

**B.E.P.C. BLANC****COMPOSITION FRANCAISE**

Traiter au choix l'un des deux sujets

*Durée : 2 heures***SUJET I : RESUME DE TEXTE**

A Avant d'aborder nos inquiétudes collectives, il est impossible de ne pas évoquer les aspects positifs des jeux vidéo pour les enfants. Tout d'abord, ils permettent une familiarisation avec les nouvelles technologies. Par exemple, en appuyant toujours sur le bouton et en faisant apparaître successivement plusieurs icônes, on peut commander plusieurs fonctions, ce qui est le cas d'un nombre croissant de machines. La technologie évolue si vite qu'on ne sera jamais familiarisé trop tôt avec.[...]

Les jeux vidéo apprennent aussi à gérer plusieurs tâches en même temps dans plusieurs espaces, par exemple quand le joueur doit à la fois défendre son camp et attaquer celui de l'ennemi : cela est de plus en plus utile dans le monde complexe où nous vivons. Qui aurait pu croire, au moment de l'invention du téléphone, de la voiture et de la télévision, qu'un être humain pourrait un jour faire ces trois choses en même temps ?

Ces jeux stimulent également les fonctions d'attention et de résolution d'énigmes comme le faisaient traditionnellement les livres illustrés. C'est le cas notamment de jeux comme *The Seven Gues*, *Myst*, *Croisades* ou *Vikings*. Bref, les jeux vidéo ont un ensemble de qualités positives liées à la relation que l'enfant établit avec eux.

Serge TISSERON, *Petites mythologies d'aujourd'hui*,  
Aubier, 2000.

**QUESTIONS**

1. Quel est le thème de ce texte ? Reformulez la thèse que l'auteur soutient.
2. Expliquez en contexte « icônes – familiarisation. »
3. Résumez le texte au 1/3 de son volume

**SUJET II : SUJET DE REFEXION**

Comment peut-on expliquer la popularité des jeux de hasard : Loterie, PMU, etc.  
Que pensez vous personnellement de ces jeux ?