réouvert.

A ce jour, aucun lien tangible n'a pourtant été établi entre la violence virtuelle et une agressivité significative chez les joueurs. Les études qui ont prétendu démontrer de façon irréfutable que les adeptes de jeux vidéo étaient plus sujets

que les autres a des excès de violence sont généralement discutables du point de vue de l'analyse des données statistiques ou qualitatives.

Il est certain que le fait de jouer a des jeux vidéo a une influence bien moindre sur le comportement des jeunes que le fait d'être exposé aux causes «traditionnelles» de l'agressivité, comme la violence domestique ou la victimisation en milieu scolaire. Il est toutefois intéressant d'aborder les principales critiques utilisées par ceux qui souhaitent condamner les jeux vidéo.

Le principal reproche qu'on adresse aux jeux vidéo est qu'ils banalisent l'usage de la violence. On ne pourrait absolument pas dire le contraire. Mais rien ne prouve que cette banalisation se traduise par une agressivité accrue des joueurs dans la vie réelle. Au contraire, certaines recherches donnent a penser que les jeux vidéo, en permettant a la violence de se canaliser, cantonnée dans un univers virtuel, aurait plutôt des effets bénéfiques et empêcherait des débordements regrettables dans la vie réelle !

On entend aussi souvent dire que les jeux vidéo ont un impact négatif sur les jeunes joueurs, car ils les rendent moins attentifs et moins sensibles a la souffrance d'autrui. On a souvent dit que certains jeux s'apparenteraient a des simulateurs utilisés par l'armée américaine pour l'entraînement des soldats, visant prétendument a engourdir chez ceux-ci le sentiment d'empathie pour en faire de meilleures recrues, de véritables «machines a tuer»... De quoi terrifier les parents qui ne savent pas trop ce qu'ils doivent croire ! Que ceux-ci se rassurent.

Les études qui ont voulu démontrer que l'exposition a des jeux violents rendaient les jeunes insensibles a la douleur des autres n'ont pas permis d'arriver a des conclusions claires a ce propos. Les adolescents sont normalement a un âge où ils sont capables de différencier le vrai du faux et le bien du mal. Ils sont conscients que ce qui se passe dans le monde virtuel n'a rien a voir avec la réalité.

Jeanne Dompierre, rédactrice a Canal Vie, 28 avril 2015

**A. COMPREHENSION DE TEXTE (8 points)**

1. **Donnez la signification des mots soulignés ci-dessous dans le contexte :  
Un lien tangible, irréfutable, les adeptes, un sentiment d'empathie**
2. **Donnez un titre à ce texte.**
3. **Quel est le point de vue défendu par l'auteur concernant les jeux vidéo ?**
4. **Reformulez les arguments qui soutiennent ce point de vue tout au long du texte.**

**B. PRODUCTION ECRITE (12 points)**

**Les jeux vidéo occupent le temps libre de nombreuses personnes. Enfants, adolescents et adultes en raffolent et passent de longues heures à y jouer. Pourtant l'opinion publique a un avis très mitigé à leur sujet. Certains affirment que les jeux vidéo ont des impacts positifs sur le cerveau, augmentent l'intelligence et contribuent au développement des relations sociales et amicales. D'autres, par contre, estiment que les jeux vidéo comportent beaucoup de risques. Ils incitent à la violence et provoquent de nombreux troubles physiologiques et psychiques.**

**Pensez-vous, pour votre part, que les jeux vidéo constituent un risque pour la santé physique et mentale du joueur ?  
Vous exposerez votre point de vue sur cette question dans le cadre d'un développement objectif et ordonné.**