

CORRECTION COMPLÈTE DU SUJET
D'ENTRAÎNEMENT BACCALAUREAT DE
FRANÇAIS

Mme Disch-Muller, PLP Lettres-Histoire

OE : « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique »

Thème limitatif :
« Le jeu : futilité ou nécessité »

Durée de l'épreuve : 3h – coefficient : 2,5

Compétence de lecture : 10 points

Compétence d'écriture : 10 points

Questions

Partie 1 : Compétence de lecture (10 points)

Texte 1 :

Question 1 : Selon Francine Ferland, d'où vient le plaisir du jeu ?

Selon Francine Ferland, le plaisir du jeu est lié à trois points importants : « la nouveauté, l'incertitude et le défi » (lignes 11-12). En effet, le jeu a un « aspect plaisant » (ligne 2) et le but est que le joueur puisse se sentir bien lors de l'activité. Pour cela, il doit éprouver de l'émotion, vibrer.

Question 2 : Selon cette chercheuse, pourquoi le jeu est-il nécessaire à l'enfant ?

Le jeu est un élément nécessaire à l'enfant car ce dernier développe des compétences en jouant, notamment car il « donne un sens à une situation » (ligne 18) et « développe un savoir-faire expérientiel » (ligne 21). Pour résumer, l'enfant appréhende le monde qui l'entoure de façon ludique et par l'envie de réussir dans le jeu, il s'adapte et surmonte des difficultés. Le jeu est donc une modalité d'apprentissage au-delà du simple loisir.

Texte 2 :

Question 3 : Quelles réactions montrent que le jeu est pris au sérieux par Frédérique ? Justifiez votre réponse en vous appuyant sur des procédés d'écriture. 3 éléments attendus.

Dans l'extrait, nous constatons que Frédérique prend le jeu au sérieux. Sa volonté de gagner la pousse à tester des stratégies, à réfléchir et à être patiente.

Nous notons la présence du champ lexical de la persistance : « espoir » (ligne 18) « obstination » (ligne 19), « insistant » (ligne 19), « défi » (ligne 28). Ce relevé indique que Frédérique a une volonté forte et s'accroche au « coup suivant » (ligne 24) tout au long de sa soirée au casino.

Ses émotions sont décuplées par le jeu ce qui nous est démontré par le champ lexical du sentiment : « vif soulagement » (ligne 27), « se grisait » (ligne 27), « j'en pleurerai » (lignes 22-23) et « avec surprise » (ligne 17-18).

Ce qui l'entoure semble presque prendre vie comme l'indique la personnification de la ligne 12 : « les râtaux s'affairaient à déblayer les autres ». Nous pouvons aussi relever l'hyperbole, « elle jouait avec le feu » (ligne 29), autre signe que tout son être s'emploie à obtenir un gain au jeu.

Document iconographique :

Question 4 : Trouvez un autre titre à cette illustration.

« Réalité virtuelle », « Emprisonné par le jeu », « Bloqué dans un univers numérique », « L'emprise du jeu ».

Question 5 : Décrivez l'illustration de façon structurée et expliquez quel est, selon vous, le message qu'elle transmet.

L'illustration de Pawel Kuczynski représente le joueur obnubilé par son écran de téléphone et la présence de Pikachu, sur une selle posée sur son cou, grandi pour l'occasion, peut nous faire entendre que ce qui l'absorbe tant est un jeu.

Le jeune homme a le dos très courbé et son visage est sans expression, les yeux centrés sur le téléphone. Il porte un t-shirt légèrement froissé.

Pikachu se tient donc sur son cou, sur une selle, avec une corde qui est reliée à la bouche du jeune homme. Celui-ci est donc contrôlé jusqu'à son moyen de parole.

Cette illustration transmet donc une sensation de contrôle du jeu sur l'individu qui en oublie ce qui l'entoure comme si l'enjeu dépassait le simple loisir ludique. On peut évoquer le terme d'emprise qui fait écho au titre de l'image, « Control ».

Les quatre documents :

Question 6 : Quels liens pouvez-vous établir entre les quatre documents : quelles sont leurs ressemblances et leurs différences ainsi que leur thème général commun ?

Le thème commun aux documents du corpus est les effets du jeu sur le joueur, qu'il soit petit (texte 1), adolescent (document 4) ou adulte (documents 2 et 3). Le texte 1 indique les effets bénéfiques, notamment sur l'enfant. Le texte 2 indique que le jeu peut prendre de l'ampleur à travers le défi. Le document 3 relate les étapes menant à l'addiction au jeu et l'illustration du document 4 en est un symbole. Il y a une sorte de gradation dans le plaisir du jeu qui va jusqu'à la dépendance.

