

Texte

Le monde moderne nous bouscule : sollicités par de nombreux loisirs, nous n'avons plus le temps de lire, de profiter des plaisirs simples de la vie. Et voilà qu'un nouveau jeu Pokémon go nous invite à aller chercher des monstres virtuels, dans l'environnement de nos villes, à l'aide de nos i-Phones. La chasse aux Pokémon est ouverte ! Le phénomène prend même de l'ampleur...

Mais, enfin, qui peut se laisser prendre à ce piège, sinon des adolescents, en manque de repères ? Quelle est cette folie qui pousse les gens à se lancer, dans les rues, à la poursuite d'êtres virtuels ? Voilà l'activité la plus stérile qui soit, mais comme ce jeu passe par un i-Phone, les adolescents accros à cet objet qu'ils ne quittent plus, se laissent facilement séduire. Au lieu de proposer une incitation à la lecture, au lieu de promouvoir la culture, ce jeu conduit les individus, comme beaucoup d'autres jeux sur internet, à se perdre dans un univers virtuel, coupé de la réalité. Le prétexte invoqué serait celui d'inciter les gens à redécouvrir leur ville. Mais de qui se moque-t-on ? Les participants à ce jeu, obnubilés¹ par la recherche de leurs monstres, en arrivent à ne plus voir leur environnement et à être victimes d'accidents...

On imagine quelle pourrait être la réaction d'extraterrestres s'ils débarquaient sur notre planète et s'ils découvraient les humains en train de se livrer à la chasse aux Pokémon ! A coup sûr, ils nous prendraient pour des attardés mentaux, frappés de folie, des êtres dénués de raison et de réflexion. A coup sûr, ils n'auraient aucune envie d'entrer en contact avec des êtres qui proposent de tels jeux à des adolescents. En voyant quelques humains, dans les rues, portables à la main, en quête de Pokémon, ils se poseraient bien des questions sur l'avancée de notre civilisation. Ils émettraient même des doutes sur notre intelligence.

Décadence, vide existentiel, ce jeu nous confronte à la réalité de nos sociétés : il nous montre l'inanité² de nos vies, une absence, une vacuité³, dans un monde où la consommation est souveraine.

¹ Obsédés

² Caractère de ce qui est vain, inutile

³ Vide intellectuel

Il est urgent de redonner du sens à nos vies, en privilégiant la culture, l'observation de la nature, en montrant l'intérêt de la lecture, en mettant en évidence les dangers de tous ces outils connectés qui nous environnent, et qui ont tendance à croître en nombre et en influence.

AgoraVox le média citoyen, par rosemar, août 2016

Mais, enfin, qui peut se laisser prendre à ce piège, sinon des adolescents, en attendant de repérer ? Quelle est cette folie qui pousse les gens à se lancer, dans les rues, à la poursuite d'êtres virtuels ? Voilà l'activité la plus stérile qui soit, mais comme ce jeu passe par un I-phone, les adolescents accros à cet objet ne s'en rendent pas compte, se laissant facilement séduire. Au lieu de proposer une incitation à la lecture, au lieu de promouvoir la culture, ce jeu conduit les adolescents, comme beaucoup d'autres, eux sur Internet, à se perdre dans un univers virtuel, coupé de la réalité. Le prétexte invoqué serait celui d'inciter les gens à redécouvrir leur ville, mais de quoi s'agit-il ? Les participants à ce jeu s'occupent de la recherche de leurs monstres, en attendant de ne plus voir leur environnement réel et à l'extérieur d'eux-mêmes.

On imagine quelle pourrait être la réaction d'extraterrestres s'ils débarquaient sur notre planète et s'ils découvraient les humains en train de se livrer à la chasse aux Pokémon. Ils nous prendraient pour des stupides mentaux, incapables de faire des liens entre de la raison et de la réflexion. À coup sûr, ils n'auraient aucune envie d'entrer en contact avec des êtres qui proposent de tels jeux à des adolescents. En voyant quelques humains dans les rues, portés à la main, en quête de Pokémon, ils se poseraient bien des questions sur l'état de notre civilisation. Ils émettraient même des doutes sur notre intelligence.

Décadence vide sentimentale, ce jeu nous confronte à la réalité de nos sociétés : il nous montre l'absence de nos vies, une vacuité, dans un monde où la consommation est souveraine.

Opérateurs
Carnet de la presse
Vie intellectuelle

FEUILLE D'EXAMEN

Signatures des Surveillant(e)s	Nombre de Cahiers Remis
--	----------------------------

Epreuve de :

CIN / N° D'INSCRIPTION POUR LES ETRANGERS

[illegible]

Nom : Prénom :

Place N° : Salle :

Identifiant secret

Note attribuée / 20

Epreuve de :

Français

Identifiant secret

Compréhension

1- Pourquoi les jeunes sont-ils les premières victimes du jeu mobile Pokémon go ? (3points)

C

2- a/Précisez la position de l'auteur quant à ce phénomène. (4points)

b/Relevez deux procédés d'écriture mis en œuvre dans son argumentation.

NE RIEN ECRIRE ICI

NE RIEN ECRIRE DANS CETTE COLONNE

3- Selon l'auteur, notre époque se trouve prise au piège tendu par les créateurs de ce jeu. Comment y échapper ? (3 points)

Langue

1-Précisez la construction des verbes soulignés. (4points)

a/ Comme ce jeu passé par un I-phone, les adolescents accros ne le quittent pas.

b/ Ce jeu conduit les individus à se perdre dans un monde virtuel.
.....

c/ Le prétexte invoqué serait celui d'inciter les jeunes à découvrir leur ville.
.....

2-Remplacez les verbes transitifs directs soulignés par des verbes transitifs indirects. (3points)

a/ Les créateurs des jeux vidéos utilisent (.....)
des subterfuges pour attirer les gens qui cherchent à fuir(.....
.....) la réalité.

b/ Envoyer la jeunesse chasser des Pokémons est la meilleure façon de la ridiculiser. (.....)

Lexicologie

1-Complétez les phrases suivantes par le mot adéquat. (3 points)

a/La presse devrait faire de certains jeux mobiles jugés dangereux. (réquisitoire / réquisition)

b/Malgré toutes les, l'enfant n'a pas compris qu'il fallait renoncer à ce jeu. (illusions / allusions)

c/Les jeux proposés par le Net, nous font dans un monde virtuel. (basculer / bousculer)