Série Annales

2008 › 2009

concours SESAME

Annales 2008
Sujets et corrigés officiels

SESAME

hobsons

Série « annales »

Annales **SESAME**

Concours 2008

Sujets et corrigés officiels

hobsons

SOMMAIRE

Calendrier 2009 4

Introduction 5

Présentation du concours SESAME

• Les atouts de SESAME 6

• Le concours en pratique 6

Sujets et corrigés des épreuves

Épreuves de langues 11

- Consignes générales 12
- Commentaire général pour l'ensemble des langues 13
- Anglais 15
- Allemand 23
- Espagnol 32
- Italien 39
- Portugais 46
- Arabe 53
- Chinois 59
- Russe 65

Analyse et synthèse de dossier 71

- Présentation de l'épreuve 71
- Questions 74
- Dossier de textes 75
- Corrigé 140

Épreuve de logique 151

Courbes de notes 154

Demande de documentation SESAME 157

CALENDRIER 2009

Ouverture des inscriptions :

15 décembre 2008

◆

Clôture des inscriptions :

30 mars 2009

◆

Épreuves écrites :

21 et 22 avril 2009

◆

Épreuves orales dans les écoles :

du 27 mai au 30 juin 2009 selon les écoles

◆

Résultats d'admissibilité :

20 mai 2009

◆

Résultats d'admission :

2 juillet 2009

☛ ***Pour plus de précisions, se reporter aux pages 6 et 7.***

Le calendrier définitif sera publié sur le site www.concours-sesame.net, fin octobre 2008

INTRODUCTION

Sesame, la référence en matière de concours commun depuis 1992

Lorsque les écoles fondatrices de SESAME ont créé cette banque d'épreuves il y a seize ans, elles n'imaginaient pas que SESAME s'imposerait aussi rapidement dans le monde de la formation commerciale internationale comme le point de repère incontournable qu'il est devenu.

La légitimité accordée à SESAME par les nombreux candidats qui se sont présentés au concours depuis sa création a renforcé son poids et sa notoriété dans le monde scolaire. Cela s'est accompagné naturellement d'une demande de plus en plus insistante de supports de nature pédagogique pour mieux préparer les élèves de lycée à ces épreuves.

C'est pourquoi SESAME publie les annales de son concours.

Cette démarche vise un triple objectif :

– guider les candidats et les préparer à aborder les épreuves avec plus de confiance ;
– informer les enseignants sur la nature des épreuves et le niveau demandé aux élèves ;
– attirer vers la banque d'épreuves un nombre croissant de candidats. Mieux armés et mieux informés, ils seront plus à même d'évaluer leurs chances de réussite et de juger de l'intérêt que représente pour eux cette orientation.

L'ambition des rédacteurs de cet ouvrage est qu'il soit informatif, facile à consulter et utile à ses lecteurs. Les écoles membres de SESAME espèrent qu'il remplira cette mission.

CONCOURS SESAME

LES ATOUTS DE SESAME

Près de 1 400 places en une seule série d'épreuves écrites

Le regroupement des procédures d'admission permet aux candidats de ne passer qu'un seul groupe d'épreuves écrites pour être admissibles à l'une ou l'autre des écoles membres de SESAME. À l'approche du baccalauréat, cela représente une réduction appréciable du temps passé en déplacements et en concours.

Au total, les sept établissements partenaires proposent vingt-huit programmes, ce qui multiplie considérablement les chances de succès.

Une assurance de qualité et une compétence en matière de formation à l'international

Les milieux professionnels et le monde de la formation accordent leur estime aux partenaires de SESAME.

Ces écoles s'appuient sur des moyens matériels à la hauteur de leurs ambitions.

De création ancienne, issues de Groupes reconnus, elles peuvent s'enorgueillir de la réussite professionnelle de leurs anciens.

Un enseignement de haut niveau

Une sélection rigoureuse à l'entrée garantit le niveau des connaissances et la motivation des étudiants admis. Les écoles disposent d'un corps professoral permanent et tous les programmes comportent des périodes de cours obligatoires à l'étranger et des stages en entreprise.

Chaque établissement conserve ses spécificités et son projet pédagogique particulier, qui font son succès. L'ensemble de ces éléments explique l'image de qualité de chaque école dans le monde des affaires et de l'éducation.

LE CONCOURS EN PRATIQUE

SESAME a adopté une politique « zéro papier ». Toutes les formalités administratives se passent par l'intermédiaire du site web de SESAME www.concours-sesame.net. Les accusés de réception d'inscription, convocations, notifications de résultats, etc., sont affichés sur écran. Ils ne sont pas envoyés par courrier, sauf sur demande expresse du candidat.

CANDIDATS

Sont admis à se présenter les bacheliers et les candidats au baccalauréat des séries littéraires, économiques, scientifiques et technologiques (ou équivalent étranger). L'admission définitive des élèves de classe de terminale est prononcée sous réserve d'obtention du baccalauréat.

Le calendrier définitif sera publié sur le site www.concours-sesame.net à partir de fin octobre.

Dépôt des dossiers

Quel que soit le nombre d'écoles ou de programmes présentés, le candidat n'effectue qu'une seule inscription, sur Internet.

Droits d'inscription

215 euros pour l'inscription dans une école ou à un programme et 25 euros pour toute candidature supplémentaire. Le candidat boursier d'État pour l'année universitaire en cours bénéficie d'une réduction de 50 %. S'il intègre une école, les frais d'inscriptions au concours lui seront entièrement remboursés.

Dates du concours

• Épreuves écrites : 21 et 22 avril 2009 ;
• Épreuves orales, à passer dans les écoles entre fin mai et fin juin, selon les écoles.

Centres de concours des épreuves écrites

En France métropolitaine, les candidats peuvent passer les épreuves écrites dans l'un des centres de concours suivants (liste indicative) :

Bordeaux, Caen, Grenoble, Lille, Lyon, Marseille, Nancy, Nantes, Nice, Orléans, Paris, Reims, Rennes, Rouen, Strasbourg, Saint Germain en Laye, Toulouse et Tours.

Hors France métropolitaine et à l'étranger, des centres de concours pourront être ouverts si le nombre de candidats le justifie. La liste des centres ouverts en 2008 est donnée, à titre indicatif, sur le site www.concours-sesame.net.

Résultats

Ils sont affichés sur le site Internet de SESAME.
• Résultats d'admissibilité : 20 mai 2009 ;
• Résultats d'admission : 2 juillet 2009.

Gestion des intégrations et des listes d'attente

Depuis 4 ans, SESAME centralise les décisions d'intégration dans les écoles et le calcul des affectations des candidats placés sur liste d'attente.

La procédure se déroule entre le début des oraux et la 1re quinzaine de juillet. Les explications détaillées seront communiquées aux candidats admissibles.

Renseignements

SESAME – BP 49 – 33024 Bordeaux – Tél. : 05 56 79 44 88 – Fax : 05 56 79 44 90
E-mail : info@concours-sesame.net ; Site Web : www.concours-sesame.net
Une seule adresse pour :
• Effectuer toutes les formalités administratives relatives au concours ;
• Consulter les statistiques d'admission ;
• Découvrir les parcours professionnels des diplômés des écoles de SESAME.

www.concours-sesame.net

SUJETS ET CORRIGÉS

DES ÉPREUVES

ÉPREUVES DE LANGUES

Les pages qui suivent présentent les sujets et corrigés des épreuves de langues de la session du concours 2008.
Attention, la forme de l'épreuve évolue et sera légèrement différente pour le concours 2009 (voir page 14).

Les épreuves de langues étrangères jouent un rôle primordial dans le concours. Les candidats doivent démontrer qu'ils peuvent penser ou écrire directement dans la langue étrangère, sans traduction préalable de leurs propos dans la langue française. Ceci est un élément précieux de maîtrise des langues étrangères et représente l'un des « sésames » du travail à l'échelle internationale. Toutes les écoles membres leur accordent une grande importance, soulignée par l'ampleur des coefficients attribués. Quelle que soit la langue étrangère, une épreuve composée de trois exercices est proposée aux candidats.

– Le premier exercice, une *composition écrite*, représente **60 % de la note** et cherche à apprécier l'aisance du candidat, la fluidité du langage utilisé, la correction de la syntaxe, la richesse du vocabulaire et des idées, le bon usage des expressions idiomatiques. Le candidat devra **choisir parmi deux sujets proposés,** chacun touchant à des domaines différents.

– Le deuxième exercice, un *questionnaire à choix multiple* (QCM), représente **25 % de la note** et cherche à tester la connaissance de vocabulaire courant, des règles de grammaire de base, en s'attachant au repérage des fautes classiquement faites par les francophones. Il comporte **30 questions.**

– Le troisième, un exercice de *compréhension écrite,* représente **15 % de la note** et cherche à évaluer la capacité de compréhension des subtilités d'un texte publié et destiné à des lecteurs « natifs », texte non modifié qui requiert une lecture approfondie et une analyse fine. Questions et réponses sont en langue étrangère. Il comporte **8 questions.**

Pour chaque langue, l'épreuve comprend trois parties :
Durée estimée de composition de la partie 1 : 45 minutes.
Durée estimée de composition des parties 2 et 3 : 45 minutes.
Le candidat gère lui-même son temps.
Nous lui conseillons cependant de respecter les durées estimées de composition.

CONSIGNES GÉNÉRALES

Cette épreuve comporte trois parties :
– la partie 1 est traitée sur la copie ;
– les réponses des parties 2 et 3 sont reportées sur la feuille de réponses QCM en respectant les consignes données dans l'angle inférieur droit ;
– à la fin de l'épreuve, le candidat glisse la feuille de réponses QCM dans sa copie.

1re PARTIE – Essai (deux sujets au choix)

- Cette partie représente 60 % de la note finale.
- Le candidat devra traiter un des deux sujets proposés.
- On demande un essai dont la longueur varie entre 200 et 250 mots.
- Les essais dépassant largement le nombre de mots attendus, en plus ou en moins, seront pénalisés.

Durée conseillée : 45 minutes

2e PARTIE – QCM de grammaire et de vocabulaire

- Cet exercice représente 25 % de la note finale.
- Il consiste en une série de 30 questions pour lesquelles quatre choix sont proposés. Un seul d'entre eux est correct.
- Le candidat porte sa réponse sur la feuille de réponses QCM, cases 1 à 30.
- Le candidat peut modifier une fois sa réponse ou annuler ses réponses à la question selon les indications figurant sur la feuille de réponses QCM.

3e PARTIE – QCM de compréhension

- Cet exercice représente 15 % de la note finale.
- Il s'agit d'un texte suivi de huit affirmations se rapportant au texte. Pour chaque affirmation, trois réponses sont proposées dont une seule est correcte.
- Le candidat porte sa réponse sur la feuille de réponses QCM, cases 1 à 8.
- Le candidat peut modifier une fois sa réponse ou annuler ses réponses à la question selon les indications figurant sur la feuille de réponses QCM.

Seules les réponses exactes sont comptabilisées.

Durée conseillée : 45 minutes

DURÉE TOTALE DE L'ÉPREUVE : 1 H 30.

Commentaire général pour l'ensemble des langues

Composition

Les sujets proposés s'inscrivent dans un souci, valable pour l'ensemble de l'épreuve de langue, de traiter les réalités d'aujourd'hui. Des propos se référant au mode de vie et/ou à la culture permettent aux candidats de montrer leur intérêt pour le pays étranger dans son ensemble. Ils peuvent ainsi s'appuyer sur leurs notions d'histoire, d'art, de politique et de religion, de sport et d'éducation, des médias existants. Cette touche personnelle, seule possibilité de se différencier des autres candidats, viendra ajouter un « plus » à l'expression de leurs idées. Outre la correction de la langue, le candidat devra s'attacher à structurer sa composition en évitant de juxtaposer une suite de phrases sans lien logique et sans transition. Un plan, même simple, facilite la compréhension et sera toujours apprécié.

Pour la notation, une partie des points est toujours consacrée à la structuration et à l'organisation des idées. Il est indispensable d'y prêter toute l'attention que cela mérite. On demande au candidat d'élaborer une réflexion structurée et argumentée, et non pas de s'arrêter à des jugements hâtifs et à des appels moraux qui ne se fondent que sur leurs sentiments personnels.

Bien évidemment, le commentaire doit être rédigé dans une langue convenable, faisant preuve de richesse et de variété dans le vocabulaire et de correction grammaticale.

Il est souhaitable que les élèves disposent des outils linguistiques nécessaires pour écrire des phrases complexes, pour relier les idées qu'on trouve dans l'essai (conjonctions, adverbes) et surtout en renforcer l'emploi. Il est primordial de rappeler aux élèves que chaque langue possède sa propre logique.

Le QCM

Le QCM, de trente questions, teste les connaissances grammaticales et lexicales des candidats. Le candidat doit maîtriser la grammaire de base. Savoir construire une phrase principale et une subordonnée est indispensable. Les étudiants ayant des difficultés à ce niveau ont beaucoup de mal à s'astreindre à une organisation disciplinée de la phrase si cet aspect a été négligé pendant leur scolarité. Il s'agit non seulement de la position du verbe, mais aussi de l'ordre des autres éléments syntaxiques. Souvent, les candidats établissent une confusion entre une conjonction, un adverbe et une préposition de même sens, connaissances pourtant nécessaires à l'élaboration des phrases complexes.
Du point de vue du lexique, il paraît judicieux de faire remarquer que le concours s'adresse à un public qui utilisera la langue dans un contexte de communication courante et professionnelle.

Les questions au concours excluent le langage littéraire et favorisent des expressions utiles dans la vie quotidienne.

Compréhension du texte

Le but de l'exercice de compréhension de texte est de confronter les élèves à des textes d'un certain degré de difficulté pour savoir s'ils sont capables d'en dégager rapidement le sens et d'y trouver des informations détaillées, exigences probables dans leur future vie professionnelle. Bref, il s'agit de savoir s'ils ont acquis les techniques de lecture nécessaires à ces fins. Vu la nature des études ultérieures, le texte proposé est un texte d'actualité et non littéraire. La difficulté de cette épreuve résulte du contenu et de la formulation des questions.

Il est donc important d'insister non seulement sur l'apprentissage d'un vocabulaire riche et varié à l'aide de textes d'actualité, mais il paraît essentiel de donner aux élèves les moyens stratégiques et psychologiques pour aborder un texte difficile.

Les élèves ont tendance à vouloir comprendre chaque mot, à chercher les mots inconnus lors du premier contact avec un texte et à abandonner facilement devant les difficultés rencontrées. En induisant des méthodes de lecture différentes et en positivant la lecture, c'est-à-dire en incitant les élèves à procéder à l'inverse de la méthode habituelle et à chercher d'abord les éléments qui leur sont familiers, la barrière psychologique serait diminuée et ils seraient davantage préparés à cette épreuve.

Attention – Avertissement pour la session du concours 2009

À partir de la prochaine session, le poids et la nature des différentes parties de l'épreuve de langues sont modifiés :
– expression : 50 % de la note au lieu de 60 %,
– compréhension : 25 % de la note au lieu de 15 %,
– QCM de grammaire : inchangé.
Par ailleurs, la partie « expression » proposera toujours deux sujets, mais ils s'appuieront sur un texte d'une page environ, qui servira également de support aux questions de compréhension. Les exigences restent les mêmes, mais une partie du vocabulaire et de la problématique sera ainsi fournie aux candidats.

ANGLAIS

PARTIE 1

Traitez en 200 à 250 mots l'un des deux sujets suivants.
Indiquez le numéro du sujet choisi et le nombre de mots à l'endroit prévu sur la copie.
Tout essai hors sujet sera sanctionné par la note zéro.

SUJET N° 1

If you had to live with just one modern invention what would it be, and why?

SUJET N° 2

In this age of electronic communication, is letter-writing becoming obsolete?

PARTIE 2

1. When he … older, he will probably go and work for an American company.
   A. is B. will be
   C. shall be D. is going to be

2. Although she had travelled around Europe, she still … to Switzerland.
   A. wasn't gone B. wasn't been
   C. hadn't been D. hadn't visited

3. My parents tried to … to the party with my friends.
   A. prevent me to go B. prevent me of going
   C. prevent me to going D. prevent me from going

4. "… you weren't able to see that film. The special effects were absolutely fantastic."
   A. Too bad B. Shamefully
   C. Unhappily D. Hardly

5. Last week, the government … organise a special evacuation plan due to the severe flooding in the north of the country.
   A. must B. needed
   C. had to D. might

6. The old man's home was … the nearest village. As he didn't own a car he could only get there …
A. far from / on foot
B. far from / by foot
C. far away / on foot
D. far / by foot

7. John : "This is a very interesting … plan"
Jack : " … "
A. developpement / I agree
B. development / I am agree
C. developpment / I agree
D. development / I agree with you

8. This country is so poor that it has to regularly … the International Monetary Fund.
A. borrow money to
B. borrow money from
C. lend money at
D. borrow money at

9. It is high time he … of his parents' home. He is going to be 35 next year.
A. moves out
B. has moved out
C. moved out
D. is moving out

10. … the high prices, that shop still seems to attract a wide range of customers.
A. Inspite
B. Despite
C. Inspite of
D. Despite of

11. If you have lost your mobile phone, you need to contact the … the school.
A. head of
B. responsible of
C. responsible for
D. head for

12. The company director … that a lot of workers had decided to call a strike.
A. said me
B. says me
C. told me
D. told to me

13. "I think I can hear the phone ringing." "… a phone call?"
A. You expect
B. Do you expect
C. Are you waiting
D. Are you expecting

14. If he … late he … what his boss had to say about him.
A. hadn't been / would have heard
B. hadn't been / would hear
C. wasn't / would have heard
D. wouldn't have been / would have heard

15. Since the beginning of this summer holiday, she … in this restaurant.
A. works
B. has been working
C. is working
D. worked

16. Because he lives in England, Jeremy … eggs and bacon for breakfast on Sundays.
A. used to have
B. is used to having
C. has used to have
D. was used to having

17. Even if they are aware that it is more … to take the bus, many people still use their cars.
A. economy B. economic
C. economical D. saving

18. Stephen broke up with his girlfriend two months ago but he still calls her …
A. from time at time B. enough often
C. on the occasion D. once in a while

19. If he really is a scientist he … know that water … at 100° centigrade.
A. should / boils B. ought / boils
C. should / is boiling D. ought to / is boiling

20. They … heard what he said because of the noise of the waves crashing on the beach.
A. ever B. hard
C. hardly D. little

21. According to the neighbours, he has been living in this area … the houses were built.
A. when B. since
C. for D. while

22. The student turned to his teacher and said : " …?"
A. What means this word B. What is meaning this word
C. What does this word mean D. What is meaning of this word

23. By 3 o'clock tomorrow, the divers … under water for more than 24 hours.
A. will have been B. have been
C. will be D. would be

24. The store manager is back in his office again. He … to the bank.
A. has gone B. has been
C. returns D. is returning

25. One teenager … seven … more than 2 hours on the phone every single day.
A. on / passes B. out of / passes
C. on / spends D. out of / spends

26. … spoken Spanish, he would have been able to understand the … they were given.
A. He had / information B. Had he / informations
C. Had he / information D. He had / informations

27. When he bought his lottery ticket, he never thought he would win … prize.
A. such big B. such a big
C. so big D. a so big

28. … it stops raining, I don't think it will be worth going to the beach.
A. However B. Nevertheless
C. Unless D. Whether

29. This man has lived in Germany for a long time and speaks perfect German but …, he is Russian.
A. actually B. currently
C. presently D. the truth

30. "You … say goodbye to everyone and leave, … you'll miss your train."
A. would better / otherwise B. had better / otherwise
C. had better / if no D. had better / either

PARTIE 3

South Korea opens centres to confront cyberspace addiction

The complex – part military camp, part rehabilitation center – resembles programs around the world for troubled youths. Instructors drive young men through military-style obstacle courses, counselors lead group sessions, and there are even therapeutic workshops on pottery and music. But these young people are not battling alcohol or drugs. Rather, they have severe cases of what many in this country believe is a new and potentially deadly addiction: cyberspace. They come here, to the Jump Up Internet Rescue School, the first camp of its kind in South Korea and possibly the world, to be cured.

South Korea is proud of being the most connected nation on earth. Ninety percent of homes connect to cheap, high-speed broadband, online gaming is a professional sport, and social life for the young revolves around the "PC bang," badly lit Internet "cafés" that sit on virtually every street corner.

But such ready access to the Web has come at a price, as legions of obsessed users find that they cannot survive away from their computers.

Compulsive Internet use has been identified as a mental health problem in other countries. But it may be a particularly sensitive problem in South Korea because of the country's nearly universal Internet access.

It has become a national issue here in recent years as users started dropping dead from exhaustion after playing online games for days and days. A growing number of students have missed school to stay online, shockingly self-destructive behavior in this intensely competitive society.

Up to 30 percent of South Koreans under 18, or about 2.4 million people, are at risk of Internet addiction, said Ahn Dong Hyun, a child psychiatrist at Hanyang University. They spend at least two hours a day online, usually playing games or chatting. Of those, up to a quarter million probably show signs of actual addiction, like an inability to stop themselves from using computers, rising levels of tolerance that drive them to seek ever longer sessions online, and withdrawal symptoms like anger and frustration when prevented from logging on.

To address the problem, the government has built a network of 140 Internet-addiction counseling centers, in addition to treatment programs at almost 100 hospitals and, most recently, the Internet Rescue camp, which started this summer. Researchers have developed a checklist for diagnosing the addiction and determining its severity, the K-Scale. (The K is for Korea.)

Though some health experts here and abroad question whether overuse of the Internet or computers in general is an addiction in the strict medical sense, many agree that obsessive computer use has become a growing problem in many countries.

Doctors in China and Taiwan have begun reporting similar disorders in their youth. In the United States, Dr. Jerald Block, a psychiatrist at Oregon Health and Science University, estimates that up to nine million Americans may be at risk for the disorder, which he calls pathological computer use. Only a handful of clinics in the United States specialize in treating it, he said.

"Korea is on the leading edge," Block said. "They are ahead in defining and researching the problem, and recognize as a society that they have a major issue."

The rescue camp, in a forested area about an hour south of Seoul, was created to treat the most severe cases. This year, the camp held its first two 12-day sessions, with 16 to 18 male participants each time. (South Korean researchers say a great majority of compulsive computer users are male.)

The camp is entirely paid for by the government, making it tuition-free. While it is too early to know whether the camp can help youths distance themselves from the Internet, it has been receiving four to five applications for each spot. To meet demand, camp administrators say they will double the number of sessions next year.

During a session, participants live at the camp, where they are denied computer use and allowed only one hour of cellphone calls a day, to prevent them from playing online games via the phone. They also follow a rigorous regimen of physical exercise and group activities, like horseback riding, aimed at building emotional connections to the real world and weakening those with the virtual one.

Adapted from the *International Herald Tribune*.

D'après le texte, pour chaque question, une seule proposition est correcte.

1. A. After experiencing various addictions, including that of cyberspace, people come to the Jump Up Internet Rescue School as a last resort.
   B. By driving through difficult obstacle courses, many youths can be cured from their addiction.
   C. Cyberspace addicts are being treated with some of the same methods used for alcoholics and drug- takers.

2. A. In South Korea, many young people connect themselves to the Internet and sit on street corners.
   B. In South Korea, the Internet has become an integral part of social life.
   C. South Korea is proud of the fact that ninety percent of families cannot live without their computers.

3. A. Because South Koreans live near Internet access points, serious health problems have appeared.
   B. Few students have been absent from school in order to stay home and play on their computers.
   C. As there is so much competition in South Korea, it is surprising that students miss school.

4. A. More than half of South Korea's population, under the age of 18, might become addicted to the Internet.
   B. Being unable to avoid using the computer, without becoming upset, could be a symptom of addiction in the under -18 age group.
   C. Playing computer games or chatting online for up to 14 hours a week is a sign of Internet addiction in South Korean society, according to a child psychiatrist.

5. A. In order to solve the addiction problem, the government has built nearly 100 hospitals.
   B. Researchers have decided to develop a checklist to diagnose Internet addiction.
   C. To treat addicts, a number of centres are being used in addition to hospitals.

6. A. Not all doctors agree that the overuse of the Internet can be considered as an addiction.
   B. The United States has created a network, comparable to that of South Korea, for the treatment of obsessive internet use.
   C. When they were younger, doctors in Taiwan and China experienced the same disorders.

7. A. So far the camp, situated south of Seoul, has welcomed about 30 participants.
   B. Both participants and compulsive computer users are generally male.
   C. The camp was established to help people who are starting to suffer from compulsive computer use.

8. A. Participants at the camp are only allowed to play online games one hour a day.
   B. A special diet helps participants take part in physical activities.
   C. Despite the lack of clear positive results, the camp is proving a success in terms of the number of participants.

CORRIGÉ – PARTIE 1

ESSAI 1 – SUGGESTION DE PLAN

Introduction

Large éventail de choix

Développement

- Court résumé des inventions existantes.
- Il est difficile d'en choisir une par rapport aux autres.
- Distinguer ce qui est utile (le téléphone) de ce qui est divertissant (télévision).

Conclusion

Est-ce qu'une invention domine les autres ? Le monde technologique progresse tellement vite que des inventions nouvelles sont créées tout le temps.

ESSAI 2 – SUGGESTION DE PLAN

Introduction

La plupart des personnes se servent des e-mails pour communiquer.

Développement

- Un email est rapide, va droit au but et n'est pas forcément grammaticalement correct.
- Une lettre nécessite davantage d'effort, davantage de créativité et de réflexion.
- Le paradoxe est que les gens adorent recevoir une lettre mais sont peu enclin à en écrire une.
- Un e-mail implique, le plus souvent, une réponse immédiate.

Conclusion

Les gains acquis en termes d'effort et de temps ont été perdus au niveau du plaisir et de la réflexion approfondie.

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	**C**	**D**	**A**	**C**	**A**	**D**	**B**	**C**	**B**
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	**C**	**D**	**A**	**B**	**B**	**C**	**D**	**A**	**C**
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
B	**C**	**A**	**B**	**D**	**C**	**B**	**C**	**A**	**B**

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 3

1	2	3	4	5	6	7	8
C	**B**	**C**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**

ALLEMAND

PARTIE 1

Traitez en 200 à 250 mots l'un des deux sujets suivants.
Indiquez le numéro du sujet choisi et le nombre de mots à l'endroit prévu sur la copie.
Tout essai hors sujet sera sanctionné par la note zéro.

SUJET N° 1

Die Zahl der Ganztagsschulen in Deutschland steigt seit 2003 kontinuierlich. Mit insgesamt etwa 6 400 Ganztagsschulen ist heute bereits fast jede sechste allgemeinbildende Schule eine Ganztagsschule.
Vergleichen Sie dieses Konzept der Ganztagsschule mit der bisherigen Schulform der Halbtagsschule. Welche Vor- und Nachteile sehen Sie?

SUJET N° 2

Kein Tag vergeht, an dem man nicht von ungesunder Ernährung spricht, die Fast Food-Gesellschaft kritisiert oder vor Gesundheitsrisiken wegen zu wenig Bewegung warnt.
Leben wir ungesund?
Nehmen Sie zu dieser Frage Stellung und behandeln Sie dabei folgende Punkte:
- moderner Lebensrhythmus
- gesundheitsgefährdende Lebensmittel
- Folgen für unsere Gesundheit

PARTIE 2

1. Die letzten Olympischen Sommerspiele … in Athen stattgefunden.
   A. sind B. werden
   C. haben D. können

2. Die Aufgabe war … … er angenommen hatte.
   A. schwieriger, wie B. mehr schwierig, als
   C. viel schwieriger D. schwieriger, als

3. Das Fest, … wir uns so sehr gefreut hatten, musste leider abgesagt werden.
   A. auf das B. für das
   C. an das D. um das

4. Ein Arbeitsloser, der Geschäfte im Internet macht, hat … Recht mehr auf Arbeitslosengeld II.
   A. keinen B. nicht
   C. kein D. nichts

5. Obwohl er … drei Monaten in Hamburg lebt, kennt er sich dort schon sehr gut aus.
   A. erst seit B. erst vor
   C. nur vor D. noch vor

6. Der Angeklagte konnte sich daran erinnern das Opfer … .
   A. zu sehen haben B. gesehen zu haben
   C. sehen zu haben D. zu gesehen haben

7. Er hat seinen Besuch abgesagt, denn … .
   A. hat er zurzeit sehr viel Arbeit B. er hat zurzeit sehr viel Arbeit
   C. zurzeit er sehr viel Arbeit hat D. hat er sehr viel Arbeit zurzeit

8. Ihr … über gute Fremdsprachenkenntnisse verfügen, sonst bekommt ihr diesen Job nicht.
   A. dürft B. möchtet
   C. müsst D. könnt

9. Ich habe meine Kollegen gebeten über dieses Problem … .
   A. zu nachdenken B. nachdenken
   C. zu denken nach D. nachzudenken

10. Leider kommt es zu selten vor, dass Menschen aus … Fehlern lernen.
    A. ihrem B. ihren
    C. ihre D. ihres

11. Vergiss bitte nicht, dass diese Rechnung noch … .
    A. bezahlt werden muss B. müssen bezahlen
    C. muss bezahlt werden D. bezahlt muss werden

12. Er war gerade 5 Jahre alt, … seine Eltern sich scheiden ließen.
    A. wenn B. wann
    C. als D. nachdem

13. … es nicht zu diesem Kompromiss gekommen, … die Koalition weiterverhandeln müssen.
    A. Sei / wäre B. Hätte / würde
    C. Würde / habe D. Wäre / hätte

14. Er konnte mir nicht sagen, wer diese unsinnige Frage … hat.
A. gerichtet B. gelegt
C. gemacht D. gestellt

15. Ihr Vater unterstützt sie finanziell, … sie ihr Studium beenden kann.
A. für B. dafür
C. um D. damit

16. Der US-Dollar ist auf ein Rekordtief … .
A. gesunken B. gesanken
C. gesenkt D. gesinken

17. Bundeskanzlerin Angela Merkel ist zu … Reise auf den … Kontinent gestartet.
A. eine fünftägige / afrikanische B. einer fünftägige / afrikanische
C. einer fünftägigen / afrikanischen D. einem fünftätigen / afrikanischem

18. Die Firma, … Produkte in China hergestellt werden, will weitere Mitarbeiter entlassen.
A. die B. deren
C. dessen D. denen

19. Ihr Bruder hat viele deutsche Freunde, … er jahrelang in Berlin gelebt hat.
A. denn B. wegen
C. weil D. dafür

20. Er hat … für morgen einen Kinobesuch versprochen.
A. seine Kinder B. seinen Kindern
C. seinen Kinder D. seine Kindern

21. Unser Nachbar hat die Einladung nicht angenommen, denn er hatte … Lust … Zeit.
A. weder / noch B. weder / oder
C. entweder / noch D. weder / auch

22. Junge Menschen sollten die Chance nutzen … zu fahren um weltweit Berufserfahrungen zu sammeln.
A. nach Ausland B. im Ausland
C. in Ausland D. ins Ausland

23. Dieser Journalist ist aus politischen Gründen … .
A. verfolgen werden B. verfolgt werden
C. verfolgt wurden D. verfolgt worden

24. Nachdem sie sich mit ihrem Chef gestritten …, … sie eine neue Arbeitsstelle.
A. hatte / suchte B. hat / suchte
C. hatte / sucht D. hätte / suchte

25. Von den sechs Lehrern war nur … bereit uns zu helfen.
A. eins B. einen
C. einer D. ein

26. Warum haben Sie … gebeten, … zu helfen?
A. mir / Ihnen B. mich / Sie
C. mir / Sie D. mich / Ihnen

27. Viele der Kollegen, … er schon lange zusammenarbeitete, sind entlassen worden.
A. mit den B. mit die
C. mit denen D. mit dem

28. Deutschland gehört zu den … Industrieländern der Welt.
A. einfahrenden B. fahrenden
C. befahrenen D. führenden

29. Diese Kandidaten haben ihre Prüfung nicht in Paris, … in München abgelegt.
A. aber B. sondern
C. außerdem D. auch

30. Der Zeuge hat den Unfall mit … Augen gesehen !
A. eigenen B. einzigen
C. eigentlichen D. einig

PARTIE 3

Ende der Abschreckung

Deutschland braucht ausländische Fachkräfte. Allmählich beginnen auch Unionspolitiker umzudenken. Die deutsche Zuwanderungspolitik steht vor einem Paradigmenwechsel.

Es ist noch keine drei Wochen her, da wurde im Bundestag eine jener alten Schlachten geschlagen, die die Auseinandersetzungen um die Zuwanderung in Deutschland über viele Jahre geprägt haben. Das einschlägige Gesetz, das noch immer den Namen Zuwanderungsbegrenzungsgesetz trägt, wurde verschärft, und der christdemokratische Innenminister Wolfgang Schäuble nutzte die Gelegenheit, um wieder einmal eindringlich vor den Gefahren einer unkontrollierten Einwanderung zu warnen.

Doch inzwischen ist die Stimmung eine ganz andere. Ein bisschen Aufschwung und schon suchen die deutschen Unternehmen verzweifelt Fachkräfte, Ingenieure, Informatiker, Chemiker und überhaupt gut ausgebildete Hochschulabsolventen. Und plötzlich wird in Berlin nicht mehr über Zuwanderungsbegrenzung, Integrationsverweigerung und Abschreckung debattiert, sondern darüber, wie die

Grenzen für solche Fachkräfte geöffnet werden können – und dies möglichst geräuschlos und attraktiv.

Selbst Innenminister Schäuble will nun auch über die „Steuerung legaler Zuwanderung“ reden und die „Verantwortung für den Arbeitsmarkt“ wahrnehmen. Die Einsicht kommt spät, aber immerhin. Die Experten sind sich schon lange einig, dass Deutschland mehr und nicht weniger Einwanderung braucht. Das Problem sei seit den achtziger Jahren bekannt, sagt der Migrationsforscher Dieter Oberndörfer. Die sogenannte Süssmuth-Kommission der rot-grünen Bundesregierung empfahl bereits vor sechs Jahren, mit einem Punktesystem den dauerhaften Zuzug von Fachkräften nach Deutschland zu regeln. Doch das scheiterte damals am populistischen Widerstand der CDU-Opposition.

In der vergangenen Woche veröffentlichte die Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (OECD) eine internationale Migrationsstudie, in der von Deutschland schnelles Handeln gefordert wird, um die Nachfrage auf dem Arbeitsmarkt zu befrieden. „Deutschland wird sehr viel schneller und im größeren Umfang als die meisten anderen OECD-Länder auf eine schrumpfende Erwerbsbevölkerung reagieren müssen“, heißt es darin. Auch ein Bericht der Bundesregierung zur technologischen Leistungsfähigkeit kommt zu dem Schluss, dass in Deutschland zu wenig Akademiker ausgebildet werden. Deshalb will Bildungsministerin Annette Schavan ausländischen Hochschulabsolventen den Zugang zum hiesigen Arbeitsmarkt erleichtern.

Deutschland braucht also Zuwanderung, nur über die Frage, wie groß der Bedarf ist, herrscht noch Uneinigkeit. Die Arbeitgeberverbände schlagen Alarm und sprechen bereits von einer „dramatischen Situation“ und einer „Wachstumsbremse“. Von 50 000 fehlenden Ingenieuren ist die Rede, zudem würden 20 000 IT-Experten benötigt. Die Bundesanstalt für Arbeit allerdings bezweifelt solche Zahlen. Ihr Vorstand Raimund Becker kann derzeit noch „keinen generellen Fachkräftemangel“ erkennen. Verlässliche Zahlen gibt es nicht, selbst das Bundesarbeitsministerium hat keine.

Nach: *DIE ZEIT* – Dezember 2007.

die Fachkraft = le personnel qualifié
die Zuwanderung = die Einwanderung = l’immigration

D’après le texte, pour chaque question, une seule proposition est correcte.

1. Auch Unionspolitiker denken um, denn …
   A. Deutschland muss seine Fachkräfte ins Ausland schicken.
   B. Deutschland benötigt Fachkräfte aus dem Ausland
   C. das Ausland braucht deutsche Fachkräfte.

2. Zu welchem Thema wurden im deutschen Bundestag Schlachten geschlagen?
   A. Zum Thema ‚Auseinandersetzung’
   B. Zum Thema ‚Gesetz’
   C. Zum Thema ‚Zuwanderung’

3. Mit dem Aufschwung hat sich in Berlin die Debatte zur Zuwanderungspolitik geändert.
   A. Man versucht jetzt zu verstehen, warum Fachkräfte, Ingenieure, Informatiker und Chemiker in Deutschland verzweifelt sind.
   B. Jetzt spricht man davon, wie man ausländische Fachkräfte nach Deutschland holen könnte.
   C. Es wird jetzt überlegt, ob man den Bedürfnissen der deutschen Unternehmen Grenzen setzen solle.

4. Um die Zahl der Zuwanderer nach Deutschland zu erhöhen, hatte die Süssmuth-Kommission vor sechs Jahren ein Punktesystem empfohlen.
   A. Dieses Punktesystem sollte es ausländischen Fachkräften erlauben sich langfristig in Deutschland anzusiedeln.
   B. Mit diesem Punktesystem sollten ausländische Fachkräfte mit dem Zug nach Deutschland gebracht werden.
   C. Die Dauer der Zugfahrten von Fachkräften, die nach Deutschland fahren, sollte mit diesem Punktesystem geregelt werden.

5. In der internationalen Migrationsstudie der OECD steht, …
   A. dass Deutschland eine größere Nachfrage auf dem Arbeitsmarkt fordere.
   B. dass Deutschland schnell handeln müsse, um eine Schrumpfung der Erwerbsbevölkerung in den anderen OECD-Ländern zu verhindern.
   C. dass besonders Deutschland auf die sinkende Zahl von Erwerbstätigen sehr schnell reagieren müsse.

6. Bildungsministerin Annette Schavan will, …
   A. dass in Deutschland weniger Akademiker ausgebildet werden.
   B. dass ausländischen Akademikern die Arbeitssuche auf dem deutschen Arbeitsmarkt leichter gemacht wird.
   C. dass den ausländischen Hochschulabsolventen der Zugang zum hiesigen Arbeitsmarkt erlaubt wird.

7. Die Arbeitgeberverbände schlagen Alarm.
   A. Man müsse das Wachstum bremsen, um 50 000 Ingenieuren und 20 000 IT-Experten aus der Not zu helfen.
   B. Die Situation sei dramatisch, denn man benötige 50 000 Ingenieure und 20 000 IT-Experten.
   C. Während einer Rede hätten 50 000 Ingenieure und 20 000 IT-Experten gefehlt.

