

EPREUVE D'ANALYSE SYNTHÈSE

Durée : 3 h

Samedi 12 mai 2007 de 9h15 à 12h15

**Candidats bénéficiant de la mesure
Tiers-temps » de 9h35 à 13h35**

Aucun document n'est autorisé

L'énoncé comporte 7 pages

Cet exercice comporte deux parties OBLIGATOIRES

- 1. SYNTHÈSE (60% de la note)**
 - 2. REFLEXION ARGUMENTÉE (40% de la note)**
-

Cet exercice comporte deux parties obligatoires :

1) SYNTHESE (60% de la note)

Le candidat rédigera une **note de synthèse**, titrée, présentant les idées essentielles des trois textes de ce dossier sans aucun jugement personnel ou en évitant toute citation ou toute paraphrase¹ du texte. Il confrontera les points de vue exposés par les auteurs sur l'objet commun de leurs réflexions. Confronter signifie mettre en valeur les convergences et les divergences entre les auteurs, ce qui implique bien évidemment que chaque idée soit attribuée à son auteur désigné par son nom.

Cette note comportera **550 mots**² (+ ou - 50 mots). Toute tranche entamée de 25 mots, au-delà ou en deçà de ces limites, entraînera une pénalisation d'un maximum de 2 points retranchés. Le titre ne compte pas dans le nombre de mots. Les références aux auteurs et aux textes cités sont comptabilisées.

Le candidat indiquera le nombre de mots à la fin de sa synthèse. Il insérera dans le texte de sa note de synthèse, tous les cinquante mots, une marque très visible, faite à l'encre et composée de deux traits : // , cette marque sera répercutée dans la marge. Il donnera aussi un titre au résumé du dossier. Ce titre ne compte pas dans le nombre de mots mais il sera pris en compte pour affiner la notation.

Les éléments de la notation seront les suivants :

- perception de l'essentiel (c'est-à-dire compréhension des idées et élimination de l'accessoire, aptitude à mettre en évidence les points communs et les divergences), pertinence du titre.

- composition d'un compte-rendu aussi fidèle et aussi complet que possible (c'est-à-dire restituant exhaustivement la confrontation). La synthèse doit être entièrement rédigée et ne pas comporter d'abréviations ou de noms d'auteurs entre parenthèses par exemple.

- clarté de la synthèse (c'est-à-dire aptitude à présenter clairement la question et à élaborer un plan rigoureux et pertinent envisageant successivement les différents aspects du thème, capacité à faire ressortir nettement le plan par la présentation des idées dans des paragraphes distincts, éventuellement en ouvrant chaque partie par une question, et par la présence de très courtes introduction et conclusion obligatoires).

- présentation matérielle et expression : lisibilité de l'écriture, orthographe, syntaxe, ponctuation, accentuation, qualité du style, vocabulaire (clarté et précision, absence d'impropriétés, maîtrise des polysémies).

¹ Paraphrase : énoncé synonyme d'un autre énoncé moins long ; commentaire verbeux et diffus d'un texte

² On appelle « mot » toute unité typographique limitée par deux blancs, par deux signes typographiques, par un signe typographique et un blanc ou l'inverse. Les lettres euphoniques ne sont pas considérées comme des mots. Un millésime (2005 par exemple) est un mot. À titre d'illustration : « c'est-à-dire » compte pour 4 mots, « aujourd'hui » pour deux mots et « va-t-on » pour deux mots, car « t » y étant la lettre euphonique, ne compte pas.

2) REFLEXION ARGUMENTEE (40 % de la note)

Ensuite le candidat répondra en **120 mots** maximum à la question suivante :

Les jeux vidéo : simple passe-temps ou nouvelle méthode d'apprentissage ?

Le candidat justifiera sa réponse, personnelle, avec un ou deux arguments essentiels qu'il peut éventuellement illustrer.

TEXTE 1

« Pas si diaboliques que ça, les jeux vidéo ? L'idée semble commencer à faire son chemin en France. D'autant que les jeunes parents ont eux-mêmes joué jadis, lorsqu'ils ne continuent pas. Et que l'on compte 15 millions de « mordus » : les trois quarts des 8-15 ans, près d'un quart des plus de 15 ans, s'adonnent à ce loisir, qui, en termes de chiffre d'affaires, supplante le cinéma ou la musique.

