



### Proposition de corrigé pour la synthèse de textes

#### Les jeux vidéo : miracle ou poison ?

Depuis leur apparition, il y a un quart de siècle, les jeux vidéo sont devenus plus riches, plus complexes. À tel point qu'aujourd'hui aucun domaine ne semble leur échapper. Du jeu massivement multijoueur à l'application administrative en passant par les usages pédagogiques, ils sont devenus un média omniprésent // dont l'importance est appelée à se développer. Quels profits les enfants du numérique peuvent-ils en attendre ? Une révolution de la pédagogie rendant l'élève constructeur actif de son savoir ou bien un nouveau pas vers une fuite dans l'imaginaire ?

Désormais, la chose est entendue, les jeux vidéo // sont un phénomène de masse. Si l'on raisonne en termes de nombre de pratiquants, en France comme dans le monde, les chiffres indiquent l'ampleur d'un marché qui est devenu l'un des premiers dans le domaine des loisirs, avant le cinéma et la musique. Or, que // propose ce marché ? L'offre tourne autour de trois types de propositions : le jeu pour lui-même, la pédagogie, l'administration en ligne. Celle-ci a un but pratique. Il s'agit de faciliter la vie de l'administré en lui faisant gagner du temps. Adèle, le personnage animé qui // l'accueille et le guide n'a d'autre fonction que de mettre un peu de convivialité dans l'aridité administrative, son but est de lui permettre de bien comprendre ce qu'il faut faire et comment il faut le faire. Des trois usages repérés, c'est celui qui est // le plus contraint : on en attend sérieux et efficacité.

Il n'en va pas de même pour les jeux vidéo proprement dits comme le montre Bertrand Dicale. Qu'est-ce qui fait le succès d'un jeu vidéo (WoW) pour qu'on en parle comme d'un phénomène culturel ? Des // règles très simples, puisqu'un enfant de sept ans les comprend. Un univers imaginaire d'une grande capacité combinatoire : personnages, statuts, rôles, habits, objets, actions, quêtes, métiers, sentiments commerce, mais dans lequel à l'inverse de la vraie vie tout est gratuit (sauf l'abonnement au prix plancher de 10,99 // Euros par mois). Gratuit, c'est bien là le propre du jeu. Par la nature des règles du jeu, on n'y perd jamais tout à fait, rien n'y est irréversible et le joueur y trouve quelques raisons de voir flatté son ego. La permanence du jeu qui engendre // un suspense permanent et l'investissement que le joueur peut placer dans le personnage qui devient son double ou son avatar font comprendre les difficultés que cela peut amener lorsque le jeu déborde sur les activités utiles et pourquoi une minorité peut en devenir dépendante alors que la majorité // l'utilise pour s'évader.

Toutefois, à côté du passe-temps, il existe d'autres utilisations des jeux vidéo. Pascale Kremer en donne quelques exemples. C'est en sollicitant l'intérêt et l'attention qu'on rend possibles et facilite des acquisitions utiles. Le jeu vidéo apporte d'abord l'apprentissage // des règles et une capacité de raisonnement, il sollicite l'agilité intellectuelle. La machine jouant le rôle d'un moniteur neutre et omniprésent. On est alors dans une situation propre à soutenir l'intérêt pour délivrer un contenu sérieux, précis, utile.

Les jeux vidéo semblent bien installés dans notre quotidien.

### Proposition de corrigé pour la réflexion argumentée

Ceux qui déplorent le temps perdu et ceux qui en attendent des miracles conduisent à se demander : les jeux vidéo simple passe-temps ou nouvelle méthode d'apprentissage ?

Si, dans leurs débuts, la modicité des ressources informatiques et la pauvreté de leur graphisme les condamnaient à n'être que des // passe-temps au contenu primaire, leur développement technique fait d'eux des univers dans lesquels le joueur peut s'immerger dans une illusion de réalité. Ce moment est à la fois le danger et ce qui nous en sauve. Passe-temps pernicieux lorsqu'ils sont une fuite de la réalité // , ils peuvent en créant un intérêt et en maintenant l'attention, permettre une ouverture sur le monde pour nos contemporains.