8. Über die Frage, wie groß der Bedarf an Zuwanderung ist, herrscht Uneinigkeit.
   A. Weder die Arbeitgeberverbände noch die Bundesanstalt für Arbeit haben verlässliche Zahlen.
   B. Außerdem ist die Bundesanstalt für Arbeit verzweifelt, weil sie sich nicht auf die Zahlen verlassen kann.
   C. Das Bundesarbeitsministerium hat keinen generellen Fachkräftemangel.

CORRIGÉ – PARTIE 1

ESSAI 1 – SUGGESTION DE PLAN

Depuis 2003, le gouvernement fédéral finance avec un portefeuille de 4 milliards d'euros l'installation des écoles à journée entière en Allemagne.

Les causes de ce programme ambitieux ont été les mauvais résultats obtenus en 2003 à l'enquête PISA et les changements intervenus dans la société allemande, notamment en ce qui concerne l'activité professionnelle des femmes.

Ce programme a déclenché une énorme polémique en Allemagne, pays avec une forte tradition familiale.

Arguments pour les écoles à journée entière :

- Ce système scolaire peut favoriser la reprise d'activité professionnelle des jeunes mères et augmenter le taux de natalité qui est l'un des plus faibles.
- De plus en plus de femmes travaillent en Allemagne. Se pose alors le problème de la garde des enfants l'après-midi.
- Le même problème se pose pour les familles monoparentales, en forte progression en Allemagne.
- Actuellement beaucoup d'enfants sont livrés à eux-mêmes l'après-midi, la consommation TV des enfants est en nette progression.
- Pratiquement tous les autres pays européens ont le système d'école à journée entière ; et notamment les pays avec de bons résultats à l'enquête PISA.
- Ce système d'école apporte plus de temps, plus de possibilités d'aide individuelle pour augmenter l'égalité des chances dans la formation. Ceci est valable pour les enfants issus de milieu défavorisé, mais aussi pour les enfants issus de familles d'immigrants ne parlant pas allemand. Ces enfants seront pris en charge toute la journée, alors qu'avant ils n'avaient pas forcément les moyens d'être aidés pour leurs devoirs pendant l'après-midi.
- En RDA, les écoles duraient toute la journée et après la réunification en 1990, on a constaté que ce système n'avait pas que des inconvénients.

Arguments contre les écoles à journée entière :

- En Allemagne, l'école à demi-journée a une tradition historique relativement longue.
- Traditionnellement, « l'éducation » des enfants est un devoir prioritaire de la famille, l'État s'occupe de la « formation » et ne doit pas avoir trop d'influence sur l'enfant. Ceci implique souvent qu'un des deux parents (en général la mère) reste à la maison. Ce concept relativement conservateur de la famille est encore bien ancré dans la mentalité allemande. L'école à journée entière risque de chambouler cette tradition.
- L'après-midi « libre » permet aux enfants de suivre des activités extrascolaires qui sont très bénéfiques à leur épanouissement et au développement social.
- En Allemagne, le réseau des associations est extrêmement développé. Très souvent les enfants sont engagés dans des activités associatives. S'ils passent la journée à l'école, que deviendront ces activités ?

ESSAI 2 – SUGGESTION DE PLAN

Notre rythme de vie moderne est de plus en plus rapide, de plus en plus stressant, de plus en plus actif. En même temps, nous passons de plus en plus de temps assis devant l'ordinateur, en réunion de travail, devant un devoir d'école. Pour des distances mêmes très courtes, nous avons pris l'habitude de prendre la voiture. Nous bougeons de moins en moins. Nous n'avons plus le temps de faire à manger, de choisir tranquillement les produits pour mijoter des petits plats. Actuellement, les repas pris en commun, en famille, sont de plus en plus rares. En contrepartie, le fast food a de plus en plus d'adeptes. On n'a plus le temps de cuisiner et on achète des plats précuits.

Dans nos pays industrialisés il existe une suroffre de produits alimentaires. Jamais il n'y a eu un tel nombre illimité, un tel choix. Des sommes considérables sont dépensées pour ces produits. Mais est-ce qu'ils sont bons pour notre santé ? Mis à part le fait qu'ils contiennent trop de graisses ou bien, au contraire, aucune valeur alimentaire, on lit de plus en plus souvent dans la presse des articles à propos de scandales concernant de la viande avariée, d'hormones dans les aliments pour animaux et de viande remplie d'antibiotiques, de fruits et légumes couverts de pesticides… Les plats précuits contiennent souvent beaucoup de produits de conservation, de colorants, d'arômes artificiels.

Cette suroffre de produits, le changement de notre type d'alimentation et les produits ajoutés, dont nous ne connaissons pas encore l'impact réel, ont évidemment une conséquence sur notre santé. Il faut ajouter à cela le fait que nous bougons de moins en moins et par conséquent nous consommons plus de calories qu'il ne nous en faut. Tous ces éléments sont une cause d'obésité ainsi que d'autres maladies graves, en forte augmentation depuis quelques années.

Suite à ces réflexions, on pourrait effectivement se poser la question si nous ne vivions pas de façon malsaine !

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
C	**D**	**A**	**C**	**A**	**B**	**B**	**C**	**D**	**B**
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	**C**	**D**	**D**	**D**	**A**	**C**	**B**	**C**	**B**
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
A	**D**	**D**	**A**	**C**	**D**	**C**	**D**	**B**	**A**

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 3

1	2	3	4	5	6	7	8
B	**C**	**B**	**A**	**C**	**B**	**B**	**A**

ESPAGNOL

PARTIE 1

Traitez en 200 à 250 mots l'un des deux sujets suivants.
Indiquez le numéro du sujet choisi et le nombre de mots à l'endroit prévu sur la copie.
Tout essai hors sujet sera sanctionné par la note zéro.

SUJET N° 1

Los productos éticos están de moda. ¿Se trata de un verdadero esfuerzo humanitario o de una simple estrategia comercial ?

SUJET N° 2

Hombres políticos y prensa del corazón : ¿unión contranatural ?

PARTIE 2

1. 117 :
   A. uno ciento diecisiete
   B. uno cien diez y siete
   C. ciento diez y siete
   D. cien diecisiete

2. Mercredi 15 août
   A. miércoles, quince de augusto
   B. miércoles, quince de agosto
   C. augusto, miércoles quince
   D. agosto, quince miércoles

3. Este libro consta de … páginas.
   A. doscientos
   B. dos cientos
   C. doscientas
   D. doscien

4. … levantáis temprano.
   A. Se
   B. Vos
   C. Te
   D. Os

5. Por la mañana, tomo un buen … .
   A. pequeño dejeneto
   B. almuercito
   C. pequeño almuerzo
   D. desayuno

6. OÍR : présent de l'indicatif, première personne du singulier
   A. oyo
   B. oigo
   C. oio
   D. oiro

7. Los habitantes de España son :
   A. los españols
   B. los españolos
   C. los hispañolos
   D. los españoles

8. Estoy … en mi habitación.
   A. dormiendo
   B. duermiendi
   C. durmido
   D. durmiendo

9. ¿… de vacaciones ? No, … paseando.
   A. son / están
   B. están / están
   C. son / son
   D. están / son

10. A todos los niños, … los caramelos.
   A. se gustan
   B. se gusta
   C. les gustan
   D. les gusta

11. ¿Es para … o para … ?
   A. yo / tí
   B. mi / tí
   C. mí / tí
   D. mí / ti

12. Es fácil, voy a … .
   A. se lo explicar
   B. explicároslo
   C. lo explicar a os
   D. explicárlovos

13. Es la casa … puerta es de madera.
   A. cuyo
   B. cuyo la
   C. cuya
   D. cuya la

14. El … día hacía calor, pero el …, no.
   A. primero / segundo
   B. primer / segundo
   C. primero / secundo
   D. primer / según

15. Ves … películas, pero lees … libros.
   A. pocos / muchas
   B. poco / mucho
   C. muchas / pocos
   D. pocos / muchos

16. En España, se han … numerosas novelas.
   A. escribido
   B. escrito
   C. escribidas
   D. escricto

17. No es …, … yo.
A. él / soy
B. él / es
C. ella / yo
D. tú / es

18. … venir con nosotros.
A. deberías
B. tendrías
C. habrías
D. habería

19. Cristóbal Colón llegó … América … 1492.
A. en / en
B. para / por
C. en / a
D. a / en

20. … no me guste la película, me quedaré hasta el final.
A. Aunque
B. No obstante
C. Sin embargo
D. Por lo tanto

21. Choisir la bonne formulation :
A. Devinió un hombre de negocios.
B. Se hizo un hombre de negocios.
C. Volviose un hombre de negocios.
D. Se devinió un hombre de negocios.

22. La chica intentaba … abrir la ventana.
A. de
B. por
C. a
D. Ø

23. Conjuguer cerrar au présent de l'indicatif, à la 2e personne du pluriel.
A. cerraís
B. cerráis
C. cierraís
D. cierráis

24. Dire la même chose en vouvoyant : ¡ Levántate !
A. Levantáos
B. Levante usted
C. Levántese
D. Se levantad

25. Traduire : Ne faites pas cela !
A. No haced esto
B. No hagáis esto
C. No hacer esto
D. No hacéis esto

26. En cuanto … la edad legal, … .
A. tenga / conducirá
B. tiene / conduzca
C. tiene / conduce
D. tendrá / conducirá

27. Las mujeres … ocuparse todo el día de la casa.
A. Suelían
B. solaban
C. suelaban
D. solían

28. Hablas como si … el jefe.
A. Eras
B. fuerabas
C. seas
D. fueras

29. … para que … .
A. Insistaron / viniéramos
B. Insistieron / viniéramos
C. Insistían / vinimos
D. Insistaron / vengaramos

30. Traduire : Ils ont félicité celui qui travaillait le plus.
A. Han felicitado cuyo trabajaba el más.
B. Han felicitado quien trabajaba el más.
C. Han felicitado que trabajaba el más.
D. Han felicitado el que trabajaba más.

PARTIE 3

Abanicos, que corra el aire

Al escritor Teófilo Gautier le encandiló[1] el arte de los abanicos, tras su viaje a España, en 1840. Escribió que las españolas lo abrían suavemente o lo cerraban con gran estrépito. Pero en realidad el abanico no es de Sevilla, ni español, ni siquiera folclórico. Hay gran confusión con este ustensilio que realmente nació como la forma más primitiva de refrescarse.

Una charla con Maruja Merino, conservadora de abanicos del Museo de Artes Decorativas de Madrid, nos aclara muchas dudas. Lleva más de 15 años estudiando el abanico español, paseando por archivos y colecciones europeas. En 2005, recibió el Willcocks Trophy, premio concedido por una importante sociedad inglesa de amigos del abanico.

El museo -dice- cuenta con la colección más heterogénea entre las españolas, con más de 900 ejemplares fabricados entre los siglos XVIII y XX. Es una de las mejores de Europa, aunque en número sea superada por la que actualmente se exhibe en Aranjuez. En el resto de Europa, estas colecciones están practicamente abandonadas. Llevo años viajando para estudiarlas y las encuentro arrinconadas en sótanos y almacenes.

El abanico vino de oriente con Marco Polo, como muchas otras tendencias del lujo, y llega a Portugal junto a las porcelanas, las especies o la seda. Rápidamente, se extendió por Europa, hasta convertirse en Francia en un objeto imprescindible. Se cuenta que sólo alrededor de París había más de 1000 aldeas dedicadas a la fabricación de abanicos, situación que se prolongó hasta la Revolución.

En los isabelinos[2], el refinamiento llegó a extremos increíbles. Tenían todo lo que una mujer podía necesitar como arma de seducción : cuanto más completos, mejor. Algunos contaban con espejos retrovisor, para no perder detalle desde ningún ángulo, lupas y anteojos escondidos para el teatro y la ópera, lima de uñas ; abanicos de 4 caras, con escenas eróticas ocultas para tener siempre a mano un tema de conversación…

Merino opina que el abanico ha existido siempre (cualquier hoja de palma era suficiente para dar aire), y que lo que viene de Oriente -se duda entre China y Japón- es el abanico plegable. Cuenta una leyenda que a alguien, mientras observaba el vuelo de

un murciélago[3], se le ocurrió que sus alas podrían servir como abanico e inventó uno con este sistema. Un bonito principio.

Es habitual que estén decorados por las 2 caras de la tela y su importancia radica en que en el revés suelen llevar un detalle que sirve de firma de origen. « la tela principal puede estar decorada con una escena mitológica, mientras que en el revés te encuentras un tocado bretón, o un detalle de la albufera[4]. Por eso -continúa Maruja Merino- a mí me interesa más que nada conocer el revés, pues da muchas pistas de lugar y fecha a la hora de catalogarlo ».

En cuanto a los materiales de fabricación del varillaje, son infinitos. Desde los más lujosos, nácar, marfil, hueso o carey[5], hasta las maderas de todas clases : ébano para los abanicos de luto, peral o albaricoque para los de diario.

Para la mujer es arma de seducción, pero para el hombre es signo indudable de sofisticación y son muchos -cada vez más- los que se cuentan entre su club de fanáticos.

P. Espinosa de los Monteros, ABC, Julio de 2007 (texto adaptado).

[1] *Encandilar : éblouir*
[2] *los isabelinos : période qui correspond au règne d'Isabelle II (1833-1868)*
[3] *un murciélago : une chauve-souris*
[4] *la albufera : paysage de la côte Est espagnole*
[5] *nácar, marfil, hueso o carey : nacre, ivoire, corne ou écaille*

D'après le texte, pour chaque question, une seule proposition est correcte.

1. A. A Teófilo Gautier, le encantó el uso del abanico.
   B. Teófilo Gautier aborrecía el uso del abanico.
   C. A Teófilo Gautier, no le gustaba nada el uso del abanico.

2. A. El uso del abanico es una tradición exclusivamente española.
   B. El abanico se inventó en varias partes del mundo para refrescarse.
   C. El abanico es un invento japonés.

3. A. Maruja Merino estudia el fenómeno del abanico desde que cumplió 15 años.
   B. Maruja Merino estudia el fenómeno del abanico desde hace más de 15 años.
   C. Maruja Merino dejó de estudiar el fenómeno del abanico hace 15 años.

4. A. El Museo de Artes Decorativas de Madrid posee la mayor colección de abanicos de España.
   B. La mayor colección de abanicos de España se encuentra actualmente en Aranjuez.
   C. Actualmente la colección de abanicos del Museo de Artes Decorativas de Madrid se encuentra en Aranjuez.

5. A. Fue Marco Polo el creador del abanico.
   B. Fue un portugués quien inventó el sistema del abanico plegable.
   C. No se sabe si el sistema del abanico plegable se inventó en China o en Japón.

6. A. En el siglo XIX, el abanico era un arma de seducción.
   B. En el siglo XIX, existían abanicos que escondían armas.
   C. En el siglo XIX, una mujer asesinó a una persona con su abanico en un teatro.

7. A. El valor de un abanico reside unicamente en sus materiales de confección.
   B. El valor de un abanico reside sobre todo en el refinamiento de su decorado.
   C. El valor de un abanico reside en su antigüedad.

8. A. El uso del abanico ya está pasado de moda.
   B. El uso del abanico está muy de moda pero sólo para las mujeres.
   C. El uso del abanico está muy de moda, incluso para los hombres.

CORRIGÉ – PARTIE 1

ESSAI 1 – SUGGESTION DE PLAN

Introduction

Les produits issus du commerce équitable, le soutien aux producteurs nationaux, les noms en braille s'affichent sur les emballages et se voient réserver des rayons dans les grandes surfaces. Mais s'agit-il d'un réel effort de la part des grandes enseignes ou bien d'un moyen comme un autre de vendre ?

1. Il serait trop contraignant et donc cher pour les hypermarchés de faire autant d'efforts gratuitement et dans l'intérêt des petits producteurs ou des consommateurs handicapés. On peut donc affirmer que c'est une stratégie de marketing comme une autre dont l'objet principal est de faire augmenter les ventes et qui en plus, permet d'obtenir une bonne image de marque auprès des consommateurs. Le but de ces opérations n'est que mercantile car, si l'on observe bien, les produits dits éthiques se trouvent le plus souvent dans le rayon bio et ne touchent donc qu'une certaine partie des consommateurs, au pouvoir d'achat plutôt au-dessus de la moyenne. Le respect du client est une valeur d'entreprise, de marketing, et non pas une valeur morale.

2. Quoiqu'il en soit, « l'important, c'est de participer ». Peu importe les objectifs réels des vendeurs, l'essentiel étant que les producteurs et les consommateurs s'y retrouvent. Les uns sont payés à une juste rémunération, les autres consomment en tant que citoyens. Par ailleurs, heureusement que les entreprises privées sont là pour pallier les carences de l'état en matière de financement de la recherche, même si c'est pour mettre un peu de brillant à leur blason (par exemple : Téléthon).

Conclusion

Synthèse de l'exposé et avis personnel sur la question. Le commerce relève moins de la morale qui est désintéressée que de l'économie qui ne l'est jamais.

ESSAI 2 – SUGGESTION DE PLAN

Introduction
La « pipolisation » de hommes politiques traduit toute leur ambiguïté : faut-il raconter ou non sa vie privée en fonction d'intérêts politiques ou bien narcissiques ?

1. Ce phénomène pose le problème des rapports entre politique et médias. La vedettisation de la vie politique exprime-t-elle une coopération ou bien une rivalité entre les champs politique et médiatique ? Cette nouveauté favorise-t-elle l'émergence de nouveaux acteurs, hommes ou femmes politiques plus doués pour la presse à scandale que pour les colonnes politiques ?

2. Peut-être est-ce une réponse à la crise de la démocratie représentative, à la distance qui se serait installée entre les citoyens et leurs élus. La séduction de l'image qui n'a pas forcément besoin d'exprimer des idées, et la mise en scène de la vie privée sont peut-être des artifices qui réactivent l'intérêt pour la classe politique.

Conclusion
Synthèse de l'exposé et point de vue personnel sur la question.

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
C	**B**	**C**	**D**	**D**	**B**	**D**	**D**	**B**	**C**
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
D	**B**	**C**	**B**	**C**	**B**	**A**	**A**	**D**	**A**
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
B	**D**	**B**	**C**	**B**	**A**	**D**	**D**	**A**	**D**

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 3

1	2	3	4	5	6	7	8
A	**B**	**B**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**

ITALIEN

PARTIE 1

Traitez en 200 à 250 mots l'un des deux sujets suivants.
Indiquez le numéro du sujet choisi et le nombre de mots à l'endroit prévu sur la copie.
Tout essai hors sujet sera sanctionné par la note zéro.

SUJET N° 1

Secondo voi, qual'è il posto delle persone anziane nella società di oggi ? Come la società di consumo le tratta ? Che cosa portano alle nuove generazioni ?

SUJET N° 2

Attualmente, molti people si impegnano nelle iniziative umanitarie. Pensi che sia un effetto di moda legato al marketing o un autentico impegno disinteressato ?

PARTIE 2

1. Sabato sera arriverò … mezzanotte.
   A. alle B. a
   C. alla D. di

2. … quanto tempo non sono venuti a casa ?
   A. Di B. Fa
   C. Da D. In

3. … paese ha la propria bandiera.
   A. Tutti B. Tutte
   C. Ogni D. In

4. Ho parlato con … sorella maggiore.
   A. la tua B. tua
   C. le tue D. tue

5. Di … affari stanno discutendo ?
   A. quelli B. quali
   C. quelle D. quale

6. Per andarci, … tre ore di aereo.
   A. ci vuole B. occorre
   C. bisogna D. Ci vogliono

7. Stefano è arrivato dieci minuti …
   A. da B. tra
   C. fa D. fra

8. Non possiamo considerare che … abbia un computer a casa.
   A. tutta la gente B. tutto il mondo
   C. tutti D. tutte le gente

9. È … cantante famosa.
   A. un B. un’
   C. uno D. una

10. Mi disse che …
    A. venisse B. sarebbe venuto
    C. verrà D. verrebbe

11. Questo quadro non è così bello … l’altro.
    A. come B. quanto
    C. che D. tanto

12. Per arrivare in tempo, Giovanni … partire un po’ prima.
    A. è voluto B. sono voluti
    C. ha dovuto D. è dovuto

13. … le trasmissioni televisive.
    A. Mi piace B. Piace
    C. Mi piacciono D. Piacciono

14. Il padrone con … parlavo è il mio.
    A. qui B. cui
    C. che D. lui

15. Mi sembra impossibile … la verità.
    A. di gli dire B. gli dire
    C. dirgli D. di dirgli

16. Il treno sta per … per Roma.
    A. partendo B. partire
    C. parte D. partirà

17. C'è … un incidente stradale in Via Giotto la settimana scorsa.
A. stato B. stati
C. avuto D. avuti

18. Prima voglio essere sicuro e dopo … dirò.
A. lo ti B. lo te
C. ti lo D. te lo

19. Se … quest'attore, gli chiederei l'autografo.
A. conosco B. conoscevo
C. conoscessi D. avevo conosciuto

20. Saluta i suoi genitori … partono in viaggio.
A. che B. cui
C. qui D. chi

21. Sono andati … alla festa di Chiara.
A. tutte e due B. tutti e due
C. tutte le due D. tutti i due

22. Non credo che … venire a trovarmi.
A. può B. è potuto
C. potrebbe D. possa

23. Non è il suo vero nome, è … pseudonimo.
A. uno B. un
C. un' D. una

24. Mi sembra importante che Lei mi … risultati del bilancio della ditta.
A. presenti i Vostri B. presentiate i Vostri
C. presenti i Suoi D. presentiate i Suoi

25. Era l'anno … mi sono trasferito a Modena.
A. dove B. cui
C. quando D. in cui

26. Se … avere un'informazione, ti telefonerò.
A. volessi B. voglio
C. vorrò D. volli

27. Signore, chiamo subito … autista.
A. il Suo B. i Suoi
C. le Sue D. la Sua

28. Mi trovavo vicino … finestra quando la vide nel giardino.
A. al B. alla
C. del D. della

29. Marco ci … se … l'indirizzo del cinema.
A. avrebbe raggiunto / conosceva B. avrebbe raggiunto / avesse conosciuto
C. avrebbe raggiunti / conosceva D. avrebbe raggiunti / avesse conosciuto

30. Sul campo, si … le tute … dei calciatori.
A. notavano / rose B. notavano / rosa
C. notava / rose D. notava / rosa

PARTIE 3

I teenager italiani : 9 su 10 hanno il cellulare

Usano molto il computer, navigano su Internet e sognano – o hanno – l'iPod. Ma leggono poco.

Milano – Sono contenti della loro salute fisica, della casa e della famiglia, passano parecchio tempo tra tv e Internet ma leggono poco e vorrebbero avere qualche soldo in più in tasca. Per quasi tutti, l'accessorio fondamentale è il telefonino cellulare. Sono 1.400 i ragazzi tra i 14 e 18 anni che l'Agenzia Doxa ha passato in rassegna per cercare di capire cosa pensano, come si muovono e cosa consumano i giovanissimi italiani. L'indagine è stata presentata e discussa presso il convegno « Teenager 2007 » promosso dalla società Somedia.

QUALITÀ DELLA VITA – Prima di tutto i ragazzi sono soddisfatti della loro salute fisica (44 %), anche se non proprio dell'aspetto esteriore che piace solo al 12 %. Sono felici della loro casa e della famiglia, anche se pochi sono soddisfatti della natura e del verde nel proprio quartiere. Non ottimi i rapporti con gli insegnanti, ma grande feeling con i coetanei che è al terzo posto nella percentuale delle maggiori soddisfazioni. « Il medico » è la professione più ambita, anche se il « calciatore » rimane uno dei sogni nel cassetto. La discoteca non è un luogo di ritrovo abituale, ma neanche il parchetto sotto casa. I giovani si ritrovano a casa degli amici o in pizzeria.

RAPPORTO COL DENARO – Il 38 % dichiara di « avere a disposizione molti meno soldi di quanti gliene potrebbero servire » (nel 2005 la media era più bassa : il 30 %). L'insoddisfazione è in aumento. La maggioranza comincia ad avere un rapporto col denaro non prima dei 14 anni e riceve una « paghetta » settimanale di circa 14 euro, somma che aumenta sulle 23 euro tra i 17 e i 18 anni. La ricarica del cellulare è la spesa cardine attorno a cui gira la loro piccola economia, ma anche i vestiti di marca sono presenti tra gli acquisti.

RAPPORTO CON LA TECNOLOGIA – Il 91 % dei ragazzi tra 14 e 18 anni ha un cellulare personale (ovviamente con fotocamera), solo nove su 100 non hanno il telefonino. Il computer viene usato più in casa che a scuola (solo il 20 %) e il 52 % dei

ragazzi utilizza Internet : la navigazione viene fatta soprattutto per studiare, ma le sessioni non durano più di un ora. I veri oggetti tecnologici del desiderio sono : la fotocamera digitale (questa volta senza telefonino) e l'Ipod (lettore mp3 di Apple). Quanto alla lettura di libri non scolastici, il 45 % dei ragazzi interpellati non ne ha letto nemmeno uno in un anno, il 15 % uno, il 14 % due, il 26 % più di tre (31 % tra le ragazze)

DIFFERENZE DI GENERE – Le ragazze guardano più TV dei ragazzi, escono e studiano di più, nella sfera professionale esprimono anche il desiderio di un mestiere creativo ; piuttosto che all'oratorio vanno a messa (41 %). Il contrario per i maschi che invece frequentano le strutture religiose preferendo l'oratorio, dedicano anche più tempo al gioco e allo sport, sono un po' più spendaccioni delle ragazze. Tra le attività lo sport è al primo posto ma anche una visita ad un museo può essere interessante. L'unico elemento su cui non appaiono differenze è la navigazione su Web che è completamente paritetica.

***Corriere della Sera*, 13/06/2007.**

D'après le texte, pour chaque question, une seule proposition est correcte.

1. A. L'articolo tratta del rapporto dei giovani italiani con i genitori.
   B. L'articolo tratta del modo di vivere e considerarsi da parte dei giovani italiani.
   C. L'articolo tratta del modo giovanile di utilizzare il telefonino a scuola.

2. A. L'articolo è stato scritto dopo che siano presentati i risultati dell'indagine condotta dall'Agenzia Doxa.
   B. L'articolo è stato scritto dopo che siano presentati i risultati dell'indagine condotta dalla Società Somedia.
   C. L'articolo è stato scritto dopo che siano presentati i risultati dell'indagine condotta dal giornale Il Corriere della Sera.

3. A. Secondo l'indagine, la cosa più importante nella vita di un giovane italiano è la salute fisica.
   B. Secondo l'indagine, la cosa più importante nella vita di un giovane italiano è il telefonino.
   C. Secondo l'indagine, la cosa più importante nella vita di un giovane italiano è Internet.

4. A. Secondo l'articolo, la maggior parte dei giovani italiani hanno una visione positiva del loro aspetto fisico.
   B. Secondo l'articolo, la maggior parte dei giovani italiani hanno una visione negativa della loro salute fisica.
   C. Secondo l'articolo, la maggior parte dei giovani italiani hanno una visione negativa del loro aspetto fisico.

5. A. Per il loro mestiere futuro, molti giovani italiani desiderano fare una carriera di medico.
   B. Per il loro mestiere futuro, molti giovani italiani desiderano fare una carriera di calciatore.
   C. Per il loro mestiere futuro, molti giovani italiani desiderano fare una carriera di insegnante.

6. A. Secondo l'articolo, i giovani italiani dichiarano avere più denaro dell'anno scorso.
   B. Secondo l'articolo, i giovani italiani dichiarano avere più denaro quando diventano maggiorenni.
   C. Secondo l'articolo, i giovani italiani dichiarano avere più denaro quando hanno una paga.

7. A. Una maggioranza dei giovani italiani ha letto un libro non scolastico in un anno.
   B. Una maggioranza dei giovani italiani ha letto tre libri non scolastici in un anno.
   C. Una maggioranza dei giovani italiani non ha letto un libro non scolastico in un anno.

8. A. I ragazzi italiani navigano su internet quanto le ragazze.
   B. I ragazzi italiani spendono denaro quanto le ragazze.
   C. I ragazzi italiani frequentano le strutture religiose quanto le ragazze.

CORRIGÉ – PARTIE 1

ESSAI 1 – SUGGESTION DE PLAN

Introduction

La place des personnes âgées dans la société actuelle
- Dans la famille : elles sont accueillies ou bien exclues.
- Dans une société où tout va de plus en plus vite, elles ne sont pas toujours intégrées.

La façon dont la société de consommation tire profit du 3e âge.
- Notre société vieillit de plus en plus et les personnes âgées sont une nouvelle cible pour le marché économique.
- Le marché s'adapte et répond aux attentes des consommateurs du 3e âge.

Ce que les personnes âgées apportent aux nouvelles générations.
- Une personne âgée représente l'expérience de la vie.
- Une personne âgée est bien souvent le témoin d'événements historiques mondiaux.
- Les grands-parents deviennent les confidents de leurs petits-enfants.

Conclusion
Quelle place accordez-vous aux personnes âgées qui vous entourent ?

ESSAI 2 – SUGGESTION DE PLAN

Introduction

Quelles initiatives humanitaires pour les people ?

- Les émissions de télévisions dont le but est de récolter des fonds pour une cause précise.
- Les visites dans les pays touchés par la guerre, la misère, la maladie.
- Les galas de charité pour récolter des fonds.

Un effet de mode lié au marketing.

- En s'associant à des initiatives humanitaires, les people font parler d'eux et de leur actualité.
- En faisant le « bien », les peoples bénéficient d'un gage de sympathie auprès de l'opinion publique.

Un authentique engagement désintéressé.

- Certains peoples n'ont jamais fait connaître de leur vivant leur engagement pour une cause précise.
- Tous les peoples ne sont pas médiatisés pour les causes qu'ils défendent.

Conclusion

- Les associations humanitaires ont besoin des peoples pour faire avancer leur cause.
- Les peoples qui s'engagent dans une initiative humanitaire font une bonne action.

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B	**C**	**C**	**A**	**B**	**D**	**C**	**A**	**D**	**B**
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	**D**	**C**	**B**	**C**	**B**	**A**	**D**	**C**	**A**
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
B	**D**	**A**	**C**	**D**	**C**	**A**	**B**	**D**	**B**

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 3

1	2	3	4	5	6	7	8
B	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**

PORTUGAIS

PARTIE 1

Traitez en 200 à 250 mots l'un des deux sujets suivants.
Indiquez le numéro du sujet choisi et le nombre de mots à l'endroit prévu sur la copie.
Tout essai hors sujet sera sanctionné par la note zéro.

SUJET N° 1

Uma pessoa residente no estrangeiro deve manter e desenvolver contactos com seu país de origem ou interessar-se apenas pela cultura do país onde vive ?

SUJET N° 2

Porque festejamos e comemoramos determinadas datas, como a dos aniversários ou de certos acontecimentos ?

PARTIE 2

1. Sempre que vou a Setúbal passo … Palmela.
   A. à B. por
   C. a D. pela

2. Tens de voltar … casa para ires desligar a luz.
   A. por B. a
   C. em D. de

3. Queríamos fazer uma reunião com os candidatos … 26 … 29 de Maio.
   A. no / a B. entre / a dia
   C. de / a D. de dia / ao

4. O prédio está cada vez mais calmo. Não há … que faça barulho.
   A. nada B. nenhum
   C. algo D. ninguém

5. Há … tempo que não nos víamos !
   A. quanto B. quê
   C. quanta D. cujo

6. Senhor Doutor, como é o nome da … esposa ?
   A. sua B. vossa
   C. tua D. dela

7. Ó meninos, onde é que está … pai ?
   A. os vossos B. os deles
   C. os seus D. o vosso

8. Podia dar-me, por favor, … livro que está ali em cima do televisor.
   A. àquele B. aquele
   C. esse D. este

9. A Ana tem tido … resultados ultimamente !
   A. muitos bons B. muito bons
   C. muito bom D. mau

10. Ela é … inteligente !
    A. tanto B. nada
    C. tão D. tanta

11. Vá … for, levo sempre o cão comigo.
    A. o que B. que
    C. qual D. onde

12. A miúda, … mãe foi atropelada, está muito traumatizada.
    A. cuja B. qual
    C. que D. da qual

13. A Mariana gostava de ser … nas próximas eleições … .
    A. eleita / europeias B. elegida / europeias
    C. eleito / europeias D. elegida / europeuas

14. Todas as crianças gostam de brincar com … .
    A. balõeszitos B. balõeszinhos
    C. balõezinhos D. balõezinho

15. Ainda agora tinha uma nota de cinquenta … e já se foi num instante !
    A. euro B. euros
    C. e dois D. de euros

16. Nos últimos tempos o desemprego não … de aumentar.
    A. cessará B. cessara
    C. tem cessado D. têm cessado

17. … muito constipado com aquele ar gélido.
A. Ficámos B. Sou
C. Fiquei D. Estamos

18. Tu afinal … ao baile dos bombeiros ?
A. vás B. ia
C. fostes D. foste

19. Todos os dias … trinta minutos depois de almoço.
A. me deito B. deitava-me
C. deito-me D. deitara-me

20. Senhor José, podia … estas encomendas ao correio, por favor ?
A. levar-me B. levá-las
C. leva-las D. levar-lhas-á

21. Senhores ouvintes, … vigilantes com o colesterol.
A. seja B. sejam
C. são D. haja

22. Vimos … que não podemos atender ao seu pedido.
A. informar-lhe B. informár-lo
C. informar-lho D. informá-lo

23. Pedimos aos senhores espectadores para não … o televisor durante esta breve interrupção do programa.
A. desligardes B. desligarde
C. desligarem D. desligueis

24. Gostava de ter uma janela que … para a rua.
A. desse B. dá
C. estivesse D. fosse

25. Se … a Lisboa, não deixe de visitar o Mosteiro dos Jerónimos.
A. ires B. vás
C. for D. fosse

26. Ela fala inglês como se … a sua língua materna.
A. é B. era
C. fosse D. seria

27. Oxalá o patrão me … o ordenado no próximo ano.
A. aumenta B. aumento
C. aumentar D. aumente

28. Abrimos todos os presentes com o maior cuidado. … cuidadosamente.
A. Abrimo-lhes B. Abrimo-los
C. Abrimos-lhos D. Abrimos-nos

29. Vamos oferecer estes brindes aos nossos clientes. Vamos … no Natal.
A. oferecer-nos B. oferecer-vos
C. oferecer-lhos D. oferecer-lhe

30. Os empregados serão recebidos pelo patronato na próxima semana. … um a um.
A. Recebê-los-ão B. Recebê-lo-ão
C. Recebê-lhos-ão D. Recebê-los-iam

PARTIE 3

Governo português quer reforçar presença nacional no B.A.D.

« Portugal vai organizar em 2006 uma missão empresarial no Banco Asiático de Desenvolvimento (B.A.D.) para reforçar o conhecimento e o aproveitamento das oportunidades na região asiática », disse esta segunda- feira, à agência Lusa, o Secretário de Estado dos Negócios Estrangeiros e Cooperação.

« Portugal participa no Banco Asiático de Desenvolvimento desde 2002, mas até agora, as expectativas criadas com a entrada do nosso país não foram concretizadas. Por isso, há uma necessidade de reforçar os contactos e conhecimentos para um maior envolvimento das empresas portuguesas », disse João Cravinho.

Contactado directamente a partir de Macau, o Secretário de Estado, que hoje terminou uma visita de dois dias às Filipinas, referiu que nos encontros que manteve com a presidência do Banco Asiático de Desenvolvimento – para o qual Portugal contribuiu com 77 milhões de dólares americanos – foi também sublinhado o objectivo de aumentar o número de funcionários portugueses. Actualmente Portugal tem quatro funcionários a trabalhar no Banco que apoia o desenvolvimento na região asiática.

A entrada de Portugal deu-se após a independência de Timor-Leste, factor que abria grandes expectativas para o envolvimento das empresas portuguesas naquela região que, por enquanto, não foi concretizado.

« Portugal considera no entanto, que há hoje condições para aumentar este envolvimento e, por isso, vamos organizar esta missão empresarial, cujo objectivo será integrar empresas dos sectores da consultoria, assistência técnica, construção e águas », declarou, ao salientar que a visita tem como prioridade « identificar mecanismos para as empresas terem conhecimento mais actual das oportunidades e formas de trabalhar no B.A.D ».

Além das reuniões no Banco Asiático de Desenvolvimento, João Cravinho teve ainda um encontro com Sónia Brady, a sua homóloga no governo filipino, com quem passou em revista temas relativos às relações entre a Europa e a Ásia. Discutiram mecanismos para o aprofundamento das relações comerciais entre os dois países e identificaram algumas possibilidades de cooperação trilateral com Timor-Leste.

in Diário Digital Agência Lusa (adaptado), 19/12/2005.

D'après le texte, pour chaque question, une seule proposition est correcte.

1. Portugal …
   A. vai abrir uma agência bancária em Timor-Leste.
   B. criou a agência Lusa para o desenvolvimento do comércio asiático.
   C. vai mandar uma delegação de empresários ao Banco Asiático de Desenvolvimento.

2. Desde 2002 …
   A. Portugal participa no B.A.D sem grandes resultados.
   B. os contactos foram-se reforçando.
   C. as empresas estão plenamente envolvidas na cooperação com o B.A.D.

3. A. Os Estados Unidos enviaram 77 milhões de dólares.
   B. Foram investidos 77 milhões de dólares para aumentar o número de funcionários.
   C. Portugal depositou 77 milhões de dólares no B.A.D no âmbito da cooperação.

4. A. A ligação com Timor-Leste foi uma ajuda para a entrada de Portugal no B.A.D.
   B. A independência de Timor-Leste concretizou a entrada de Portugal no B.A.D.
   C. Decidiu-se o projecto de cooperação em Macau.

5. João Cravinho …
   A. é Secretário de Estado dos Negócios Estrangeiros e Cooperação em Portugal.
   B. é Cônsul nas Filipinas.
   C. é Presidente do Sindicato dos Empresários.

6. Sonia Brady…
   A. é Presidente de Timor- Leste.
   B. é Secretária de Estado dos Negócios Estrangeiros e Cooperação nas Filipinas.
   C. é intérprete nas reuniões do B.A.D.

7. Brevemente, será possível …
   A. uma cooperação entre Portugal, os Estados Unidos e as Filipinas.
   B. uma cooperação entre Macau, Timor-Leste e as Filipinas.
   C. uma cooperação entre Portugal, Timor- Leste e as Filipinas.

8. A. O objectivo de Portugal é aumentar as exportações para o continente asiático.
   B. O B.A.D vai promover os intercâmbios de mercadorias entre a Europa e a Ásia.
   C. O B.A.D vai favorecer o desenvolvimento da região asiática fornecendo assistência técnica em diversos sectores.

