



PUBG : «incitation à la violence»

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), jeu vidéo de guerre en ligne, ayant un succès mondial massif, a été récemment banni en Iraq, au Népal, en Chine et en Inde. Le caractère violent et sanglant du jeu a joué en sa défaveur. Des jeux comme PUBG, Apex Legends, Call of Duty et Fortnite sont joués par des centaines de millions de personnes et deviennent addictifs¹.

Les jeunes sont souvent attirés par les jeux vidéo qui dépassent les limites de la réalité comme les jeux violents, les jeux de combat sanglant, de guerre cruelle ou d'action et cela n'a rien d'inquiétant en soi. En effet, certains jeux électroniques ont des effets néfastes et désastreux sur la santé, la culture et la sécurité de la société, incluant des menaces psychiques, sociales, morales et parfois physiques 5 contre les enfants et les jeunes. Ainsi, amateur de jeux vidéo, votre enfant, est à son tour, tueur à gages², champion, soldat ou gladiateur³ et cela a sans aucun doute un impact sur sa perception de la violence. Que l'on songe à la propagande agressive, à la publicité au succès massif, PUBG ajouterait aux violences du monde qu'on lui reproche de refléter avec trop de complaisance.

Parachuté d'un avion cargo militaire sans aucun équipement, le joueur doit affronter 99 autres 10 joueurs avec pour but d'être le dernier survivant. Sitôt arrivé sur sol, le joueur doit trouver le plus rapidement possible, des armes, des munitions et de l'équipement militaire pour atteindre son objectif. Tuer une ou deux personnes sur PUBG permet simplement de récupérer de l'équipement et de grimper dans le classement des Top 100. Il est incontestable que les jeunes construisent leur comportement par identification et imitation, même si ce jeu n'est pas si réaliste, les arguments avancés reprennent 15 des poncifs⁴ sur les jeux vidéo qui ont été démontés depuis des années par les spécialistes. Mais alors que gagnerez-vous si vous s'entretuez sur PUBG? Est-ce un jeu de réflexion ou une stimulation militaire qui vous apprend la bonne façon de combattre au bon moment? Ainsi, les reportages des médias sur les violences ayant conduit à l'interdiction de PUBG dans différents pays du monde devraient être pris au sérieux: un enfant qui s'était suicidé parce qu'il ne pouvait pas jouer et un autre 20 qui a attaqué un membre de sa famille parce qu'il n'a pas remis le chargeur à son portable alors qu'il jouait à PUBG, un enfant qui se plaignait de cyberintimidation⁵ a volé à son père pour le match. Les

raisons invoquées incluent aussi les effets sur l'étude, le comportement physique et le langage des enfants et des adolescents ainsi que l'incitation à la violence, la cruauté et à la colère.

- 25 La question de savoir si et comment les jeux vidéo devraient être réglementés est importante, mais surtout " ne diabolisez⁶ pas les jeux vidéo" comme le recommande Dr. Picherot, pédiatre et psychiatre addictologue, " il faut aussi les percevoir comme des jeux de stratégie et de réflexion" selon lui. Est-il alors nécessaire de prouver l'inefficacité de l'interdiction juridique de PUBG et des jeux pareils ou plutôt trouver une solution à long terme?

PIERRE THIEBAUX, journal des femmes, 19 avril 2018.

Lexique:

1. Caractérisé par l'addiction, accrochant.
2. Personne payée pour tuer d'autres personnes.
3. Guerrier chargé de divertir le public.
4. Généralité, idée reçue, cliché.
5. Forme d'harcèlement numérique.
6. Faire passer pour diabolique, présenter sous un jour très négatif.

Questions : (12 points dont 0.5 pour la présentation)

En vous basant sur le paratexte et le texte :

1. **Choisissez** la bonne réponse aux questions suivantes : (0.5 point)

a- Les jeux vidéo de guerre sont:

- Interdits dans tous les pays du monde en raison de leur rapport avec la violence et leur caractère sanglant.
- Bannis dans certains pays du monde en raison de leur rapport avec l'incitation à la violence et leur caractère pacifique.
- Interdits dans quelques pays du monde en raison de leur rapport avec la violence et la guerre et leur caractère agressif.

b- On reproche au PUBG :

- D'aggraver la violence répandue d'une manière flagrante entre les jeunes dans le monde.
- D'amplifier le taux de la violence uniquement dans l'une des sociétés asiatiques.
- D'ajouter aux violences numériques une forme de pacifisme.