Partie 2 : Compétence d'écriture (10 points)

Selon vous, dans quelle mesure jouer peut-il influencer notre vie que l'on soit enfant ou adulte, et est-ce toujours sans conséquences ?

Vous répondrez à cette question dans un développement structuré et argumenté d'une quarantaine de lignes, en vous aidant du corpus, de références culturelles et de votre expérience personnelle.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Notons que les pistes ci-dessous ne sont que des pistes de correction mais que votre argumentation sera valorisée à partir du moment où vos arguments sont structurés et cohérents et que vous répondez à la consigne du sujet.

Le sujet nous invite à nous demander si le jeu a un pouvoir sur nous en tant qu'individu, et ce, tout au long de notre vie, et si ce pouvoir peut nous être néfaste.

Après votre phase introductive, il peut être possible de cibler deux axes dans deux parties de développement :

- les bienfaits du jeu sur l'individu, enfant puis adulte ;
- l'influence du jeu qui peut être négative.

Exemple d'idée de contenu dans le développement :

Le jeu est important dans la vie d'un être humain et ce, dès son enfance. Nous pouvons immédiatement penser à la découverte, à l'éveil, à l'expérience que suscite le jeu pour l'enfant qui peut appréhender et améliorer sa motricité et ses connaissances. Le jeu peut être individuel (jeu avec des sons et lumières pour appréhender l'abécédaire) comme collectif (1,2,3 soleil, cache-cache...). Le jeu collectif donne d'ailleurs un sentiment d'appartenance à une équipe, à un groupe et donc à une communauté ce qui apporte une conscience de sociabilisation. Le premier extrait du corpus, issu de l'essai de Francine Ferland, Le Modèle ludique, publié en 2003, va encore plus loin en parlant des premières stratégies développées par l'enfant à travers le jeu. Ainsi, le jeu nous rendrait-il intelligent, voire stratège, pour notre futur développement personnel ? La question se pose sans trouver de réponse mais affirme bien que le jeu n'est pas anodin, il n'est pas uniquement un passe-temps.

L'effort et la réussite dans le jeu permettent à l'individu d'accéder au plaisir et même à certain degré de bonheur. Pour les personnes atteintes d'Alzheimer, le jeu permet de travailler la mémoire et parfois même de regagner en capacité. Les émotions positives liées au jeu ainsi que son efficacité sont donc indéniables.

L'illustration de Pawel Kuczynski, le document 3 du corpus, intitulée Control, réalisée en 2016, serait à l'opposé : le jeu doit être équilibré et il faut savoir justement garder le contrôle sur lui. Le jeune garçon est hypnotisé par son écran, sans expression positive du visage et au point d'oublier ce qui l'entoure. Or le jeu ne doit-il pas aussi et surtout nous enrichir et nous faire vivre de façon heureuse l'expérience ? Quelles limites faut-il placer entre le jeu et nous, ayant conscience que les nouvelles technologies rendent le jeu accessible partout et tout le temps ?

L'influence du jeu peut être négative pour une personne. Il nous suffit de penser à l'addiction, à l'appât du gain de certains jeux d'argent comme le poker ou le casino, ou encore à la triche dans

Piste conseil méthodologique:

Le plus difficile est de commencer votre rédaction : travaillez bien votre plan au brouillon et écrivez toutes vos idées (références culturelles, arguments principaux...) dès la lecture du sujet pour faciliter le déclenchement rédactionnel, vous permettre d'y voir clair dans le fil de réflexion et d'éviter les répétitions lors de la phase rédactionnelle.

- **Lors de la remédiation, entraînez-vous à distinguer argument / exemple et référence culturelle dans cet exemple de contenu et dans votre propre production.**

Pour bien faire, il faudrait utiliser une référence culturelle minimum par partie pour appuyer le propos.

La référence culturelle (œuvre littéraire, film, documentaire...) peut provenir de ce que vous connaissez du cours ou de vos connaissances personnelles.

Vous pouvez compléter votre banque de données par des documents issus du corpus fourni.

[Rappel]

Pour les normes d'écriture d'une référence :

- on souligne les titres de tableau, de film, de livre, de recueil complet de poésie... ;
- on met entre guillemets les titres de série, d'article de presse, de poème...