CORRIGÉ – PARTIE 1

ESSAI 1 – SUGGESTION DE PLAN

Les raisons qui poussent quelqu'un vers l'émigration sont diverses et déterminantes par rapport à la liaison au pays d'origine et à celui d'accueil.

L'héritage culturel fait partie de l'identité de toute personne.

Il est fondamental de maintenir les liens avec ce patrimoine culturel afin de construire sa propre personnalité.

Le problème de l'éloignement : il interrompt la convivialité et les habitudes, met en danger la préservation des traditions.

Il faut s'intégrer au pays où l'on vit et s'adapter à sa façon de vivre.

Il est important de préserver son identité, de la valoriser, mais de comprendre aussi l'autre culture, et de trouver des points d'harmonisation des différentes influences.

ESSAI 2 – SUGGESTION DE PLAN

Le candidat pourra développer les points suivants, ou d'autres considérés par le correcteur qui jugera de leur pertinence par les arguments présentés :

- quelles sont les dates que nous fêtons le plus souvent ?
- le candidat peut faire référence aux anniversaires individuels ou aux événements du domaine privé, en donner des exemples (naissance, fiançailles, mariage, anniversaire d'obtention d'un diplôme, etc.) ;
- il faudra aborder aussi les commémorations collectives (événements à caractère historique, religieux, ou symbolique, comme le 1er mai, etc.) ;
- pourquoi certains événements sont-ils susceptibles de donner lieu à des commémorations à un niveau national ou international ? (la fin d'une guerre, la libération d'un peuple par une révolution, etc.) ;
- pour terminer et en conclusion le candidat doit faire une réflexion globale de façon à répondre à la question initiale, c'est à dire le besoin, individuel ou collectif d'évoquer le passé pour se construire.

Le candidat doit faire preuve de capacités de réflexion et ne sera en aucun cas pénalisé par ses positions ou points de vue personnels. Les capacités d'expression, d'argumentation et de clarté seront valorisées. Le niveau d'exigence de cette réflexion est celui qu'un candidat titulaire du Baccalauréat doit fournir : il n'a pas à recourir à des concepts tels que celui de « mémoire », de « rituel » ou de « socialisation ».

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B	**B**	**C**	**D**	**A**	**A**	**D**	**B**	**B**	**C**
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
D	**A**	**A**	**C**	**B**	**C**	**C**	**D**	**A**	**A**
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
B	**D**	**C**	**A**	**C**	**C**	**D**	**B**	**C**	**A**

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 3

1	2	3	4	5	6	7	8
C	**A**	**C**	**A**	**A**	**B**	**C**	**C**

ARABE

PARTIE 1

Traitez en 200 à 250 mots l'un des deux sujets suivants.
Indiquez le numéro du sujet choisi et le nombre de mots à l'endroit prévu sur la copie.
Tout essai hors sujet sera sanctionné par la note zéro.

SUJET N° 1

ما هي العلاقة بين السّياسة و الأدب في البلدان العربيّة ؟

SUJET N° 2

فسّر ظاهرة هروب الأدمغة من البلدان العربيّة باتجاه الغرب و بيّن كيف يمكن الحدّ منها

PARTIE 2

1 - قالت الطبيبة للمريضين: العمليّة سهلة، لن .... أبدا.

A. تخرجا
B. تتألما
C. تتألمان
D. تتأمّلا

2 - ما هي صيغة الجمع لإسم الفاعل: هانئة

A. هانؤون
B. هانآت
C. هانئات
D. هانئون

3 - قابل مسؤولون العمال المشتكين.
مسؤولون:

A. إسم فاعل
B. نعت
C. مفعول به
D. إسم مفعول

4 - غابت الشّمس تاركة وراءها وهجا أحمرا.
.....: اسم فاعل

A. تاركة
B. الشّمس
C. أحمر
D. وهجا

5 - مسح المعلّم الطّاولة.
مسح:

A. فعل أجوف
B. فعل مزيد
C. فعل ثلاثيّ مجرّد
D. فعل رباعيّ

6 - مدرّب الفريق رجل ذكيّ.
ذكيّ:

A. مفعول به
B. اسم
C. مبتدأ
D. نعت

7 - فصل الشتاء في الغرب.....
A. لاذع
B. عاصف
C. عنيف
D. لطيف

8 - .....احمد أمام واجهة متجر
A. تمشّى
B. تأمّل
C. تسمّر
D. نظر

9 - هؤلاء عمّال يكافحون.
هؤلاء:
A. فاعل
B. مبتدأ
C. نعت
D. غير ذلك

10 - ضرب اللاعب الكرة بالمضرب.
المضرب
A. إسم مفعول
B. إسم مكان
C. اسم الة
D. إسم نكرة

11 - هطلت الأمطار طيلة فصل الشتاء، فـ.....القوت في الرّبيع
A. تكدّر
B. توقر
C. ترعرع
D. اتّسع

12 - أهدى عمر إلى خطيبته خاتما.....فضة
A. في
B. على
C. جميلا
D. من

13 - انتشر العمّال .....المصنع
A. عن
B. على
C. داخل
D. بين

14 - أقلعت الطائرة .....السّهم
A. كـ
B. قرب
C. عند
D. أسرع

15 - أميرة .....سارة نشيطتان
A. مع
B. فـ
C. كـ
D. و

16 - الخفافيش تطير.....
A. ليلا
B. ليلة
C. الليلة
D. ظلام

17 - السّائق يقود السّيارة بـ.....
A. يديه
B. الليل
C. حذر
D. قوّة

18 - ما معنى: اضطجع
A. ركب
B. رقد
C. تململ
D. عاتب

19 - ما معنى كلمة:
لاحظ
A. أدرك
B. أمر
C. حيّى
D. أدّب

20 - الأشجار ....
A. مورقات
B. مورقة
C. عليها اوراق
D. فيها ورق

21 - اعمل لدنياك كأنك تعيش.....
A. دائما
B. يوما
C. أمدا
D. أبدا

22 - كأنّ البحر بساط
كأنّ ناسخ يفيد
A. القرب
B. التّشبيه
C. المكان
D. التّرجّي

23 - لعلّ الشّفاء قريب
لعلّ تفيد:
A. التّشبيه
B. المكان
C. التّرجّي
D. التمنّي

24 - .....روحي و دمي فدى لبلادي
A. إنّ
B. لعلّ
C. ربّما
D. كلّ

25 - .....السّلام ينتشر في العالم
A. كاد
B. ليت
C. هذا
D. ليس

26 - ما هو النّاسخ الذي ليس من أخوات كان
A. أصبح
B. صار
C. ما زال
D. إنّ

27 - لن تقفي وحدك في البرد
لن تقفي
A. مضارع منصوب بالفتحة
B. مضارع منصوب بحذف النّون
C. مضارع مرفوع
D. غير ذلك

28 - لقد شفيت و الحمد لله،.....أعرّض عينيّ إلى النّور مستقبلا.
A. لهذا
B. فلن
C. مهما
D. فلم

29 - ..... أغرق منذ حين لتوغّلي في البحر
A. لم
B. لن
C. كدت
D. كنت

30 - ..... على مكتبه محاولا مراجعة النّصّ

A. جلس
B. انكبّ
C. انهمك
D. فكّر

PARTIE 3

شركة طيران لخدمة السياحة العربية

في خطوة تهدف لتعزيز قطاع السياحة العربي، بحث مستثمرون سعوديون و خليجيون مؤخرا فكرة إطلاق شركة طيران لخدمة قطاع السياحة في المنطقة العربية، و ذلك من خلال فتح رحلات سياحية بين مناطق الجذب السياحي العربية.

و يترأس فريق إنشاء الشركة، و التي من المقرر أن تتخذ من المملكة العربية السعودية مقرا لها، بندر الفهيد، رئيس المنظمة العربية للسياحة و بحسب عدد من أعضاء المنظمة فإن الشركة المزمع إنشائها تهدف إلى تشجيع السياحة البينية و دعمها في الدول العربية لتعزيز الحركة السياحية، و منح مزيد من التسهيلات للمسافرين العرب، بالإضافة إلى عمل حلقة وصل بين مطارات الدول العربية عن طريق الرحلات المباشرة.
و تأتي فكرة إطلاق مشروع شركة الطيران السياحية، خلال الزيارة التي قامت بها "المنظمة العربية للسياحة" للأردن مؤخرا، حيث تقول المنظمة أن البلدان العربية تتميز بواجهة سياحية تختلف عن الدول الأجنبية، بالإضافة إلى توافر الاستقرار و الأمان فيها.
من جهتهم كشف فريق العمل بالمشروع إلى أن إجراءات المشروع تتم حاليا بصورة جادة، مشيرا إلى أنه سيكون مشروع فريد من نوعه على مستوى القطاع السياحي العربي.
من ناحية أخرى وقعت المنظمة العربية للسياحة، و مجموعة "سراج كابيتال" و شركاؤها مؤخرا اتفاقية تأسيس البنك السياحي العربي برأسمال مليار دولار أمريكي، يمثل مؤسسوه عددا من الدول العربية، على أن يحتفظ المؤسسون بـ 40% و طرح 60 % من الأسهم للاكتتاب العام.
و قال بندر الفهيد، رئيس المنظمة العربية للسياحة، إن فكرة إنشاء البنك جاءت بناء على قرار مسؤولي السياحة في الدول العربية، خلال أعمال الدورة الثامنة، بتفويض المنظمة العربية للسياحة للتباحث و التعاقد مع جهة متخصصة تتمتع بالقدرة المالية و الفنية لتتولى مسؤولية إدارة و هيكلة و ترتيب الدراسات و الإجراءات النظامية اللازمة لتأسيس البنك السياحي العربي.
و يهدف البنك السياحي المقرر إطلاقه منتصف العام القادم لأن تشمل خدماته جميع الدول العربية، و القيا م بهيكلة عدد من الصناديق الاستثمارية و الإشراف على أدائها، و كذلك إدارة محافظ استثمارية موجهة للقطاعات السياحية الفرعية مثل الفندقة و خدمات السفر و المشاريع الترفيهية و السياحة الدينية و العلاجية... و سيعتمد البنك في اختيار فرصه الاستثمارية على أسس تجارية و اجتماعية كالعائد المتوقع من تلك الفرص و إعطاء قيمة مضافة للدول العربية و مجتمعاتها كتقليص معدلات البطالة في معظم الدول العربية، في حين سيتولى إنشاء عدد من صناديق التنمية السياحية تقدر قيمتها بنحو 4 مليارات دولار.
و أكد مسؤولون عن السياحة في العالم العربي أن البنك سيكون بمثابة ذراع اقتصادية، قادرا على استثمار الفرص الطبيعية و المناخية المتنوعة للعالم العربي، و ذلك بتوفير التمويل لإنشاء المشروعات العربية في صفوف تنافسية على خارطة السياحة العربية.
من ناحيته أوضح غسان سليمان، رئيس مجلس إدارة شركة "سراج كابيتال" و المكلفة بمتابعة إخراج البنك إلى النور أن البنك لن تقتصر خدماته فقط على تمويل و إنشاء المدن السياحية و الفنادق الضخمة، بل سيسعى لخلق فرص استثمارية جديدة في القطاعات السياحية، إلى جانب تمويل مشاريع البنية التحتية للقطاع في الدول العربية التي تعاني من عدم وجود بنية تحتية مناسبة، مشيرا إلى أنه من بين خدمات البنى التحتية التي سيدعمها و يمولها البنك السياحي : إنشاء شبكات الطرق و المطارات، و خطوط الطيران، و غيرها من الخدمات الأساسية و المشروعات الضخمة.
و يرى عدد من المهتمين بالشأن السياحي العربي أنه لابد من اتخاذ بعض الإجراءات و الخطوات لإعطاء القطاع السياحي العربي دفعة قوية، و قد أوجز هؤلاء المهتمون هذه الإجراءات و الخطوات في:

- ☐ تطوير و تنمية القوى البشرية في قطاع السياحة، و دعم دور الإعلام السياحي في إبراز المنتج السياحي.
- ☐ توفير قاعدة بيانات عن الأنشطة و المقومات و المنتجات السياحية العربية من خلال آليات متطورة من قبل الجهات العربية المختصة.
- ☐ استخدام آليات قوية لتوفير التمويل اللازم للاستثمارات السياحية العربية.
- ☐ دعم الاستثمارات السياحية المشتركة في المنطقة العربية و توفير التسهيلات المتعلقة بها.
- ☐ تفعيل مشروع المؤشرات العربية للجودة السياحية بهدف الارتقاء بمستويات الخدمة السياحية.
- ☐ تفعيل آليات التكامل العربي السياحي خاصة في مجال الترويج و التنشيط السياحي.

من جهة أخرى و بحسب الإحصائيات التي صدرت العام الجاري، فإن حجم السياحة البينية في الدول العربية لا يتعدى 3.5% ، كما لا يستقبل العالم العربي سوى 35 مليون سائح من حجم السياح في العالم الذي يصل عددهم إلى مليار سائح. و خلال العام الماضي بلغ عدد السائحين القادمين إلى منطقة الشرق الأوسط 40.8 مليون سائح، مقارنة مع 39.2 مليون سائح للعام 2005 بنسبة نمو 3.9% .
و بحسب إحصائيات العام 2004 بلغت حصة الدول العربية من الحركة السياحية العالمية 5% فقط و هي حصة بحسب الخبراء و المتابعين متواضعة، بالمقارنة مع المقومات السياحية الهائلة التي يتميز بها العالم العربي.

الـوطـن الـعربي
"عدد 1608 بتاريخ 2007/12/26"

D'après le texte, pour chaque question, une seule proposition est correcte.

1. يتناول المقال بصفة رئيسيّة:
A- تشجيع السّياحة العربيّة في العالم
B- إطلاق شركة ستدعم السّياحة العربيّة البينيّة
C- أهمية الاستثمار السّياحي

2. A- أهمّ أهداف الشّركة الجديدة تشجيع السّياحة العربيّة
B- الهدف الرّئيسي للشّركة هو الإستثمار في مجال أساسي
C- تريد الشّركة إنجاز مشاريع ضخمة

3. A- البنك السّياحي العربي تأسّس خلال أعمال الدّورة الأولى لمسؤولي السياحة العربيّة
B- مهمّة البنك السّياحي العربي تغطية حاجيات السّائح العربي
C- البنك السّياحي العربي سيموّل عدّة مشاريع البنية التّحتيّة للقطاع السّياحي

4. A- المسافرون العرب لهم العديد من التّسهيلات عند زيارة البلدان العربيّة الأخرى اليوم
B- نقص الرحلات المباشرة يعرقل السّياحة العربيّة
C- حلقة الوصل بين المطارات جيّدة للغاية اليوم

5. A- يقتصر دور البنك على خدمة المؤسّسين
B- الاستقرار و الأمان في المنطقة العربيّة شجّع البنك
C- الواجهة السّياحيّة في البلدان العربيّة تختلف عن الدّول الغربيّة

6. A- إطلاق شركة الطيران مشروع جدّي
B- البنك العربي أعطى للمشروع فرصة الإنجاز
C- مشكلة شركة الطيران نقص اليد العاملة

7. A- البلدان العربيّة تستقطب نسبة هامّة من السّياح في العالم
B- حجم السّياحة بين البلدان العربيّة مهمّ
C- حصّة الدّول العربيّة من الحركة السّياحيّة العالميّة هزيلة

8. A- الإستثمار السّياحي الضخم يضرّ الواجهة السّياحيّة
B- القطاع السّياحي العربي في وضع جيّد اليوم
C- بعض الإجراءات يجب أن تتّخذ قصد النّهوض بالقطاع السّياحي العربي

CORRIGÉ – PARTIE 1

ESSAI 1 – SUGGESTION DE PLAN

Le problème de liberté d'expression (dans le cadre de la littérature) dans les pays arabes.

Utilisation de la littérature par le pouvoir politique pour orienter l'opinion.

La littérature comme moyen pour échapper aux contrôles imposés par le pouvoir politique et comme outil de résistance.

ESSAI 2 – SUGGESTION DE PLAN

La fuite des cerveaux, définition.

Les causes de la fuite des cerveaux : raisons liées aux avantages financiers que les chercheurs peuvent trouver ailleurs, meilleure visibilité internationale, meilleures infrastructures pour mener les recherches, plus de liberté…

Leviers de lutte contre la fuite des cerveaux : mieux détecter les talents et mieux les encadrer, proposer des incitations financières attrayantes aux chercheurs, élaborer des partenariats avec des laboratoires internationaux…

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B	**C**	**A**	**A**	**C**	**D**	**C**	**C**	**B**	**C**
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
B	**D**	**C**	**A**	**D**	**A**	**C**	**B**	**A**	**B**
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
D	**B**	**C**	**A**	**B**	**D**	**B**	**B**	**C**	**B**

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 3

1	2	3	4	5	6	7	8
B	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**C**	**C**

CHINOIS

PARTIE 1

Traitez en 200 à 250 mots l'un des deux sujets suivants.
Indiquez le numéro du sujet choisi et le nombre de mots à l'endroit prévu sur la copie.
Tout essai hors sujet sera sanctionné par la note zéro.

SUJET N° 1

我认识的中国

SUJET N° 2

我想去中国留学

PARTIE 2

1. 快上课了，我们走。。。
   A. 呢　　B. 什么
   C. 吧　　D. 吗

2. 上个月，他买了一。。。新车。
   A. 口　　B. 本
   C. 套　　D. 辆

3. 学习汉语的外国人。。。以前多了不少。
   A. 对　　B. 和
   C. 比　　D. 同

4. 现在，冬天。。。暖和了。
   A. 越来越　　B. 经常是
   C. 永远　　D. 很久

5. 去她的男朋友家。。。要乘火车，。。。还要坐船。
   A. 因为 / 所以　　B. 虽然 / 但是
   C. 不但 / 而且　　D. 如果 / 就

6. 老师马上就到，请稍等。。。
A. 一点儿　　B. 一会儿
C. 一些　　D. 一份

7. 我们开了两。。。的车才到达北京的首都机场。
A. 点　　B. 点钟
C. 小时　　D. 时候

8. 快 放假了，你是回家。。。留在学校？
A. 或者　　B. 还有
C. 另外　　D. 还是

9. 他总是。。。开车，。。。打电话，这样太危险。
A. 还 / 还　　B. 一边 / 一边
C. 也 / 也　　D. 一下 / 一下

10. 没想到今天雨下。。。那么大。
A. 的　　B. 地
C. 了　　D. 得

11. 除了汉语。。。，他还会说英语和西班牙语。
A. 以后　　B. 以前
C. 以外　　D. 以内

12. 听说他刚刚写了一篇。。。中国历史的文章。
A. 关于　　B. 对于
C. 说明　　D. 关系

13. 我。。。都没有爬过中国的长城。
A. 总是　　B. 永远
C. 从来　　D. 很少

14. 。。。他在国外长大，。。。他不会说汉语。
A. 因为 / 所以　　B. 虽然 / 但是
C. 之所以 / 是因为　　D. 从来 / 也

15. 我。。。天都是早上8点去学校。
A. 全　　B. 每
C. 今　　D. 一

16. 离开酒店的。。。，请注意带好自己的东西。
A. 钟点　　B. 时候
C. 小时　　D. 时间

17. 。。。他家离学校很远，。。。他总是按时到校。
A. 不仅 / 而且　　B. 因为 / 所以
C. 又 / 又　　D. 尽管 / 可是

18. 我们住在留学生宿舍楼612。。。房间。
A. 号　　B. 层
C. 个　　D. 家

19. 。。。外国人来说，中国曾经是个神秘的国家。
A. 关于　　B. 对于
C. 有关　　D. 对此

20. 你们。。。谁有驾驶执照？
A. 以外　　B. 中心
C. 以内　　D. 中间

21. 。。。法国。。。中国有差不多一万公里。
A. 从 / 到　　B. 来 / 去
C. 自 / 和　　D. 向 / 去

22. 中国的面积比法国的面积大10。。。
A. 次　　B. 位
C. 倍　　D. 个

23. 这个点心真好吃，我想。。。吃一块儿。
A. 又　　B. 在
C. 复　　D. 再

24. 你打算什么。。。去看你的中文老师？
A. 时间　　B. 时候
C. 钟点　　D. 小时

25. 我们。。。王老师学习打太极拳。
A. 对　　B. 跟
C. 和　　D. 给

26. 今天晚上，我想去看一。。。美国电影。
A. 集　　B 盘.
C. 片　　D. 场

27. 昨天是星期五， 明天是。。。？
A. 星期 天　　B. 星期 一
C. 星期六　　D. 星期二

28. 。。。汉字很难写，。。。我们并不害怕。
A. 因为 / 所以　　B. 不但 / 而且
C. 虽然 / 但是　　D. 如果 / 就

29. 你的汉语说得真是好。。。了。
A. 很　　B. 极
C. 太　　D. 多

30. 你觉得我们的新老师。。。？
A. 怎么样　　B. 怎么
C. 很多好　　D. 多好

PARTIE 3

登长城

今年暑假我来到北京，看望我的叔叔一家。

七月底的一天，叔叔带着我，还有表哥和表弟，一起去登长城。那天是阴天，有一点儿微风，吹在身上感觉很凉快，我心里十分高兴。叔叔开了两三个小时的车。把我们送到长城脚下。

我抬头仰望着长城，城墙又高又长，沿山势伸向远方。长城上人山人海，有男有女，有老有少，有中国人，也有很多外国游客。

登长城的石阶有些陡，爬起来还是满累人的。我们一步一步地往上爬，希望能早点儿爬到顶峰，当个好汉。我们经过了好几个烽火台，道路很窄，窄得只能一个人通过。

终于，山顶遥遥在望了，大家都很开心。但是表弟还太小，他已经累得爬不动了。太可惜了。看来我只能等下次有机会再来了。我们只好慢慢地下山，沿途我还看到了一些黑熊，有的在睡觉，有的在玩耍，可爱极了。

D'après le texte, pour chaque question, une seule proposition est correcte.

1. A- 我去年去北京看我叔叔
B- 我今年去北京看我叔叔
C- 我去上海看叔叔

2. A- 我是夏天去我叔叔家的
B- 我是冬天去我叔叔家的
C- 我是秋天去我叔叔家的

3. A- 叔叔开车带我们去公园玩儿
B- 叔叔带我们坐车去长城
C- 我们一道步行去长城

4. A- 长城上游人很多
B- 长城上有人不很多
C- 长城只有山和海，没有人

5. A- 爬长城很累人
B- 爬长城很轻松
C- 没有感到疲劳

6. A- 我们终于登上了长城的顶峰
B- 我们当了一回好汉
C- 我们没能上到山顶

7. A- 我们出门那天天气很好
B- 那天天不太好
C- 那天刮大风，下大雨

8. A- 对这次出游很不满足
B- 对这次游长城非常满意
C- 希望下次再有机会回来

CORRIGÉ – PARTIE 1

ESSAI 1 – SUGGESTION DE PLAN

Tous les étrangers apprenant la langue chinoise connaissent plus ou moins la Chine, très souvent ils ont été en Chine pour un séjour linguistique ou un voyage touristique. Ils ont rencontré des Chinois, découvert la culture, la tradition ou des paysages complètement différents des leurs.

Ici, on ne vous demande pas toutes vos connaissances sur la Chine, mais vous devez nous raconter quelque chose, une histoire, un parcours pour nous faire savoir l'essentiel de la Chine et la différence que vous avez constatée.

De ce point de vue, c'est un sujet facile à traiter, mais chacun a son opinion et ses intérêts personnels et différents des autres.

ESSAI 2 – SUGGESTION DE PLAN

Pour la jeune génération, apprendre une ou deux langues étrangères est indispensable pour le travail, et même pour la vie quotidienne, mais pour mieux apprendre la langue et mieux connaître le pays, il faut aller sur place. Ce n'est pas une chose difficile pour les pays européens.

Mais pour aller dans un pays éloigné comme la Chine, le désir et la volonté ne suffisent pas, il faut aussi le courage.

Dans la composition, vous devez nous décrire votre parcours : comment avoir le désir, demander des conseils, prendre la décision, cumuler les informations nécessaires, faire des préparations…

Bien sûr, il y a des moments heureux et des moments difficiles, c'est ce que vous devez nous montrer.

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
C	**D**	**C**	**A**	**C**	**B**	**C**	**D**	**B**	**D**
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C	**A**	**C**	**A**	**B**	**B**	**D**	**A**	**B**	**D**
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
A	**C**	**D**	**B**	**B**	**D**	**A**	**C**	**B**	**A**

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 3

1	2	3	4	5	6	7	8
B	**A**	**B**	**A**	**A**	**C**	**B**	**C**

RUSSE

PARTIE 1

Traitez en 200 à 250 mots l'un des deux sujets suivants.
Indiquez le numéro du sujet choisi et le nombre de mots à l'endroit prévu sur la copie.
Tout essai hors sujet sera sanctionné par la note zéro.

SUJET N° 1

Москва – столица России.

SUJET N° 2

Интернет и современная молодёжь: положительные стороны и опасности.

PARTIE 2

1. Чай можно пить с .... .
   A. лимона
   B. лимоном
   C. лимон
   D. лимоне

2. Дедушка плохо .... .
   A. слушать
   B. слышать
   C. слышит
   D. слушаю

3. Он спросил, ...
   A. если я был в кино
   B. разве я был в кино
   C. я был в кино
   D. был ли я в кино

4. Это девушка, ... он любит.
   A. которую
   B. о которой
   C. которого
   D. которая

5. Через 10 .... он должен перезвонить.
   A. минута
   B. минут
   C. минуты
   D. минутах

6. Год назад я .... в Дублине.
   A. жил
   B. буду жить
   C. жили
   D. жить

7. Он встречает меня в .... .
   A. аэропорте
   B. аэропорту
   C. аэропорт
   D. аэропортом

8. .... ты видел ?
   A. кто
   B. о ком
   C. кого
   D. с кем

9. Мы изучаем .... .
   A. по-русски
   B. русскому языку
   C. русский язык
   D. русским языком

10. Михаил Булгаков родился в мае 1891 .... в Киеве.
   A. году
   B. года
   C. лет
   D. год

11. Он живёт совсем .... .
   A. один
   B. одна
   C. одни
   D. одного

12. Они .... любят ходить в гости?
   A. самые
   B. сама
   C. сами
   D. сам

13. Кто вошёл .... ?
   A. в доме
   B. в дом
   C. дома
   D. из дома

14. В Санкт-Петербурге нет .... .
   A. Пушкинского музея
   B. Пушкинский музей
   C. Пушкинскому музею
   D. Пушкинским музеем

15. Через две недели я .... отдыхать в деревню.
   A. буду ехать
   B. ехать
   C. поеду
   D. едет

16. Концерт начнётся в 21 .... .
   A. час
   B. часа
   C. часов
   D. часы

17. .... нельзя курить в самолёте.
   A. вы
   B. вам
   C. вас
   D. вами

18. Ей .... гулять в центре города.
   A. нравиться
   B. нравились
   C. нравилась
   D. нравится

19. Сергей интересуется .... .
A. классическая музыка
B. классическую музыку
C. классической музыкой
D. классической музыки

20. По утрам мой брат .... в парке.
A. бегает
B. бегу
C. бежит
D. бежишь

21. Дедушка, ... в саду, читает книгу.
A. сидел
B. сидящая
C. сидящий
D. сидела

22. Дети уже .... читать.
A. может
B. умеют
C. знать
D. знают

23. .... , ребёнок смеялся.
A. играя
B. поиграет
C. играет
D. поиграл

24. Вчера .... очень холодно.
A. был
B. будет
C. быть
D. было

25. Кто .... сумку ?
A. водит
B. ведёт
C. несёт
D. нести

26. Два раза в неделю я .... в спортклуб на автобусе.
A. хожу
B. иду
C. езжу
D. еду

27. .... красивая картина !
A. какая
B. как
C. которая
D. какую

28. По .... я хожу к друзьям в гости.
A. праздники
B. праздникам
C. праздниками
D. праздниках

29. Москва .... Петербурга.
A. большая
B. большие
C. больше
D. самая большая

30. Этот мужчина молодой, а тот .... .
A. старший
B. старинный
C. стариннее
D. старый

PARTIE 3

Три вещи может сделать женщина для русского писателя. Она может кормить его. Она может искренне поверить в его гениальность. И наконец, женщина может оставить его в покое. Кстати, третье не исключает второго и первого.
Лена не интересовалась моими рассказами. Не уверен даже, что она хорошо представляла, где я работаю. Знала только, что пишу.
Я знал о ней примерно столько же.
Сначала моя жена работала в парикмахерской. Потом она стала корректором. Затем, совершенно неожиданно для меня, окончила полиграфический институт. Поступила, если не ошибаюсь, в какое-то спортивное издательство. Зарабатывала вдвое больше меня.
Трудно понять, что нас связывало. Разговаривали мы чаще всего по делу. Друзья были у каждого свои. И даже книги мы читали разные.
Моя жена всегда раскрывала ту книгу, что лежала ближе. И начинала читать с любого места. Сначала меня это злило. Затем я убедился, что книги ей всегда попадаются хорошие. Не то что мне. Уж если я раскрою случайную книгу, то это непременно будет «Поднятая целина»...
Что же нас связывало? И как вообще рождается человеческая близость? Всё это не так просто. У меня, например, есть двоюродные братья. Все трое – пьяницы и хулиганы. Одного я люблю, к другому равнодушен, а с третьим просто незнаком...
Так мы и жили – рядом, но каждый в отдельности. Подарками обменивались в редчайших случаях. Иногда я говорил:
- Надо бы для смеха подарить тебе цветы.
Лена отвечала:
- У меня всё есть...
Да и я не ждал подарков. Меня это устраивало.
Так мы прожили четыре года. Потом родилась дочка – Катя. В этом была неожиданная серьёзность и ощущение чуда. Нас было двое, и вдруг появился ещё один человек – капризный, шумный, требующий заботы...
В общем, после рождения дочери стало ясно, что мы женаты.

По С. Довлатову. «Чемодан». Санкт-Петербург, Азбука-классика, *2004*.

D'après le texte, pour chaque question, une seule proposition est correcte.

1. Жена писателя
   A- интересуется рассказами мужа
   B- помогает мужу писать рассказы
   C- плохо представляет, где он работает

2. Лена окончила
   A- курсы парикмахеров
   B- полиграфический институт
   C- спортивный факультет

3. В этой семье
   A- жена зарабатывает больше мужа
   B- муж зарабатывает больше жены
   C- и муж и жена зарабатывают одинаково

4. Жена и муж
   A- любят разговаривать друг с другом
   B- живут рядом, но каждый в отдельности
   C- читают одинаковые книги

5. Писатель
   A- любит своих двоюродных братьев
   B- равнодушен к ним
   C- по-разному к ним относится

6. Автор
   A- часто дарит своей жене цветы
   B- очень редко дарит Лене подарки
   C- ждёт подарков от жены

7. Дочка Катя родилась, когда супруги прожили вместе
   A- четыре года
   B- два года
   C- пять лет

8. После рождения дочери
   A- ничего не изменилось
   B- у писателя и его жены появились общие друзья
   C- супруги наконец поняли, что они женаты

CORRIGÉ – PARTIE 1

ESSAI 1 – SUGGESTION DE PLAN

Moscou, capitale historique et politique : Moscou est devenue capitale de la principauté de la Moscovie au XIIIe siècle, puis de toute la Russie. La ville fût abandonnée comme capitale au profit de Saint Pétersbourg en 1712. Elle devient celle de l'URSS en 1922. Le Kremlin a eu et conserve une place centrale dans la vie politique en Russie.

Moscou, ville majeure de plus de 10 millions d'habitants, est la plus peuplée de toute la Russie. Elle a connu un important développement démographique, alors que la Russie est un pays immense avec une densité faible.

Moscou, capitale économique, bénéficie d'une forte croissance économique depuis plus de 10 ans. De nombreuses entreprises s'installent dans cette ville. Le niveau de vie des habitants est d'ailleurs beaucoup plus élevé au centre de Moscou que dans le reste de la Russie.

Moscou, capitale culturelle, scientifique, artistique, est capable de rivaliser avec les capitales occidentales. Les musiciens russes et les ballets du Bolchoï sont connus dans le monde entier.

Conclusion : Moscou a une place majeure en Russie. D'autres villes ont également un rôle important, Saint Pétersbourg notamment.

ESSAI 2 – SUGGESTION DE PLAN

Internet est un formidable outil de communication.

La grande majorité des jeunes l'utilise pour leur travail – par exemple pour préparer un exposé ou créer une entreprise pour leur loisir – par exemple pour trouver une destination ou acheter un billet de train – ou simplement pour correspondre avec leurs amis ou faire de nouvelles rencontres.

En Russie, Internet est aussi devenu populaire, surtout auprès de la jeunesse des grandes villes.

Toutefois, on constate des dérives. Des jeunes consacrent une grande partie de leur temps à des jeux ou à des discussions sur des sites virtuels, au risque de se couper du réel. De plus, certains sont piégés par des sites au contenu douteux.

Internet peut donc se révéler un atout pour les jeunes d'aujourd'hui, à condition qu'ils sachent l'utiliser à bon escient.

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B	**C**	**D**	**A**	**B**	**A**	**B**	**C**	**C**	**B**
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	**C**	**B**	**A**	**C**	**A**	**B**	**D**	**C**	**A**
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
C	**B**	**A**	**D**	**C**	**C**	**A**	**B**	**C**	**D**

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES – PARTIE 3

1	2	3	4	5	6	7	8
C	**B**	**A**	**B**	**C**	**B**	**A**	**C**

ANALYSE ET SYNTHÈSE DE DOSSIERS

PRÉSENTATION DE L'ÉPREUVE

Objectif

Cette épreuve a pour objectifs de vérifier si les candidats :

- peuvent mener une tâche d'ampleur dans une durée limitée ;
- sont capables de traiter une information de façon objective et complète ;
- ont l'aptitude à dégager les idées utiles ;
- savent être concis, efficaces et aller à l'essentiel ;
- témoignent d'une capacité de rédaction et de présentation.

Supports

Le support d'épreuve d'Analyse – Synthèse se présente en deux parties :

- la première partie, le ***cahier de questions***, propose les questions suivies des espaces adaptés aux réponses. S'y trouvent également des conseils pour travailler et un barème de notation détaillé en fin de cahier ;
- une deuxième partie, le ***dossier de textes***, est constituée de documents divers (extraits d'ouvrages, de revues, tableaux, illustrations, citations…). Ce dossier est précédé d'un sommaire bibliographique.

Niveau de connaissances

Le travail demandé ne nécessite pas de connaissances particulières. Le support d'épreuve d'Analyse – Synthèse, le ***cahier de questions*** et son ***dossier de textes***, permet de traiter entièrement le travail proposé.

Durée

La durée de l'épreuve d'Analyse – Synthèse est de quatre heures après lecture du ***cahier de questions*** et distribution du ***dossier de textes***.

PRÉSENTATION DES QUESTIONS

Questions de repérage

Une référence à la source documentaire est en général contenue dans la question. Pour y répondre, reportez-vous d'abord au sommaire bibliographique afin d'identifier rapidement le texte concerné.

Questions d'analyse

Pour les questions d'analyse, la réponse doit être rédigée à partir d'un ou plusieurs documents. La réponse doit articuler les différents éléments de réponse de manière rédigée et synthétique sans se contenter de les lister.

Questions de titre et de plan

Il vous est demandé de proposer un plan de classement du ***dossier de textes***. Intitulez chaque partie le plus clairement et le plus précisément possible. Pour le titre à donner au ***dossier de textes*** soyez également clair, précis et synthétique. Soyez également attentif à la cohérence entre le titre et le contenu du dossier.

Question de synthèse

À la lecture des différents textes, vous vous apercevrez que ceux-ci constituent un ensemble cohérent. La plupart des textes présentés apportent donc des éléments de réponse à cette question qui requiert un véritable travail de synthèse. Les apports personnels ne sont pas à exclure mais ce sont avant tout les informations du ***dossier de textes*** que vous devez traiter. Tout autant que pour le contenu, il vous faut être particulièrement attentif à la forme. Construisez votre réponse, prenez le temps de rédiger une courte introduction et concluez par ce qui vous est apparu comme essentiel.

CONSEILS POUR ORGANISER VOTRE TRAVAIL

Lisez d'abord toutes les questions

Lisez attentivement les questions, elles permettent d'entrer dans « l'esprit » de l'épreuve. L'épreuve est un tout. Rappelons que les questions de repérage préparent celles d'analyse et que cet ensemble de questions permet ensuite d'aider à formuler un titre pour le dossier, à construire un plan et à répondre à la question de synthèse. Il faut donc gérer son temps, éviter de faire l'impasse sur des questions de repérage ou d'analyse et savoir être concis sur celles-ci de façon à avoir suffisamment de temps pour répondre aux dernières questions.

Modulez votre temps de travail en fonction du barème de notes

Vous trouverez à côté de chaque question le barème de notes appliqué par les correcteurs. C'est pour vous un élément important d'information afin d'organiser votre temps de travail.

Préparez votre plan de lecture

L'analyse du sommaire, des sources documentaires puis le repérage des informations contenues dans les titres, les illustrations, les encadrés… constituent une première étape essentielle avant toute lecture détaillée.

Pour la question de synthèse, tenez compte des réponses aux autres questions

Les différentes questions qui précédent celle-ci doivent vous permettre d'identifier les éléments essentiels du ***dossier de textes***.

Rédigez vos réponses de façon synthétique et dans un style personnel

La place dont vous disposez pour répondre aux questions est toujours suffisante. C'est pour vous une indication du volume et du traitement des informations attendues.

Attention : pour toutes les questions, vous devez rédiger la réponse dans un style personnel. Tout au long de cette épreuve ne vous contentez jamais de recopier ! Les citations sont admises exceptionnellement. Elles doivent être toujours encadrées de guillemets et accompagnées du nom de l'auteur.