2. **Dites** si les affirmations suivantes sont vraies ou fausses en vous basant sur des expressions du texte : (0.75point)

a- Tous les jeux vidéo sont des fléaux désastreux qui attaquent la société en générale.

b- Les médias de masse permettent d'exposer les cas des jeunes influencés par la violence dans PUBG.

c- Il faut accuser les jeux vidéo, selon le pédiatre, de tous les comportements violents des jeunes.

3. a- Ce texte élabore l'influence des jeux vidéo, surtout PUBG sur les jeunes. **Relevez** le champ lexical qui s'y rapporte. (0.75point)

b-À la lumière de a, **indiquez** avec précision le thème de ce texte en vous basant sur les mots récurrents et les substituts lexicaux. (0.5point)

Dans le premier paragraphe :

4. **a- Expliquez** à partir du 1^{er} paragraphe le sens de la phrase : « Les jeunes sont souvent attirés par les jeux vidéo qui dépassent les limites de la réalité ». (0.5point)
b-Repérez une figure de style, **interprétez-la** et **identifiez** sa valeur d'après le contexte. (1 point)
c-Déterminez deux modes verbaux utilisés dans ce même paragraphe **en précisant** leur valeur. (1 point)
d-Relevez deux modalisateurs de natures différentes, **donnez** leurs valeurs et **montrez** leur effet sur l'argumentation. (1 point)
5. D'après ce qui précède, **reformulez** la thèse de l'énonciateur et **présentez** votre point de vue à l'égard de cette thèse. (1 point)

En vous basant sur les deux derniers paragraphes:

6. **a- Identifiez** le référent du pronom "vous" l.16, 17 et **déterminez** le but visé de l'énonciateur en s'adressant à ce destinataire. (0.75point)
b-Repérez un connecteur logique et **précisez** sa valeur. (0.5point)
c-Quelle est la valeur des interrogations posées par l'énonciateur? **Reformulez** celle de la dernière ligne du texte. (0.75 point)
7. **a- Citez** d'après le texte, les autres raisons qui jouent sur la défaveur de PUBG. **Connaissez-vous** d'autres raisons? (0.75 point)
c- Délimitez dans le deuxième paragraphe un exemple et **présentez** son rôle dans l'argumentation. (0.75 point)
8. Le texte mentionne à plusieurs reprises le danger de PUBG et d'autres jeux de guerre sur la santé mentale et physique des jeunes. **Dans quelles mesures**, passer un temps modéré à s'amuser par les jeux vidéo, peut, à votre avis, prévenir de l'addiction et des comportements indésirables. (1 point)



Production écrite (8 points)

Traitez au choix l'un des sujets proposés.

Sujet 1 :

« Ne diabolisez pas les jeux vidéo, il faut aussi les percevoir comme des jeux de stratégie et de réflexion ». En vous basant sur cette citation du pédiatre et addictologue Dr. Picherot, trouvez-vous que les jeux vidéo de guerre et de combat favorisent-ils vraiment des comportements violents chez les jeunes physiquement et psychologiquement ? Quel que soit votre point de vue, vous le développez dans un écrit argumenté illustré d'exemples pertinents. Votre texte fera 25 - 30 lignes dans une écriture de taille moyenne. (250 - 400 mots, +/- 10%).

Sujet 2 :

Vous avez fait partie d'un groupe jouant au PUBG, vous étiez dans une zone de combat mortel et soudain tout est devenu réel. Racontez comment vous avez pu s'enfuir de la guerre sanglante en décrivant ce que vous avez ressenti lorsque le jeu est devenu une réalité absolue. Votre texte fera 25 lignes dans une écriture de taille moyenne. (250 - 400 mots, +/- 10%).