[Rappel]

Lorsqu'on cite un document, il faut préciser :

- l'auteur
- la date
- le titre de l'œuvre

[Rappel]

Pensez à bien aérer votre texte : alinéas, sauts de lignes pour la bonne lisibilité de votre correcteur. Le correcteur doit pouvoir facilement suivre le fil de votre pensée et comprendre la structuration de votre propos.

certaines compétitions. Ce dernier point révèle d'ailleurs un pouvoir du jeu sur nos valeurs.

Dans le roman Requiem pour un joueur d'Erwan le Bihan, publié en 2017, le personnage principal, Richard Lenzini, commence à s'intéresser aux paris sportifs en toute naïveté jusqu'à ce qu'il perde le contrôle. L'homme a pourtant tout pour être heureux sur le papier (travail stable, vie maritale stable...) et n'a qu'une frustration, celle de ne pas encore avoir reçu la promotion professionnelle qu'il convoitait. Richard Lenzini joue de plus en plus jusqu'à empiéter sur son travail et se fait prendre sur le fait en train de jouer en réunion, cause de son licenciement. Il ne s'arrête pas pour autant de jouer, s'enfonce dans le mensonge auprès de sa femme au point que celle-ci divorce. Ici, le jeu influence sa vie au point qu'il perde tout lien social normal et que l'appât du gain se transforme en addiction réelle.

Cette référence montre bien les risques de l'ignorance sur les dérives liées au jeu. Gagner peut mettre en confiance, donner envie de poursuivre mais encore faut-il avoir des limites.

La vigilance doit être portée sur l'information dès le plus jeune âge. L'adulte peut tomber dans le piège mais l'enfant, lui, ne peut pas se développer uniquement par le jeu : celui-ci doit être encadré par des adultes responsables pour garder du sens.

L'appât du jeu est une des déviances. Nous pouvons ainsi citer le documentaire de France 4, « Le jeu de la mort » de Christophe Nick, diffusé en 2010. Dans cette expérience, il s'agit d'une émission factice pour remporter une grande somme d'argent. Pour y arriver, des joueurs forment un binôme avec un individu inconnu à qui il pose des questions liées à la mémorisation de mots, mais à chaque mauvaise réponse, il reçoit une décharge électrique. Puis la question finale approche, plus ces décharges sont fortes, jusqu'à être mortelle. Cette expérience a montré qu'une majorité de joueurs accepteraient d'aller jusqu'au bout en blessant, voire en tuant, une autre personne. On pose alors la question de savoir s'il est envisageable d'avoir de tels jeux télévisés où l'argent et le jeu prévalent sur les principes et le respect de l'autre. Cet exemple peut faire penser que la nouveauté, la curiosité et l'envie de posséder plus d'argent peuvent rendre le jeu malsain.

Cette argumentation permet de conclure que le jeu anime des compétences et des émotions chez l'individu, dès enfant jusqu'à un âge très avancé. Le jeu est un moment de plaisir, un loisir avant tout, qu'il soit sportif ou de stratégie. Il peut devenir professionnel pour certain mais ne doit pas devenir une addiction. Pour éviter la dérive, il faut savoir poser des limites et ne pas mélanger le réel avec le monde du jeu, qui lui, doit rester une infime partie de notre existence. Nous pouvons d'ailleurs nous demander, à l'ère du numérique, comment mieux poser des barrières alors que les écrans fournissent tant de tentation de jeu. Peut-être que l'éducation parentale et scolaire est un premier pas pour la contrer ?

[Rappel]

Lorsque vous citez une œuvre, n'oubliez pas de la contextualiser par quelques lignes de résumé et le lien clair à établir avec votre idée pour faire comprendre pourquoi elle peut vraiment appuyer l'argumentation.

Que peut contenir une conclusion ?

Phase 1 : réponse synthétisée à la problématique en s'appuyant sur les bases de l'argumentation.

Phase 2 : ouverture.

On peut ouvrir :

- à l'aide d'une question (pas de question prospective du type « une troisième guerre mondiale pourrait-elle avoir lieu ? » mais une question permettant de rebondir à partir du sujet et permettant de montrer que vous pourriez encore avoir beaucoup de choses à ajouter) ;
- en parlant de l'actualité, d'un évènement ;
- avec une citation ;
- sur un sujet peu éloigné du thème initial (exemple : sujet sur le jeu de société => ouverture sur le jeu vidéo, tout en exprimant un lien clair de transition).

Critères de réussite de cette compétence d'écriture :	
<p style="text-align: center;">Argumentation</p> <p>Le lecteur comprend et suit le propos :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif. 	4 points
<p style="text-align: center;">Lecture / Connaissances</p> <p>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée. 	3 points
<p style="text-align: center;">Expression</p> <p>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis 	3 points