QUESTIONS

QUESTIONS DE REPÉRAGE

Question 1 : Quel a été le nom de la première loterie française en 1757 ? (0,25 point)

Question 2 : Au Loto, quel est le pourcentage de joueur qui a gagné le gros lot ? (0,25 point)

Question 3 : Quelle est la typologie des jeux proposée par Roger Caillois en 1958 ? (0,5 point)

Question 4 : Pourquoi peut-on dire que le jeu est, selon la formule de Paul Guth, « la forme laïque du miracle » ? (0,5 point)

Question 5 : Au Loto, il vaut mieux jouer les numéros « en retard » car, « en vertu de la loi des grands nombres, il faudra bien qu'ils se rattrapent ». Pourquoi le statisticien juge-t-il ce conseil inutile ? (1 point)

Question 6 : Si dans leurs principes et leurs règles de base, les jeux de hasard n'ont pratiquement pas évolué au cours des âges, il n'en va pas de même des techniques de jeu. À cet égard on peut distinguer plusieurs grandes étapes. Lesquelles ? (1,25 point)

QUESTIONS D'ANALYSE

Question 7 : Pourquoi l'État tolère-t-il les jeux d'argent et de hasard ? (1,5 point)

Question 8 : Quand le Loto de la Française des jeux a-t-il remplacé le traditionnel billet de la Loterie Nationale ? Quelles ont été les conséquences sur le type de pari et sur les mises des joueurs ? (1,75 point)

Question 9 : Le jeu de société est un puissant outil d'éducation. Que permet-il de développer chez l'enfant ? (2 points)

QUESTIONS DE TITRE ET DE PLAN

Question 10 : Les illustrations (Illustration 1 à 4) divisent le ***dossier de textes*** en quatre parties. Résumez sous la forme d'un titre (3 lignes maximum) le contenu de chacune de ces parties. (2 points)

Question 11 : Donnez un titre au ***dossier de textes***. (1 point)

QUESTION DE SYNTHÈSE

Question 12 : En vous aidant des textes du dossier, expliquez les différentes motivations des participants aux communautés de jeu sur Internet. Ces « jeux virtuels » permettent-ils comme les « anciens » jeux, de se socialiser ? Sont-ils susceptibles de comporter les mêmes risques ? (8 points)

DOSSIER DE TEXTES

Document 1 : **Le joueur** 76

Document 2 : **Illustration partie 1** 79

Document 3 : **Le jeu en citations** 80

Document 4 : **La plus vieille passion du monde** 81

Document 5 : **Une typologie des jeux** 85

Document 6 : **Illustration partie 2** 86

Document 7 : **À l'ombre des pyramides** 87

Document 8 : **Les jeux et leurs règles** 90

Document 9 : **Les jeux de société** 94

Document 10 : **Illustration partie 3** 102

Document 11 : **En passant par le hasard** 103

Document 12 : **Faites vos jeux** 105

Document 13 : **Les jeux d'argent et de hasard** 108

Document 14 : **Ma vie virtuelle** 115

Document 15 : **Illustration partie 4** 119

Document 16 : **Pour comprendre les Français – Le jeu** 120

Document 17 : **Les joueurs pris aux pièges du hasard et de l'argent** 126

Document 18 : **Les sociabilités des joueurs en ligne** 132

Document 19 : **Petit jeu** 138

Les propos des articles et extraits d'ouvrages rassemblés dans ce dossier n'engagent que leurs auteurs.

Document 1

LE JOUEUR

Dostoïevski, *Flammarion,* Ed. 1997

(...) Il était déjà dix heures un quart. Je cours à la gare avec le ferme espoir, l'assurance presque de gagner. Jamais je n'avais été autant ni si étrangement ému. Il y avait encore du monde ; car c'est l'heure où les vrais joueurs, ceux pour qui il n'y a au monde que la ROULETTE, commencent leur journée.
Je m'assieds à la table même où la babouschka avait d'abord gagné puis perdu tant d'argent. Juste en face de moi, sur le tapis vert, était écrit le mot passe. Je tire de ma poche mes vingt louis et je les jette sur ce mot : *passe*.
– Vingt-deux, crie le croupier.
Je gagnais. Je remets de nouveau le tout, mise et premier gain.
– Trente et un.
Encore gagné.
J'avais déjà quatre-vingts louis. Je remets le tout sur la douzaine du milieu. (Le gain est triple, mais on a deux chances de pertes contre une.)
– Vingt-quatre.
On me donne trois rouleaux de cinquante louis et dix pièces d'or. J'avais en tout deux cents louis. J'étais comme dans une hallucination. Je mets le tout sur le rouge, – et voilà que, brusquement, je reviens à moi et suis pris de terreur. Mais ce sentiment s'effaça vite et ne reparut pas. – Je comprenais tout ce que je risquais à perdre : tout, ma vie...
– Rouge.
Je respirai. Puis des frissons enflammés m'envahirent quand je retirai les billets de banque. J'avais, en tout, quatre mille florins et quatre-vingts louis.
Je mets deux mille florins sur la douzaine du milieu et les perds. Mon or et quatre-vingts louis sur les mêmes numéros : perdu encore. La rage me prit. Je saisis les autres deux mille florins et les mis sur la première douzaine, sans réflexion, sans calcul. Pourtant, je me rappelle que j'eus une sensation... une sensation qui ne me semble comparable qu'à celle que dut éprouver madame Blanchard quand elle tomba de son ballon.
– Quatre.
De nouveau j'avais six mille florins. Je m'estimais déjà certain de la victoire. Je jetai quatre mille florins sur le noir. Neuf joueurs m'imitèrent. Les croupiers se regardaient. Tout autour on causait, dans l'attente.
– Noir.
À partir de ce moment, je ne me souviens d'aucune mise, d'aucun compte. Je me rappelle seulement, comme dans un rêve, que je gagnai seize mille florins. Trois coups malheureux me firent perdre douze mille florins. Je mis les quatre derniers mille sur le passe. J'étais devenu insensible ; j'attendais et agissais mécaniquement, sans penser. Je gagnai de nouveau, et quatre fois de suite.

Je me rappelle encore que j'avais devant moi des monceaux d'or, et que c'était surtout la douzaine du milieu qui sortait le plus souvent, trois fois sur quatre, puis disparaissait une ou deux fois pour revenir de nouveau trois ou quatre fois de suite. Cette régularité étonnante procède parfois par séries, et c'est ce qui fait perdre la tête aux vrais joueurs qui jouent le crayon à la main.

Il pouvait s'être passé une demi-heure depuis mon arrivée. Tout à coup les croupiers me firent observer que j'avais gagné trente mille florins et qu'on allait fermer la roulette jusqu'au lendemain. Je saisis tout mon or, je le mis dans mes poches, pêle-mêle avec les billets, et courus dans une autre salle, à une autre table de roulette. Toute la foule me suivit. On me donna une place et je me mis de nouveau à ponter au hasard, sans compter. Je ne puis comprendre ce qui me sauva.

Parfois, du reste, les numéros dansaient devant mes yeux et je m'attachais à certains de ces chiffres, mais toujours sans obstination, et je misais inconsciemment. Je devais être très-distrait ; je me rappelle que le croupier corrigeait souvent mon jeu. Mes tempes étaient moites ; mes mains tremblaient. La chance ne cessait pas. Tout à coup on se mit à parler de tous côtés et à rire.

Bravo ! bravo !

Il y en avait qui applaudissaient.

Là aussi j'avais gagné trente mille florins, et on fermait la roulette jusqu'au lendemain.

– Allez-vous-en ! me disait une voix à droite. – C'était un Juif de Francfort. Il ne me quittait pas ; il m'aidait parfois à faire mon jeu.

– Par Dieu ! allez-vous-en murmurait une autre voix à gauche. – C'était une dame très-modestement et très-correctement vêtue, d'une trentaine d'années, un peu fatiguée et d'une pâleur maladive, mais conservant encore les traces d'une beauté merveilleuse.

À ce moment, je bourrai mes poches de billets de banque et je ramassai l'or. J'eus le temps de glisser les deux derniers rouleaux de cinquante louis dans la main de la dame pâle sans que personne s'en aperçût. Ses doigts maigres serrèrent fortement les miens en signe de reconnaissance. Tout cela ne dura qu'un instant.

Ayant ramassé le tout, je me dirigeai vivement vers le trente-et-quarante. Là, le public est plus aristocratique. Ce n'est pas une *roulette*. C'est un jeu de *cartes*. Les banques répondent pour cent mille thalers chaque soir ; la plus grosse mise est aussi de quatre mille florins. J'ignorais le jeu, sauf ses combinaisons de rouge et de noir, auxquelles je m'attachai. Toute la foule qui m'avait suivi m'entourait. Je ne sais si j'eus une seule pensée pour Paulina. Je n'avais que l'instinct de saisir et d'empocher les billets de banque qui s'empilaient devant moi.

En effet, on eût dit qu'une force fatale me faisait agir. Cette fois, un fait, d'ailleurs assez fréquent, se produisit. Si la chance s'installe au rouge, il arrive qu'il passe dix ou quinze fois de suite. Trois jours auparavant le rouge était sorti

vingt-deux fois sans interruption. Or il va sans dire qu'au bout de dix coups personne ne joue plus sur la même couleur ; pourtant on ne ponte pas davantage sur l'autre couleur, car on se défie des caprices du hasard. Après seize *rouge*, le dix-septième coup doit être *noir* ; les novices pontent double et triple sur le noir, et perdent.

Le rouge était donc sorti trois fois de suite. Je résolus de m'attacher à cette couleur. Il y avait de l'orgueil dans mon affaire ; je voulais « étonner » par mon audace. On criait autour de moi que j'étais fou. Le rouge venait de sortir pour la quatorzième fois !

– Monsieur a déjà gagné cent mille florins, fit une voix derrière moi.

Je revins brusquement à moi. Comment ! j'avais gagné en une seule soirée cent mille florins ! Mais cela me suffisait !...

Je me précipitai sur les billets, je les mis en paquets dans mes poches et m'enfuis de la gare. On riait sur mon passage, on se montrait mes poches gonflées, on commentait ma démarche, que le poids de l'or rendait inégale ; je portais plus d'un demi-pond (seize livres). Plusieurs mains étaient tendues vers moi ; je fis des distributions de poignées d'or. Deux Juifs m'arrêtèrent à la sortie.

– Vous avez du courage ! Allez-vous-en ; quittez la ville dès demain, ou vous perdrez tout, me dirent-ils.

Je ne leur répondis pas. L'heure était avancée. J'avais encore une demi-verste jusqu'à l'hôtel. Je n'avais jamais eu peur des voleurs, même dans mon enfance, et je n'y pensais pas davantage cette fois. Je ne pensais qu'à mon triomphe ; pourtant mes sensations étaient mêlées, presque pénibles : c'était un sentiment presque douloureux de victoire. Soudain, le visage de Paulina apparut à mon imagination. Je me souvins que j'allais la revoir, lui raconter, lui montrer... Mais je ne me rappelais plus ni ses récentes paroles, ni pourquoi j'étais allé à la gare, ni rien enfin de tout ce passé devenu pour moi si vieux en si peu de temps. Je ne devais plus m'en souvenir désormais, en effet, car voilà qu'une nouvelle vie commençait pour moi.

Presque au bout de l'allée, je fus pris subitement de terreur : « Et si on m'assassinait !... Si on me dévalisait !... » Ma terreur redoublait à chaque pas. Je courais presque.

Tout à coup, notre hôtel m'apparut, étincelant de toutes ses lumières.

– Grâce à Dieu ! me voici arrivé !

Je gravis vivement mes trois étages et j'ouvris la porte. Paulina était toujours là, sur le divan, les mains croisées sur la poitrine. Elle me regarda avec étonnement, et, certes, je dus lui paraître étrange. Je me mis devant elle et posai sur la table tout mon argent. (...)

Document 2

AJAX ET ACHILLE JOUANT AUX DÉS

Amphore antique d'Exékias, Vers 525

Document 3

Le jeu en citations

« Dans ce pays [l'Égypte], des jeux arithmétiques ont été inventés pour les enfants, qui apprennent ainsi en s'amusant et avec plaisir. On leur fait distribuer des pommes et des guirlandes à un nombre de personnes parfois égal, parfois inférieur ou parfois supérieur au nombre d'objets dont ils disposent ; ils doivent regrouper des lutteurs et des pugilistes par paires ou par groupes et montrer comment on peut les associer en classes naturelles. [...] Ce faisant, dans ces amusements, les nombres deviennent familiers aux enfants, ce qui leur rend intelligibles les mouvements et les expéditions des armées, les prépare à bien s'occuper de leurs affaires tout en rendant plus vif leur raisonnement. »

Platon (-428-348)

« Les hommes ne sont jamais aussi ingénieux que lorsqu'ils inventent des jeux ; l'esprit y trouve de grandes satisfactions... Après les jeux qui ne dépendent que des nombres, vinrent les jeux de positions, puis les jeux de déplacements... nous pouvons espérer que les mathématiques analyseront un grand nombre de jeux. »

Leibniz (1646-1716)

« L'homme n'est grand que quand il joue. »

Goethe (1749-1832)

« JEU. Espèce de convention fort en usage, dans laquelle l'habileté, le hasard pur, ou le hasard mêlé d'habileté, selon la diversité des jeux, décide de la perte ou du gain, stipulés par cette convention, entre deux ou plusieurs personnes. »
« JEU – Se dit de toutes les occupations frivoles auxquelles on s'amuse ou on se délasse, mais qui entraînent quelquefois aussi la perte de la fortune et de l'honneur. »

Encyclopédie de Diderot et de D'Alembert (1751)

Document 4

La plus vieille passion du monde

Thierry Depaulis, *Jeux & stratégie*, janvier 1989

Inutile de vous dire que ce n'est pas d'hier qu'on joue gros. Les plus vieux récits des Indes et les légendes égyptiennes abondent de sommes faramineuses mises enjeu sur un seul coup de dé (ou d'osselet). Les Romains, eux aussi, étaient de fieffés flambeurs. L'empereur Claude (10 avant J.-C.-54 après J.-C.) était un passionné de dés et du *ludus duodecim scriptorum* (ancêtre du backgammon) : sa table à jeux ne le quittait jamais, même en voyage ! L'abondance et la variété des termes latins pour évoquer les coups heureux ou funestes, les différents types de dés, de boîtes ou dispositifs à lancer témoignent d'une rage que les premiers chrétiens eurent bien du mal à éteindre.

Le jeu et… l'Église

L'Église devait mener, des siècles durant, un combat incessant contre ce « fléau ». Aux dés, fort prisés encore au Moyen Âge, viennent s'ajouter, dès la fin du XIVe siècle, les cartes et leur immense variété de combinaisons possibles, puis les loteries à chiffres, ancêtres de notre roulette. Il est vrai qu'en ce temps-là, tout le monde jouait et jouait… gros. La moindre partie de paume, le moindre affrontement aux échecs étaient prétexte à paris d'argent. On n'imagine guère de jouer à quoi que ce soit sans enjeux. Aux flambeurs habituels, rois et princes en tête, quand ce n'étaient pas des évêques ou… des papes, il faut ajouter quelques personnages dont l'histoire a conservé la trace. Jérôme Cardan, par l'étendue de sa culture et sa passion pour le jeu, mérite de figurer dans notre galerie. Jérôme Cardan (Girolamo Cardano) est surtout connu pour un célèbre joint articulé dont il est l'inventeur. Né en 1501 et mort en 1576, il fut écrivain, philosophe, mathématicien, médecin, professeur d'université, mais surtout joueur invétéré. Il est l'auteur d'un traité sur le jeu, le *Liber de ludo aleae*, qu'il dut écrire vers 1564 et qui, le premier, tente de percer les mystères du hasard grâce à une ébauche de théorie des probabilités. Mais il fallut attendre Pascal, un siècle plus tard, pour résoudre le problème sans apporter pour autant le moyen infaillible de gagner à tous les coups !

Henri IV, Mazarin et les autres

Henri IV, notre « bon roi », était lui aussi extrêmement porté sur le jeu – au grand dam de son ministre des Finances, Sully, qui devait payer les dettes de son souverain. Et quelles dettes ! Des sommes astronomiques, prélevées dans les caisses de l'État, alors confondues avec celles du roi, comptées par milliers de pistoles (une pistole valant trois livres tournois, elle devait représenter près de 200 francs actuels). Son partenaire préféré, Bassompierre, raconte volontiers, dans son Journal, les parties endiablées auxquelles ils se livraient.

Après l'austère règne de Louis XIII, la folie du jeu reprend avec Mazarin. Le cardinal, d'origine italienne, affectionnait particulièrement ce passe-temps. Son immense richesse lui permettait d'engager de fortes sommes. Mais on a certainement exagéré cette passion, qui ne paraît pas plus forte chez lui que chez bien d'autres de ses contemporains : elle est simplement dans le goût du temps. Mazarin a peut-être contribué à introduire en France certains jeux, comme le hoca, un drôle de jeu venu de Catalogne où l'on place ses mises sur l'un des trente numéros d'un tableau et où des boules numérotées servent au tirage. Mais la haine dont le cardinal fut victime – non sans relents xénophobes – en a fait un monstre joueur, capable, disait-on, de jouer encore sur son lit de mort !
Le fait est que les leçons de Mazarin aidèrent Louis XIV qui sut utiliser la manie du jeu et de l'argent facile pour mieux contrôler l'aristocratie. Versailles à peine achevé (1682) devient un véritable tripot et les « jours d'appartement » permettent aux courtisans d'assouvir leur dévorante passion. Parmi eux, deux personnages ne tardent pas à se distinguer : Philippe de Courcillon, marquis de Dangéau, et Claude de Langlée, son rival. Si ce dernier était d'origine modeste et a moins laissé de traces, Dangeau est bien connu des historiens qui lui doivent un Journal qui ne laisse rien passer des occupations de la cour, des jeux pratiqués et des sommes misées. L'illustre Saint-Simon en fit d'ailleurs une de ses sources et rendit hommage, lors de sa mort, en 1720, à Philippe de Courcillon. Or celui-ci gagnait toujours ! Mme de Sévigné, autre grand témoin du siècle, raconte comment il s'y prenait : en 1676, elle regarde jouer le Roi, Mme de Montespan, Monsieur (frère du roi), la Reine, Dangeau et son rival Langlée et quelques autres. « Mille louis [plus d'un million de francs 88 !] sont répandus sur le tapis ; il n'y a point d'autres jetons. Je voyais jouer Dangeau, et j'admirais combien nous sommes sots auprès de lui. Il ne songe qu'à son affaire et gagne où les autres perdent. Il ne néglige rien, il profite de tout, il n'est point distrait ; en un mot, sa bonne conduite défie la fortune. Aussi les deux cent mille francs [environ 20 millions FF 88] en dix jours, les cent mille écus [environ 30 millions FF 88] en un mois, tout cela se met sur le livre de sa recette. »

La « belle époque » du jeu

Mais la « belle époque » du jeu, c'est le XVIIIe siècle. Celui-ci est marqué en effet à la fois par des hommes exceptionnels – qu'on songe à Casanova ! – et par des lieux magiques : Venise, Spa, Bath et… notre Palais-Royal. Venise avait peut-être été la première cité à donner asile au jeu d'argent, le plus légalement du monde. L'Église s'était épuisée à combattre cette manie universelle, les États avaient fini par imaginer de baisser les armes et de prélever un impôt sur le jeu – ou plutôt sur ses instruments, notamment les cartes. Mais les tripots et autres « académies », ou « brelans », restaient interdits. Il semble qu'Henri IV, dont on a souligné la passion, ait autorisé quelques-uns de ces établissements à Paris, établissements aussitôt fermés par sa veuve dès 1611.
Les Vénitiens, en tout cas, peuvent être crédités d'avoir les premiers ouvert une

salle de jeu publique en 1638, confiée à Marco Dandolo et contrôlée par la République, qui… y trouvait son compte ! Ce Ridotto (« réduit »), ancêtre des casinos modernes – mais le mot même de casino est certainement venu de Venise ! – fonctionna au palais San Moisè jusqu'en 1774. Sa fermeture, décidée contre toute attente par les autorités, qui y voyaient un lieu de perdition au moment où Venise s'enfonçait dans un irrésistible déclin, fut un sale coup pour tous les joueurs venus parfois de l'Europe entière. Ils durent se réfugier dans les garçonnières – en italien casino – des uns et des autres : une nouvelle institution allait naître. Mais Venise, c'est aussi Casanova ! Giovanni Giacomo Casanova di Seingalt (s'il vous plaît !) était né dans la cité des Doges en 1725, et c'est un peu de l'esprit de cette illustre ville qu'il insuffla dans les différents pays d'Europe qu'il a traversés. Tour à tour séminariste, soldat, courtisan, diplomate, financier, séducteur, agent secret puis bibliothécaire, mais surtout écrivain – ce qu'on oublie trop souvent –, Casanova a laissé des mémoires (*Journal de ma vie*). Et loin de se limiter au détail de ses conquêtes (nombreuses !), ceux-ci forment un extraordinaire document sur la vie du demi-monde des joueurs et des aventuriers de tout poil qui parcourent l'Europe et risquent l'argent… qu'ils n'ont pas sur les tapis verts. Pharaon (un jeu de cartes assez primaire mais fort prisé, qui émigrera aux États-Unis sous le nom de faro) et biribi (une loterie à 36 cases et autant de billets numérotés enfermés dans un sac), sans oublier la roulette, qui fait ici ses premiers pas, constituent le lot quotidien, ou presque, de ces personnages.

Le triomphe de Spa

Si Versailles est un tripot, il est réservé à la cour. Mais Paris offre au joueur de nombreuses maisons de jeu plus ou moins tolérées, que la police tente de contrôler, et où il se perd des sommes considérables ; Venise a son Ridotto, mais, à partir des années 1760, le lieu à la mode est Spa. Spa est alors si bien identifiée à LA ville d'eau que même les Anglais – qui ont pourtant un équivalent avec Bath, où règne Beau Nash – ont fait de ce terme un nom commun pour désigner toute station thermale.

Spa, si vous l'ignorez, se trouve en Belgique, à côté de Liège, qui formait alors une de ces multiples principautés souveraines, aux confins des Pays-Bas. Des États allemands et de la France. La réputation des eaux minérales de Spa était déjà bien établie. Mais il est facile d'imaginer que les curistes, qui n'avaient pas grand chose à faire s'étaient depuis longtemps tournés vers le jeu. Aussi celui-ci devient-il l'activité dominante de la ville à partir des années 1750, au point qu'en 1763 deux entrepreneurs sollicitent du prince évêque de Liège la permission d'ouvrir une salle de jeux qu'il baptise… « Redoute », une mauvaise adaptation de l'italien ridotto. Le succès venu, une autre société demanda en 1774 semblable autorisation pour un autre établissement. Et notre prince évêque, qui prélevait sa quote-part sur le produit des jeux, permit la création d'un nouveau lieu qui prit le nom de Waux Hall, imité de Londres. Redoute et Waux-Hall cons-

tituent les premiers casinos modernes, bénéficiant d'une situation qui n'est pas sans annoncer celle de Monte-Carlo un siècle plus tard. Napoléon s'en souviendra quand, en 1806, un célèbre décret interdisant les jeux de hasard – une nouvelle fois – fit une exception pour les villes d'eaux et… Paris.

Paris, temple du jeu et de la flambe

Paris, justement, était aussi un temple du jeu et de la flambe : Particulièrement actifs tout au long de l'Ancien Régime, les joueurs avaient trouvé leur haut lieu avec le tout récent Palais-Royal qui venait d'être achevé. La Révolution – et même la Terreur – ne calma guère leur frénésie de jeu et l'atmosphère du lieu a été rendue célèbre par maints auteurs (dont Balzac). C'est Louis-Philippe qui vint à bout de cette situation en 1836, grâce à une loi qui prohibait (encore une fois !) les « jeux publics », sans exception. C'était l'occasion enfin de vider « son » Palais-Royal des maisons de jeux qui le déparaient. Il est vrai que l'endroit était depuis Louis XIV l'apanage de la maison d'Orléans et donc la résidence privilégiée du futur roi bourgeois : en somme, il était « chez lui »…

Mais si la Révolution n'a pas éteint la soif de jeu et la « flambe », elle a profondément modifié les comportements. La législation, en se montrant plus réaliste, s'était faite plus efficace : les jeux – tous les jeux – n'étaient plus l'objet d'une prohibition aussi radicale que vaine, mais on consentait désormais à « parquer » les joueurs dans des maisons spécialisées (et dûment contrôlées !) : les casinos. Venise avait ouvert la voie, Spa avait donné l'exemple, Bath, en Angleterre, Baden, Schwalsbach et Aix-la-Chapelle, en Allemagne, n'avaient guère tardé, bientôt suivies d'un nombre considérable de villes d'eaux, ainsi promues temples du jeu.

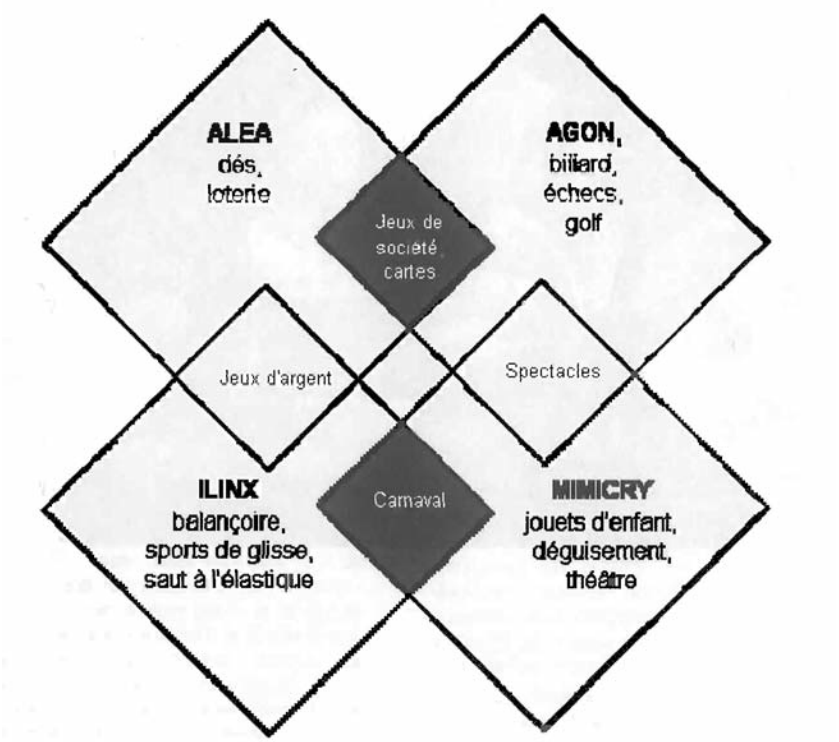
Document 5

UNE TYPOLOGIE DES JEUX

Le jeu, une pratique universelle

Roger Caillois, *Sciences Humaines,* août-septembre 2004

Au-delà de leur commune nature, tous les jeux ne font pas appel aux mêmes principes. Selon Roger Caillois (*Les Jeux et les Hommes*, 1958, rééd. Gallimard, 1991), il en existe quatre : *l'agôn* (la compétition), *l'alea* (le hasard), la *mimicry* (la simulation), *l'ilinx* (le vertige). Il y a effectivement des jeux basés sur la compétition, d'autres sur le hasard, d'autres sur l'imitation.
Mais beaucoup combinent plusieurs principes : la plupart des jeux de cartes exigent de l'habileté avec une part de hasard. Certains groupements sont préférentiels : le vertige (*ilinx*) et la simulation (*mimicry*) vont volontiers ensemble, comme dans les mascarades où l'anonymat autorise des plaisirs interdits. La compétition (*agôn*) et le hasard (*alea*) se combinent dans de nombreux jeux de société : cartes, dominos, Scrabble, etc.



Document 6

LE TRICHEUR

Georges de la Tour, Vers 1625

Document 7

À L'OMBRE DES PYRAMIDES

Thierry Depaulis, *Jeux & stratégie,* mai 1986

S'il est un domaine où règne le plus grand « flou artistique » c'est bien celui de l'histoire des jeux. Quand on ouvre certains ouvrages, on est surpris d'y trouver des affirmations qui flairent la légende à plein nez et contredisent ce qu'un autre a écrit… Un fossé semble s'être creusé entre les chercheurs – archéologues, historiens et autres gens « sérieux », – qui ont décrit des jeux anciens selon des critères scientifiques, dans d'obscures et rébarbatives revues, et leur public éventuel, joueurs curieux de savoir, après tout, si leurs cartes chéries ou leur 421 du dimanche remontent à Cro-Magnon ou à Napoléon… Pourtant, nos estimables savants – surtout quand ils sont archéologues et qu'ils ont trouvé des objets de jeu – n'ont pas manqué de les décrire, voire de les expliquer, références à l'appui : il suffit de lire leurs rapports. C'est ce que nous avons fait, en allant déterrer d'incroyables comptes rendus dans des publications au nom imprononçable (et souvent étranger). Comme on le verra, tout est loin d'être clair. Mais désormais, vous serez impardonnables de confondre le *Senet* et le *Tchaou* (à vos souhaits !) ou de voir un « échiquier » là où il y a un *Ludus latrunculorum.*

Au début, ça commence mal : L'Homme de Cro-Magnon et tous ses petits copains de la Préhistoire n'ont pas laissé l'ombre d'une trace de leurs jeux et ceux qui prétendent que les dés ou les osselets remontent au Magdalénien n'ont pas peur des mots ! On a beau retourner la terre et fouiller les musées, pas le moindre petit dé, pas le moindre instrument un peu ludique, enfin, rien d'incontestable : Aussi est-il plus sage de laisser de côté nos ancêtres d'avant l'Histoire – qui jouaient, n'en doutons pas ! – et de tourner nos regards vers (suspense !) le Proche-Orient. Plus précisément, l'Égypte antique, la Mésopotamie, l'Assyrie (Irak actuel) et la Susiane (qui n'est pas un alcool, mais désigne l'Iran ancien), sans oublier la Palestine, semblent avoir été des repères de fieffés joueurs : jeu de l'oie, trictrac, dames, puisent clairement leurs racines dans ces régions-là.

L'Égypte antique

Les Égyptiens nous ont laissé de nombreux témoignages de divers jeux de société dont la plupart des grands musées offrent un échantillonnage (courez au Louvre, c'est la seule vitrine intéressante des salles égyptiennes !). On ne s'étonnera pas de retrouver ces mêmes jeux dans une large zone, qui était sous l'influence des Pharaons.

Le *jeu du serpent* ou *mehen* est le jeu le plus ancien que nous connaissions. On en possède un exemplaire du IV millénaire avant notre ère. Il représente un serpent enroulé, sous la forme d'une spirale plate – souvent en terre cuite ou en pierre – et offre une vague ressemblance d'aspect avec notre jeu de l'oie. Il se

jouait avec des pions d'ivoire en formes de lion et des petites billes : on suppose qu'il s'agissait d'un jeu de parcours, mais sa règle ne nous est pas connue. Ce jeu a connu sa plus grande popularité sous l'Ancien Empire (2800-2300 avant J.-C.), avant de disparaître peu après.

Le *jeu des chiens et chacals* a certainement été inventé sous le Moyen Empire (environ 2000 avant J.-C.) et a connu une large diffusion dans tout le Moyen-Orient. Il représente généralement une sorte de plaque, en forme de semelle, parfois ornée d'un dessin de palmier et percée de trous dans lesquels on fait avancer, selon un parcours assez compliqué, des fiches à têtes de chiens (oreilles pendantes) et des fiches à têtes de chacal (oreilles dressées). Ici ce sont des osselets qui font fonction de dés. Certains trous entraînaient des pénalités (le dixième et le vingtième) ; d'autres donnaient des points supplémentaires (quinzième et vingt-cinquième, où l'on trouve le signe « bon »), un peu comme au jeu de l'oie, dont c'est un ancêtre probable.

Le jeu de *Senet* ou jeu des trente cases est incontestablement le jeu le plus connu de l'Égypte antique, à la fois par les objets conservés et par les représentations qu'on en a. Il apparaît à partir de la Ve Dynastie, c'est-à-dire vers 2500 avant J.C. et doit provenir des civilisations babyloniennes. Sur une petite boîte rectangulaire sont tracées trente cases en trois rangées de dix cases. Les pions utilisés se répartissent en deux séries, généralement en faïence : les uns sont coniques, les autres en forme de bobines. Ici encore on est peu renseigné sur la marche du jeu. On sait que certaines cases portaient malheur, d'autres étaient sans doute favorables. En guise de dés, on employait des osselets ou des baguettes à lancer.

À partir du Nouvel Empire (vers 1500 avant J.-C.), les boîtes de *Senet* portent sur l'autre face un jeu de 20 cases appelé *Tchaou* par les Égyptiens. La parenté flagrante de ce jeu avec les objets découverts en Mésopotamie par les Anglais (le Jeu royal d'*Ur*) laisse penser que les Égyptiens ont reçu ces jeux de l'Orient. Vraisemblablement, le *Tchaou* ne devait pas différer grandement du *Senet* et les deux jeux semblent bien avoir été des jeux de parcours dans le genre du tric-trac, – où les pions doivent accomplir un circuit imposé à travers les cases pour revenir à leur point de départ. On soupçonne même l'existence du principe du « blocage », où l'un des deux joueurs coince son adversaire et l'empêche de progresser. Hélas, l'unique papyrus donnant des règles de jeux est dans un état si lamentable qu'il est impossible d'en tirer quelque chose.

Mais on se consolera en constatant que les Égyptiens ont fait preuve d'un goût prononcé pour les jeux de parcours : deux ancêtres vraisemblables du jeu de l'oie (le serpent *Mehen* et le *jeu des chiens et des chacals*) et un archétype du tric-trac, dont nous retrouverons la trace par la suite. D'ailleurs, ces formes de jeux n'étaient pas réservées à l'Égypte : en effet, on retrouve un peu les mêmes objets dans tout le « Croissant fertile », c'est-à-dire le Proche-Orient actuel.

Chez les Assyriens

Tout le monde connaît – ou devrait connaître – le *jeu royal d'Ur*. Ce superbe objet, conservé aujourd'hui au British Museum, à Londres, a été découvert, avec quatre autres semblables, en 1927, dans le cimetière royal d'Ur (Sud de l'Irak actuel), par le grand archéologue britannique Sir Leonard Woolley. Daté des années 2600 avant J.C., ce qui est tout de même fort vénérable, il est constitué d'une armature de bois, sur laquelle on a incrusté dans du bitume une mosaïque de coquillages, d'os, de lapis-lazuli et de pâte rouge ; on a aussi trouvé des petits disques, les uns en coquillage décorés de lapis-lazuli, les autres en schiste noir décorés de points en coquillage, qui devaient servir de pions. Des « dés » à forme tétraédrique les accompagnaient. Constitué d'un plateau de 20 cases, ce jeu paraît identique au *Tchaou* égyptien, dont il est vraisemblablement le prédécesseur. Chaque joueur avait sept pions et six dés. On suppose que chacun devait amener ses pions d'un point à l'autre du parcours, puis les ramener au départ, sans se faire bloquer. À part Ur, l'Assyrie et les autres civilisations des rives du Tigre et de l'Euphrate ont toutes connu ce type de jeu. Un autre qui parait avoir été très répandu (notamment, en Susiane aux XIIe-IXe siècle. avant J.-C.) est le *jeu des chiens et des chacals*, dont on trouve de nombreux exemplaires ici et là – en terre cuite ou en schiste noir, sans le palmier ! On peut en voir au Louvre. (...)

Bien sûr le nombre de trous varie grandement (souvent autour de la cinquantaine), mais leur disposition semble obéir à quelques règles simples : des trous courent le long des bords, sauf à la base et une double rangée, de dix trous chacune, se trouve au centre. Le but du jeu paraît simple : partir du centre, gagner les trous latéraux et arriver au « sommet » avec ses cinq fiches à tête de chien ou de chacal. Certains trous des côtés sont reliés à certains trous du centre, pour des raisons qui nous sont mal connues.

Ici les parcours des deux joueurs semblent totalement séparés, contrairement au *jeu royal d'Ur* et à ses cousins égyptiens, le *Senet* et le *Tchaou*, où les itinéraires se croisent permettant ainsi de « battre » un pion adverse en arrivant sur la case qu'il occupe, stratégie bien connue des spécialistes du backgammon. C'est pourquoi on voit dans cette famille de jeux, la source du trictrac et du backgammon.

Mais cela c'est une autre histoire...

Document 8

LES JEUX ET LEURS RÈGLES

Thierry Depaulis, *Larousse,* 2005

Depuis quand l'homme joue-t-il ? Éternelle question… Le grand historien hollandais Johan Huizinga (1872-1945), l'un des pères de l'histoire des mentalités, fut sans doute le premier à poser sérieusement la question. Son idée était de montrer que « jouer est le propre de l'homme », d'où le titre de son livre *Homo ludens* (« homme jouant »), expression plus appropriée, à son avis, qu'Homo sapiens.
Non que l'homme soit le seul à jouer – les animaux jouent aussi –, mais les jeux humains sont des jeux réfléchis, régis par des règles précises. On observe même depuis quelques siècles une tendance croissante vers une stricte réglementation, répondant ainsi à un besoin de confrontation ludique à l'échelle de la planète. Plus on élargit le cercle des compétiteurs, plus les règles doivent être universelles. Les jeux de hasard eux-mêmes n'échappent pas à cette légitime codification, qui a également pour but d'assurer l'égalité de tous devant la chance.

La spontanéité et les règles…
Aucun jeu n'échappe à cette codification, quelles que soient ses origines ou ses fonctions. C'est ce que souligne l'écrivain Roger Caillois, qui fut l'un des premiers à établir une classification globale, replaçant l'activité ludique dans son contexte philosophique, sociologique et psychologique… Il mettait ainsi en évidence, au sein de chaque catégorie de jeux, une progression naturelle du plus spontané vers le plus réglementé.
Aussi séduisante soit-elle, une classification a cependant ses limites. En fait, s'il est une distinction fondamentale, c'est finalement celle qui oppose les jeux de l'intellect aux jeux du corps – la tête et les jambes. Certes, un grand champion de tennis ou un athlète de très haut niveau est plus intelligent que la moyenne ; mais il ne serait rien sans ses muscles, sa détente ou son coup d'œil. Inversement, un bridgeur, un champion d'échecs jouent moins bien s'ils ne sont pas en bonne forme physique ; mais c'est leur tête qui « travaille ». On peut donc dire que dans les jeux du corps c'est la motricité qui est déterminante, tandis que dans les jeux de l'intellect c'est essentiellement l'esprit qui s'active.

