

Sujet de bac pro « Le jeu : futilité, nécessité »

A. L'ensemble du sujet d'examen

Texte 1

Dans cette nouvelle, *Le Prix du danger* est le titre d'une émission télévisée présentée par Mike Terry et à laquelle participe Jim Raeder. Poursuivi par des tueurs, ce dernier doit réussir à survivre pendant une semaine pour espérer empocher une importante somme d'argent.

Raeder acheva sa prière. Jetant un coup d'œil à sa montre, il vit qu'il lui restait encore deux heures.

Et il ne voulait pas mourir ! Cela n'en valait pas la peine, quelle que fût la somme payée ! Il devait être fou, dément au dernier point, pour avoir accepté une chose pareille... [...]

Une semaine auparavant, il se trouvait sur la scène, dans le studio de l'émission *Le Prix du danger*, cillant¹ sous les feux des projecteurs, et Mike Terry lui avait serré la main.

- Et maintenant, Mr Raeder, avait déclaré Terry d'un ton solennel, vous connaissez les règles du jeu auquel vous allez participer ?

Raeder avait incliné la tête.

- Si vous acceptez, Jim Raeder, vous serez un *homme traqué* pendant une semaine. Des *tueurs* vous suivront, Jim. Des *professionnels*, des hommes recherchés par la police pour d'autres crimes, à qui l'impunité a été accordée pour cet unique meurtre conformément à la Loi sur le Suicide librement consenti. Ils essaieront de *vous tuer*, Jim. Vous comprenez ?

- Oui, dit Raeder.

Il comprenait aussi qu'il recevrait deux cent mille dollars s'il survivait à la fin de la semaine.

- Je vous pose la question à nouveau, Jim Raeder. Nous ne forçons personne à jouer une partie dont la mort est l'enjeu.

- Je veux jouer, déclara Raeder.

Mike Terry se tourna vers l'auditoire :

- Mesdames et messieurs, j'ai ici la copie du test psychologique parfaitement complet qu'une société d'études psychotechniques impartiale a fait subir à Jim Raeder sur notre requête. Un exemplaire sera expédié à ceux qui le désireront contre remboursement du coût de l'envoi, soit vingt-cinq *cents*. Ce test prouve que Jim Raeder est sain de corps et d'esprit et parfaitement conscient de ses actes. (Puis s'adressant de nouveau à Raeder :) Vous voulez toujours participer au jeu, Jim ?

- Oui.

- Parfait ! s'exclama Mike Terry. Jim Raeder, je vous présente vos futurs assassins ! [...] Un frisson le parcourut. Il avait choisi, se rappela-t-il. Lui seul était responsable. Le test psychologique l'avait prouvé.

Mais tout de même, quelle était la part de responsabilité des psychologues qui lui avaient fait subir le test ? Et de Mike Terry qui offrait tant d'argent à un homme pauvre ? La société avait tressé la corde et lui avait passé le nœud coulant, et lui se pendait avec en déclarant qu'il agissait librement.

À qui la faute ?

1. Clignant des yeux.

Texte 2

S'inspirant d'une célèbre expérience menée par Stanley Milgram¹ dans les années 1960, deux journalistes imaginent une fausse émission intitulée La zone Xtrême : chaque candidat doit électrocuter un inconnu, qu'il ne voit pas mais entend, lorsque ce dernier échoue à mémoriser des listes de mots. Le voltage augmente au fil des décharges électriques. Aucun des candidats ne sait que sa victime est en réalité un comédien. Cette expérience est destinée à mesurer la soumission à l'autorité.

Torturez, vous êtes filmés !

Le psychosociologue Jean-Léon Beauvois et d'autres chercheurs se portent garants de la validité scientifique de l'expérience. Au départ, ils doutaient que les candidats puissent se métamorphoser en tortionnaires pour les besoins d'un jeu inepte², sans même une récompense à la clef. Du moins, pas autant que dans l'expérience de S. Milgram, qui, reproduite une vingtaine de fois, donne des résultats constants : environ 60 % des sujets administrent la décharge maximale³. Or 82 % des candidats du jeu télévisé iront jusqu'au bout, à la stupéfaction des scientifiques. [...] Leur cas de conscience est très clair : ils sont tiraillés entre 10 l'obéissance à la règle (« Je me suis engagé à jouer le jeu ») et leurs valeurs morales (« Je ne peux pourtant pas continuer à faire souffrir cet homme »), entre leur comportement et leurs pensées. Chez quelques-uns, les valeurs l'emportent très vite. Chez d'autres, c'est plus laborieux. Pour l'écrasante majorité, la docilité prime. Qu'ils tentent de souffler les bonnes réponses à leur victime, qu'ils se consolent en constatant qu'après tout sa performance est nulle, qu'ils rechignent, qu'ils essaient de se convaincre que tout cela n'est pas réel..., ils envoient des décharges toujours plus redoutables. Pour le spectateur, ce constat est aussi une forme d'électrochoc.