En 1985, un précurseur, Jacques Perriault, professeur en information et communication à Paris-X, tentait de faire passer un message tout simple : ceux qui pratiquent les jeux vidéo apprennent quelque chose. « *Des règles du jeu, l'art de l'à-propos, la capacité d'accomplir plusieurs tâches à la fois, les bases du raisonnement scientifique...Mais les Français étaient sourds à ce discours, les résistances culturelles trop fortes* ». Il aura fallu pas moins de vingt ans pour qu'on lui prête une oreille attentive. Pour que commence à changer l'image des jeux vidéo, comme s'en réjouit Stéphane Natkin, professeur au Conservatoire national des Arts et Métiers (CNAM), directeur de l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques.

S'immerger pour apprendre

« *On est, dit-il en pleine prise de conscience du potentiel du jeu vidéo, de cette relation psychologique très particulière qui s'établit puisque celui qui conçoit le scénario pense sans arrêt à l'utilisateur.* » Attention, donc, au danger de manipulation, de propagande. « *Mais à l'inverse, cette mécanique psychologique puissante peut être exploitée pour éduquer. Tout ce qui est simulable peut être acquis grâce à une expérience ludique !* » En décembre, signe des temps, une thèse sur le jeu vidéo appliqué au domaine de l'enseignement (du jazz en l'occurrence) sera soutenue par un élève de l'Ecole des Mines de Paris, Guillaume Denis.

Pour l'occasion, il a développé un jeu gratuitement téléchargeable sur Internet, *Pad'n'Swing*, qui permet aux débutants d'improviser de la musique jazz avant de maîtriser le moindre instrument. L'intérêt ? « *La motivation, comprendre, dès le début l'intérêt de la matière. Et une pédagogie centrée sur l'élève plutôt que sur le savoir, qu'il construit en cherchant lui-même les informations* », détaille le concepteur. Au départ peu familier des jeux vidéo, son directeur de thèse, Pierre Jouvelot, enseignant-chercheur à l'Ecole des Mines, n'a pu que soutenir l'expérience, dans l'espoir qu'un jour « *on récupère ne serait-ce que 1% de la motivation des jeunes à jouer des jeux vidéo, et du temps qu'ils y passent, pour apprendre des choses sérieuses !* »

Pour l'instant, on ne « récupère » pas grand-chose, au ministère de l'Education Nationale. Mais Benoît Sillard, délégué aux usages Internet auprès du ministre, considère le jeu vidéo comme une piste à explorer, d'ici cinq à dix ans, au collège. « *L'apprentissage par le jeu peut être un bon complément, pédagogiquement souhaitable et utile. Dans certaines situations, se retrouver face à une machine permet de gagner en attention, d'éviter les situations d'échec, de donner envie de se dépasser.* » Du côté médical aussi se dessinent des utilisations fructueuses du jeu vidéo. Déjà des orthophonistes, des neurologues les utilisent pour rééduquer la mémoire, la parole, désensibiliser aux phobies...À l'hôpital Robert-Debrè, chaque mardi soir, des passionnés (de l'association Good Game attitude) viennent jouer aux jeux vidéo avec les jeunes malades, même confinés en chambre stérile. « *Ces enfants atteints de maladies graves, qui sont renfermés sur eux-mêmes, s'ouvrent, collaborent entre eux, se mettent à parler* », témoigne Olivier Goisset, le président de l'association.

Le boom des jeux sérieux

Aux Etats-Unis, ces dernières années, le jeu vidéo a conquis bien d'autres terrains. D'abord la recherche a clairement démontré le bénéfice intellectuel que procure une exposition modérée aux jeux vidéo-désormais considérés comme une forme d'apprentissage utile au sein des sociétés technologiques complexes. Puis l'édition s'est emparée du sujet, avec des publications grand public (...)

Ensuite, le bon grain a été séparé de l'ivraie. Des listes de jeux à vertu pédagogique garantie (comme *Civilization* ou *Age of Empire* pour enseigner l'histoire, *Sim City* pour la gestion des affaires publiques...) sont apparues sur le Net. Dernière étape en date, logique, la création spécifique de jeux vidéo à usage pédagogique, les *serious games* (jeux sérieux). Rien à voir avec les cédéroms ludoéducatifs, souvent plus appréciés des parents que des enfants. Les *serious games* doivent être aussi distrayants que n'importe quel jeu vidéo mais offrir du contenu.