Les jeux et le sacré
Parce que jeu et religion sont étroitement associés dans les sociétés traditionnelles, on a voulu voir dans les jeux actuels des formes dégradées de rituels qui auraient depuis longtemps perdu leur sens (les Olympiades de la Grèce antique ou la fonction divinatoire des tarots témoigneraient ainsi de cette origine sacrée). Le passage d'une ère primitive ou religieuse, supposée irrationnelle, à

notre civilisation moderne, liée à l'émergence de la pensée logique, aurait rendu les jeux plus prosaïques.
Toutefois, l'historien moderne reste perplexe. Bien souvent, la prétendue origine magique d'un jeu résiste mal à une enquête minutieuse. Ainsi le tarot, loin d'être né avec des fonctions divinatoires, a fait son apparition comme un authentique jeu de cartes – on n'ose pas dire vulgaire, car il était plutôt l'apanage des princes – et ce n'est que des siècles plus tard, à la veille de la Révolution, qu'il a été investi d'une signification ésotérique. On pourrait ainsi multiplier les exemples de jeux profanes devenus religieux. Le problème n'est donc pas si simple.
D'autres auteurs considèrent le jeu comme un phénomène civilisateur : en se dotant de règles équilibrées, il assumerait un rôle de transfert et aurait peu à peu remplacé des activités plus violentes – guerre ou capture – en transposant par exemple le champ de bataille sur le plateau d'un jeu de pions… La théorie est intéressante, mais là encore il ne s'agit que d'une interprétation. L'historien moderne évitera de se prononcer en l'absence de documents probants.

Une « préhistoire » des jeux ?
Remonter aux origines du jeu, c'est interroger la préhistoire proprement dite, c'est-à-dire l'âge de pierre ou paléolithique. Or, nous ne savons rien des jeux de nos ancêtres qui vivaient de la chasse et de la cueillette. Malgré les très nombreuses fouilles, aucun objet, aucune représentation – ni à Lascaux, ni dans les autres grottes ornées – ne nous met sur la piste de la moindre activité ludique. Il ne faut pas en déduire pour autant que les hommes de la préhistoire ne jouaient pas. Mais à quoi jouaient-ils ? On ne sait. Ces jeux étaient-ils rituels ? Avaient-ils une composante religieuse ? La préhistoire reste muette sur ce point.
Il faut attendre l'émergence des premières grandes civilisations – Sumer, en Basse-Mésopotamie, près du golfe Persique, puis l'Égypte pharaonique – pour trouver des témoignages fiables en ce qui concerne les jeux : écriture, urbanisation, bureaucratie, corporations, tout arrive ensemble. Dès lors, les bas-reliefs, les peintures, les poteries décorées nous renseignent de manière plus précise. Jeux du corps et jeux de réflexion, jeux d'adultes et jeux d'enfants sont enfin au rendez-vous. Et la complexité raffinée de certains jeux de pions, comme le « jeu royal d'Ur », montre bien que ces pratiques ne sont pas nées d'un coup.
Avec l'Égypte ancienne et, dans une moindre mesure, les civilisations assyrienne et babylonienne, les archéologues disposent déjà d'informations plus concrètes. L'Égypte, surtout, livre un immense trésor d'objets de toutes sortes, parfaitement conservés : pions, tabliers, balles et ballons, osselets, armes factices… Sans parler d'un riche répertoire iconographique qui nous apprend que les anciens Égyptiens pratiquaient le tir à l'arc, la course de chars, les sports de combat, la natation, le lancer de balle, divers jeux de pions, et bien d'autres sans doute qui nous échappent. Les jeux assyriens et babyloniens semblent avoir été très proches.

Les jeux de la Grèce antique

Il est clair que certains de ces jeux avaient une fonction magique. Le mehen égyptien (une sorte de jeu de l'oie) et, plus tard, le senet, ancêtre possible du backgammon, avaient une signification religieuse liée au voyage de l'âme dans l'au-delà. En Grèce, les jeux athlétiques – olympiques, isthmiques, corinthiens, etc. –, généralement organisés dans des sanctuaires, avaient une dimension à la fois politique et religieuse. Mais les Grecs pratiquaient aussi nombre de jeux tout à fait profanes ! Le pugilat, divers jeux de balle, une sorte de hockey, des jeux de lancer et d'adresse étaient au programme.

Les jeux de réflexion sont plus difficiles à cerner. L'iconographie est rare, les textes trop allusifs. Disons-le, les jeux de pions grecs nous échappent en grande partie. Ceux des Romains sont mieux connus. Sont-ils les héritiers des jeux grecs ? On ne peut en être certain.

En ce qui concerne l'Europe, l'historien n'est vraiment en terrain connu qu'à partir de l'an mil. Après l'effondrement de l'Empire romain d'Occident, les sources disparaissent et, malgré l'éclat du règne de Charlemagne, on en est réduit à des suppositions. Après l'an mil, et surtout après 1200, les archives, les objets conservés dans les musées, les représentations figurées ici et là nous renseignent amplement sur les jeux de nos ancêtres.

C'est alors qu'Alphonse X le Sage, roi de Castille et de Léon, entreprend de faire rédiger le *Livre des Jeux*, achevé en 1283. Seuls y sont décrits les jeux que l'on « pratique assis », par opposition à ceux qui « fortifient les membres par l'exercice ». Néanmoins, l'abondance des enluminures, la minutie des descriptions font de ce *Libro de axedrez, dados y tablas* (littéralement « Livre des échecs, des dés et du trictrac »), rédigé à la demande du roi, une irremplaçable mine d'informations. Les échecs y sont privilégiés en tant que jeu réservé à l'aristocratie. Le dominicain Jacques de Cessole imaginera même un ouvrage de morale entièrement fondé sur l'allégorie du « noble jeu » : *le Livre des échecs moralisés*, probablement écrit (en latin) vers 1300 et aussitôt traduit dans plusieurs langues vernaculaires, fut un immense succès dont témoignent près de deux cents manuscrits conservés, sans parler des éditions imprimées ultérieures !

Il n'existe hélas pas d'équivalent pour les jeux physiques, mais les marges des manuscrits sont agrémentées de ravissantes enluminures montrant des enfants ou des adultes jouant aux quilles, aux boules, à la crosse, etc.

À l'aube du sport moderne

On date souvent les débuts du sport moderne du XIXe siècle. Les Anglais auraient systématisé et codifié des pratiques populaires venues du fond des âges, renouant avec l'Antiquité grecque. Cette vision n'est plus admise aujourd'hui. Les historiens montrent que le courant de codification et d'organisation qui caractérise les sports olympiques a commencé bien plus tôt. On peut même dire que ces tendances étaient à l'œuvre dans les rudes exercices que la noblesse médiévale pratiquait assidûment, tels les tournois et les joutes. Aussi

violents fussent-ils, ces jeux guerriers faisaient déjà l'objet d'une stricte réglementation et d'un code d'honneur.
Mais c'est surtout à la Renaissance que le souci de libérer certains jeux physiques de leur contexte trop ecclésiastique ou trop guerrier se fait jour. La diffusion de l'imprimerie et de la gravure sur bois, qui permet des illustrations précises, répétées autant de fois que l'on veut, contribua à fixer les règles des exercices les plus prisés : la paume, le mail, l'escrime, le ballon et la quintaine (joute contre un mannequin) furent ainsi codifiés par des maîtres reconnus (italiens le plus souvent) et mis par écrit dans des ouvrages qui firent le tour de l'Europe.
Tandis que les jeux les plus prestigieux recevaient la consécration de l'imprimé, nombre de jeux populaires restaient à l'abandon, ignorés par les codificateurs – ce qui ne veut pas dire qu'on ne les pratiquait plus ! Les quilles, les boules, les billes, le bilboquet, et quantité de jeux de balle et de ballon ont ainsi traversé les siècles sans code officiel, sans fédération internationale. Aussi leurs règles varient-elles toujours (et parfois considérablement) de région en région, pour le plus grand plaisir des amateurs de diversité et de traditions.

Les temps modernes

Jusque vers 1850, le répertoire des jeux, tant physiques qu'intellectuels, ne varie pas beaucoup. Les plus archaïques disparaissent, certains jeux se transforment. Mais le milieu du XIXe siècle marque vraiment une coupure. Désormais, certains jeux du corps entament leur marche vers la standardisation et l'olympisme. En se rationalisant, en s'organisant, avec fédérations, tournois, championnats, etc., ils prennent une autre dimension où le spectacle et le professionnalisme priment.
Sans être étrangers à ce processus, ainsi qu'en témoigne l'évolution des échecs, du bridge ou des dames, les jeux de réflexion sont restés bien difficiles à codifier à l'échelle planétaire. Ce sont pourtant ceux qui franchissent le plus allègrement les frontières. Depuis les temps les plus reculés, les jeux de pions, de hasard ou de cartes sont passés d'une civilisation à l'autre, traversant les continents. Les jeux « physiques » sont, en revanche, bien plus casaniers… Si l'on met à part certains jeux d'adresse (qui semblent d'ailleurs plutôt être apparus simultanément sous différents horizons), on chercherait en vain un sport européen traditionnel venu d'autres continents.
Cependant, la principale caractéristique des jeux de réflexion modernes reste le foisonnement des inventions et des brevets. Inimaginable il y a deux siècles, la créativité des inventeurs de jeux paraît sans limite. On leur doit Othello, le Monopoly ou plus près de nous Abalone, pour ne citer qu'eux. L'arrivée, plus récente encore, de nouveaux ressorts ludiques, tels que la simulation, a engendré une catégorie de jeux où l'ordinateur apparaît comme un formidable outil de divertissement.

Document 9

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

Huguette Leblanc, *Parker / Nathan,* 1985

Quels sont, parmi ces jeux, ceux qui ont traversé les siècles ? Ceux qui ont fait fortune ? Le succès a-t-il ses modes et ses lois ? Nous avons voulu savoir ce que cache le jeu et ce que nous promettent les jeux d'aujourd'hui. Une bonne façon de rester branché sur la vie.

À vos jeux !

D'un côté, le travail. De l'autre, le jeu.
« Ce n'est pas un jeu », dit-on d'une chose difficile. En d'autres termes, voudrait-on dire que le jeu n'est pas sérieux ? Pas si simple. Cailloux, ficelles, dessins sur le sable… Les, hommes, même avec le matériel le plus rudimentaire, ont rapidement su établir quelques règles de jeu.
Règles qui font appel à la réflexion, à l'adresse, à la stratégie, à la rapidité, à la mémoire, à l'invention ou au bluff. Des « qualités » que l'on retrouve actuellement dans des jeux plus sophistiqués peut-être, mais qui n'ont pas fondamentalement changé, étant donné les qualités mêmes de la vie.
Seule différence : le jeu n'engage pas la vie entière d'un être humain. Il ne fait que reproduire – en condensé – les péripéties de cette vie. Ici et là, on gagne des batailles, on grignote le terrain de l'adversaire, on s'enrichit en saisissant sa chance – ou en ruinant le voisin –, on commerce, on devient le premier parce qu'on est le plus créatif, le plus savant, ou le plus fortuné… Le jeu apprend les lois de la vie à l'enfant. Les adultes se défient entre eux. Mais ce n'est qu'un jeu. On s'amuse, on se parle, on joue…
Les jeux de société ont toujours été des réunions divertissantes, animées. Au plaisir de jouer s'ajoute le plaisir de se rencontrer.

Les jeux dans l'histoire

Des histoires pas si innocentes…
La plupart des jeux avaient, à l'origine, une fonction divinatoire, symbolique ou religieuse. Inventés par des rois, des prêtres, à l'usage des puissants, ils devaient permettre, d'une certaine manière, d'entrer dans le secret des dieux, de les défier parfois, ou de forcer le destin.
Très vite, cependant, les jeux ont été détournés et aménagés en « instruments d'éducation », tels le loto, les cartes, les jeux éducatifs, les jeux de l'oie. Ou bien ils sont devenus divertissements de cours royales, passe-temps d'aristocrates, et les gains ou les pertes d'argent sont venus se greffer pour gratifier d'un piment supplémentaire les règles originelles.

Dites-moi avec qui vous jouez, je vous dirai qui vous êtes !

C'est d'ailleurs à l'importance des enjeux que l'on mesure, à chaque siècle, la mode d'un jeu, qui devient alors signe de distinction sociale. Chacun peut mesurer le degré de sa faveur ou de sa disgrâce en cour en vérifiant quelle place il occupe dans les parties de jeux qui sont, jusqu'au XIXe siècle au moins, ce que les dîners en ville représentent de nos jours.

Tout personnage à la mode, créateur, inventeur, artiste, haut dignitaire, se doit d'appartenir à l'une de ces réunions divertissantes. On y mesure avec des « oh ! » et des « ah ! », tantôt d'envie, tantôt de sympathie plus ou moins sincère, le montant des gains ou des pertes de monsieur X, de madame Z.

Naturellement, les modes suivent presque immédiatement la découverte d'un nouveau jeu, d'une nouvelle règle, d'un nouveau matériel. Et chacun s'efforce de posséder celui-ci sous sa forme la plus riche. Là où l'inventeur n'utilise que le simple bois, un roi fera fabriquer le même matériel, mais en or, en bois précieux, en cristal, en argent, en émail… Le jeu devient ainsi le cadeau des rois qui désirent montrer leur bienveillance à l'égard des favoris, ou bien le cadeau d'un sujet qui manifeste ainsi sa fidélité au roi.

Un tel cadeau peut d'ailleurs fort bien être un hommage teinté d'insolence. En 1791, Louis XVI se voit ainsi offrir un jeu de dominos réalisé à partir des débris de murailles de la Bastille démolie. Le jeu portait au dos l'inscription : « Vive le roi, la reine et le petit prince ! », que l'on pouvait déchiffrer lorsqu'on ajoutait les dominos les uns aux autres.

C'est presque toujours la découverte d'un nouveau jeu qui entraîne la disgrâce du jeu précédent. Ainsi, l'importation en Europe des dés, par les croisés, fit momentanément passer les échecs au second plan, même auprès des rois et des princes, dont ils étaient pourtant le passe-temps favori.

Le loto, rapporté en France par François Ier après ses batailles d'Italie, mit la cour en émoi. Et pendant la Renaissance, ce jeu connut un succès extraordinaire, tout comme le jeu de dames, probablement importé d'Espagne à la même époque. Loto et dames devinrent ainsi de véritables signes extérieurs de richesse. On n'hésitait pas à les commander aux plus grands artistes. La Renaissance fut d'ailleurs l'une des périodes de l'Histoire parmi les plus « joueuses ».

Le jour où Concini perdit 30 000 livres

Les jeux nouveaux, notamment les cartes, affluent de toutes parts. Venus d'Italie à une époque où les favoris italiens se bousculent autour de la reine mère, ces drôles de petits tableaux vont émerveiller les gens de cour, puis se répandre dans le peuple à vive allure. Les variations et inventions à partir des jeux de cartes vont successivement marquer chaque époque, au même titre que les arts, le mobilier, les vêtements.

Au XVIe siècle, on joue au reversi, déformation française du mot italien rovescio (à l'envers), que le duc de Savoie vient de faire connaître à la cour. Un jeu de cartes

où l'habile Concini laissa 30 000 livres en une soirée. Aujourd'hui, le reversi est aussi un jeu de pions.

C'est avec le brelan que naquirent les premières maisons de jeu

Au temps de Charles IX, c'est le brelan qui conquiert la faveur des puissants. Ancêtre du poker, ce jeu donne son nom à des salons publics que l'on a ouverts pour mieux y jouer : c'est ainsi que naissent les premières maisons de jeu. Le brelan poursuivra une longue carrière, et nous le retrouverons sous d'autres noms à d'autres époques. En même temps, on invente le piquet, qui va lui disputer la vedette.

De la Renaissance au XVIIIe siècle, le vent de folie qui souffle dans toutes les cours autour du jeu et des jeux ne s'apaisera jamais. Folie dont on mesure l'importance à la place qu'occupe alors le jeu dans la vie culturelle. Partout, le jeu est mis en scène. On en tire spectacles, comédies, mascarades.

En Italie, dès le XVIe siècle, le vent de folie qui souffle dans toutes les siècle, on organise des parties d'échecs géantes, dont les pions sont des comédiens costumés. Le piquet, très en vogue sous Louis XIV, inspire à Molière une scène entière dans *Les Fâcheux*. On le retrouve chez Thomas Corneille, en intermède du *Triomphe des dames*.

Le lansquenet, importé d'Allemagne à la même époque, et le pharaon, tous deux terribles jeux d'argent – maintes fois interdits sans aucun effet –, connurent également les honneurs de la littérature. Nous verrons ainsi d'Artagnan se ruiner au lansquenet dans *Les Trois Mousquetaires*, d'Alexandre Dumas.

Un jeu de l'oie qui ne mérite pas son nom

Parallèlement à ces jeux « de tripot » auxquels les cartes se prêtent aisément, des nouveautés plus aimables et, d'une certaine façon, plus éducatives font leur apparition dans les salons de dames : le jeu de l'oie, d'abord, puis les dominos.

Ancêtre des jeux de parcours, le jeu de l'oie, d'origine vénitienne dans la première moitié du XVIIe siècle, était gravé sur bois. Mais on en fit rapidement une imagerie très variée, à des fins multiples, qui pouvaient aller de l'enseignement des valeurs morales et religieuses à celui de la géographie. L'un des plus célèbres est celui que Mme de Sévigné offrit à sa fille. Louis XIV s'empressa ensuite d'en commander pour ses enfants.

Quant aux dominos, très appréciés dès leur apparition en France (au XVIIIe siècle), ils ne provoquèrent cependant jamais les réunions mondaines que l'on connut avec les cartes. Mais Gambetta en devint si féru qu'il fonda un club de dominos.

Du bésigue à l'écarté et jusqu'au jeu des sept familles

Les cartes, à vrai dire, ne furent jamais abandonnées, ni même délaissées. Si, au XVIe et au XVIIe siècle, elles ne cessent de passer avec succès de main en main, c'est encore au siècle dernier qu'elles sont le plus florissantes, avec des règles de plus en plus nombreuses, des combinaisons de plus en plus variées et des

illustrations de plus en plus originales. Jugez un peu : le XIXe siècle voit arriver coup sur coup six ou sept nouveautés qui vont faire fureur dans les salons.
Le bésigue, rendu célèbre par Balzac dans *Le Cousin Pons*, arrive à Paris pour détrôner le jeu des mariages. Le bésigue est probablement « monté à Paris » dans le bagage d'un hobereau du Massif central, puisque l'on retrouve son origine dans le Limousin et en Auvergne dès les années 1820.
En même temps apparaît l'écarté qui, comme les jeux célèbres du Tout-Paris, donne lieu à des vaudevilles. Ainsi, le dramaturge Scribe intitule l'une de ses pièces *L'Écarté*. Très en vogue sous la Restauration, ce jeu sera modifié vers 1887 et connaîtra un franc succès populaire.
Mais, parfois, la faveur que mérite un jeu ne va pas sans quelque intention malicieuse. Le jeu des valets, inventé sous Charles X, reste bien innocent jusqu'au jour où l'on décide de le débaptiser en l'appelant le polignac. Monsieur de Polignac passe alors pour le plus servile conseiller du roi. Un valet ou un polignac ? Qui voit la différence, sinon l'irrévérence qui fait sourire tout Paris ?
Au milieu du XIXe siècle, arrive du midi de la France un autre jeu de cartes, la manille, qui débordera vite du cadre des salons.
Vers la fin du siècle, on découvre avec ravissement les vertus d'un jeu tout simple, mais tellement amusant : le jeu des sept familles. Un jeu qui traversera les générations et les modes sans rien perdre de sa jeunesse.

Saviez-vous que « notre » belote est américaine ?
Nous sommes maintenant vers 1900. C'est l'époque où les commis voyageurs se réunissent dans les cafés, près des gares du Nord et de l'Est, en attendant leurs trains. Pour passer le temps, ils jouent aux cartes, aux dés, au loto, et se lient avec des commis voyageurs venus d'ailleurs : les diamantaires néerlandais. Ceux-ci font l'aller et retour Pays-Bas – États-Unis, avec une halte à Paris, carrefour obligé de leur commerce. Et ils connaissent un nouveau jeu de cartes, qu'ils enseignent tout naturellement autour d'eux. Ce jeu, le plus français de tous, tant on l'a vu jouer dans les films de Pagnol, s'appelle la belote. Et il est américain.
À partir de 1900, d'ailleurs, la mode des jeux anglo-saxons, ou importés d'autres pays par des Anglo-Saxons, va faire fureur.
Le whist anglais, transformé en bridge – dont les règles ont été alternativement modifiées par des Britanniques, des Américains, un Français –, fera les belles heures de la bourgeoisie éclairée des années folles. Tout comme le mah-jong, chinois à l'origine. Celui-ci transite d'abord par les États-Unis, avant de provoquer un véritable délire en Europe.
Les jeux de ces années-là, tout comme la musique, sont marqués du sceau « américain ».

Qui est l'assassin ? Le jeu du roman policier fait fureur
Des États-Unis, nous arrive encore un divertissement de salon, qui est sans doute l'ancêtre du Cluedo actuel : le jeu du roman policier. C'était en fait une

sorte de « surprise party », avec mise en scène et scénario, que l'on devait préparer longtemps à l'avance et pour laquelle les organisateurs se donnaient un mal d'enfer. On connaît encore ce type de divertissement de nos jours sous le nom de jeu de rôles.
Il s'agissait de jouer avec tous les invités un véritable roman policier, avec victime, indices disséminés dans toute la maison, comme des lettres, des meubles déplacés, des journaux, des vêtements. Rien n'était laissé au hasard, et chaque détail devait mettre les joueurs sur la bonne voie.

Au jeu des questions-réponses, ce sont les beaux esprits qui gagnent
Mais les salons français ne sont pas en reste et, tandis que se développe la manie du roman policier, les intellectuels parisiens mettent au point dans les années vingt et trente un jeu où l'on doit briller par son esprit : les questions-réponses, que l'on retrouve de nos jours sous une forme encore plus amusante, Trivial Pursuit alias Remue-Méninges.
Au jeu des questions-réponses, il s'agissait moins de montrer ses connaissances générales que de faire des mots d'auteur et des pirouettes humoristiques pour prouver que, même si l'on ne connaissait pas la réponse, on pouvait s'en tirer avec élégance.
Les plus célèbres de ces réparties ont pour théâtre le salon du philosophe Paul Desjardins, où se réunissent volontiers Gide, Martin du Gard, des surréalistes, des peintres connus. On y traite chaque soir un « thème » qui peut être un personnage, un roman, une œuvre d'art…
C'est à cette époque qu'apparaissent d'autres jeux d'esprit du type « petits papiers », les jeux de lettres (le Lexicon), les jeux de dictionnaire.

« Du pain et des jeux ! »
Comme l'histoire de l'art, de la science ou de la politique, l'histoire des jeux nous montre que les techniques n'ont jamais cessé de se perfectionner au cours des siècles et qu'à partir d'une simple idée toutes les combinaisons ont été possibles.
On prétend de nos jours qu'il n'y a plus de jeux à inventer, mais seulement à aménager. C'est peut-être vrai. En tout cas, les nouveautés, même tirées d'anciennes règles et remises en scène, sont toujours accueillies avec le même plaisir par le public qui, comme le disait Juvénal, ne demande pas seulement du pain, mais aussi des jeux.

Les règles du jeu

La vie a ses règles, le jeu les apprend à l'enfant
Lorsqu'un enfant commence à jouer, il joue seul. Manipulant volontiers des objets utilitaires – casseroles, cuillères, boîtes à fromage –, il les détourne de leur fonction initiale et leur imprime un mouvement qui l'amuse : il les fait

rouler, les froisse, les tape… Le matériel qu'il utilise alors pour ses loisirs n'est pas un jeu, mais un jouet.
Contrairement au jeu, qui comporte des règles et qui se pratique à plusieurs, le jouet est réservé à une activité solitaire où le tout petit tente de reproduire à sa manière les activités des grands. Du petit établi avec lequel on fait semblant de bricoler, à la ménagère miniature pour jouer à la maîtresse de maison en passant par les jeux de construction, les jouets seront réservés à son usage personnel, avec fonction d'imitation, mais il en aura une totale liberté d'emploi. Il n'y a pas de règle.
Même la règle d'échange, qui constitue la base du jeu de société, le jeune enfant, jusqu'à la fin de la maternelle au moins, ne saura pas la respecter.
Dans un jeu de société, chacun dispose d'un matériel dont il se sert au moment opportun pour intervenir dans le déroulement de la partie. Les tout-petits, eux, veulent le même matériel au même moment. Le plus souvent ils n'acceptent pas que Pierre manipule une petite auto, tandis que Paul en manipulera une autre. Très vite, la partie tourne au pugilat, car l'un des deux va vouloir posséder les deux jouets à la fois.

À cache-cache, c'est « chacun son tour »
Pour qu'un enfant ait enfin conscience d'entrer dans un jeu organisé dont les règles ne dépendent pas seulement de ses impulsions personnelles, et qu'il admette l'alternance d'intervention qui est la base de tout jeu organisé, il faudra attendre qu'il soit un peu sociabilisé. Selon les individus, ce stade se situe entre quatre et six ans (fin de la maternelle, début de l'école primaire).
C'est peut-être bien à l'école, d'ailleurs, que l'enfant apprend ce que veut dire « chacun son tour », avec des jeux simples comme « cache-cache », où l'on admet assez vite qu'une personne se cache tandis que l'autre cherche. Et c'est seulement lorsqu'il a compris la notion de jeu en commun qu'il est prêt pour le jeu de société. Celui-ci devient alors un très puissant outil d'éducation : observation, déduction, mémoire, apprentissage des couleurs, des formes, des lettres, du vocabulaire, des chiffres.

Accepter la notion de partenaire
Un jeu très simple permet de vérifier si l'enfant accepte la notion de partenaire sur un temps suffisamment long : c'est la bataille. Elle ne fait appel à aucun savoir (écriture, calcul ou lecture), mais elle apprend à l'enfant la notion d'ordre de grandeur. Plus grand que, plus petit que… de l'as au 7, voici une échelle de grandeur à huit degrés, qu'on peut l'aider à retenir en laissant toujours sous ses yeux un exemplaire d'une famille de cartes étalée.
Dès qu'il aura découvert la joie du jeu de société, son appétit de connaissances va en accélérer l'acquisition, et son envie de participer à des jeux de plus en plus compliqués ne fera que croître. D'autant plus qu'il aura fait une découverte de taille : on peut gagner, être le plus fort, et c'est pour cette raison qu'il est

prêt à affronter de nouveaux systèmes. Il a l'espoir que, là encore, il pourrait être vainqueur.
Que gagner ou perdre dépende uniquement du hasard, comme dans le simple jeu de bataille, peu importe. L'enfant ne connaît pas la modestie. (D'ailleurs, l'adulte la connaît-il ou fait-il seulement semblant ?)

« C'est moi qui vais gagner »
Pour gagner, un enfant est prêt à faire des progrès impressionnants dans le déchiffrage des signes (lettres ou chiffres), à remplacer le pouvoir qui lui manque par une observation encore plus soutenue. C'est-à-dire qu'il se fera physionomiste pour pallier son ignorance de la lecture. Au jeu des sept familles, où les noms sont si compliqués, il saura très vite reconnaître père, mère, fille, fils, grâce à un détail : chapeau, jupe, chaussures.
Certains jeux ont également des pastilles de couleur permettant de classer les familles, même si l'on ne peut lire leur nom. De même avec les dés et dominos, l'enfant apprend à reconnaître de visu les messages chiffrés inscrits sous forme de points sur les faces des cubes ou des plaques. Cela lui permet d'accéder au jeu de l'oie et des petits chevaux. Mais à la condition toutefois de disposer d'un assistant, une grande personne chargée de compter les cases, de donner des conseils.

Ce que l'adulte dit, ce que le jeu apprend
Le moment où un enfant réussit à gérer seul son jeu, sans l'aide d'un adulte, parce qu'il sait tenir son rôle (bluffer, réfléchir, contrer l'adversaire) et utiliser correctement le matériel dont il dispose (il sait lire et compter), est ressenti comme une victoire totale. C'est une étape importante dans la conquête de l'indépendance. Ce moment correspond aussi à une véritable entrée dans la société et le jeu. On est reconnu comme joueur à part entière.
Tous les jeux qui accélèrent les processus d'acquisition (lecture, calcul, orthographe) sont donc à la fois un immense plaisir pour le jeune et un puissant outil d'éducation pour l'adulte. Un outil à deux faces.
Première face : un moyen pédagogique comme un autre, mais encore plus amusant puisqu'il se présente à l'enfant comme un défi, une invitation à l'effort qui va permettre d'être enfin « à la hauteur » face à l'adulte. À neuf ou dix ans, perdre une partie de jeu de lettres est une mortification profonde puisque c'est un signe d'ignorance et d'incompétence. L'enfant a donc envie d'apprendre, d'emmagasiner le savoir qui lui permettra de gagner.
Seconde face : à l'usage des adultes. Le jeu de société est une initiation à la vie tout court. C'est un avertissement simple sur le monde. En premier lieu, il propose une preuve irréfutable de la relation directe entre échec et incompétence, réussite et compétence. C'est aussi pour l'adulte un moyen détourné d'avouer certaines choses à l'enfant.
Que nous efforçons-nous de transmettre généralement ? Des valeurs morales

très belles, une esthétique du comportement : il faut être gentil, poli, généreux, charitable bienveillant, aider les autres, s'appliquer.
Mais que montre le jeu ? Il faut être ferme mais incisif, impitoyable souvent, rusé parfois, pas toujours totalement honnête ; il faut mentir, profiter de la moindre défaillance de l'adversaire, et même écraser l'autre pour arriver avant lui. L'enfant recevra donc les deux messages : celui de la vie courante et celui que lui enseigne le jeu. Il fera très vite une moyenne entre tout cela.
Instinctivement, comme les adultes, même si les jeux sont « pour de rire », les jeunes comprennent qu'ils reproduisent aussi certains aspects de la vie.

Document 10

LE BON GÉNIE DES JEUX

Yves Guézou, 1999

Document 11

EN PASSANT PAR LE HASARD...

L'important c'est de cocher

Gilles Pagès et Claude Bouzitat, *Vuibert*, 2000

À une époque déjà lointaine, il y avait des receveurs dans les autobus, des poinçonneurs dans le métropolitain, une zone bleue... Paris était encore Paris avec ses petites baraques en bois tenues par des femmes d'un âge respectable où les chalands se voyaient proposer des dixièmes de la Loterie Nationale aux noms évocateurs de la Grande Guerre : Gueules Cassées, Ailes Brisées... Sur France-Inter, Lucien Jeunesse offrait aux valeureux perdants du jeu des Mille Francs quelques billets entiers. On pouvait en ce temps-là rêver à des lendemains qui chantent en faisant œuvre de charité. Il suffisait d'acheter en toute hypocrisie son billet de la Loterie Nationale chaque semaine.

Les cahutes ont disparu de nos trottoirs et la Loterie Nationale est morte. Mais la lignée ne s'est pas éteinte avec elle, bien au contraire, et elle a pu, au soir de sa vie, se targuer d'une descendance tout à fait exceptionnelle. Ses enfants, tous de sexe masculin, ont pour prénoms Loto, Tac-O-Tac, Tapis Vert, Loto Foot, Keno, Millionnaire mais aussi Banco, Black jack, Surf, Poker, Morpion, Solitaire, Goa, Chasse au trésor, Astro... Pour régulariser leur situation familiale, parfois un peu obscure, on leur a donné à tous un même nom de famille à la consonance aristocratique : de la Française des jeux. Évidemment, Loto... de la Française... des jeux, ça ne sonne plus exactement comme le très martial Loto National ! Faut-il y voir une récompense pour services rendus au budget de l'État français ou la reconnaissance du sang bleu qui coulait dans les veines de leur mère ?

Tout a commencé au XVIe siècle à Gênes. Certains habitants de la ville avaient pris l'habitude de parier sur les noms des cinq sénateurs désignés par tirage au sort pour les diriger parmi les quatre-vingt-dix notables que comptait le Conseil de la cité. Un certain Benedetto Gentile eut l'idée de remplacer les quatre-vingt-dix noms par autant de numéros et créa ainsi la première loterie populaire : on tirait cinq numéros au hasard et les parieurs gagnaient en fonction du nombre de coïncidences entre leur choix et le tirage. La coïncidence simple avait pour nom « l'extrait simple », la double « l'ambe », la triple « le terne », la quadruple « le quaterne », la quintuple « le quine ».

Casanova de Seingalt, que l'on ne présente pas, propose ce jeu au contrôleur général de Boulogne, ministre du roi de France Louis XV dit le Bien-aimé. Ainsi naît la Loterie de l'École Militaire le 15 octobre 1757. Il s'agissait d'une version simplifiée de la Loterie génoise dans laquelle on ne pouvait parier que sur la coïncidence d'un, deux ou trois numéros parmi les cinq tirés au sort, toujours parmi quatre-vingt-dix. Les tirages étaient mensuels.

Le 30 juin 1776 elle prend le nom de Loterie Royale, adopte intégralement le règlement originel de la loterie génoise et les tirages deviennent bimensuels.
Sous la Révolution française, le 25 Brumaire de l'an II (15.11.1793), la Loterie Royale est supprimée avant d'être rétablie le 9 Vendémiaire de l'an VI (30.09.1797) sous la contrainte budgétaire. Elle prend alors le nom de Loterie Impériale.
Cette Loterie, durant ses premières années, connaît de nombreux détracteurs. Parmi les plus acharnés, on peut citer Mirabeau, Necker et Talleyrand. Ils finissent d'ailleurs par avoir gain de cause et la Loterie Impériale est supprimée en 1835... Puis définitivement mise hors-la-loi par le Parlement le 21 mai 1836.
Il faudra attendre 1933 et le Conseiller d'État Henri Mouton pour que renaisse de ses cendres une nouvelle Loterie, Nationale cette fois, République oblige. Sa gestion fut confiée à une société du même nom.

Document 12

FAITES VOS JEUX

Les structures du hasard

José Rose, *Hors-série Sciences et Avenir,* mai 1996

« Le Loto : 100 % des gagnants ont tenté leur chance. » Derrière cette lapalissade se dissimule un pourcentage dissuasif : seuls 0,0000001 % de ceux qui ont tenté leur chance ont gagné le gros lot. Mais la psychologie du joueur consiste à tenter non pas sa chance, qui est prévisible, mais la chance, qui est imprévisible. Il joue l'extraordinaire contre l'ordinaire…

Deux Français sur trois ont joué au moins une fois à un jeu d'argent au cours de l'année 1995. Aujourd'hui les jeux de hasard sont devenus les rendez-vous obligés de notre quotidien. Les salles de jeux rivalisent de nouveautés. Des casinos virtuels s'installent sur Internet. Mais si les Français confient volontiers argent et espoir au hasard, en connaissent-ils les lois ? Et cesseraient-ils de jouer s'il en était ainsi ? Ceci est peu probable, car chacun y trouve son compte : les marchands, le fisc, les médias… et les joueurs. Quant aux statisticiens, c'est moins certain.

Faut-il par conséquent dévoiler les lois du hasard, des séries et des grands nombres ? Faut-il démystifier le fameux « C'est facile, ce n'est pas cher et ça peut rapporter gros » ? Parions sur le oui, le jeu en vaut la peine.

Le joueur mise, l'organisateur empoche et le statisticien observe. Leur avenir est prévisible mais bien différent. Le premier préfère le jeu au gain. Il aime l'imprévisible et l'improbable. Espoir avant le grattage, amère certitude lorsque les jeux sont faits. Et l'illusion est à la hauteur du rêve. Illusion du joueur qui surestime ses espérances de gain, du gagnant qui confond son succès d'un soir avec ses chances à venir.

Chaque joueur a une certaine conception du hasard qui oriente sa manière de jouer. Le hasard du calculateur a ses habitudes ; celui du rêveur est imprévisible et incite à jouer au petit bonheur. Le hasard du patient est équitable, donne à chacun sa chance ; celui du flambeur est gourmand, exige la surenchère. Chaque joueur a sa vision de l'avenir faite de confiance en sa bonne étoile et de catastrophisme, de rationalisme et de magie, d'utopie et de sens du possible, d'acceptation de l'imprévisible et de quête inespérée de la certitude. Une vision qui l'éloigne du statisticien, lequel rend le jeu moins attrayant en dévoilant les chances.

L'organisateur veut gagner à tous les coups. Il fixe des règles favorables qui feront des gagnants initiaux les grands perdants de demain. Il sait que le joueur misera à nouveau ses gains, et il connaît la théorie de la ruine automatique. Chiffres record, heureux gagnants derrière des chèques géants : les marchands

savent utiliser ces images et brosser le gain dans le sens du rêve. Et ils en offrent pour tous les goûts. Les gros gains pour les flambeurs. Les grandes chances pour les parcimonieux. Les petites mises pour les désargentés. Et ils multiplient les conseils inutiles, les pronostics improbables : « Si vous savez gratter, vous savez jouer. »

Et qu'en pense le statisticien ? Il a quelques certitudes que n'apprécient pas toujours les autres protagonistes. D'abord, il distingue loi des grands nombres et petites séries. Selon cette loi, la fréquence moyenne d'apparition d'un résultat particulier dans une succession d'expériences aléatoires tend vers la probabilité d'obtenir ce résultat lors d'une expérience particulière. Si, à pile ou face, vous avez une chance sur deux d'obtenir pile, vous n'obtiendrez pas pile une fois sur deux, mais si vous jouez très longtemps, vous obtiendrez à peu près autant de piles que de faces. L'erreur du joueur provient de là ; de la confusion entre une, plusieurs et une infinité d'expériences. Et l'organisateur l'entretient en publiant la statistique des sorties des numéros du Loto, insinuant qu'il vaut mieux jouer les numéros « en retard » car, « en vertu de la loi des grands nombres, il faudra bien qu'ils se rattrapent ». Ceci est vrai à l'échelle de l'infini, pas à l'échelle d'une courte vie.

Le statisticien distingue aussi les jeux. Dans les loteries, les probabilités sont, en principe, égales et statistiquement calculables (l'inverse du nombre de possibilités, un sur six pour une face d'un dé non pipé). Dans les jeux de pronostics, les probabilités de succès sont inégales, inconnues, incalculables et seulement approchables à partir des résultats antérieurs. Enfin, certains jeux, apparemment de hasard, sont des jeux de stratégies (la mourre par exemple). Les comportements des joueurs devraient, en toute logique, s'adapter aux jeux. Au Loto, chaque partie se vaut et peu importe que le numéro 7 soit souvent sorti. Au Loto sportif, même si tout peut arriver, la victoire va souvent à la victoire. Dans un cas, les prévisions sont absurdes, dans l'autre, il est préférable de ne pas jouer à l'aveuglette. Or lorsqu'on publie des pronostics au Loto en parlant de « méforme du numéro » ou de « réaction des impairs », on mystifie les joueurs.

Le statisticien ne confond pas probabilité et espérance. Supposons que l'on joue à pile ou face avec un gain de 10 francs si l'on obtient pile, et de 0 franc si l'on obtient face. La probabilité de gagner est d'un demi si la pièce est équilibrée. Quant au gain, il sera tantôt de 10 francs tantôt de 0 franc et le joueur pourra escompter, en moyenne, un gain de 5 francs par partie. C'est ce que l'on appelle l'espérance de gain. Celle-ci est le repère du calculateur et la référence pour l'organisateur lorsqu'il calcule la valeur de la mise.