20 Le dispositif d'une émission, avec la négation de la responsabilité des participants, la pression du public, les « règles du jeu » faisant autorité, paraît donc si puissant qu'il peut engendrer des actes de barbarie avec une facilité quasi instantanée, alors que les bourreaux n'ont rien à gagner. [...] Elle (la télévision) serait aujourd'hui perçue comme une 25 représentation de l'autorité, plus encore que les scientifiques mis en scène par S. Milgram. Une « autorité invisible » qui modèlerait nos actes et nos pensées. « Nous obéissons plus à la télévision qu'à n'importe quelle autre instance. »

JEAN-FRANÇOIS MARMION, *Sciences humaines*, n° 213, mars 2010.

1. Psychosociologue américain (1933-1983).
2. Absurde, stupide.
3. Pouvant entraîner la mort.

Texte 3

Pour Le Breton¹, l'individu est isolé, en manque de repères, il peine à donner un sens à son existence, à se construire une identité durable. Dès lors la prise de risque est valorisée parce qu'elle constitue un moyen très efficace de se prouver à soi-même sa valeur. Frôler la mort même symboliquement procurerait un sentiment d'identité renouvelé. [...] Ces activités qui recherchent le vertige et son contrôle peuvent permettre d'exorciser un sentiment d'impuissance éprouvé dans la vie quotidienne, l'individu ayant le sentiment de ne pas avoir d'emprise sur un monde où tout va trop vite. La seconde catégorie² correspond à l'affrontement avec soi-même et peut avoir la même signification : pour restaurer un sentiment de maîtrise, l'individu peut se focaliser sur son propre corps en le mettant à l'épreuve, en le soumettant à sa volonté. [...]

Il y a donc une certaine parenté entre jeu et risque. Si le risque apparaît comme un ingrédient important du jeu, inversement les prises de risque ont indéniablement un aspect ludique : l'individu joue avec les règles, joue avec sa vie, se définit des règles du jeu, laisse une part au hasard, tout en comptant sur son habileté. [...]

Toutefois, si les jeux offrent un terrain d'expérimentation idéal, c'est aussi parce qu'ils sont déconnectés du monde réel : un jeu est une activité circonscrite dans le temps et dans l'espace, soumise à des règles, à un arbitrage, normalement improductive et fictive. Féconds, les jeux peuvent toutefois devenir dangereux lorsque cette séparation est remise en cause, lorsque le jeu « contamine » le réel, lorsque la recherche du vertige devient trop intense ou lorsque la compétition échappe à tout arbitrage.

Caillois³ parle alors de « corruption » des jeux. De nombreuses prises de risque peuvent justement être décrites comme des « jeux corrompus » : les compétitions « sauvages », qui s'échappent des stades et se soustraient à tout arbitrage (rivalités musclées et défis entre bandes rivales, courses de voiture ou de moto improvisées sur le réseau routier...); les jeux de hasard où l'on devient superstitieux, où l'on ne mise plus de l'argent mais sa vie (la célèbre roulette russe, à laquelle joua adolescent l'écrivain Graham Greene, mais aussi brûler un feu rouge les yeux fermés ou dépasser dans un virage...).

PATRICK PERETTI-WATEL, *La Société du risque*,
© Éditions La Découverte, collection « Repères », 2001.

1. David Le Breton est un sociologue qui s'est intéressé aux conduites à risques.

2. La première catégorie de jeu est le vertige.

3. Roger Caillois, sociologue, a proposé un classement des jeux en quatre catégories : la compétition, le hasard, l'imitation et le vertige.

B. Les compétences évaluées

Les consignes du sujet d'examen

Baccalauréat professionnel

FRANÇAIS

Durée : 3 heures.

Coefficient : 2,5 / 5.

Objet d'étude : « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique ».

Programme limitatif : « Le jeu : futilité, nécessité »

Première partie – Compétences de lecture (10 points)

Compréhension et interprétation

Texte 1

1. Expliquez comment s'achève cet extrait. Quelles réponses le texte apporte-t-il à la question « À qui la faute ? » ? (3 points)

Texte 2

2. D'après l'expérience de cette fausse émission, en quoi le jeu télévisé peut-il être synonyme de « *négation de responsabilité* » ? Montrez que cette expérience s'accompagne d'une prise de conscience. (2 points)

Texte 3

3. Pourquoi certains jeux peuvent-ils apparaître comme « corrompus » ? Quel rôle la règle est-elle censée jouer ? (2 points)

Confrontation

4. En vous appuyant notamment sur le genre, les thématiques évoquées et les enjeux, dites ce qui justifie qu'on ait rassemblé ces textes pour constituer un corpus. Précisez quelles sont cependant leurs différences. (3 points)

Seconde partie – Compétences d'écriture (10 points)

Les concepteurs, les joueurs et les spectateurs des jeux télévisés ou vidéo doivent-ils s'interroger sur la moralité ou l'immoralité de certaines productions ? Selon vous, sur quels principes éthiques devrait s'appuyer un jeu acceptable par tous ?

Vous répondrez à ces questions dans une démonstration structurée et argumentée d'une quarantaine de lignes. Appuyez-vous sur le corpus, vos lectures de l'année et votre expérience personnelle. Veillez à la qualité de votre expression écrite.