Les critères	Les composantes du critère	Notes
Pertinence ou adéquation à la situation et à la consigne	Adéquation au type/genre Adéquation au thème Adéquation au destinataire Adéquation au volume demandé	<i>2,5 points</i>
Cohérence	Progression thématique Reprises anaphoriques Mots de liaison	<i>2,5 points</i>
Utilisation correcte des outils de la langue	Vocabulaire Orthographe lexicale et grammaticale Syntaxe Emploi des modes et des temps	<i>2,5 points</i>
Mise en page et lisibilité	Propreté et absence de ratures Écriture lisible	<i>0,5 point</i>

Barème :

Partie de la Q.	Éléments de réponse.	Note.
1-	<p>a- Interdits dans quelques pays du monde en raison de leur rapport avec la violence et la guerre et leur caractère agressif.</p> <p>b- D'aggraver la violence répandue d'une manière flagrante entre les jeunes dans le monde.</p>	<p>1/4</p> <p>1/4</p> <p>Total : 1/2</p>
2-	<p>a- Faux : « certains jeux électroniques ont des effets néfastes et désastreux sur la santé»</p> <p>b- Vrai : « les reportages des médias sur les violences ayant conduit à l'interdiction de PUBG dans différents»</p> <p>c- Faux : « ne diabolisez pas les jeux vidéo" comme le recommande Dr. Picherot»</p>	<p>1/4</p> <p>1/4</p> <p>1/4</p> <p>Total : 3/4</p>
3-	<p>a- Le champ lexical :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les jeux violents, les jeux de combat sanglant, de guerre cruelle ou d'action (1.2) • tueur à gages, soldat ou gladiateur (1.6) • avion cargo militaire (1.9) <p>b- Le thème de ce texte est : la violence/ la violence dans les jeux vidéo. - Le mot récurrent : « violence » (3 f) - Les substituts lexicaux : « violents (L.2)/ agressive (L.7).</p>	<p>3/4 pour huit mots</p> <p>1/2</p> <p>Total : 1 1/4</p>
4-	<p>a- Les jeux vidéo fictifs à caractère héroïque exagéré attirent les jeunes, ils les emportent dans un monde irréel mais attrayant.</p> <p>b- Énumération : « tueur à gages, champion, soldat ou gladiateur » (1.6) - L'énonciateur expose les différentes missions accomplies par les enfants dans un jeu de guerre. - Valeur : insister sur le caractère violent et agressif des missions accomplies dans les jeux vidéo de guerre et de combat.</p> <p>c- Indicatif : valeur certitude, réalité (4 v. au présent) - Conditionnel : valeur probabilité v. ajouterait 1.8)</p> <p>d- Modalisateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adverbe : sans aucun doute, certitude - Conditionnel : ajouterait, probabilité <p>Effet sur l'argumentation : montrent le degré d'adhésion de l'énonciateur à ses paroles.</p>	<p>1/2</p> <p>1/2</p> <p>1/4</p> <p>1/4</p> <p>1/2</p> <p>1/2</p> <p>1/4</p> <p>1/4</p> <p>1/2</p> <p>Total : 4</p>
5-	<ul style="list-style-type: none"> - La thèse de l'énonciateur : Parfois, quelques jeux vidéo assument la responsabilité de menacer le comportement des jeunes et les incitent à commettre des actes violents. - Avis libre. 	<p>1/2</p> <p>1/2</p> <p>Total : 1 pt</p>
6-	<p>a- Vous: les joueurs de PUBG Le but visé : sensibiliser les joueurs au sujet de l'inefficacité de ce jeu et les inciter à devenir plus conscient.</p>	<p>1/4</p> <p>1/2</p>

	<p>b- Connecteur : Mais l.16 Valeur : opposition</p> <p>c- Ce sont des questions rhétoriques. Reformulation de la dernière question :</p> <p>- Est-ce que c'est efficace de se discuter au sujet de l'interdiction de PUBG ou l'essentiel sera-t-il de concentrer sur d'autres solutions ?</p>	<p>1/4 1/4</p> <p>1/4 1/2</p> <p>Total : 4</p>
7-	<p>a- Les raisons citées dans le texte : (l.22, 23,24) Autres raisons : troubles visuels, troubles de concentration, anxiété, insomnie....</p> <p>b- L'exemple : l.19/20/21/22 Rôle de l'exemple : permet d'illustrer l'argument et expose un cas particulier.</p>	<p>3/4</p> <p>3/4</p>
8-	Avis libre.	1 pt