

Nom: _____

I Questions sur le texte

1. Cherchez un titre pour le texte. _____ / 2 BE
2. Relevez dans la première partie du texte (l. 1-14) deux symptômes de la « cyber-dépendance » d'un « cyberdrogué » et expliquez les conséquences de celle-ci. _____ / 12 BE
3. Comment Mohammed voit-il le problème de la « cyber-dépendance » (deux aspects différents) ? Mettez-vous ensuite à la place de Mario (l. 15) et commentez ces deux aspects! _____ / 14 BE

« *S'il vous plaît, docteur, aidez-moi à décrocher !* » On prêterait volontiers cette phrase à un fumeur. Elle a été prononcée par un cadre parisien en pleine santé. L'homme avait une brillante carrière de concepteur de jeux vidéo devant lui. Seulement voilà : à force de rester scotché devant son écran d'ordinateur, il en est devenu complètement accro.

5 L'idée d'éteindre son PC le faisait souffrir, il n'était plus capable de sortir de chez lui et ne pouvait communiquer avec son entourage que par clavier interposé.

Un cas particulier ? Pas vraiment. Depuis décembre 2001, une quinzaine de jeunes adultes (ou de parents inquiets pour leur fils) ont poussé la porte du Centre médical Marmottan (Paris) pour « cyber-dépendance », autrement dit dépendance sévère aux
10 jeux vidéo ou à Internet. Leur point commun ? La console ou le Net sont devenus le centre de leur existence. Cette passion les a conduits à abandonner leurs études, perdre leur boulot, couper les ponts avec leurs amis. Et quand ils ont pris conscience de leur état et décidé de décrocher, ils ont découvert que sans aide extérieure ils étaient incapables d'arrêter de jouer. Exactement comme s'ils étaient accros à l'alcool ou à la cocaïne.

15 Mario était l'un de ces cyberdrogués. « *Il passait ses journées dehors, jusque tard dans la nuit, explique son père. On ne s'inquiétait pas : il nous disait qu'il allait à la fac et nous donnait des notes d'examens. En fait, il inventait tout ! Il passait ses semaines à jouer à " EverQuest ", un jeu vidéo auquel on accède par Internet. Une fois devant son ordinateur, il ne pouvait plus s'arrêter, même la nuit. Il a fallu l'envoyer six mois à*
20 *campagne, sans PC, pour qu'il parvienne à décrocher.* »

« *Dire qu'on peut être drogué à cette activité-là, c'est du pipeau, fulmine Mohamed. Les gens que l'on prend pour des accros des jeux vidéo sont simplement des passionnés, au même titre qu'un type qui passe des milliers d'heures à construire une tour Eiffel en allumettes.* » Mohamed sait de quoi il parle : « *Il m'est arrivé de me réveiller toutes*
25 *les nuits pendant une semaine pour contrer les attaques d'une équipe d'Australiens* », raconte-t-il. Rien de grave, vu que « *ça ne m'a pas empêché de réussir mes partiels de maths* ». Et faut-il s'inquiéter pour Alfred, qui se dit drogué aux jeux vidéo car il est capable de passer vingt-quatre heures non-stop sur son jeu favori ? Pas plus. Car « *lorsque ce genre de choses m'arrivent, le lendemain, je me dis : faut que je me calme. Alors je*
30 *me sanctionne : je casse le CD du jeu* ».

II Commentaire

Répondez à une des deux questions en environ 10-15 phrases:

1. « Facebook » donne la possibilité à tout le monde de trouver des amis. »
Êtes-vous d'accord avec cette opinion? Donnez votre avis en montrant quatre aspects différents.

2. « Une vie sans portable est impossible. »
Qu'est-ce que vous en pensez? Montrez quatre aspects différents pour expliquer votre opinion.

___ / 20 BE

III Médiation

Vous êtes invité avec votre frère dans une famille française. Lui, il ne parle pas français, mais il vous demande de résumer les idées de l'article suivant pour la famille. Il a trouvé cet article sur www.tatsachenueberdeutschland.de. Présentez le texte en environ dix à douze phrases à la famille.

Jugend in Deutschland



Die zentrale Bezugsgruppe der jungen Menschen ist – neben den Cliques der Gleichaltrigen, deren Bedeutung stark zugenommen hat – die Familie. Noch nie lebten so viele Jugendliche so lange im Haushalt ihrer Eltern wie heute.

Eine Ursache für den längeren Verbleib in der Familie ist, dass immer mehr junge Menschen immer länger im Bildungssystem bleiben. Ihr Qualifikationsniveau ist deutlich gestiegen.

Im Vergleich zu früheren Jugendgenerationen sind die Jugendlichen pragmatischer geworden und haben nicht nur ein gutes Verhältnis zur Elterngeneration, sondern auch zur Demokratie: Die pessimistische Protest- und „Null Bock“- Haltung der achtziger Jahre ist weitgehend einem unideologischen, optimistischen Pragmatismus gewichen. Die heutige junge Generation ist erfolgsorientiert und leistungsbereit. Ihre Lebensmaxime kann man auf die Formel „Aufstieg statt Ausstieg“ bringen.

Rund drei Viertel aller Jugendlichen setzen sich für soziale und ökologische Belange ein: für hilfsbedürftige ältere Menschen, für Umwelt- und Tierschutz, für Arme, Migranten oder Behinderte. Das Interesse an Politik, Parteien oder Gewerkschaften ist dagegen rückläufig.

___ / 24 BE

Total _____ / 72 BE