

BEPC
SESSION 2012
ZONE : II

Coefficient : 2
Durée : 2 h

COMPOSITION FRANÇAISE

*Cette épreuve ne comporte qu'une seule page.
Le candidat traitera, au choix, l'un des sujets suivants.*

PREMIER SUJET : *Sujet de réflexion*

Le parrain d'une fête scolaire a conclu son allocution en ces termes : "Aujourd'hui les élèves ont besoin de voir autour d'eux des modèles à imiter pour réussir dans leurs études et même plus tard dans la vie."
Donnez votre opinion sur cette affirmation dans une production argumentée.

DEUXIÈME SUJET : *Résumé*

Start, pause, Game over. On parle comme ça dans le langage des jeux vidéo, pleins de paysages, de super-héros et d'aventuriers aux idéaux de liberté. En moins de trois ans, ils sont devenus un phénomène de société !

Plus dur est le retour sur terre, quand on se pose la dérangeante question : les jeux vidéo sont-ils dangereux ?

Si certains s'inquiètent de ces dangers, peut-être à tort, les véritables raisons de cette inquiétude sont sans doute à chercher ailleurs. Quelques incidents ont fait conclure que les jeux vidéo étaient nocifs pour la santé, et ont suscité des mises en garde. Peut-être un peu hâtivement ! En Angleterre, le quotidien à scandales "The Sun" rapporte qu'un garçon de 14 ans serait mort d'épilepsie devant sa console. En France, la Direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes (DGCCRF) aurait relevé une dizaine de cas semblables, non mortels.

Devra-t-on alors établir une bonne fois pour toutes un mode d'emploi, comme on propose une posologie pour un médicament ? Même le secrétariat d'État à la Consommation a lancé une enquête réunissant constructeurs, médecins et professeurs de tous horizons.

Tout est parti en fait d'une confusion. Selon un neurologue parisien, "ce ne sont pas les jeux vidéo qui provoquent l'épilepsie, mais l'écran de télévision." Le danger des jeux vidéo est lié à la surconsommation électronique : elle conduit toujours à la fatigue, aux troubles visuels et à l'engourdissement du cerveau.

Le sociologue Alain Ehrenberg explique que "plongé dans un autre monde trop longtemps, on devient forcément étrange. Mais on peut aussi sortir d'un livre et être complètement hagard !"

Ainsi, plus que le jeu lui-même, c'est l'écran et son utilisation prolongée qui peuvent être nocifs.

D'après Vincent LE LEURCH, *Télérama*, 3 mars 1993.

289 mots

I- QUESTIONS (6 points)

A- COMPRÉHENSION (2 points)

Quelle est l'opinion de l'auteur sur l'impact des jeux vidéo sur les enfants ?

B- VOCABULAIRE (4 points)

- 1- Expliquez, en contexte, l'expression "un phénomène de société". (2 pts)
- 2- Donnez un synonyme au mot "nocif". (2 pts)

II- RÉSUMÉ (14 points)

Résumez ce texte de 289 mots au 1/3 de son volume.