



Direction des Études, de la Formation et de l'Innovation pédagogique (DEFI)
Pôle Formation Tout au Long de la Vie (FTLV)
Département pédagogique DAEU

DAEU B – DU PELS 2022-2023

Test de français – Deuxième session

Lundi 05 septembre 2022

Lisez le texte ci-dessous et répondez aux questions qui le suivent.

Au regard de leur importance économique depuis plusieurs décennies, les jeux ont fait l'objet d'assez peu de travaux en sciences sociales [...] Pourtant, les jeux prennent une place grandissante dans les sociétés modernes. Nos sociétés... sont traversées par une tonalité ludique qui envahit tous les aspects de la vie sociale et fait vivre des branches significatives de l'économie, comme le loto, le sport, l'industrie du jouet, et bien au-delà à travers les activités physiques ou sportives, l'industrie du spectacle, etc. L'industrie du jeu vidéo est un secteur de pointe dont les innovations irriguent de multiples domaines technologiques : intelligence artificielle, animation, infographie, réseaux, téléphonie... L'explosion des pratiques ludiques qui caractérise notre époque est liée à la réduction progressive du temps de travail, à l'augmentation des loisirs, choisis ou contraints par le chômage, à l'accroissement des revenus qui permettent de les financer. Mais ces conditions favorables ne suffisent pas à rendre compte d'un phénomène qui prend depuis quelques années des proportions qui interrogent sa nature même, laquelle est en principe celle d'une activité secondaire, voire marginale, que l'on pratique gratuitement et pour le plaisir.

Leo Frobenius (1921) est sans doute le premier auteur à avoir avancé l'idée que le jeu est le creuset de toutes les aptitudes à manier des représentations et à jouer des rôles sociaux. Johan Huizinga (1938) reprend cette thèse en mettant le ludique au centre d'une théorie générale du social. Le jeu (qui est pratiqué dès avant l'homme par les animaux) précède la culture et lui donne en fait naissance. Les formes sociales telles que les mythes, les rites, les règles de l'amour ou de la guerre tirent leur origine d'une mise en jeu, dans tous les sens du terme, de la sexualité et de la violence [...] Pratiqués de manière privilégiée par les enfants, les jeux ont une fonction essentielle dans la socialisation en participant à l'apprentissage et en créant les conditions d'une expérimentation protégée des aptitudes : ce n'est pas « pour de vrai », et on n'en meurt pas. De ce fait, les genres de jeux propres à une société sont adaptés à celle-ci et

informer sur sa structure. On peut en tirer l'hypothèse que toute forme nouvelle de jeu semble devoir résulter des transformations du social, voire contribuer à ces transformations [...].

L'approche anthropologique du jeu repose en effet sur une définition universelle de ce type de pratique : 1. il s'agit d'une activité essentiellement gratuite, motivée par le plaisir pris à y participer, et qui trouve donc sa finalité en elle-même ; 2. elle constitue une parenthèse dans le cours ordinaire de la vie, ses enjeux sont symboliques ; et 3. elle est de ce fait délimitée dans le temps et dans l'espace. Or, ces caractéristiques semblent aujourd'hui remises en question par une évolution des usages et des dispositifs. La Française des Jeux et le PMU offrent une gamme de produits accessibles au plus grand nombre, qui représentent un chiffre d'affaires annuel de plusieurs milliards d'euros. Des millions de participants jouent dans l'espoir de gagner un jour un pactole qui ferait basculer leur existence. Les compétitions dans certains sports comme le football, le tennis, le vélo, donnent lieu à des mises en scène médiatisées, auxquelles participent des millions de (télé)spectateurs, et dont l'organisation implique à la fois un système entièrement professionnalisé brassant des sommes phénoménales, et une pyramide nationale de fédérations et de clubs sportifs « amateurs » mobilisant pratiquants et bénévoles jusque dans le moindre village. Aujourd'hui, pour de nombreux jeunes, jouer au football n'est pas qu'un jeu qui s'arrête à la fin de la partie, mais un rêve de faire carrière. Quelles transformations induisent la médiatisation par la télévision de certains jeux de connaissances, de survie ou de séduction ? Que penser de dispositifs de télé-réalité qui font du déroulement du quotidien un jeu, tout en réduisant la distance entre spectacle et « vraie vie » et entre scène et public ?

David Le Breton, Patrick Schmall, *Jeux et enjeux*, Revue des sciences sociales, n°45, 2011.

- 1) Commentez l'organisation syntaxique de cette phrase, en relevant le nombre de propositions et en insistant sur la manière dont elles sont reliées entre elles : « *Les compétitions dans certains sports comme le football, le tennis, le vélo, donnent lieu à des mises en scène médiatisées, auxquelles participent des millions de (télé)spectateurs, et dont l'organisation implique à la fois un système entièrement professionnalisé brassant des sommes phénoménales, et une pyramide nationale de fédérations et de clubs sportifs « amateurs » mobilisant pratiquants et bénévoles jusque dans le moindre village.* » (2 pts.)
- 2) Expliquez le sens de cette phrase : « *Leo Frobenius (1921) est sans doute le premier auteur à avoir avancé l'idée que le jeu est le creuset de toutes les aptitudes à manier des représentations et à jouer des rôles sociaux.* » (2 pts.)
- 3) En quoi le jeu est-il défini comme « *essentiel* » pour notre socialisation ? (4 pts.)
- 4) Selon les auteurs, pourquoi et comment notre rapport au jeu a-t-il évolué ? (4 pts.)
- 5) **Argumentation** : Vous écrirez un paragraphe argumenté dans lequel vous expliquerez si la professionnalisation et la médiatisation des jeux vous semblent des phénomènes bénéfiques ou néfastes. (8 pts.)