Objectif : utiliser ce médium, dont l'importance, après celle de la télévision et d'Internet, ne peut que croître dans les années à venir, pour capter l'attention des enfants du numérique, souvent rétifs aux formes traditionnelles d'enseignement. »

Pascale KREMER, Le monde 2 N° 141. 28 octobre 2006 - Pages 27.28

TEXTE 2

World of Warcraft : comment un jeu vidéo devient un phénomène culturel.

« Certains parents disent leur famille infectée depuis des mois, voire presque deux ans. Des professeurs, des psychologues, des chercheurs essaient de répondre à une question : World of Warcraft est-il dangereux ? Question mal posée, comme chaque fois qu'un phénomène n'a pas connu d'équivalent aux générations précédentes - on l'a vu avec l'aérobic, le Minitel rose ou la musique techno.

Car World of Warcraft- désigné en général sous son acronyme WoW- est en train de s'imposer comme un phénomène culturel d'ampleur, dépassant tout ce que l'on a connu jusqu'à présent avec le jeu vidéo : mis en ligne fin 2004, le jeu de Blizzard Entertainment, une société américaine, compte aujourd'hui plus de sept millions de joueurs actifs dans le monde, dont un million en Europe.

Techniquement, WoW est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs, c'est-à-dire permettant l'interaction entre des milliers de joueurs (chacun des 180 serveurs européens gère jusqu'à 3000 connections simultanées). Ce jeu est permanent : lorsqu'un joueur se déconnecte, l'univers continue d'évoluer sans lui puisque des milliers d'autres joueurs restent connectés. C'est cette caractéristique que pointent psychologues et éducateurs comme le plus susceptible d'aggraver des troubles du comportement chez les joueurs. Et c'est celle qui provoque les plus fortes tensions au sein des familles, lorsque les enfants ou adolescents ne parviennent pas à « décrocher » au moment des repas ou du coucher.

On cite dans le monde quelques cas de décès de jeunes directement liés à WoW (suicide ou épuisement) et, en France, l'hôpital Marmottan, à Paris, a reçu une centaine de joueurs « accro » à sa consultation spécialisée dans les situations de dépendance.

Or si l'on observe ce qui se passe sur un écran de World of Warcraft, il est facile de hausser les épaules avec un mélange de condescendance et de quiétude : pas de sang et d'armes à feu, mais une population pittoresque de créatures mi-médiévales, mi-fantastiques, venues plus ou moins en droite ligne du *Seigneur des anneaux* de Tolkien.

WoW met en scène l'affrontement de deux mondes, la Horde et l'Alliance, chacun divisé en races (gnomes, humains, morts-vivants, elfes de la nuit, trolls,..)et en fonctions (druides, chasseurs, prêtres, guerriers, paladins, démonistes...). Tous ces personnages combattent, commercent ou accomplissent des quêtes à la recherche d'objets dont la possession permet de renforcer leurs capacités défensives, offensives ou cognitives.

Complicé ? Eh bien non, jouer demande la maîtrise de règles qui tiennent sur une demi-feuille A4. Simplement, l'univers foisonnant à l'infini, les caractères des personnages se modifiant selon des critères très variés et les créateurs du jeu proposant en permanence de nouveaux objets à la convoitise des joueurs. Par exemple, pour compléter une armure de démoniste, de prêtre ou de mage, peut-on partir en quête des « bracelets de Brume-Funeste, tisseur d'effroi Blackland et tisseur d'ombre de Bradefeu au Hall de Blackland »...Et il y a des centaines d'autres bracelets !

Si l'on cherche une échelle de complexité, on est beaucoup plus près du jeu de dames que du jeu d'échecs, mais d'un jeu de dames avec des pions de milliers de couleurs différentes : des règles simplissimes, accessibles à un enfant de sept ans, appliquées à des circonstances perpétuellement mouvantes.

Il n'y a même pas dans Wow l'inconfort du « bon » et du « mauvais » côté. Après des siècles de gendarmes contre les voleurs et des cow-boys contre les Indiens, rien ne dit qui est « bon » entre « hordeux » et « allianceux ». Il y a là quelque chose qui dépasse le seul relativisme spirituel de l'heroic fantasy : aucun des habitants de WoW n'est intégralement bon ou mauvais ou absolument invincible. Car on ne perd jamais sur WoW. Aucune défaite au combat ni aucune mort n'est définitive. Par un reflet singulier de l'époque que nous vivons, désinvestie des luttes idéologiques et cherchant à éviter l'inconfort psychologique à chacun, le jeu offre à tous les joueurs des satisfactions qui justifient qu'il conserve son abonnement (le prix plancher est de 10,99 eur par mois).

