

N° d'inscription

--	--	--	--	--	--	--

Je me vois encore assis dans cette salle d'attente. Face à moi, deux enfants de moins de dix ans, silencieux, manipulant calmement mais avec précision et détermination la petite manette des toutes premières consoles de jeux à double-écran. Entre dans la pièce un monsieur d'un certain âge, voire d'un « âge certain ». Passées plusieurs minutes de silence, le vieil homme hésite, puis interpelle l'un d'entre eux : « *Vous jouez ensemble ?* » Pas un bruit, pas une réaction. Les deux gamins poursuivent leur activité, imperturbables. Quelques secondes plus tard, le plus jeune daigne quitter quelques instants du regard sa machine, pour lancer dans un soupir exaspéré : « *Évidemment qu'on joue ensemble... On est en réseau !* »

La *fracture¹ numérique*, celle dont on parlait déjà depuis plusieurs années, m'est alors apparue comme flagrante, presque brutale. Elle n'était plus seulement économique, entre ceux qui possèdent les moyens financiers de se doter de ces nouveaux jouets et puis les autres, moins fortunés. Elle est devenue *générationnelle*. Car dans les représentations traditionnelles de ce sénior, deux enfants qui jouent ensemble, cela « fait du bruit », surtout lorsqu'ils poussent de petites voitures sur le tapis de la salle d'attente. Des enfants, ça parle, ça se dispute, ça rigole - bref, « ça joue ensemble ». Et c'est pourtant bien de cela qu'il s'agit : jouer ensemble, mais désormais par l'entremise² d'une interface numérique. Tout comme « avant » (le numérique), ces enfants-là manipulent eux aussi de petites voitures. Mais ce sont celles de leurs jeux vidéo, celles d'engins virtuels composés de pixels. Tout comme avant, ils interagissent ensemble et se disputent la victoire. Mais les différends³ se règlent souvent en silence, à grands coups de ces « champignons piégés » qui fusent de leurs petits bolides numériques ! Rien de bien différent me direz-vous ? Si ce n'est peut-être qu'ils jouent désormais essentiellement avec des *non-choses*. De petites voitures certes, mais dématérialisées⁴, ou plutôt dont la matérialisation en tant qu'objet dépend directement d'un autre objet, d'un contenant, d'une de ces interfaces numériques qui donnent vie à ces avatars impalpables⁵.

Stéphane BLOQUAUX, *Le Biberon numérique, Une enfance sans limites.*

Éditions Artège, 2021

¹ **Fracture** : rupture, division.

² **Par l'entremise** : au moyen de, par l'intermédiaire de.

³ **Différends** : désaccords, conflits.

⁴ **Dématérialisées** : virtuelles, numériques.

⁵ **Avatars impalpables** : personnages ou objets en 3 D dans un univers virtuel.

I- ÉTUDE DE TEXTE : (10 points)

A- Compréhension : (07 points)

- 1- L'auteur est témoin d'une scène entre deux enfants jouant dans une salle d'attente en présence d'un vieil homme.
 - a- De quel type de jeu s'agit-il ?
 - b- Pourquoi le vieil homme hésite-t-il avant d'interpeller l'un des deux enfants ? Justifiez votre réponse par un indice textuel.

(3 points)
- 2- Selon l'auteur, la fracture numérique évolue et revêt désormais deux aspects différents. Identifiez-les.

(2 points)
- 3- En quoi consiste les différences entre les jeux des générations passées et ceux de la génération actuelle ? Identifiez-en deux.

(2 points)

B- Langue : (03 points)

- 1- « Entre dans la pièce un monsieur d'un certain âge ».
 - a- Trouvez, dans le texte, un nom qui a le même sens que le mot souligné.
 - b- Employez le mot « **pièce** » dans une phrase personnelle où il aura un sens différent.

(1point)
- 2- Les différends se règlent en silence. Cela intrigue le vieil homme.
À partir des deux propositions ci-dessus, construisez une phrase en utilisant la nominalisation.

(1point)
- 3- Ces enfants-là manipulent de petites voitures.
Mettez cette phrase à la forme passive.

(1point)

II- ESSAI : (10 points)

À travers le texte, l'auteur montre que, de nos jours, les jeunes sont exposés, très tôt, aux outils numériques connectés.

Pensez-vous que cette exposition précoce à Internet soit bénéfique à la formation des jeunes ?

Vous exprimerez votre point de vue en vous appuyant sur des arguments étayés d'exemples précis.