Par ailleurs, qu'entend le statisticien par événement impossible ? Si on lance vingt pièces, tout peut arriver. Elles peuvent rester en l'air mais c'est impossible dans un univers comme le nôtre. Elles peuvent toutes tomber sur pile mais cet événement est si rare (une chance sur un million) qu'il est préférable de le considérer comme quasi impossible, car on a pratiquement aucune chance de rencontrer ce cas de figure au cours d'une vie.

La probabilité théorique n'est pas toujours une bonne référence. Il est en effet difficile de garantir l'équiprobabilité des événements. Dés pipés, pièces et roulettes faussées, les organisateurs contrôlent sans cesse les loteries, remplacent les croupiers, brassent les cartes. Le joueur aurait souvent intérêt à jouer les numéros sortants en tablant sur un « déséquilibre des chances ». De plus, la probabilité est difficile à déterminer. Quand les règles sont transparentes (cartes, dés, loteries), on peut faire des calculs précis, prévoir, avec une marge d'erreur, l'avenir du jeu. Mais cela est souvent impossible.

Enfin, attention à la notion d'indépendance. Dans une loterie les résultats sont indépendants : la probabilité d'obtention d'un numéro n'est pas affectée par celle d'un autre. La boule n'a « ni mémoire ni conscience ». Il est donc absurde de croire le buraliste lorsqu'il affiche, chiffres du succès en main : « Ici, on gagne au Loto. » Par contre, en tirant successivement trois cartes d'un jeu, la probabilité d'obtenir l'as de carreau varie à mesure du tirage : il y a de moins en moins de cartes et, si l'on tire cet as, la probabilité de l'obtenir à nouveau est nulle.

Ainsi le statisticien a des repères. Inutiles pour rêver, ils servent à choisir. Calculer ou tirer à courte paille ? Face à l'imprévisibilité, les probabilités. Face à l'ennuyeuse certitude, le hasard.

Joueurs, organisateurs, statisticiens, habitants d'un même monde. Monde imprévisible où il faut pourtant décider. Monde improbable où il faut savoir ce que l'on aime : jouer, gagner, prévoir, rêver, rejouer, perdre… Vivre au hasard, du hasard ou par hasard. Vivre en aléatoire.

Document 13

LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD

Casinos et loteries

André Neurrisse, *Hermès*, 1991

Si, en cette fin de siècle, sous la double forme de la loterie et des jeux de casino, les jeux d'argent et de hasard connaissent une forte expansion, aussi loin que l'histoire remonte dans le temps, aussi loin que les pas peuvent porter, on les rencontre intimement liés à la vie sociale, fortement enracinés dans les esprits et les mœurs.

À l'origine des temps, le jeu de pile ou face, invention certainement décisive, semble avoir été exécuté avec un galet plat, ou/et un coquillage, encore que l'on ne puisse avoir ni confirmation ni localisation de cette hypothèse. Ce qui est certain, ce sont les nombreux témoignages de l'existence du jeu qui survivent de la plus Haute Antiquité.

En Égypte notamment, on a trouvé à Thèbes un dé qui a été daté du XVIe siècle avant le Christ ; une légende pharaonique conte aussi que les quatre jours de l'année gagnés sur les 13 cycles lunaires ont été joués aux dés ; dans les mastabas égyptiens l'on rencontre force dessins et dans la pyramide de Chéops, en particulier, on voit la représentation du jeu de doigts, atep, ancêtre de la mourra étrusque et du jeu de mourre florentin. Le jeu était réservé à la classe noble, du moins les papyrus semblent montrer que les joueurs du peuple étaient condamnés aux travaux forcés dans les carrières.

Dans la Chine ancienne, l'existence du jeu ne fait pas de doute : la légende ne rapporte-t-elle pas que c'est l'empereur Yao (2300 av. J.- C.) qui aurait inventé le weich'i, ancêtre à la fois du go et des échecs.

Les Grecs ont, dès les temps les plus lointains, largement pratiqué le pile ou face sous la forme de la coquille blanche et noire (le jour et la nuit). Plus généralement, ils se sont adonnés au jeu sous quelque forme que ce soit, bien que Lycurgue, dans Sparte, l'ait formellement interdit. Aussi ont-ils pu, sans doute avec nuances, se vanter d'avoir inventé le jeu.

« Sophocle a prétendu que l'invention du jeu de dés était due à Palamède qui l'avait mis au point pour occuper les soldats pendant les dix longues années du siège de Troie. Hérodote, lui, en attribue la paternité aux Lydiens (1500 av. J.- C.) comme plan de lutte contre la famine : le moyen adopté était de se consacrer un jour si complètement au jeu qu'on en oubliait la faim ; le lendemain on mangeait mais on s'abstenait de jouer. Ainsi, prétend Hérodote, vécurent-ils dix-huit ans ». Toutefois, Platon, désignait, comme l'inventeur du jeu, Thot, le Mercure trois fois grand de l'ancienne Égypte.

Peut-être n'est-il pas impossible que l'origine du jeu puisse se situer dans

l'Inde. On peut lire, en effet, sous la plume de M. Gérard Picard : « De fait, un poème hindou (le Mahâbhârata) décrit – le premier, semble-t-il – les vicissitudes encourues par le fils Pandou Youdictira, infatigable joueur de dés, qui y perd ses armes, ses biens, sa famille et finit par se jouer lui-même ». Il est acquis que les dés y étaient connus de très longue date et que l'on pariait du bétail sur les résultats des courses d'animaux.
Quoi qu'il en soit, le plus singulier est qu'au cours des âges, soient restés quasi immuables règles et principes primitifs. Les techniques, en revanche, ont évolué. L'on pourrait à cet égard distinguer trois grandes étapes : d'abord le jeu sur un seul événement (jet de coquillages, d'osselets et de dés) ; puis, vers le milieu du IIIe millénaire avant l'ère chrétienne, la combinaison d'événements avec une table de jeu (sans doute ancêtre du trictrac) ; enfin, la loterie, c'est-à-dire la distribution de lots dont la naissance est de beaucoup plus tardive : elle n'était pas inconnue à Rome, mais il faut en tous cas attendre le XVe ou le XVIe siècle – tout au moins en Occident – pour la voir se développer.

L'Homo Ludens

Phénomène du comportement, le jeu n'est pas le propre de l'homme, mais, pour l'homme, il tient une place telle, dans sa vie, qu'il en est partie intégrante. Huizinga est allé jusqu'à soutenir que tous les comportements de vie de société ont pour origine des intentions de jeu. Jean-Paul Sartre va plus loin : il affirme que l'homme « n'est pas », mais « joue » à être. On n'est pas professeur, garçon de café : on joue à être professeur, garçon de café…
Sans aller jusqu'à ces extrémités philosophiques qui aboutissent à la négation de la notion même de jeu (si tout est jeu, plus rien n'est jeu !), il est difficile de ne pas entendre le jeu, sous ses mille et une formes, comme distraction universelle et intemporelle et comme antidote par excellence de l'ennui. Dans cette optique et quelle que soit sa nature, il apporte un dérivatif aussi essentiel que les nourritures intellectuelles ou matérielles, et lorsqu'il s'agit des jeux sportifs et/ou de jeux de stratégie, il contribue à maintenir, sinon à améliorer, la condition physique ou intellectuelle de ceux qui les pratiquent.
Il est vrai que le terme « jeu » est plus qu'imprécis et revêt plusieurs significations. Il peut se référer à la distraction (jeu de cartes), au comportement (jeu du violoniste), à des rapports (jeu de l'offre et de la demande), à des mouvements (jeu d'une articulation) etc. L'étymologie ne nous éclaire guère : jeu vient de *jocus* qui voudrait dire plaisanterie et son adjectif, ludique, trouve sa racine dans *ludus*, plutôt employé dans le sens d'amusement. Mais le jeu n'est pas forcément amusement comme il n'est pas l'opposé de travail, surtout lorsqu'il s'agit de jeu de hasard : en ce cas, nous nous trouvons en présence de ce que les anglophones – qui disposent pour « jeu » de deux termes : play et game – appellent le gambling, ce mot d'origine saxonne « gamenian » qui signifie à la fois compétition et divertissement. Les francophones, eux, détailleraient avec jeux de cercle et de casino, loteries et lotos.

Lorsque le jeu est exclusivement de hasard, il atteint, dans la perfection, l'essence de lui-même. Il est alors le fruit d'une double recherche : d'une part, de l'instrument de jeu qui doit amener un événement, sans doute logique, mais rigoureusement imprévisible ; d'autre part, des modalités de l'engagement du joueur dans le pari, lequel pari assure la conjonction de l'argent et du hasard. Cette combinaison du hasard et de l'argent dans un pari sur un événement parfaitement aléatoire peut se réaliser soit avec un mécanisme plus ou moins sophistiqué d'attribution de lots, ce sont les loteries et lotos, soit avec un éventail relativement limité d'appareils et de cartes, ce sont les jeux de cercles et de casinos. Inévitablement intéressés par cette alchimie du jeu et du hasard, les pouvoirs publics interdisent, réglementent, voire monopolisent le jeu, mais les ressorts psychologiques de l'homme sont tels qu'ils le rendent, dans toutes les hypothèses, attractif et familier.

Jouer avec le hasard

Le hasard est caractérisé par l'arrivée d'un événement qui ne peut être prévu par aucun moyen scientifique ou intellectuel. Lorsqu'il s'agit de jeux, nous sommes en présence de jeux de pur hasard : le plus élémentaire est celui de pile ou face, les plus perfectionnés sont les loteries, lotos et jeux de casino.

Les résultats sportifs, courses d'athlètes, coups de pétanques, matches de football, ainsi que ceux donnés par les courses de chevaux, ne peuvent être considérés tout à fait comme tels, car l'échéance, le résultat, le score peut être plus ou moins prévu par la spéculation humaine. Il s'agit alors de pronostics. De même, on ne saurait considérer les opérations de Bourse comme jeux de hasard ; si la stabilité de la rente d'État, pendant la période 1870-1914 a pu servir de champ d'expérience au calcul des probabilités, aujourd'hui la spéculation du professionnel semble beaucoup plus fondée sur des éléments techniques, économiques et politiques. Il y a sans doute intervention du hasard, mais il y en a aussi dans les agissements du commerçant qui stocke, ou de l'agriculteur qui ensemence : de chaîne en chaîne, ne peut-on déceler dans chacun des actes de la vie, spéculation dans l'esprit de l'auteur et hasard dans les éléments ?

Bien que le hasard intervienne pleinement dans la distribution, les jeux de cartes peuvent être considérés non comme de hasard mais comme jeux « savants » – ou « de commerce » lorsque l'on y joue de l'argent – dès lors que l'intelligence du joueur ou son astuce peut influencer le résultat par la valorisation des cartes distribuées. Tel est le cas du bridge, ou même de la belote ou de la manille, qui réclament des méthodes particulières de jeu.

Tel n'est pas le cas du blackjack, du trente et quarante, du poker (où, dans ce dernier, règnent cependant l'astuce et le bluff, mais que la jurisprudence a consacré de pur hasard), du baccara (contesté longtemps, mais que la Cour de cassation a, en 1855, qualifié de jeu de pur hasard). Pour tous ces jeux, le tirage des cartes du sabot s'effectue anonymement, quelle que soit la personne qui « tire », encore qu'il puisse y avoir spéculation humaine n'interférant pas dans

le résultat. Par des mécanismes de plus en plus sophistiqués, les loteries d'État, assurent, elles, une objectivité totale des opérations et une neutralité parfaite du hasard.
Dans les loteries d'État plus spécialement, les sphères de tirage, l'interchangeabilité des boules, les techniques de désignation de numéro sont portées à un haut degré de méticulosité. Les divers jeux de casinos n'en rivalisent pas moins dans la désignation rigoureusement aléatoire des gagnants, ne serait-ce que par l'impeccable fonctionnement des mécanismes mis au point pour garantir la totale incertitude du pari sur le hasard.

Parier sur le hasard

Le pari est un contrat par lequel une personne s'oblige, si tel événement prévu arrive, à accomplir telle ou telle prestation au bénéfice d'une autre personne, qui s'engage, si cet événement ne se réalise pas, à accomplir une même – ou différente – prestation. Dans le jeu de pur hasard, c'est sur l'échéance même du hasard que s'engage une somme d'argent, que s'effectue le pari. Tel est, en effet, l'élément fondamental et essentiel du pari sur le hasard, à savoir un engagement réel et préalable.
Le jeu et le pari se complètent mutuellement, l'un étant souvent le prétexte de l'autre. Lorsque l'on se réfère à la nature de l'événement, le jeu se définit comme la participation volontaire de deux ou plusieurs personnes à une même occupation ; le but en est le divertissement et, accessoirement ou principalement, le profit, lorsqu'il y a offre d'un prix. Quant au pari, il peut s'analyser comme un accord (entre deux ou plusieurs personnes, soutenant des opinions ou des options différentes) d'offrir un prix à celui qui a prévu l'arrivée d'un événement ; c'est un quasi-contrat, dont le but est de ratifier une opinion contestée par autrui.
Il ne serait pas tout à fait exact d'avancer que le jeu est actif et que le pari est passif. Le jeu est un phénomène toujours étranger au joueur, mais c'est le pari qui est passif ou actif, du fait que le joueur se positionne activement ou passivement. Le pari est passif dans l'hypothèse où le joueur s'en remet totalement à l'effet du hasard ; tel est le cas des machines à sous, des loteries, du loto ou ses dérivés puisque l'initiative du joueur y est quasiment nulle : il lui suffit de se soumettre à la formalité d'entrée dans le jeu. Le pari est actif, lorsque le joueur est en mesure d'exercer un choix quant aux modalités. Ainsi dans les casinos, le pari est actif, en ce sens qu'il doit y avoir un choix de la part du joueur (du numéro dans la roulette, par exemple), avec généralement une apparence éventuelle de calcul (tirage de la carte au baccara, martingales et parolis à la boule et à la roulette). Dans cette optique, pour accroître son attrait et donner l'illusion au parieur de son libre arbitre, le nouveau Loto français, ainsi que le Loto sportif et le Tapis vert, ont transformé le pari passif traditionnel de la loterie en pari d'apparence active ; comme dans la roulette ou le fan-tan, le joueur, quand il participe au loto, a le choix des chiffres et l'illusion de « jouer ».

Le pari s'effectue de deux manières : soit entre le joueur et la « maison », soit entre joueurs. Dans le premier cas, la « maison » (au sens le plus large du terme, puisqu'il peut s'agir de sociétés commerciales ou même de l'État) fait la contrepartie : ce sont la plupart, des jeux qui se pratiquent dans les casinos, la boule, le craps, la roulette, le fan-tan, etc. mais aussi toutes les loteries à lots fixes et prédéterminés (exemple : le Tapis vert). Dans le second cas, lorsque les paris se font entre joueurs, nous pourrions nous trouver en présence de jeux dits de cercles en terminologie administrative française, s'il ne s'agissait que de l'écarté et, surtout, du baccara, mais les paris sur les courses de chevaux ainsi que l'achat d'un billet du loto procèdent d'une même démarche.
Cette distinction des processus fait qu'au plan juridique, l'on peut considérer qu'il y a deux catégories de paris :

- ceux qui font naitre un nombre multiple de contrats entre l'organisateur et chaque joueur, lorsque les lots sont toujours payés au montant promis (ainsi la loterie, lorsque les billets non vendus sont « joués » par l'organisateur, ainsi aussi la roulette car la « maison » paie en tous les cas le multiple annoncé de la mise) ;
- ceux qui ne font naître qu'un seul contrat (plurilatéral ou bilatéral) entre les joueurs (ainsi les lotos qui ne répartissent les lots qu'en raison du montant des mises, ainsi le baccara où le gagnant n'empoche qu'à hauteur des sommes jouées).

En fait, l'habillage donné au pari par l'extrême variété des jeux fait que le joueur oublie le fond pour la forme et finit par avoir l'illusion qu'il peut dominer le hasard. Il participe aussi – mais accessoirement – au camouflage de l'altération des chances qu'est l'inéquitable répartition entre la « maison » et le joueur. L'attribution des gains aux joueurs ne se fait généralement pas selon l'égalité des chances et si l'échéance du hasard se réalise dans la plus grande pureté, ce déséquilibre fait le profit de la maison.

L'État

Apportant la fortune ou conduisant à la ruine, le jeu passe, au plan philosophique, pour menacer cet équilibre social fondé sur la loi du travail en détournant l'homme de sa tâche essentielle, de sa tâche originelle : on ne saurait manger son pain qu'à la sueur de son front. L'enrichissement par une source autre que celle du travail donne un fâcheux exemple qu'il faut éviter d'imiter ; à l'opposé, les pertes, survenant d'ailleurs plus souvent que la richesse, conduisent parfois la victime aux pires situations. Ainsi les jeux d'argent et de hasard posent-ils aux pouvoirs publics de subtils problèmes. S'ils sont trop largement tolérés, les jeux et loteries ouvrent la porte aux fraudes et escroqueries dont ils sont, il est vrai, un terrain d'élection. Lorsqu'ils sont interdits, les jeux n'en disparaissent pas pour autant ; ils survivent dans la clandestinité, exigeant tout un système policier pour les réfréner : pas plus qu'on ne peut, par décret,

mettre fin au paupérisme, pas plus on ne peut, par la loi, supprimer les jeux de hasard et d'argent ; le jeu clandestin survit à toutes les interdictions, ajoutant aux risques mêmes du jeu celui de la malhonnêteté des opérations, ouvrant un domaine de choix à la sagacité des aigrefins. L'industrie clandestine du jeu est, au reste, particulièrement rentable, au point qu'elle est souvent entre les mains de réseaux ramifiés, mais fort bien centralisés que dirigent bandits ou gangsters, regroupés dans des sortes de « syndicats » ou de mafias. Aux États-Unis, notamment, le Syndicat du jeu a été fort proche, s'il ne s'y est pas un temps identifié, du syndicat du crime ; au Japon, le jeu clandestin nourrit en partie les Yukazas, groupés dans des sortes de mafias camouflées sous des associations prétendues philanthropiques, mais constituant l'essentiel de la pègre nipponne.
Aussi bien, beaucoup d'États penchent-ils vers une solution moyenne de liberté étroitement surveillée. L'exemple de la France n'est qu'un cas particulier parmi d'autres, atteignant peut-être un certain degré de perfection dans le respect rigoureux des règles. D'une manière générale, faisant « la part du feu », l'État devient partie à l'industrie du jeu, soit en qualité d'associé lorsque, délimitant les jeux de casino et l'aire matérielle de leur exercice, il participe substantiellement aux profits, soit, dans le souci allégué de garantir la parfaite régularité des opérations, comme entrepreneur lui-même, lorsque, par exemple, il gère directement ou indirectement des loteries et lotos.
Transcendant l'aspect moralisateur, la tolérance contrôlée des jeux d'argent et de hasard participe d'une motivation quelque peu moins noble : cet industrie est d'appréciable rapport et tout État moderne ne saurait négliger ni cette ressource fiscale, ni les effets induits des activités ludiques.
Il y a d'autant moins scrupule à bénéficier de ces produits qu'il s'agit d'une participation exclusivement volontaire – si ce n'est enthousiaste – des joueurs. Au demeurant, le prélèvement de l'État est présenté, non comme un prélèvement sur les parieurs, mais comme un simple amoindrissement de l'enrichissement des gagnants lequel, provenant de la chance, est psychologiquement beaucoup plus justiciable d'imposition que le revenu du travail.
Localement, s'ajoutent aussi les effets bénéfiques induits d'une bonne organisation des jeux de casino, qui constituent, irréfutablement, un attrait efficace des flux touristiques (les exemples de Monaco et de Las Vegas en sont la preuve évidente).
Quoi qu'il en soit, en autorisant le jeu et en le réglementant, l'État, en instituant une discipline préventive de sécurité publique qui évite que le jeu soit source de conflits et de désordre social, peut passer pour le conciliateur des tendances humaines au jeu avec la défense de l'ordre public et des bonnes mœurs.

La psychologie

Au demeurant, comment critiquer l'État lorsqu'il tire profit de deux penchants difficilement résistibles de l'homme : l'appât du gain, universellement partagé, la passion du jeu, assez largement répandue.
L'appât du gain est effectivement le principal, l'essentiel des mobiles de ceux

qui participent aux loteries. Par leur importance, les lots sont source de ces rêves et fabulations qui sont le facteur primordial de la prospérité des loteries. Loin d'être inexistant, l'appât du gain n'est cependant pas une explication suffisante du succès des jeux de casino.

C'est plutôt par passion qu'on y joue : le vrai joueur doit savoir perdre et – cas extrême – va jusqu'à trouver dans la perte une saveur (presque) aussi délectable que dans le gain. Bien que peu perceptible, la vanité, que satisfait d'ailleurs le jeu gratuit, est, à la vérité, un vecteur essentiel de la passion du jeu ; d'une certaine façon, le jeu gratuit, les jeux intellectuels (le bridge, les échecs), les jeux d'adresse (golf, pétanque) ou sportifs (tennis, football), montrent à l'évidence le rôle de la vanité.

Comme le jeu de hasard s'analyse dans un pari sur une éventualité, l'arrivée de cette éventualité est en soi un motif de satisfaction car elle confirme la qualité de la prévision ou de la prédiction (le marin, l'agriculteur ne font-ils pas montre de vanité lorsque leurs prévisions d'événements météorologiques se trouvent confirmées ?). Au reste, le sentiment de vanité peut jouer dans plusieurs sens : vanité de vaincre le hasard, certes, mais vanité aussi de gagner de l'argent sans effort.

Jouxtant ces deux lignes de force, gain d'argent et satisfaction de vanité, interviennent des facteurs secondaires : besoin de s'affirmer, snobisme, mode, compensation d'infirmités physiques, morales ou sexuelles, masochisme aussi dans la recherche de ce « frisson », moitié plaisir, moitié douleur, goût ou besoin du risque ou du suspens, de telle sorte que les uns s'ajoutent aux autres et se multiplient.

Les recherches sur la psychologie et la sociologie des jeux conduites en Grande-Bretagne par la commission royale sur les Jeux (The royal commission on Gambling, créée en 1978) ont, montré que la décision initiale de jouer est le fait d'un grand nombre de facteurs personnels ou sociaux (ou de situation, notamment voisinage) plus ou moins éphémères, voire d'une association avec des personnes qui jouent (facteur de contagion).

Elles ont souligné que l'accoutumance au jeu, l'habitude de jouer est beaucoup moins due au prétendu besoin fondamental de jouer qu'à un processus social d'entraînement, doublé par les caractéristiques du jeu choisi qui doivent constituer un appel répétitif.

Portée à son paroxysme, la passion du jeu peut être le fait de névrosés qui, ne tirant aucune leçon de l'expérience, poussent l'imprudence à risquer jusqu'à leur vie sur un seul coup de dés ou de cartes. À ce point, sans doute, la passion du jeu est justiciable de cure médicale. Mais il s'agit là de l'exception : l'on joue depuis l'Antiquité et dans le monde entier, sans que les pratiquants des jeux de hasard et d'argent fassent montre, d'une manière générale, de déséquilibre psychique. En ce domaine comme en d'autres, tout est question de mesure. Disons simplement que le jeu constitue dans la complexité de ses motivations un attrait tel que l'on s'y plonge avec la délectation de la gourmandise – parfois même avec le sentiment du vertige.

Document 14

Ma vie virtuelle

Diane Wulwek, *Le Monde 2*, 2 décembre 2006

Je suis née le 16 octobre 2006. Parmi tous les noms disponibles ce jour-là, j'ai opté pour celui de Clara Bader. J'aurais pu choisir d'être un homme, un animal, un robot, un ovni, j'ai préféré être une femme. Mon physique, je l'ai défini à partir d'un profil-type dont j'ai précisé à coups de curseur toutes les composantes. J'ai réussi à faire de moi une jolie brune plutôt bien balancée. Puis je suis passée un moment au vestiaire avant de faire, enfin, mon entrée dans Second Life.

C'est quoi Second Life ? Un monde virtuel en ligne et en 3D qui ressemble a un jeu vidéo… mais qui n'en est pas un. Un « univers persistant social et collaboratif » créé en 2003 par Linden Lab, une société californienne, dans lequel on vient s'offrir une deuxième vie. Une simulation de la réalité qui permet de se divertir, nouer des amitiés, expérimenter des formes de sexualité inédites, créer des biens et des services et pourquoi pas gagner sa vie. « Ici, tu peux construire ce que tu veux, mais pour ça c'est comme dans la vraie vie, il te faut du terrain, que tu achètes à celui qui le possède, à savoir Linden Lab, l'éditeur de la plate-forme ».

Mais aussi, une économie parallèle qui dispose de sa propre monnaie, le linden dollar (L$), convertible en billets verts (environ 275 L$ pour 1 US$), et où les échanges commerciaux s'élèvent jusqu'à 600 000 US$ par jour. Une sorte de Terre promise qui accueille déjà plus d'un million de participants – chiffre qui croît au rythme de 36 % par mois – de toutes nationalités, et qui, en dehors des technophiles et des amateurs de jeux multijoueurs en ligne, attire désormais les médias, les artistes, les marques, les multinationales, les organisations gouvernementales et même des hommes politiques. Second Life : un phénomène qui bouleverse complètement les frontières entre réel et virtuel et qui préfigure un aspect de l'Internet de demain.

Première impression quand on débarque ? Celle d'évoluer dans un vaste dessin animé dont on serait l'un des nombreux personnages. Je suis à Welcome Area, l'île des nouveaux arrivants, sorte de terre vierge avec ses rochers, ses collines, ses plages et ses cocotiers. Ici, l'on apprend via des panneaux interactifs ou les conseils avisés de résidents volontaires (les mentors) l'art et la manière de communiquer par tchat (tandis qu'on tape ce qu'on veut dire, l'avatar mime l'action à l'écran), de se déplacer (on utilise les touches « flèche » du clavier) en marchant ou en volant – expérience irrésistible. Je m'en vais comme ça dans les airs, au gré du vent dont le bruissement me parvient en fond sonore, survole des immensités verdoyantes, des forêts, des lacs sur lesquels cabotent des bateaux de plaisance, des villes, des centres commerciaux, des châteaux, des cathédrales, des bords de mer…

Tous ces décors, tout ce qui les constitue jusque dans les moindres détails, ont été créés par les résidents de Second Life (les Slifers). C'est là l'une des particularités de ce monde en chantier continu : chacun peut participer à sa construction, le modeler selon son imagination, ce qui fait de lui le *consommacteur* de son propre environnement. Dans une zone appelée « Dublin », où je me suis arrêtée, un petit groupe d'avatars m'interpelle joyeusement devant le Blarney Stone Irish Bar : « Hi Clara, how are you ? » (l'anglais est la langue officielle). Parmi eux, un jeune homme sympathique à la coiffure hirsute, Novo Dynamo, engage la conversation. Il a du temps devant lui et tandis qu'on se balade tous les deux dans cette ville en 3D, où ont été reproduits à l'identique des immeubles à l'architecture médiévale ou géorgienne, le Trinity Collège, des quartiers ouvriers et le fleuve Lifley, il m'explique un des principes de base de Second Life. J'apprends ainsi qu'une région entière comme celle de Dublin représente une surface de 65 000 m^2 et coûte… 1 100 US$. « Et si tu en fais l'acquisition, poursuit Novo, tu leur paies ensuite un loyer mensuel de 195 US$ qui correspond aux frais d'entretien du serveur que tu utilises. Car un terrain dans Second Life, ce n'est rien d'autre qu'un serveur informatique sur lequel tu stockes des fichiers ! » J'ai la tête qui tourne, l'impression de ne pas bien comprendre : Linden Lab ne serait donc qu'un hébergeur Internet et s'enrichirait en vendant la possibilité de créer des objets virtuels sur des terres chimériques… Novo Dynamo se veut rassurant : « T'en fais pas, t'es pas obligée d'acheter ! Y a plein de SDF dans Second Life… » On se sépare sur O'Connell Street et je poursuis mon périple au hasard en recourant cette fois à l'option téléportation. Vrombissement sonore pour indiquer que je traverse le mur du son et je me retrouve en quelques secondes à Nexus Prime, à l'autre bout du monde. (…)

En septembre dernier, Wolkam Winger (y) a ouvert un concept store, le Fidelio Design Center, sur une plage type hawaïenne. Alors que les magasins sont souvent des copies d'édifices signés par de grands noms du réel (Mies van der Rohe, Le Corbusier, Frank Lloyd Wright et même Claude Nicolas Ledoux), Wolkam, lui, s'est amusé à construire un espace qui ne ressemble à aucun autre. Vaste, moderne, coloré, chaleureux, on y trouve sur deux niveaux différentes lignes de mobilier, des objets de décoration, des spas avec hammam, jacuzzi et tables de massage (les résidents en raffolent), du linge de maison. Trois mois, à raison de quarante heures par semaine, lui ont été nécessaires pour créer et mettre tout ça sur pied. « Avec ça, c'est sûr, on ne regarde plus la télé ! », plaisante-t-il. « Mais quand ensuite on vend, ça procure une sacrée satisfaction… »

Derrière l'écran, Wolkam s'appelle Pierre-Étienne, a 36 ans, est chef de projet Internet à la chambre de commerce et d'industrie de Toulouse et tient un blog, SLObserver.com, sur lequel il rend compte des évolutions de Second Life. Enthousiaste, il m'explique un autre des principes fondateurs du monde qui ne cesse de le fasciner : « Même si ce ne sont que des formes, des volumes ou des animations virtuelles, on dispose ici de la totale propriété, et donc des copy-

rights, de chacune de nos créations. Cette décision a été prise par Linden Lob quelques mois après l'ouverture de la plate-forme. *De facto*, un vrai marché s'est constitué. C'est ce qui a donné naissance à la première économie mixte à cheval entre le monde réel et le monde virtuel ! » De nouveau, j'ai du mal à suivre. Wolkam simplifie : « Tout ce que je produis ici m'appartient et je peux le vendre à d'autres avatars. Bien sûr, ils me paient en linden dollars. Mais ensuite, je peux convertir cet argent en dollars américains, via le Lindex, la Bourse d'échange de Second Life. » Je lui demande s'il n'aurait pas un cachet d'Aspirine pour enrayer le mal de tête qui m'envahit. Il glousse. Reconnaît que Second Life, d'une manière générale n'est pas simple, qu'il faut du temps pour comprendre et trouver ses repères. Me dit aussi qu'on peut devenir accro : « Certains passent ici 80 heures par semaine. On a même créé pour eux des groupes de soutien ! C'est troublant, oui, mais tu es ici dans un monde ultra-complet, un monde qui pourrait très bien s'autosuffire… » Je le crois. Et pourtant, je n'ai pas tout vu.

Les jours passent et je reste captivée par tout ce que je découvre, par tout ce qui se passe là, sous mes yeux, à l'écran. Ici, des bars, des boîtes de nuit où de vrais DJ viennent se produire live (ils mixent derrière leur écran et envoient la musique en streaming). Là, des galeries d'art, des universités (dont Harvard), des églises, des mosquées où l'on vient prier, des événements organisés en faveur de la recherche contre le cancer, ou contre la faim dans le monde (le vrai). Partout, on tchatte, on se raconte, on échange. « Je me suis fait plein d'amis, me raconte un soir Lady Dawson, qui compte déjà trois ans de vie virtuelle ; je peux leur confier tous mes secrets, on ne se verra jamais en vrai… » Autres lieux, les casinos. Au Gold Rush, Timidator Woyseck m'explique une drôle de chose. Pour attirer la clientèle, les propriétaires des casinos rémunèrent les avatars qui veulent bien rester plantés devant les machines à sous. Timidator se fait quelques linden comme ça de temps à autre. « On est payé 3 L$ toutes les dix minutes : quand j'ai du ménage à faire dans la vraie vie, je fais bosser mon avatar… » (…)

Quelques linden par ci, d'autres par là… Avec un peu d'adresse et beaucoup d'assiduité, on peut aussi tirer de Second Life l'entièreté de ses revenus réels. C'est le cas de Kérunix Flan, le petit robot. Connu de toute la communauté francophone (15 000 personnes), Kéru est propriétaire de neuf régions. En un an, il a réussi en louant ses terres à amasser 5 millions de L$, soit près de 15 000 €. « Ce n'est pas la fortune mais bon, ça me permet de vivre… », reconnaît Kéru. Dans le monde réel, il a 28 ans, est informaticien sans emploi et habite une campagne française isolée où ses charges fixes, dit-il, sont dérisoires. Pour éviter les ennuis, Kéru s'est présenté au centre des impôts pour expliquer sa situation. Évidemment, le percepteur n'a su que lui répondre : les revenus issus d'activités dans les univers virtuels ne figurent pas dans la nomenclature des activités imposables en France. Ni où que ce soit dans le monde. Mais cela pourrait bien changer.

Aussi virtuelle soit-elle, l'économie de Second Life croît au rythme de 15 % par mois. 3 000 résidents gagneraient en moyenne 20 000 US$ par an. Et le 1er mai, l'hebdomadaire *Business Week* consacrait sa « une » à la plus grande fortune de Second Life : Anshe Chung, l'avatar d'une jeune Allemande d'origine chinoise dont le patrimoine foncier est estimé à 250 000 US$. Les administrations fiscales ont réagi. En novembre, le gouvernement australien annonçait à ses citoyens : « Le produit de toute transaction, même effectuée en linden dollars (sic), est assujetti à l'imposition. » De leur côté, le Congrès américain et le gouvernement britannique étudient la possibilité de taxer ce type de revenus au moment de leur conversion en monnaie réelle.

Dingue ? Oui. Et ça ne s'arrête pas là. Après les particuliers, le phénomène Second Life intéresse désormais les grands noms du réel : depuis quelques mois, on court de toute part pour avoir sa place parmi les avatars. Suzanne Vega est venue donner un concert. Regina Spektor s'est offert un loft où l'on peut venir écouter quelques-uns de ses titres et le groupe Duran Duran s'est acheté une île. En août, c'est un homme politique, Mark Warner, candidat potentiel aux primaires démocrates pour la présidentielle américaine de 2008, qui s'est essayé à l'exercice du meeting virtuel.

Du côté des marques, on ouvre des magasins (Adidas, American Apparel, Reebok), des hôtels (Starwood) et l'on teste des produits réels par la vente de leurs répliques numériques (Toyota). L'intérêt ? Séduire pour induire dans la vie réelle des actes d'achat. La moyenne d'âge des Slifers est de 32 ans et la population compte 43 % de femmes, une cible de choix pour les acteurs de la grande conso. Bientôt, on en saura davantage : un cabinet d'études marketing français, Repères, étudie d'ores et déjà les usages et attitudes des Slifers. Et pour rendre compte dans la réalité de l'actualité bouillonnante du métaverse (et inversement, y relayer l'information du monde réel), Reuters y a ouvert en octobre son desk où de vrais journalistes travaillent chaque jour.

Enfin, l'ampleur du phénomène se lit à travers la présence des géants des technologies de l'information, Sun Microsystems, PA Consulting ou IBM. Pour explorer les développements possibles offerts par Second Life, ces compagnies font construire leurs bureaux par des studios spécialisés (Million of Us, River Run Red, Electric Sheep, Aimée Weber Studios) et ont demandé à leurs employés de se créer des avatars. Rien que chez IBM, ils sont déjà 250… « Après le e-business dont nous avons été les promoteurs, nous serons les champions du v-business », déclare Algernon Spackler (de son vrai nom Roo Reynolds), un des missionnaires IBM de Second Life. Le v-business, ou la possibilité de faire son marché en ligne dans des magasins en 3D. Une idée qui s'illustre souvent par le même exemple, celui de l'avatar qui, un jour, se baladera dans les rayons virtuels d'Amazon pour y acheter des livres ? Mais aussi pour discuter avec d'autres avatars, partager avec eux et en temps réel un intérêt commun. Sachant qu'Amazon est entré en mars dans le capital de Linden Lab, l'exemple ne doit rien au hasard. (…)

Document 15

L'Émigrant

Charlie Chaplin, 1917

Document 16

Pour comprendre les Français – Le jeu

Gérard Mermet, *Francoscopie-Larousse,* 2006

Le jeu est très présent dans les modes de vie.
Comme le sport, auquel il est apparenté, le jeu répond à un désir très ancien, souvent inconscient, de rêver sa vie ou de la transformer. Les jeux de société sont des supports de convivialité en famille ou entre amis. Les jeux vidéo sont pour des millions de jeunes le moyen d'échapper à un quotidien qu'ils jugent fade ou peu accueillant. Les jeux d'argent sont pour d'autres les seuls moyens susceptibles d'enjoliver leur existence ou simplement de la rendre supportable. Les dépenses consacrées aux jeux représentent un peu moins de 20 milliards d'euros. Elles seraient très supérieures si l'on pouvait prendre en compte les jeux clandestins, qui se développent dans les cafés mais aussi dans d'autres lieux (cercles non autorisés, jeux de rue du type bonneteau…), ainsi que les jeux d'argent privés (poker, bridge…).
Les fabricants de produits de grande consommation utilisent régulièrement les jeux et les concours pour attirer ou fidéliser les consommateurs. Les chaînes de télévision ont bien compris l'importance du rêve ludique et elles multiplient les occasions offertes aux téléspectateurs de « gagner » ; les émissions de jeu sur les six chaînes généralistes gratuites ont représenté 10 % de l'audience globale en 2005 (103 heures), contre seulement 7,5 % en 1999, sans compter les jeux et concours organisés pendant ou après certaines émissions. Comme le sport, le jeu est « surconsommé » par les téléspectateurs, c'est-à-dire que sa part d'audience est supérieure à celle qu'il a dans les programmes.
La dimension du jeu est présente dans la nature humaine. Au point que *l'Homo ludens* a peut-être préexisté à *l'Homo sapiens*. « L'homme n'est pleinement l'homme que lorsqu'il joue », affirmait Schiller à la fin du XVIIIe siècle. On trouve des traces de jeu 3 000 ans avant J.-C. à Our, cité de Mésopotamie. Le *keno* chinois remonte à 2 300 ans. Les jeux se sont développés tout au long de l'histoire, fruits de la créativité des hommes et de leur besoin de jouer.
Le jeu est d'abord un loisir, une façon d'occuper son temps. Surtout, il permet de ressentir des émotions fortes, qui peuvent être facilement renouvelées. Les jeux d'argent ajoutent d'autres dimensions : ils fournissent aux gagnants le moyen d'accéder à une forme de pouvoir liée à la possession, ainsi qu'à la liberté qui est censée en découler. Beaucoup de Français ont le sentiment qu'il n'est plus possible aujourd'hui de changer la vie. Chacun cherche alors plus modestement à changer sa vie, en jouant au Loto, au PMU ou à *Qui veut gagner des millions ?* On observe chez les joueurs une volonté commune de s'évader de la réalité, de vivre dans un monde magique où tout est possible. Jouer, c'est entrer dans un autre univers ; gagner, c'est avoir la possibilité de devenir un autre. Le jeu est pour les enfants un mode d'apprentissage de la vie ; il est pour les adultes un moyen de retour à l'enfance.