Personne dans la vie réelle n'est jamais un roi blanc se battant à mort contre un roi noir dans un univers clos de soixante-quatre cases, comme aux échecs. WoW propose des personnages évoluant dans un univers foisonnant d'informations, de tentations et de frustrations, selon plusieurs échelles de valeurs à la fois, comme nous le faisons avec la famille, le métier, l'école, la vie sentimentale...

Donc, chaque personnage est complexe : aux niveaux de jeu, aux races et aux fonctions, s'ajoutent des grades et des métiers, aux quêtes et aux combats s'ajoute le commerce des objets...Comme il n'y a pour les joueurs aucun but suprême, aucune « fin » formelle du jeu, il se trouve bien une échelle de valeur dans laquelle chaque personnage est assez performant pour apporter à son créateur son content de satisfactions narcissiques.

Sans doute est-ce pour cela que WoW déborde du public habituel des jeux vidéo. Outre la forte population attendue de préadolescents et d'adolescents, il attire une grosse proportion de jeunes adultes, et atteint facilement les plus de quarante ans et les moins de douze ans ; chacun peut construire un « perso » sur lequel projeter image de soi, fantasmes sociaux, délires agressifs ou apaisants. Dans un constat aussi rassurant qu'inquiétant, les psychologues notent que WoW agit sur les joueurs comme un antidépresseur, ni plus ni moins que peuvent l'être le chocolat, les séries télévisées romantiques ou l'alcool. Face à ce nouvel outil de consolation de et déréalisation, la question la plus épineuse est évidemment celle du dosage. »

Bertrand DICALE, Le Figaro. 7 Octobre 2006

TEXTE 3

Vos démarches comme un jeu vidéo

À grand renfort d'animations, un nouveau site, baptisé La Maison d'Adèle, facilite toutes les formalités en ligne.

Naissance, aide à domicile, inscription à l'école, amendes, points de retraite...Tous ces événements nous amènent à consulter différents services administratifs et à effectuer des démarches qui sont souvent synonymes de files d'attente, de temps perdu et d'erreurs d'aiguillage. Cette époque est révolue. Aujourd'hui, l'administration se modernise et entend le faire savoir.

Formulaires à remplir, demandes de documents, informations sur les paiements et les aides financières : pour accélérer vos formalités et tout savoir sur ces démarches, rendez-vous dans la maison d'Adèle : www.adele.gouv.fr

En quelques clics, ce site Web spécialement conçu pour guider les administrés permet d'effectuer toutes sortes de formalités en ligne. Une fois connecté, vous rencontrerez dans un décor de jeu vidéo un personnage animé : c'est Adèle, grand-mère dynamique, qui vous accompagne dans vos démarches et répond à vos questions.

Choisissez simplement une des quatre pièces de sa maison en fonction de ce que vous recherchez : la chambre pour tout ce qui concerne la famille ; le bureau pour le travail ; le salon pour la vie de citoyen ; et le garage pour les divertissements et les voyages. Chacune de ces pièces contient des objets sur lesquels il suffit de cliquer pour s'informer et accéder aux documents qu'ils représentent.

L'aspirateur permet ainsi de prendre connaissance des différents aspects du chèque emploi-service, mais aussi de se connecter au site de l'URSSAF pour les questions liées aux bulletins de salaire. Pour les impôts, les amendes ou les actes de naissance, voyez sur la commode du salon. De son côté, l'ordinateur posé sur le bureau donne accès à plusieurs espaces concernant la recherche d'emploi ou le travail à l'étranger. Et pour chaque service, Adèle propose un didacticiel, de manière à savoir exactement quelle démarche effectuer et comment procéder.

Présentation ludique et didactique

Très pratique, La Maison d'Adèle (Adèle signifie en fait « administration électronique ») facilite la vie des citoyens que nous sommes et résout élégamment les problèmes qui se posent à chaque administré. Encouragés par le succès de la télédéclaration des revenus sur Internet, les responsables ont choisi une présentation très ludique pour fournir un service aussi agréable que didactique.

De nouveaux sites du même genre devraient voir le jour d'ici à quelques mois, notamment pour remplir et transmettre en ligne des formulaires administratifs. »

D.S, Le FIGARO. 15 Novembre 2006