Il répond à des motivations individuelles…

Outre ses fonctions individuelles, le jeu remplit des fonctions sociales. Impôt indolore et accepté par tous, il permet à l'état de récupérer chaque année environ 5 milliards d'euros sur les 18 milliards joués par les Français (plus de 700 € par ménage), soit près du dixième de ce que rapporte l'impôt sur le revenu. Il constitue aussi une compensation (partielle) à l'absence d'un grand projet collectif (politique, idéologique, philosophique…). Lorsqu'il est pratiqué à plusieurs ou dans des lieux de convivialité (cafés, maisons de jeu…), il constitue un moyen d'intégration et produit du lien social. Il est aussi un réducteur potentiel d'inégalités et donc un outil de régulation et d'ordre. Il est enfin un indicateur de l'anxiété ambiante, car le goût du jeu traduit souvent une désaffection pour la réalité, une difficulté à accepter son sort dans une société théoriquement ouverte et égalitaire, mais qui apparaît à beaucoup de Français de plus en plus fermée ou bloquée. Il est plus difficile d'entrer dans l'ascenseur social et plus encore de monter aux étages supérieurs.

Depuis toujours, le jeu d'argent est l'objet de débats. La culture judéo-chrétienne confronte traditionnellement le jeu à la morale, de même qu'elle oppose l'argent au bonheur. Le jeu est en tout cas le prétexte à s'interroger sur la distinction entre la chance et le hasard. Il repose tout entier sur la différence entre l'espérance *mathématique* (probabilité objective de gagner) et l'espérance *psychologique* (probabilité subjective perçue par le joueur).

Il pose aussi la question de la liberté et de la dépendance, car il est parfois à l'origine d'une véritable addiction. S'il est un outil de récréation (loisir), le jeu est aussi un moyen de « recréation » ; il offre au joueur la possibilité de se reconstruire, de se « refaire », comme disent d'ailleurs ceux qui ont tout perdu en jouant.

Les Français ont dépensé près de 9 milliards d'euros en 2005, à la Française des Jeux…

Les dépenses consacrées aux diverses formules de jeux proposées par l'opérateur national progressent à un rythme accéléré : elles sont passées de 6,5 milliards d'euros en 2000 à 8,9 milliards en 2005. 39 % sont allés aux jeux de grattage (*Millionnaire, Banco, black Jack, Solitaire*…) pour un montant de 3,5 milliards d'euros. Leur évolution annuelle dépend de la conjoncture économique et sociale. Le Loto, qui a fêté ses trente ans en 2006, a représenté 1,5 milliard d'euros. Depuis sa création, il a permis de redistribuer plus de 23 milliards d'euros à ses gagnants, dont un peu plus de 15 000 ont reçu plus de 1 million d'euros. L'État a prélevé 2,5 milliards d'euros en 2005 sur les montants dépensés à la Française des Jeux. Celle-ci redistribue 60 % du montant des sommes jouées aux gagnants, contre 72 % pour le PMU et 86 % au minimum pour les casinos.

Euro Millions, le nouveau jeu de tirage lancé en 2003 avec l'Angleterre et l'Espagne, a connu un succès immédiat : 10 millions de joueurs dès le premier

tirage. Il a compté pour 78 % de l'accroissement des dépenses en 2005. Les jeux de pronostics sportifs ont enregistré une forte croissance : 283 millions d'euros contre 221 millions en 2004. Elle s'explique par le succès de *Loto Foot* 7&15 et par les évolutions apportées à *Cote & Match*. Depuis leur lancement en 2004, les jeux en ligne disponibles sur lnternet (*Loto, Euro Millions*, jeux de grattage et pronostics sportifs) commencent à s'installer : 68 millions d'euros en 2005, contre 29 l'année précédente. Mais ils représentent encore à peine 1 % des dépenses totales. La mise moyenne hebdomadaire est un peu inférieure à 6 €.
Un peu moins de deux Français sur trois de 18 ans et plus jouent au moins une fois à l'un de ces jeux au cours de l'année, soit 28 millions de personnes (contre 12 millions seulement en 1990). Le profil sociologique des joueurs est assez proche de celui de l'ensemble de la population, avec une légère surreprésentation des femmes au foyer, des ouvriers, des employés et une sous-représentation des retraités. On compte 53 % de femmes, 37 % de moins de 35 ans. Les jeux préférés sont, par ordre décroissant, *le Loto, le Millionnaire, le Morpion, l'Astro, le Banco, le Solitaire et l'Euro Millions*. Les joueurs apprécient les nouveautés et sont séduits par les opérations liées à des événements calendaires (Saint Valentin, fête des Mères...) ou festifs (Noël, an 2000...). Un tiers des joueurs de la Française des Jeux ne joue ni aux courses hippiques ni dans les casinos.

... 8 milliards d'euros au PMU...

Les dépenses des Français aux paris du PMU avaient connu une lente érosion entre 1992 et 1995. Après quelques hésitations en 1996 et 1997, elles connaissent depuis une croissance continue, atteignant 8 milliards d'euros en 2005 (en hausse de 6 % sur un an). En trois ans, le PMU a attiré 500 000 parieurs supplémentaires. Cette forte hausse s'explique notamment par l'évolution technologique, qui permet de jouer jusqu'au départ de chaque course, ainsi que par un enrichissement de l'offre et un accroissement du nombre de courses. Les enjeux sur le *Nouveau Quinté+*, lancé en 2005 (qui permet une fréquence de gain plus élevée), ont dépassé les 2 milliards d'euros fin 2005, en hausse de 13 %. Le réseau de points de vente *Pariez sp0t*, implanté dans des établissements diversifiés ou des lieux à fort trafic, séduit une clientèle jeune et urbaine (390 millions d'euros dépensés en 2005). Les paris en ligne sur Internet ont connu une progression de 75 % en un an, à 250 millions d'euros. Après le téléphone fixe, le Minitel, la télévision interactive (chaîne Equidia) et Internet, 2006 a été l'année du lancement des paris accessibles depuis un téléphone mobile connecté à Internet. Au total, 117 parieurs ont gagné plus de 150 000 € au cours de l'année.
Le nombre de parieurs, au moins occasionnels, est estimé à 6,5 millions, soit 13 % de la population de 18 ans et plus. Un sur quatre parie depuis moins de trois ans et 29 % le font au moins une fois par semaine. Les hommes sont largement majoritaires (60 %) et parient plus souvent que les femmes. Les 18-34 ans représentent un tiers de l'ensemble. Les 65 ans et plus sont sous-représentés

(14 % des parieurs pour 20 % de la population adulte), à l'inverse les ouvriers (23 % pour 16 %). Les « turfistes », qui s'intéressent d'abord aux chevaux, ne représentent plus que 10 % des parieurs. La dépense moyenne est de 9 € par occasion de jeu. 8 % des parieurs du PMU ne jouent pas à d'autres jeux d'argent, 51 % jouent aussi aux jeux de La Française des Jeux et 41 % jouent à la fois au PMU, à la Française des Jeux et aux jeux de casino.
En 2005, le *Quinté+* a représenté 26 % des mises, devant le *Simple* et *Le Report* (25 %), *le Couplé* (24 %). Les autres paris arrivent loin derrière : *Multi* (7 %), *Trio* (6 %), *Quarté+* (5 %), *Tiercé* (5 %), *2 sur 4* (3 %). 5,8 milliards d'euros de gain ont été versés aux gagnants (sur 6 497 courses, dont 95 étrangères), soit 73 % des mises. 1,1 milliard a été prélevé par l'État.

... et 2,7 milliards dans les casinos.
Les dépenses des Français dans les 190 casinos de l'Hexagone se sont élevées à 2,7 milliards d'euros au cours de la saison 2004-2005, en progression de 3 % sur un an (mais en baisse de 0,4 % à périmètre constant). Ce montant représente le produit brut, c'est-à-dire la différence entre les mises et les gains ; le taux de redistribution moyen est de 86 %, mais les gains sont la plupart du temps réinvestis par les joueurs. C'est pourquoi le chiffre d'affaires total ne peut être directement comparé aux sommes jouées à la Française des Jeux et au PMU, qui offrent des taux de redistribution très inférieurs (respectivement 60 % et 72 %). Calculées de la même façon que pour les casinos, celles-ci seraient en effet environ trois fois moins élevées, c'est-à-dire beaucoup plus proches des sommes jouées dans les casinos.
6,1 millions de Français de 18 ans et plus ont joué au moins une fois dans un casino en 2005. Les 25-34 ans, les hommes, les artisans et les retraités sont surreprésentés. Les personnes âgées sont proportionnellement plus nombreuses pendant la semaine que pendant le week-end et hors périodes de vacances. 35 % des adeptes des machines à sous jouent plusieurs fois par jour, 6 % tous les jours. La mise moyenne est de l'ordre de 30 € par visite et de 60 € par semaine. 59 % des Français disent avoir plutôt une mauvaise image des casinos, contre seulement 24 % pour le PMU et 15 % pour la Française des Jeux (FDJ/Ipsos, novembre 2005). Près de 30 000 personnes sont inscrites dans le fichier des personnes interdites de jeu.
La clientèle traditionnelle des casinos s'est raréfiée depuis les années de crise économique. Les jeux de table n'ont représenté que 173 millions d'euros de produit brut pour les casinos en 2005 (en baisse de 1 %, après 5 % en 2004 et 12 % en 2003). Ils souffrent depuis des années de la diminution de la clientèle étrangère fortunée. Elle a commencé à réapparaître avec la reprise économique dans certains pays et l'accroissement du nombre des « nouveaux riches » en Europe de l'est ou en Asie. Mais elle a été perturbée par la crise du tourisme international, depuis la fin 2001. Comme dans les autres jeux légaux, l'état est le principal gagnant, avec un prélèvement annuel d'environ un milliard d'euros.

Les jeux vidéo occupent une place de choix dans les loisirs des jeunes.

L'histoire des jeux vidéo a connu plusieurs phases distinctes, depuis leur apparition dans les années 80. Les achats de consoles avaient beaucoup progressé jusqu'au début des années 90 (2,1 millions en 1992), puis connu une désaffection (980 000 en 1996), jusqu'à la fin des années 90. L'arrivée de nouveaux modèles proposés par les fabricants (Nintendo, Sony, puis Microsoft) les a relancés. Près d'un foyer sur trois dispose aujourd'hui d'une console de jeu ; la proportion dépasse les deux tiers dans les ménages avec enfants de 10 à 15 ans. La durée moyenne d'utilisation des jeux vidéo est de 7 heures par semaine.

Les Français ont acheté quelque 35 millions de jeux en 2005, soit près de deux par ménage ; les trois quarts des joueurs sur console en achètent entre un et cinq par an, pour un prix unitaire d'environ 30 €. Après les ordinateurs et les consoles de salon, les consoles portables connaissent un fort engouement. La nouvelle étape concerne l'utilisation des téléphones mobiles pour les jeux vidéo téléchargés. La part des jeux vidéo en ligne est encore très minoritaire, mais le succès récent de *World of Warcraft* (plusieurs millions d'abonnés dans le monde pour un montant de 10 à 12 € par mois) a montré le potentiel du jeu en réseau, tant sur ordinateur que sur les consoles de nouvelle génération. Il pourrait représenter un quart des dépenses d'ici 2010.

Le jeu vidéo est partie intégrante des modes de vie des adolescents et des jeunes (pour la plupart des garçons), mais aussi de certains adultes. Il est porteur d'un univers fantasmatique qui leur permet de s'évader de la réalité. Le risque souvent dénoncé par les parents et certains observateurs est l'addiction, qui peut conduire à des attitudes d'éloignement de la vie réelle et des comportements pathologiques. L'autre danger, plus difficile à mettre en évidence, est l'influence des situations de violence, particulièrement fréquentes dans les jeux : les jeux dits d'action-combat-stratégie-simulation, qui représentent environ 40 % des achats. Le succès de ces jeux s'explique par l'interactivité qu'ils autorisent et le sentiment de puissance qu'ils procurent. S'ils permettent de simuler les différentes activités de la « vraie vie », ils en représentent parfois un moyen de substitution.

Plus largement, 54 % des foyers sont dotés d'équipements (ordinateurs ou consoles de jeu) permettant de pratiquer les loisirs interactifs : jeux vidéo, multimédia…). Leurs dépenses ont atteint 1,5 milliard d'euros en 2005. Elles dépassent celles consacrées à la musique, après celles de cinéma en 2004. Les loisirs interactifs constituent aujourd'hui une activité culturelle majeure des Français. Les 15-35 ans sont les plus concernés.

Le miracle laïque

Si les Français regrettent les dérives morales de l'argent dans le sport, les médias, le show-business, parfois la politique ou l'entreprise, la plupart trouvent aujourd'hui acceptable de s'enrichir par le jeu. Ils savent que la possibilité de faire fortune avec leur seul salaire est faible. C'est pourquoi lis sont nombreux à s'en remettre à la chance, appellation optimiste du hasard. Le jeu leur apporte aussi la part de rêve dont ils ont besoin pour mieux vivre le quotidien, en imaginant sans trop y croire des lendemains dorés. Le jeu est ainsi, selon la formule de Paul Guth, « la forme laïque du miracle ». Mais cette pratique païenne a une dimension spirituelle. On peut y observer des superstitions et des rites : habitude d'acheter au même endroit ses tickets, de procéder de la même façon pour remplir ses grilles de *Loto* ou de préparer son tiercé… Le fait de jouer peut être interprété comme une prière adressée à la Providence. L'irrationnel laïque remplace l'irrationnel religieux ; les joueurs misent sur leur date de naissance, tiennent compte de leur horoscope ou consultent un voyant. Le miracle tient ici à la possibilité de transformer la faible somme misée en fortune. On pourrait aussi parler de transmutation, avec l'objectif de transformer l'argent en or. Les joueurs de *Loto* et d'autres jeux à fort gain potentiel sont au fond les alchimistes de l'ère moderne.

Gratteurs et tireurs

58 % des Français de 18 ans et plus déclaraient jouer à des jeux de grattage ou de tirage en janvier 2006 : 61 % des hommes et 55 % des femmes. 43 % ne le font que dans certaines occasions comme Noël, un anniversaire, ou un vendredi 13, 6 % jouent tous les mois, 8 % toutes les semaines et 1 % tous les jours. Les 35-49 ans jouent plus que la moyenne (70 %, dont 15 % toutes les semaines), de même que les ouvriers (77 %) et les employés (72 %), et dans une moindre mesure les artisans et commerçants (65 %). Les cadres supérieurs sont moins concernés (40 %), de même que les retraités (43 %). Les joueurs sont plus nombreux dans les communes rurales (64 %) que dans l'agglomération parisienne (51 %).

Pour 74 % des joueurs, le hasard et la chance sont les principaux éléments susceptibles de faire gagner, 11 % comptent sur leur bonne étoile ou le destin, 7 % sur leur intuition, 5 % sur leur persévérance à jouer, et 1 % sur les prières ou sur Dieu. Parmi les personnes qui ne jouent pas aux jeux de grattage ou de tirage, 54 % indiquent que ces jeux ne les intéressent pas. 30 % considèrent que la probabilité de gagner est trop faible. 8 % estiment que l'argent des jeux profite à l'État ; c'est le cas notamment de 17 % des employés et 16 % des ouvriers, de 10 % des sympathisants de gauche contre seulement 5 % de ceux de droite. 6 % pensent que ce n'est pas une façon honorable de gagner de l'argent et 2 % que le prix des jeux est trop élevé.

Document 17

Les joueurs pris aux pièges du hasard et de l'argent

Robert Ladouceur, *Sciences Humaines,* août-septembre 2004

Les joueurs entretiendraient la perception illusoire d'un contrôle à l'égard des jeux de hasard et d'argent. À l'origine de ces illusions, les psychologues identifient des processus de pensée bien précis, susceptibles de conduire à de dangereuses addictions. Comment rompre avec l'enfer du jeu ?

N'avez-vous pas déjà misé quelques pièces de monnaie en espérant faire un gain rapide et important ? Peut-être vous considérez-vous comme un crack du tiercé ou un fou de casinos ? À moins que vous ne placiez tous vos espoirs dans l'achat d'un billet de loto pour réaliser votre rêve le plus fou et transformer votre vie…

Les jeux de hasard et d'argent ont existé de tout temps, mais ils n'ont jamais revêtu de formes aussi variées, excitantes et originales que de nos jours. Ces jeux occupent de fait aujourd'hui une place considérable, tant sociale qu'économique, et comptent d'ailleurs parmi les loisirs les plus prisés : plus de huit adultes sur dix y ont déjà participé et les deux tiers des gens s'y adonnent régulièrement.

Mais si pour une majorité de gens, jouer reste une activité de détente sans conséquence, chez d'autres cette pratique peut s'avérer lourdement pathologique. Pour certains joueurs excessifs, en effet, jouer devient une maladie ou une dépendance – appelée aussi addiction par les psychologues – qui se manifeste par l'envie irrépressible de miser de l'argent. Les répercussions de ce « mal-jeu » peuvent être considérables sur la vie personnelle, familiale et sociale du joueur (difficultés financières, actes illégaux, dépression, violence).

Avant de s'intéresser à quelques déterminants cognitifs du jeu excessif, il importe de définir d'abord ce que sont les jeux de hasard et d'argent. Trois conditions doivent être réunies : le joueur mise sur de l'argent ou un objet de valeur ; cette mise, une fois placée, ne peut être reprise et, enfin, l'issue du jeu repose sur le hasard. La possibilité de gagner de l'argent, si mince soit-elle, est la condition *sine qua non* de toute participation à un jeu de hasard et d'argent. Or, selon les jeux, de 2 à 50 % des mises vont directement dans les poches du propriétaire… Il ne s'agit pas du meilleur placement qu'une personne puisse faire ! Alors, pourquoi jouer ? Une analyse détaillée du jeu offre des explications surprenantes.

Défier le hasard

L'observation indique que les joueurs entretiennent une perception de contrôle ou de maîtrise à l'égard des jeux de hasard et d'argent complètement illusoire. La plupart d'entre eux se comportent en effet comme si ces jeux nécessitaient des habiletés personnelles qui influent sur le résultat. Le joueur qui participe à

un jeu de hasard tente naturellement de découvrir la façon d'accéder au gros lot. Dans la poursuite de cet objectif, il fait intervenir des éléments de logique, de superstition, d'observation ou de calcul. Rapidement, il met au point des stratégies personnelles (lire le journal et miser aux courses sur le premier numéro qui saute aux yeux), adopte des comportements ritualisés (avoir toujours sa chaîne d'argent au poignet), imagine des trucs ou échafaude des systèmes (étudier les derniers numéros gagnants pour déterminer sa combinaison) afin d'augmenter ses chances de gagner. Or, ce faisant, il oublie ou il ignore que c'est le hasard seul qui détermine l'issue de ces jeux que l'on ne peut ni maîtriser ni prédire.

James Henslin, un sociologue américain, a étudié il y a plus de trente-cinq ans le comportement des joueurs dans les casinos de Las Vegas. Il rapporte ce fait aussi cocasse que révélateur : au jeu de craps (un jeu de hasard qui repose sur le lancer de deux dés), lorsque les joueurs désirent obtenir un chiffre élevé, ils effectuent un lancer puissant et rapide alors qu'ils exécutent un lancer lent et doux si la valeur recherchée est peu élevée. L'illusion de contrôle se traduit donc ici jusque dans l'énergie transmise au poignet !

Divers facteurs personnels ou contextuels (compétition, pratique familière des jeux, participation active) entretiennent cette illusion de contrôle. Dans notre laboratoire de l'université de Laval au Québec, nous avons vérifié l'influence de la portée du rôle actif assumé par le joueur. Pour cela, nous avons invité deux groupes de personnes à participer à une séance de jeu de roulette. Les deux groupes étaient soumis aux mêmes conditions que celles d'un casino, à une exception près : les joueurs « actifs » du premier groupe lançaient eux-mêmes la boule, alors qu'un croupier exécutait cette tâche pour les sujets « passifs » du second groupe. Que le participant ou le croupier lance la boule ne changeait rien à l'issue du jeu. Pourtant les résultats de notre expérience ont révélé que les personnes qui lançaient elles-mêmes la boule plaçaient des mises beaucoup plus élevées que les joueurs du premier groupe et surestimaient davantage leurs probabilités de gagner.

Fétiches et marottes...

La participation active du joueur entretient donc son illusion de contrôle. Ce phénomène est souvent renforcé par les croyances superstitieuses. Prenons le cas des loteries. Trois types de loterie sont généralement proposés au public : les loteries « passives » où le numéro figure préalablement sur le billet, les loteries « pseudoactives » (par exemple, le loto) où le participant compose sa propre combinaison et les loteries « instantanées » où le joueur doit gratter le billet pour découvrir s'il gagne ou non. Le fait qu'une personne choisisse elle-même les numéros de son billet n'augmente en rien ses chances ou probabilités de gagner car, ne l'oublions pas, tout nouveau tirage est indépendant du précédent et tous les tirages le sont les uns des autres. Nos recherches ont montré que la plupart des joueurs se comportent néanmoins comme s'ils

étaient assurés du contraire… Nous nous sommes rendus en différents points de vente de billets de loterie et nous avons interrogé deux cents joueurs de loteries passives et deux cents joueurs de loteries pseudoactives. Nous avons proposé à chaque personne d'échanger le billet qu'elle venait de se procurer contre un autre billet que nous venions tout juste d'acheter. Si elle refusait notre offre, nous lui proposions alors trois, cinq voire dix billets en échange du sien. La logique aurait voulu que la personne accepte l'échange dès la promesse d'un billet supplémentaire, mais ce n'est pas exactement ce qui s'est passé. Les participants qui avaient choisi leur billet ont exigé considérablement plus de billets en échange du leur que ceux qui ne l'avaient pas choisi ; de nombreux joueurs ont refusé dix billets en retour du leur et certains ont assuré qu'ils repousseraient même une offre de cent billets ! Ces dernières personnes font partie des joueurs qui, par superstition, choisissent minutieusement les numéros pour établir leur combinaison : untel utilise une date de naissance qu'il reprend fidèlement à chaque tirage, tel autre exploite des séries de chiffres tirées de guides mathématico-ésotériques.

Dérapages cognitifs

La confusion que nous entretenons sur les parts respectives du hasard et des habiletés personnelles dans différents jeux tient à une autre erreur cognitive, essentielle et commune à presque tous les joueurs excessifs ou pathologiques : l'incapacité à tenir compte de l'indépendance entre les événements ou entre les tours.

Des études scientifiques montrent en effet que lorsque nous tentons de produire une séquence de nombres au hasard, nous en sommes totalement incapables ! Nous avons tendance à éviter de façon excessive les répétitions, de sorte que nous créons un trop grand nombre d'alternances. D'une façon générale, les joueurs tentent de maîtriser le jeu en s'appuyant sur leurs connaissances ou en tenant compte des événements antérieurs en comptant par exemple le nombre de boules noires ou de chiffres pairs déjà sortis… Ce réflexe d'associer des événements indépendants pour prédire l'issue du jeu apparaît comme un élément essentiel de la dynamique cognitive à l'œuvre dans les jeux de hasard et d'argent. Si la plupart des gens comprennent bien en théorie le concept de hasard ou d'événement aléatoire, ils semblent donc faire fi de cette raison sitôt placés dans les situations de jeu…

Comme en témoignent ces exemples et de multiples autres observations, l'activité cognitive d'une personne en situation de jeu subit des distorsions, emprunte des biais et finit par sombrer littéralement dans l'erreur. Ces écueils s'expliquent par l'illusion d'un contrôle sur des faits qui ne tiennent qu'au hasard. Sans doute n'avons-nous pas l'habitude de considérer le hasard comme l'explication juste et plausible d'un événement. Nous ne l'invoquons généralement que dans le cadre d'événements qui dépassent nos compétences ou pour faire face à des phénomènes insolites.

Quelle appréhension du jeu pour assumer un tel risque ?

Que se passe-t-il ensuite dans la tête du Joueur lorsqu'il est dans le feu de l'action ? Comment appréhende-t-il le jeu pour assumer un risque financier toujours grandissant en dépit de pertes d'argent répétées ? Notre équipe a examiné de manière détaillée les cognitions d'un certain nombre de personnes au cours d'une activité de jeu, en s'appuyant sur la méthode de la pensée à voix haute. Conformément à cette méthode, les joueurs étaient chargés d'exprimer à voix haute ce qu'ils se disaient intérieurement tout en jouant à la machine à sous – le fameux « bandit manchot » que connaissent bien les clients des casinos. Les résultats ont permis d'établir que plus de 75 % des verbalisations des joueurs étaient inappropriées, c'est-à-dire qu'elles excluaient ou niaient le hasard comme facteur déterminant l'issue du jeu. Ce pourcentage a de quoi surprendre compte tenu du peu de sophistication du jeu en question.

Les participants à cette étude avaient-ils dès le départ une perception erronée du jeu ? Croyaient-ils vraiment avoir les moyens d'influer sur l'issue du jeu ? Pour tirer au clair cette question, deux types de joueurs ont été invités à participer à une séance de jeu de roulette : les premiers considéraient la roulette comme un jeu déterminé par le seul hasard, alors que les seconds croyaient que l'utilisation de stratégies augmenterait leurs chances de gagner. Nous nous attendions à ce que les joueurs du premier type, plus lucides sur les conditions du jeu, rapportent peu de perceptions erronées. En réalité, plus de 75 % des verbalisations se sont révélées erronées, et ce dans les deux groupes de joueurs. Ainsi, une majorité de joueurs pense à tort que la sortie de six rouges consécutifs à la roulette augmente la probabilité qu'un noir sorte ou encore qu'après cinq pertes consécutives, il est temps d'effectuer une mise élevée, vu que le tour gagnant « doit » arriver. Les perceptions initiales, si elles étaient appropriées au départ, se seraient troublées en cours d'activité. Les jeux de hasard suscitent donc des perceptions erronées même chez des personnes qui au départ reconnaissent que l'issue du jeu est entièrement déterminée par le hasard.

Nous avons vérifié si les joueurs étaient attentifs ou sensibles à ces dérapages cognitifs. Pour ce faire, nous avons invité dix sujets qui avaient participé à l'une de nos études à revenir au laboratoire pour nous aider à interpréter leurs résultats. Nous leur avons demandé de s'identifier parmi trois profils de joueurs : les premiers considèrent que le hasard a une influence déterminante dans l'issue du jeu (« verbalisation rationnelle »), les deuxièmes ont tendance à nier le rôle du hasard (« verbalisation irrationnelle »), les derniers tiennent ces deux raisonnements à égalité. Six sujets sur dix se sont rangés derrière le profil de verbalisation rationnelle. Nous leur avons alors demandé de décrire le type de personne qui, selon eux, se cache derrière les deux autres profils. Les commentaires qu'ils faisaient à propos du profil dit de verbalisation irrationnelle – auquel ils correspondaient en majorité – étaient très peu élogieux. Ils affirmaient qu'il devait s'agir d'une personne aux prises avec des problèmes de jeu, peu critique, impulsive, influençable, se laissant facilement avoir et ayant assu-

rément besoin d'aide pour résoudre son problème. Quant au profil mi-rationnel mi-irrationnel, il décrivait pour eux celui d'un joueur présentant des risques d'excès. Lorsque nous leur avons communiqué les « vrais » résultats, ils n'en ont pas cru leurs oreilles. Pour vérifier la véracité de nos conclusions, certains ont même exigé d'écouter la cassette audio les concernant !

Il est possible d'interpréter ces résultats à la lumière d'une propension commune : nous essayons presque toujours d'organiser notre environnement ou notre cadre de vie pour lui donner un sens et pour le maîtriser. Aussi, lorsque nous faisons face à une situation dont seule la chance peut déterminer l'issue, nous avons généralement tendance à créer des rapports qui n'existent pas entre des événements objectivement indépendants. Les individus ont appris au fil de leur existence à chercher dans leur environnement ou dans leurs actes des signes ou des repères qui leur permettraient de présager de l'avenir. Cette logique quelque peu déterministe rend d'autant plus difficile le fait d'admettre l'existence du hasard. D'un point de vue évolutionniste, cette capacité de prévoir un événement se rattache, bien sûr, à une fonction de survie qui concerne autant l'individu que l'espèce. Ainsi, lorsqu'il se trouve dans une situation ou devant un événement dont le résultat est imprévisible, l'individu cherche naturellement à en déduire une règle comme il tend à en abstraire les causes afin d'en prédire l'issue. Notre approche du hasard favorise donc les pensées erronées et l'illusion de contrôle. L'on comprend mieux dès lors que les jeux de hasard et d'argent soient un terrain fertile pour les erreurs d'interprétation.

De l'addiction...

Mais quel est donc ce long processus qui mène à une pratique de jeu pathologique et excessive ? Le joueur excessif franchit en général trois stades. Le premier, appelé stade des gains, est lié aux expériences de départ. Bon nombre de joueurs se rappellent avoir fait un ou plusieurs gains importants en début de « carrière ». Généralement, le montant et la somme d'argent dépensée au jeu sont peu élevés. Le joueur encaisse les gains, profite de cet argent supplémentaire et se montre en même temps généreux envers ses proches. Aucun joueur ne demande de l'aide au cours de cette période. Car même si le joueur commence à s'adonner à son activité de manière plus intense, son comportement n'a pas encore de conséquences néfastes.

La période des pertes constitue le deuxième stade du jeu pathologique. Au cours de cette période, le joueur perd davantage mais reste convaincu qu'il peut maîtriser le jeu et gagner de nouveau. Le plus souvent, il attribue ses échecs à des éléments extérieurs et retourne régulièrement jouer pour tenter de se refaire. Les problèmes financiers deviennent alors plus apparents. Le joueur est forcé d'emprunter et il peut même commettre des actes illégaux pour financer ses activités.

Vient enfin le stade du désespoir, au cours duquel le joueur fait une ultime tentative pour se refaire, toujours convaincu qu'il parviendra à récupérer l'argent perdu. Mais, après avoir tout perdu, alors qu'il éprouve de nombreuses

difficultés dans les diverses sphères de sa vie, le joueur, souvent dépressif, est à bout de ressources. C'est le plus souvent rendu à ce dernier stade qu'il entreprend les premières démarches pour cesser de jouer et c'est là qu'interviennent notamment nos chercheurs thérapeutes.

... à la thérapie

Le traitement des joueurs pathologiques n'a pas une longue tradition. Il repose pour l'essentiel sur la modification des perceptions erronées à l'égard de la notion de hasard. Le joueur doit, en effet, prendre conscience de certaines réalités, à savoir que le hasard est le seul facteur déterminant du jeu, que les tours sont indépendants les uns des autres, qu'aucune stratégie ne favorise le joueur à long terme, que le jeu suscite des perceptions illusoires de contrôle et, finalement, qu'il est toujours conçu pour être à l'avantage de celui qui le possède ou l'exploite. Pour faciliter la prise de conscience de ces réalités, le traitement que nous avons mis en place propose une série d'exercices au moyen desquels les participants remettent en question le bienfondé de leurs perceptions, qu'ils apprennent en même temps à modifier. À titre d'exemple parmi les principales catégories de perceptions erronées verbalisées par les joueurs, l'on entend souvent : « Ma concentration me donne de la force au jeu » ; « J'étudie les derniers numéros gagnants pour déterminer ma combinaison » ; « Si je choisis toujours les mêmes numéros, j'augmente mes chances de gagner »... Ce traitement comporte plusieurs composantes thérapeutiques. L'observation du problème avec le patient est suivie de prescriptions de nature comportementale, telles que signer un contrat d'exclusion volontaire des lieux de jeu, se défaire de ses cartes de crédit ou refuser les invitations à jouer... À la fin du traitement, les participants parviennent généralement à bien saisir le processus qui les a asservis de même qu'à reconnaître et à contrecarrer leurs perceptions erronées. Les résultats obtenus jusqu'à présent sont très positifs : 80 % des participants qui suivent entièrement le traitement, qui dure environ quinze heures, ne remplissent plus par la suite les critères diagnostiques du jeu pathologique. Ce résultat est d'autant plus intéressant que les gains thérapeutiques se maintiennent durant une longue période, comme l'indique un suivi effectué douze mois après la fin du traitement.

La psychologie des jeux de hasard et d'argent soulève de grands défis. En effet, le chercheur ou le clinicien doivent prendre en compte dans leur travail des dimensions à la fois sociales, économiques et politiques, qui interfèrent avec les pratiques du jeu. Nous adressons généralement deux conseils à ceux qui s'adonneraient régulièrement à cette activité – en supposant qu'il leur arrive de gagner. En premier lieu, ne jamais parier des sommes d'argent destinées à subvenir à leurs besoins ou qu'ils ne peuvent pas se permettre de perdre. Car le jeu est un loisir et il doit le demeurer ; en outre, ce n'est pas un investissement rentable ! En second lieu, ne jamais oublier qu'ils gagnent pour la même raison qu'ils perdent : c'est-à-dire, entièrement par hasard.

Document 18

Les sociabilités des joueurs en ligne

Nicolas Auray, Sylvie Craipeau, Marie-Christine Legout,
Sciences Humaines, août-septembre 2004

Solidarité, humour, plaisanteries… Les jeux en ligne sur Internet et les jeux en réseaux comportent des codes bien définis, générant des sociabilités jusqu' alors inédites autour de ces pratiques ludiques d'un nouvel âge.

Les jeux sur Internet regroupent un nombre de plus en plus important d'internautes. En permettant de jouer à distance et chez soi, le jeu en ligne constitue une sorte de dépaysement sans frais de transport, une forme de « voyage immobile ». Il suscite ainsi l'engouement de nombreux joueurs, parce qu'il leur fait économiser un temps de recherche et de déplacement pour accéder à l'arène de jeu, mais aussi parce qu'il accélère la recherche de partenaires, ou protège d'éventuelles mauvaises rencontres en laissant toujours le joueur libre de se déconnecter.

En faisant rentrer le terrain de jeux dans l'univers domestique et dans le quotidien le plus intime, le réseau renforce l'enchâssement entre le jeu et la vie ordinaire : le jeu se banalise, et le profil social typique du joueur par Internet est l'étudiant ou l'adulte salarié qui passe régulièrement ses soirées à affronter des partenaires depuis son ordinateur domestique. Ainsi, pour José, un étudiant d'école d'ingénieurs de 21 ans, le jeu en ligne est utilisé entre autres comme un « dessoûloir », qui va le libérer de l'énervement et de l'adrénaline accumulés lors des galas et soirées d'étudiants.

Les dispositifs – messageries instantanées textuelles et paramétrage de profils imaginaires – permettent au joueur d'exploiter au maximum les possibilités de dissimulation et de déformation de son identité, au point de l'amener à incarner des « avatars » très réalistes qu'il fait évoluer dans l'univers du jeu. Outre l'anonymat, Internet offre ainsi des possibilités très souples pour la fuite récréative hors du réel et pour l'endossement d'identités multiples, dans une sorte de culture du zapping : la fluidité du mode d'écriture sur les messageries instantanées, la précision sophistiquée des paramétrages, le luxe de détails dans la création des « profils » permettent aux abonnés des plateformes de jeux de se composer une seconde peau, une personnalité et un caractère virtuels. Ainsi, à côté de leur pseudo principal, qui engage leur réputation, la plupart des participants aux sites de jeux persistants entretiennent des identités « secondaires », furtives ou clandestines : leur utilisation apporte aux joueurs une bouffée d'oxygène. La possibilité de pouvoir vivre, en secret, un « volant d'activité » marginal est vécue comme une échappatoire apportant une excitation à l'expérience ludique.

Les lois de l'hospitalité au pays des pixels

Une équipe de sociologues du Groupe des écoles des télécommunications (GET) a mené une enquête ethnographique durant deux ans sur la sociabilité de ces joueurs en ligne. Comment se regroupent-ils ? Quels sont les règles et les modes de communication au sein des communautés virtuelles ?

Quels en sont les impacts sur la vie des joueurs ? Les liens qui se créent dépassent-ils l'univers du jeu ?

Les jeux en ligne composent un univers collectif tout à fait passionnant, qui mélange et superpose trois types de regroupements : des lieux sociaux où se réalise l'apprentissage (salles de jeux, écoles d'ingénieurs), des formes stabilisées de rassemblement en ligne, identifiées sous le nom de « guildes » ou « clans » selon leur échelle de coordination, et des moments de retrouvailles physiques entre joueurs, allant de la banalité du cybercafé de quartier, où aiment à se retrouver les lycéens entre deux cours, à l'événement des championnats sportifs, avec leurs vedettes, leurs caméras de télé et leur effervescence.

Dans un premier temps, c'est surtout la curiosité de découvrir un monde fantastique au pays des pixels qui anime le nouvel inscrit dans un jeu : découvrir des perspectives grandioses, des canyons vertigineux, des terres mystérieuses baignées d'une lumière insolite… Le joueur sait que l'univers dans lequel il va évoluer sera très insécurisant, qu'il va inopinément être confronté à de nombreuses chausse-trappes, dans un labyrinthe truffé de monstres, de personnages agressifs cherchant à le leurrer. L'espace de jeu est ainsi constamment conçu comme un territoire hostile ayant un caractère de menace, dans lequel il est essentiel de se protéger grâce à des pactes de non-agression ou à des rituels d'entraide entre joueurs. Cette hostilité a un premier effet sur la sociabilité des joueurs : le lien entre eux est structuré par ce conditionnement en environnement hostile. Dès lors, les « civilités » entre joueurs sont marquées par la bienveillance envers les joueurs débutants. Un espace ludique s'organise autour de l'attention portée à l'avatar novice, généralement baptisé « peau de serpent ». On offre spontanément une protection bénévole à l'inconnu qu'on estime de niveau inférieur. Cette bienveillance et cette forme d'hospitalité s'expliquent sans doute par le pressentiment commun à tous les joueurs aguerris de l'importance cruciale qu'il y a à attirer de nouvelles recrues. Sans un apport régulier, le jeu perdrait son dynamisme et son enjeu. D'où l'intérêt de protéger les novices qui, sinon, se retrouveraient vite éliminés du fait de l'hostilité de l'environnement. Au-delà de cette attitude hospitalière avec le novice, les jeux en ligne sont le cadre d'une organisation très sophistiquée, fondée sur l'établissement d'une division sociale du travail très marquée. Pour pouvoir progresser dans le jeu, l'avatar doit accumuler des points d'expérience (« xp »). Ce sont essentiellement des missions complexes, destinées à capturer des objets rares, qui rendent disponibles les crédits en quantité intéressante : or, pour accomplir ces missions dangereuses, l'avatar doit s'insérer dans un groupe. Il lui faut

constituer une équipe composée de membres aux compétences complémentaires : force, ruse, vitesse, habileté… À partir d'un certain niveau de jeu, la guilde devient une réalité incontournable. Ainsi, 80 % des joueurs, quasiment tous expérimentés, appartiennent à une guilde, celle-ci étant d'ailleurs un regroupement sélectif. Ainsi, sur Anarchy Online, pour postuler à une guilde, il faut pouvoir effectuer des missions. Or, participer à une mission suppose d'avoir un véhicule pour traverser l'espace du jeu jusqu'au lieu de rendez-vous, ce qui présuppose l'acquisition du téléportage, un équipement coûteux en points d'expérience, donc inaccessible au débutant : « C'est un peu comme pour les fêtes entre adolescents : pour pouvoir t'y rendre, il te faut au préalable négocier la possibilité d'utiliser une voiture », explique Marc (22 ans).

Qui se ressemble s'assemble

Le jeu en ligne, par le biais de la guilde, se joue et se « gagne » donc en équipe. Mais, au-delà d'une équipe, la guilde constitue un terreau de sociabilité. Qui se ressemble s'assemble : le jeu est fortement segmenté entre les guildes, qui servent de lieux de regroupement affinitaire. Ainsi, certains joueurs adultes salariés sont attirés par les jeux de rôle plutôt pour discuter entre eux, pour s'amuser que pour tuer à la chaîne de nombreuses créatures (comme c'est le cas dans les « Doom-like », des jeux de massacre virtuels). Parce qu'ils ont des contraintes professionnelles, ils n'ont pas le temps nécessaire pour l'accumulation de points d'expérience et pour jouer de façon « sportive » (à la manière des compétiteurs de Counterstrike, affiliés à une fédération sportive ou participant à des championnats). Dès lors, ils créent ou adhèrent à des guildes « spécialisées » dans la dramaturgie (role play), qui valorisent par exemple le fait d'arriver à détourner les commandes graphiques d'animation des avatars pour réaliser des mimiques saisissantes, ou bien de porter un soin méticuleux à l'allure, au vêtement, à la parure et à l'ornementation de son représentant à l'écran.

Les guildes sont des cercles très hiérarchisés, dans lesquels les us et coutumes, les droits et devoirs sont fortement codifiés. Nombre d'entre elles sont régies par une « charte » plus ou moins exhaustive qui fixe sur les intentions et l'esprit que doit respecter chacun de ses membres. Ceux-ci sont positionnés les uns par rapport aux autres avec des statuts différents, allant du simple membre au « sage » ayant le droit de modifier les règles de la guilde, en passant par le « membre actif » qui le devient grâce à une promotion récompensant une action contributive ou un coup d'éclat. Les modalités d'avancement sont elles aussi codifiées : dans la guilde des Amis de Munchhausen, c'est la nomination par le conseil des sages qui fait devenir membre actif ; c'est l'élection par les membres actifs qui fait qu'on devient membre du conseil des sages.

« Albator, rentre chez ta mère ! »

Les jeux en ligne offrent donc des formes de socialisation qui sont souvent pour les jeunes un support de leur construction identitaire. Mais ces sociabilités,

totalement virtuelles, qui se créent à travers les guildes peuvent aussi trouver leur prolongement dans des rassemblements physiques entre les joueurs qui fréquentent les salles de jeux en réseaux. Ces salles, où la pratique du jeu devient publique par la présence des autres joueurs, constituent un lieu privilégié, où ils vont pouvoir échanger sur leurs pratiques. Dans ces salles, le joueur est moins captif face à l'écran. Son attention est sollicitée par ce qui se passe autour de lui : l'arrivée d'un nouveau, les commentaires des voisins, la nécessité de constituer une nouvelle équipe, d'aller s'inscrire au comptoir auprès du gérant… Le joueur fréquente la salle de jeux pour pouvoir jouer avec quelqu'un qu'il connaît, pour partager sa passion avec les autres. Le gérant d'une de ces salles explique que 70 % de la clientèle est fidèle et fréquente l'établissement trois fois par semaine au moins.

Les échanges sont fréquents et nombreux tout en étant furtifs et éphémères, en raison du rythme des parties. Les joueurs se saluent, échangent quelques mots avant de reprendre leur jeu. Mais les contacts sont faciles et le jeu permet des rapprochements imprévus. Comme le note un employé de la salle de jeux, « ici, les gens ne viennent pas pour rencontrer quelqu'un, à la différence des cafés, ils viennent pour s'amuser et ils rencontrent des gens avec qui ils s'amusent ». À la différence des bistrots de quartier, il n'y a pas l'obligation de se plier à des préalables pour entrer en contact. Les joueurs discutent avec leurs voisins, c'est normal, surtout s'ils sont sur une même partie. Le jeu en salle facilite les ouvertures vers les autres tout en permettant des ruptures sans plus de préambules. Les échanges sont brefs et peuvent s'interrompre facilement.

La salle de jeux constitue aussi une arène de la prouesse, devant le public des joueurs. Après la partie, ces prouesses sont transformées en récits : chacun y va de son anecdote, parle de ses combats virtuels merveilleux, des batailles qu'il a gagnées, et le café bruisse de toutes ces légendes, certaines en train de se constituer, d'autres circulant toujours enrichies par le bouche à oreille. Les joueurs aiment se mesurer aux autres, se jauger… En tant que lieu d'échanges, la salle de jeux érode les frontières générationnelles et sociales. Les joueurs expérimentés deviennent des héros pour les plus jeunes. Il n'est pas inhabituel de voir un homme de 35 ans narrer le jeu à cinq ou six enfants qui sont autour de lui. Il leur raconte comment on fait pour devenir un grand « cyberguerrier » et les plus jeunes boivent alors les paroles de ce magicien, respecté parce qu'il a un personnage de niveau soixante à Everquest… Ils savent que cela représente peut-être 3 000 heures de jeu.

L'ambiance ludique du cybercafé est accentuée par l'usage des pseudos. Très peu de joueurs se connaissent par leur vrai nom. On s'appelle Cyberdragon ou Andromed plutôt que Jérôme ou Matthias… Le pseudo permet de jouer un personnage et de maintenir le caractère exceptionnel et insolite du jeu. Dans une étude célèbre, le philosophe hollandais Johan Huizingua a bien décrit cette séduction du jeu, créée par le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et

de se soustraire aux normes générales. Cette ambiance ludique est d'ailleurs entretenue par le gérant qui se plie volontiers aux exigences des enfants : lorsque les parents téléphonent à 19 heures pour dire : « il faut nous ramener Guillaume à la maison », le gérant de la salle se fait alors médiateur, composant entre les intérêts de la famille et l'honneur de l'enfant : « Guillaume qui ça ? », demande-t-il, obligeant le père d'une voix timide à dire : « Albator 124 ».
– « Ah bien sûr ! Albator 124, rentre chez ta mère ! »
Toute une sociabilité ludique se fait jour dans la fréquentation des salles de jeux en réseaux. Les manières d'être, l'humour et les plaisanteries, l'apprentissage du jeu sont accessibles avec un minimum d'efforts d'intégration. Une fréquentation régulière permet de s'associer à l'esprit du groupe, de bénéficier de l'ambiance du lieu. Ce qui fait dire à l'employé de la salle de jeux : « C'est comme si vous alliez dans un café de campagne, accueilli de façon super sympa, avec des gens qui ont la même éducation que vous, qui parlent de la même chose, qui blaguent sur le même ton. » C'est par l'expérience répétée du contact avec les mêmes joueurs dans un même espace que cette interreconnaissance est possible.

Oiseau du paradis et gueule de bois

Cette ambiance ludique, dans laquelle l'humour est l'un des principaux vecteurs de communication, se retrouve d'ailleurs dans les guildes. Le principal registre déployé par les joueurs y est celui de l'ironie s'exprimant par un certain détachement humoristique et permettant, chez les joueurs experts, des bifurcations amicales qui s'établissent lors de temps morts sur les lieux (virtuels) de rendez-vous des missions, lorsque l'on attend l'arrivée des autres joueurs. Il arrive alors que les guildes inventent des rites spécifiques, sans rapport avec une utilité directe pour le jeu, uniquement pour générer du rire et de la détente. Ainsi, sur Anarchy Online, les guildes ont coutume de mettre en évidence leur cohésion ou leur indissolubilité de manière humoristique. Dans l'une d'entre elles par exemple, tous les membres se retrouvent sur un lieu précis du jeu à des moments réguliers, se transforment le temps d'un vol en « oiseaux de paradis » et avancent pendant quelques minutes de manière parfaitement alignée. C'est un peu comme s'ils réalisaient un quadrille d'aviation en essayant de maintenir un alignement parfait. Souvent, les moments de retrouvailles entre joueurs d'une guilde sont l'occasion pour eux de rivaliser d'ingéniosité pour détourner les fonctions standards du jeu. Une posture classique, celle signifiant la salutation, pourra par exemple être détournée de son sens lorsqu'elle est effectuée à proximité d'une cuvette de toilettes. Elle illustrera alors la « gueule de bois » d'un avatar après une fête « bien arrosée » entre les avatars des membres de la guilde. On peut alors dire qu'à leur griserie correspondent sang-froid et maîtrise totale des joueurs sur eux-mêmes, et que la fête est jouée par procuration. Ce sont eux qui s'amusent, qui s'échauffent et qui boivent, les joueurs témoignant d'un parfait sang-froid et d'un calcul cynique pour garder la

dernière main dans la séquence de surenchères humoristiques qui a lieu sous leurs yeux.

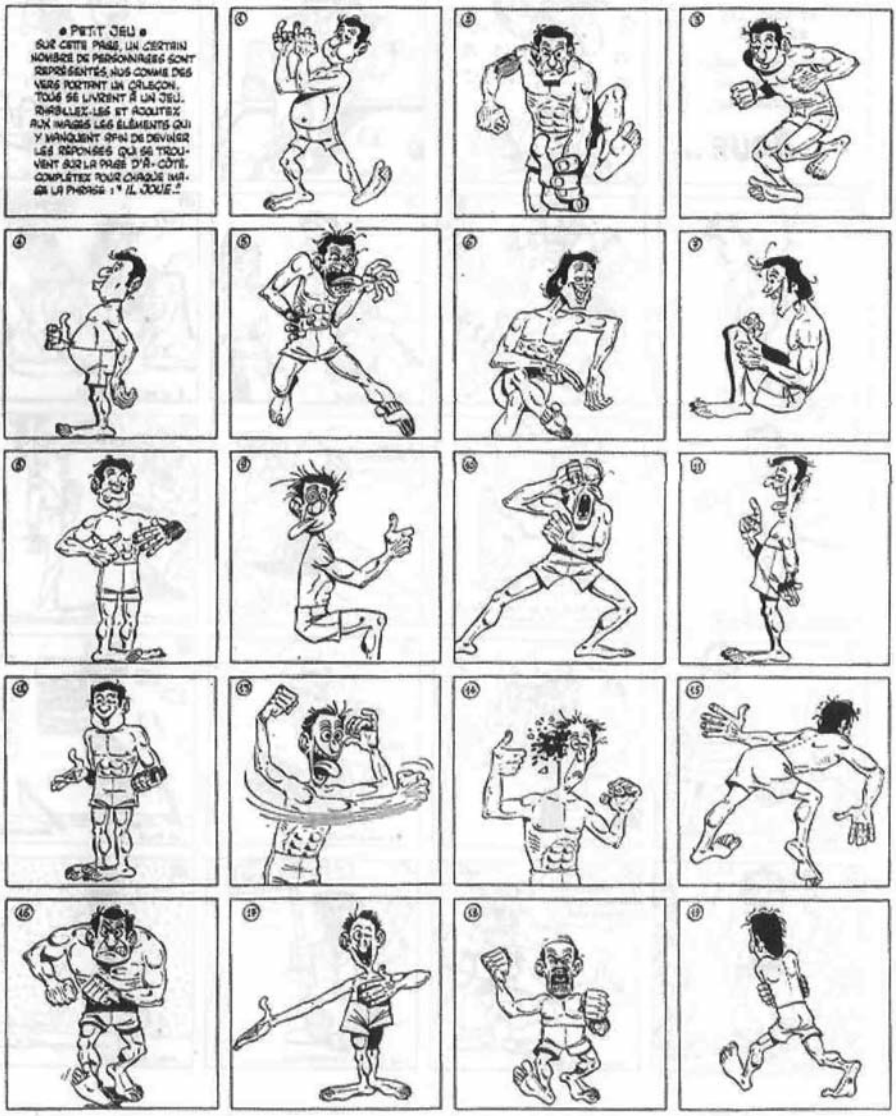
Les jeux en ligne constituent en définitive un espace ludique dans lequel les sociabilités entre les joueurs se caractérisent par l'emploi de surenchères humoristiques, mais aussi, comme on l'a vu plus haut, par certaines formes de bienveillance envers les novices ou d'entraide civile entre les joueurs plus expérimentés. Il faut toutefois préciser que ces formes de sociabilités, virtuelles ou physiques dans les cybercafés, sont généralement faiblement en prise sur la vie extérieure des joueurs. On note un certain cloisonnement des contacts sur les moments internes au jeu. Les sujets de discussion tournent autour de la passion commune. Le prolongement de cette sociabilité dans la vie réelle est de l'ordre d'une sociabilité « virtuelle », vécue et transposée solitairement en dehors du jeu.

Document 19

PETIT JEU

Rubrique-à-brac

Gotlib, Dargaud, 1973



ET VOICI LES RÉPONSES :
SUR CHAQUE IMAGE, RESPECTIVEMENT, LE PERSONNAGE
JOUE...
...DE LA TRUMPETTE
...AU BILLARD
...À LA MARELLE
...À PILE OU FACE
...AU FOOTBALL
...DE LA FRONDE
À LA MOTOCYCLETTE
...À LA BARBICHETTE
...À CHAUD! À DESESPOIR! À VIEILLESSE ENNEMIE...
...COMÈNELLE
...AUX LUTTE
...UN BON TOUR À SA MAI
...AUX COURSES
...DE MALCHANCE
...LA FILLE DE L'AIR
PLACE!
PLACE!
...DES COUDES
À RAGE! À DESESPOIR! À VIEILLESSE ENNEMIE
...COMME UNE SAINTE
L'ABSTENTION!
...LE JEU DE L'OPPOSITION
...AVEC SA SANTÉ

ÉLÉMENTS DE RÉPONSES AUX QUESTIONS

QUESTIONS DE REPÉRAGE

Question 1 :

Quel a été le nom de la première loterie française en 1757 ? (0,25 point)

En passant par le hasard…

Casanova de Seingalt, que l'on ne présente pas, propose ce jeu au contrôleur général de Boulogne, ministre du roi de France Louis XV dit le Bien-aimé. Ainsi **naît la Loterie de l'École Militaire le 15 octobre 1757**. Il s'agissait d'une version simplifiée de la Loterie génoise dans laquelle on ne pouvait parier que sur la coïncidence d'un, deux ou trois numéros parmi les cinq tirés au sort, toujours parmi quatre-vingt-dix. Les tirages étaient mensuels.

Question 2 :

Au Loto, quel est le pourcentage de joueur qui a gagné le gros lot ? (0,25 point)

Faites vos jeux

Seuls 0,000 000 1 % de ceux qui ont tenté leur chance ont gagné le gros lot.

Question 3 :

Quelle est la typologie des jeux proposée par Roger Caillois en 1958 ? (0,5 point)

Une typologie des jeux

Au-delà de leur commune nature, tous les jeux ne font pas appel aux mêmes principes. Selon Roger Caillois (*Les Jeux et les Hommes*, 1958, rééd. Gallimard, 1991), **il en existe quatre : *l'agôn* (la compétition), *l'alea* (le hasard), la *mimicry* (la simulation), *l'ilinx* (le vertige)**. Il y a effectivement des jeux basés sur la compétition, d'autres sur le hasard, d'autres sur l'imitation.

Question 4 :

Pourquoi peut-on dire que le jeu est, selon la formule de Paul Guth, « la forme laïque du miracle » ? (0,5 point)

Pour comprendre les Français – Le jeux

Le jeu est ainsi, selon la formule de Paul Guth, « la forme laïque du miracle ». Mais cette pratique païenne a une dimension spirituelle. On peut y observer des superstitions et des rites : habitude d'acheter au même endroit ses tickets, de procéder de la même façon pour remplir ses grilles de Loto ou de préparer son tiercé… **Le fait de jouer peut être interprété comme une prière adressée à la Providence. L'irrationnel laïque remplace l'irrationnel religieux ;** les joueurs misent sur leur date de naissance, tiennent compte de leur horoscope ou consultent un voyant. Le miracle tient ici à la possibilité de transformer la faible somme misée en fortune. On pourrait aussi parler de transmutation, avec l'objectif de transformer l'argent en or. Les joueurs de Loto et d'autres jeux à fort gain potentiel sont au fond les alchimistes de l'ère moderne.

Question 5 :

Au Loto, il vaut mieux jouer les numéros « en retard » car, « en vertu de la loi des grands nombres, il faudra bien qu'ils se rattrapent ». Pourquoi le statisticien juge-t-il ce conseil inutile ? (1 point)

Faites vos jeux

Et qu'en pense le statisticien ? Il a quelques certitudes que n'apprécient pas toujours les autres protagonistes. **D'abord, il distingue loi des grands nombres et petites séries.** Selon cette loi, la fréquence moyenne d'apparition d'un résultat particulier dans une succession d'expériences aléatoires tend vers la probabilité d'obtenir ce résultat lors d'une expérience particulière. Si, à pile ou face, vous avez une chance sur deux d'obtenir pile, vous n'obtiendrez pas pile une fois sur deux, mais si vous jouez très longtemps, vous obtiendrez à peu près autant de piles que de faces.

L'erreur du joueur provient de là ; de la confusion entre une, plusieurs et une infinité d'expériences.

Et l'organisateur l'entretient en publiant la statistique des sorties des numéros du Loto, insinuant qu'il vaut mieux jouer les numéros « en retard » car, « en vertu de la loi des grands nombres, il faudra bien qu'ils se rattrapent ». **Ceci est vrai à l'échelle de l'infini, pas à l'échelle d'une courte vie.**

Question 6 :

Si dans leurs principes et leurs règles de base, les jeux de hasard n'ont pratiquement pas évolué au cours des âges, il n'en va pas de même des techniques de jeu. À cet égard on peut distinguer plusieurs grandes étapes. Lesquelles ? (1,25 point)

Les jeux d'argent et de hasard

Quoi qu'il en soit, le plus singulier est qu'au cours des âges, soient restés quasi immuables règles et principes primitifs. Les techniques, en revanche, ont évolué. L'on pourrait à cet égard **distinguer trois grandes étapes : d'abord le jeu sur un seul événement** (jet de coquillages, d'osselets et de dés) ; **puis, vers le milieu du IIIe millénaire avant l'ère chrétienne, la combinaison d'événements avec une table de jeu** (sans doute ancêtre du trictrac) ; **enfin, la loterie, c'est-à-dire la distribution de lots dont la naissance est de beaucoup plus tardive** : elle n'était pas inconnue à Rome, mais il faut en tous cas attendre le **XVe ou le XVIe siècle** – tout au moins en Occident – pour la voir se développer.

QUESTIONS D'ANALYSE

Question 7 :

Pourquoi l'État tolère-t-il les jeux d'argent et de hasard ? (1,5 point)

Les jeux d'argent et de hasard

Transcendant l'aspect moralisateur, la tolérance contrôlée des jeux d'argent et de hasard participe d'une motivation quelque peu moins noble : cet industrie est d'appréciable rapport et **tout État moderne ne saurait négliger ni cette ressource fiscale, ni les effets induits des activités ludiques.**

Il y a d'autant moins scrupule à bénéficier de ces produits qu'il s'agit d'une participation exclusivement volontaire – si ce n'est enthousiaste – des joueurs. **Au**

demeurant, le prélèvement de l'État est présenté, non comme un prélèvement sur les parieurs, mais comme un simple amoindrissement de l'enrichissement des gagnants lequel, provenant de la chance, est psychologiquement beaucoup plus justiciable d'imposition que le revenu du travail.

Pour comprendre les Français – Le jeux

Outre ses fonctions individuelles, le jeu remplit des fonctions sociales. **Impôt indolore et accepté par tous, il permet à l'État de récupérer chaque année environ 5 milliards d'euros sur les 18 milliards joués par les Français (plus de 700 € par ménage), soit près du dixième de ce que rapporte l'impôt sur le revenu**. Il constitue aussi une compensation (partielle) à l'absence d'un grand projet collectif (politique, idéologique, philosophique…). Lorsqu'il est pratiqué à plusieurs ou dans des lieux de convivialité (cafés, maisons de jeu…), il constitue un moyen d'intégration et produit du lien social. **Il est aussi un réducteur potentiel d'inégalités et donc un outil de régulation et d'ordre.**

Question 8 :

Quand le Loto de la Française des jeux a-t-il remplacé le traditionnel billet de la Loterie Nationale ? Quelles ont été les conséquences sur le type de pari et sur les mises des joueurs ? (1,75 point)

En passant par le hasard…

À une époque déjà lointaine, il y avait des receveurs dans les autobus, des poinçonneurs dans le métropolitain, une zone bleue… Paris était encore Paris avec ses petites baraques en bois tenues par des femmes d'un âge respectable où les chalands se voyaient proposer **des dixièmes de la Loterie Nationale** aux noms évocateurs de la Grande Guerre : Gueules Cassées, Ailes Brisées… Sur France-Inter, Lucien Jeunesse offrait aux valeureux perdants du jeu des Mille Francs quelques billets entiers. On pouvait en ce temps-là rêver à des lendemains qui chantent en faisant œuvre de charité. Il suffisait d'acheter en toute hypocrisie son **billet de la Loterie Nationale** chaque semaine.

Les cahutes ont disparu de nos trottoirs et la **Loterie Nationale est morte.**

Le nouveau Loto français, ainsi que le Loto sportif et le Tapis vert, **ont transformé le pari passif traditionnel de la loterie en pari d'apparence active ;** comme dans la roulette ou le fan-tan, **le joueur, quand il participe au loto, a le choix des chiffres et l'illusion de « jouer ».**

Pour comprendre les Français – Le jeux

Le Loto, qui a fêté ses trente ans en 2006

Les joueurs pris aux pièges du hasard et de l'argent

Nous avons vérifié l'influence de la portée du rôle actif assumé par le joueur. Pour cela, nous avons invité deux groupes de personnes à participer à une séance de jeu de roulette. Les deux groupes étaient soumis aux mêmes conditions que celles d'un casino, à une exception près : les joueurs « actifs » du premier groupe lançaient eux-mêmes la boule, alors qu'un croupier exécutait cette tâche pour les sujets « passifs » du second groupe. Que le participant ou le croupier lance la boule ne changeait rien à l'issue du jeu. **Pourtant les résultats de notre expérience ont révélé que les personnes qui lançaient elles-mêmes la boule plaçaient des mises beaucoup plus**

élevées que les joueurs du premier groupe et surestimaient davantage leurs probabilités de gagner.

Trois types de loterie sont généralement proposés au public : **les loteries « passives » où le numéro figure préalablement sur le billet, les loteries « pseudoactives » (par exemple, le loto) où le participant compose sa propre combinaison** et les loteries « instantanées » où le joueur doit gratter le billet pour découvrir s'il gagne ou non. Le fait qu'une personne choisisse elle-même les numéros de son billet n'augmente en rien ses chances ou probabilités de gagner car, ne l'oublions pas, tout nouveau tirage est indépendant du précédent et tous les tirages le sont les uns des autres.

Question 9 :

Le jeu de société est un puissant outil d'éducation. Que permet-il de développer chez l'enfant ? (2 points)

Les jeux de société

C'est peut-être bien à l'école, d'ailleurs, que l'enfant apprend ce que veut dire « chacun son tour », avec des jeux simples comme « cache-cache », où l'on admet assez vite qu'une personne se cache tandis que l'autre cherche. Et c'est seulement lorsqu'il a compris la notion de jeu en commun qu'il est prêt pour le jeu de société. Celui-ci devient alors un très puissant outil d'éducation : **observation, déduction, mémoire, apprentissage des couleurs, des formes, des lettres, du vocabulaire, des chiffres.**

Le moment où un enfant réussit à gérer seul son jeu, sans l'aide d'un adulte, parce qu'il sait tenir son rôle (bluffer, réfléchir, contrer l'adversaire) et utiliser correctement le matériel dont il dispose (il sait lire et compter), est ressenti comme une victoire totale. C'est **une étape importante dans la conquête de l'indépendance.** Ce moment correspond aussi à une véritable entrée dans la société et le jeu. On est reconnu comme joueur à part entière.

(Le jeu est) un puissant outil d'éducation pour l'adulte. Un outil à deux faces.

Première face : un moyen pédagogique comme un autre, mais encore plus amusant puisqu'il se présente à l'enfant comme un défi, **une invitation à l'effort qui va permettre d'être enfin « à la hauteur » face à l'adulte.** À neuf ou dix ans, perdre une partie de jeu de lettres est une mortification profonde puisque c'est un signe d'ignorance et d'incompétence. **L'enfant a donc envie d'apprendre, d'emmagasiner le savoir qui lu permettra de gagner.**

Seconde face : à l'usage des adultes. **Le jeu de société est une initiation à la vie tout court.** C'est un avertissement simple sur le monde. En premier lieu, il propose une preuve irréfutable de la relation directe entre échec et incompétence, réussite et compétence. C'est aussi pour l'adulte un moyen détourné d'avouer certaines choses à l'enfant.

Que nous efforçons-nous de transmettre généralement ? Des valeurs morales très belles, une esthétique du comportement : il faut être gentil, poli, généreux, charitable bienveillant, aider les autres, s'appliquer.

Mais que montre le jeu ? Il faut être ferme mais incisif, impitoyable souvent, rusé parfois, pas toujours totalement honnête ; il faut mentir, profiter de la moindre défaillance de l'adversaire, et même écraser l'autre pour arriver avant lui. **L'enfant**

recevra donc les deux messages : celui de la vie courante et celui que lui enseigne le jeu. Il fera très vite une moyenne entre tout cela.

Instinctivement, comme les adultes, même si les jeux sont « pour de rire », **les jeunes comprennent qu'ils reproduisent aussi certains aspects de la vie.**

QUESTIONS DE TITRE ET DE PLAN

Question 10 :

Les illustrations (Illustration 1 à 4) divisent le dossier de textes en quatre parties.

Résumez sous la forme d'un titre (3 lignes maximum) le contenu de chacune de ces parties. (2 points)

Il y a 4 illustrations identifiées comme telles dans le sommaire du dossier. **Il y a donc 4 parties à titrer.**

Les titres, rédigés correctement, doivent s'appuyer sur les éléments suivants :

• *Pour la partie 1 (à partir de l'illustration 1)*

Cette partie introduit le thème central du dossier et son actualité : depuis la plus haute antiquité, les hommes jouent. Ils jouent pour se mesurer, pour apprendre, pour s'étourdir, pour gagner contre d'autres hommes ou contre le hasard. Qu'en est-il aujourd'hui ?

• *Pour la partie 2 :*

Jeux de parcours, jeu de dés, d'osselets et autres « jeux que l'on pratique assis », comme les échecs ou les cartes, tout autant que les « jeux qui fortifient les membres par l'exercice », par l'apprentissage des règles ont toujours eu une vertu pédagogique, d'imitation et de socialisation.

• *Pour la partie 3 :*

L'appât du gain et la passion du joueur qui prétend forcer le hasard ont peu à peu été exploités par des organisateurs, marchands ou États, malgré les observations des statisticiens. Aujourd'hui, ce sont les sociétés des N.T.I. qui s'en sont emparé comme produit de consommation.

• *Pour la partie 4 :*

D'abord loisir, occupation, stimulation, puis, à cause de l'argent recherche du pouvoir, de la possession, de la liberté, les jeux donnent l'illusion de devenir un autre, de s'évader de la réalité jusqu'à créer aussi bien de nouvelles sociabilités que de nouvelles pathologies.

Question 11 :

Donnez un titre au dossier de textes. (1 point)

Le candidat peut rédiger de manière concrète (titre informatif) ou de manière plus imagée (titre accrocheur) mais doit être en accord avec la thématique générale du dossier.

QUESTION DE SYNTHÈSE

Question 12 :

En vous aidant des textes du dossier, expliquez les différentes motivations des participants aux communautés de jeu sur Internet. Ces « jeux virtuels » permettent-

ils comme les « anciens » jeux, de se socialiser ? Sont-ils susceptibles de comporter les mêmes risques ? (8 points)

Références sur la socialisation :

Les jeux d'argent et de hasard

Sans aller jusqu'à ces extrémités philosophiques qui aboutissent à la négation de la notion même de jeu (si tout est jeu, plus rien n'est jeu !), **il est difficile de ne pas entendre le jeu, sous ses mille et une formes, comme distraction universelle et intemporelle et comme antidote par excellence de l'ennui.** Dans cette optique et quelle que soit sa nature, il apporte un dérivatif aussi essentiel que les nourritures intellectuelles ou matérielles, et lorsqu'il s'agit des jeux sportifs et/ou de jeux de stratégie, il contribue à maintenir, sinon à améliorer, la condition physique ou intellectuelle de ceux qui les pratiquent.

Les jeux d'argent et de hasard

Jouxtant ces deux lignes de force, gain d'argent et satisfaction de vanité, interviennent des facteurs secondaires : besoin de s'affirmer, snobisme, mode, compensation d'infirmités physiques, morales ou sexuelles, masochisme aussi dans la recherche de ce « frisson », moitié plaisir, moitié douleur, goût ou besoin du risque ou du suspens, de telle sorte que les uns s'ajoutent aux autres et se multiplient.

Les recherches sur la psychologie et la sociologie des jeux conduites en Grande-Bretagne par la commission royale sur les Jeux (The royal commission on Gambling, créée en 1978) ont, montré que la **décision initiale de jouer est le fait d'un grand nombre de facteurs personnels ou sociaux** (ou de situation, notamment voisinage) plus ou moins éphémères, voire d'une association avec des personnes qui jouent (facteur de contagion).

Elles ont souligné que l'accoutumance au jeu, l'habitude de jouer est beaucoup moins due au prétendu besoin fondamental de jouer qu'à un processus social d'entraînement, doublé par les caractéristiques du jeu choisi qui doivent constituer un appel répétitif.

Pour comprendre les Français – Le jeux

Comme le sport, auquel il est apparenté, **Le jeu répond à un désir très ancien, souvent inconscient, de rêver sa vie ou de la transformer.** Les jeux de société sont des supports de convivialité en famille ou entre amis. **Les jeux vidéo sont pour des millions de jeunes le moyen d'échapper à un quotidien qu'ils jugent fade ou peu accueillant.** Les jeux d'argent sont pour d'autres les seuls moyens susceptibles d'enjoliver leur existence ou simplement de la rendre supportable.

On observe chez les joueurs une volonté commune de s'évader de La réalité, de vivre dans un monde magique où tout est possible. Jouer, c'est entrer dans un autre univers ; gagner, c'est avoir la possibilité de devenir un autre. Le jeu est pour les enfants un mode d'apprentissage de la vie ; **il est pour les adultes un moyen de retour à l'enfance.**

Lorsqu'il est pratiqué à plusieurs ou dans des lieux de convivialité (cafés, maisons de jeu…), **il constitue un moyen d'intégration et produit du lien social. Il est aussi**

un réducteur potentiel d'inégalités et donc un outil de régulation et d'ordre. Il est enfin un indicateur de l'anxiété ambiante, car le goût du jeu traduit souvent une désaffection pour la réalité, une difficulté à accepter son sort dans une société théoriquement ouverte et égalitaire, mais qui apparaît à beaucoup de Français de plus en plus fermée ou bloquée. Il est plus difficile d'entrer dans l'ascenseur social et plus encore de monter aux étages supérieurs.

Il pose aussi la question de la liberté et de la dépendance, car il est parfois à l'origine d'une véritable addiction. S'il est un outil de récréation (Loisir), le jeu est aussi un moyen de « recréation » ; il offre au joueur la possibilité de se reconstruire, de se « refaire », comme disent d'ailleurs ceux qui ont tout perdu en jouant.

Le jeu vidéo est partie intégrante des modes de vie des adolescents et des jeunes (pour la plupart des garçons), mais aussi de certains adultes. Il est porteur d'un univers fantasmatique qui leur permet de s'évader de la réalité. Le risque souvent dénoncé par les parents et certains observateurs est l'addiction, qui peut conduire à des attitudes d'éloignement de la vie réelle et des comportements pathologiques.

Le jeu leur apporte aussi la part de rêve dont ils ont besoin pour mieux vivre le quotidien, en imaginant sans trop y croire des lendemains dorés.

Les sociabilités des joueurs en ligne

Les jeux en ligne offrent donc des formes de socialisation qui sont souvent pour les jeunes un support de leur construction identitaire.

Le philosophe hollandais Johan Huizingua a bien décrit cette séduction du jeu, créée par le **sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales.**

Références sur les risques

Pour comprendre les Français – Le jeux

Il pose aussi la question de la liberté et de la dépendance, **car il est parfois à l'origine d'une véritable addiction.**

Pour comprendre les Français – Le jeux

Le risque souvent dénoncé par les parents et certains observateurs est l'addiction, qui peut conduire à des attitudes d'éloignement de la vie réelle et des comportements pathologiques.

Les joueurs pris aux pièges du hasard et de l'argent

Les joueurs entretiendraient la perception illusoire d'un contrôle à l'égard des jeux de hasard et d'argent. À l'origine de ces illusions, les psychologues identifient des processus de pensée bien précis, susceptibles de conduire à de dangereuses addictions. Comment rompre avec l'enfer du jeu ?

Les joueurs pris aux pièges du hasard et de l'argent

L'observation indique que les joueurs entretiennent une **perception de contrôle ou**

de maîtrise à l'égard des jeux de hasard et d'argent complètement illusoire.

La participation active du joueur entretient donc son illusion de contrôle.

La confusion que nous entretenons sur les parts respectives du hasard et des habiletés personnelles dans différents jeux tient à une autre **erreur cognitive, essentielle et commune à presque tous les joueurs excessifs ou pathologiques : l'incapacité à tenir compte de l'indépendance entre les événements ou entre les tours.**

Ces écueils s'expliquent par **l'illusion d'un contrôle sur des faits qui ne tiennent qu'au hasard.** Sans doute n'avons-nous pas l'habitude de considérer le hasard comme l'explication juste et plausible d'un événement.

Les jeux de hasard suscitent donc des perceptions erronées même chez des personnes qui au départ reconnaissent que l'issue du jeu est entièrement déterminée par le hasard.

Ainsi, lorsqu'il se trouve dans une situation ou devant un événement dont le résultat est imprévisible, l'individu cherche naturellement à en déduire une règle comme il tend à en abstraire les causes afin d'en prédire l'issue. Notre approche du hasard favorise donc les pensées erronées et l'illusion de contrôle. L'on comprend mieux dès lors que les jeux de hasard et d'argent soient un terrain fertile pour les erreurs d'interprétation.

Pour certains joueurs excessifs, en effet, jouer devient une maladie ou une dépendance – appelée aussi addiction par les psychologues – qui se manifeste par l'envie irrépressible de miser de l'argent. Les répercussions de ce « mal-jeu » peuvent être considérables sur la vie personnelle, familiale et sociale du joueur (difficultés financières, actes illégaux, dépression, violence).

Mais quel est donc ce long **processus qui mène à une pratique de jeu pathologique** et excessive ? Le joueur excessif franchit en général trois stades. Le premier, appelé stade des gains, est lié aux expériences de départ. Bon nombre de joueurs se rappellent avoir fait un ou plusieurs gains importants en début de « carrière ». Généralement, le montant et la somme d'argent dépensée au jeu sont peu élevés. Le joueur encaisse les gains, profite de cet argent supplémentaire et se montre en même temps généreux envers ses proches. Aucun joueur ne demande de l'aide au cours de cette période. Car même si le joueur commence à s'adonner à son activité de manière plus intense, son comportement n'a pas encore de conséquences néfastes.

La période des pertes constitue le deuxième stade du jeu pathologique. Au cours de cette période, le joueur perd davantage mais reste convaincu qu'il peut maîtriser le jeu et gagner de nouveau. Le plus souvent, il attribue ses échecs à des éléments extérieurs et retourne régulièrement jouer pour tenter de se refaire. **Les problèmes financiers deviennent alors plus apparents. Le joueur est forcé d'emprunter et il peut même commettre des actes illégaux pour financer ses activités.**

Vient enfin le stade du désespoir, au cours duquel le joueur fait une ultime tentative pour se refaire, toujours convaincu qu'il parviendra à récupérer l'argent perdu. **Mais, après avoir tout perdu, alors qu'il éprouve de nombreuses difficultés dans les diverses sphères de sa vie, le joueur, souvent dépressif, est à bout de ressources.** C'est le plus souvent rendu à ce dernier stade qu'il entreprend les premières démarches pour cesser de jouer et c'est là qu'interviennent notamment nos chercheurs thérapeutes.

LES COMMENTAIRES DES CORRECTEURS DE L'ÉPREUVE

Remarques générales

Les candidats n'utilisent pas toujours le dossier de textes, ou de manière très partielle, ils ne citent pratiquement jamais leurs sources. Ils ne vont pas tous à l'essentiel. L'expression est souvent familière. Ils ont tendance à porter des jugements sans argumenter.

Peu de candidats citent leurs sources, ce qui est regrettable.

Une difficulté habituelle : bien lire les questions telles qu'elles sont posées. Ainsi à la question 8 portant sur les jeux de société, il a trop souvent été répondu sur le jeu en général.

Une réponse médiocre vient souvent de ce que les candidats ne prennent jamais le temps de réfléchir sur les mots-clés.

D'une façon générale, les candidats traitent les questions superficiellement : ils se satisfont du premier indice de réponse qu'ils trouvent, sans fouiller d'autres documents.

Expression écrite

L'orthographe et la syntaxe sont encore bien trop souvent incertaines, et l'écriture parfois illisible.

Trop de fautes d'orthographe, trop de formulations maladroites et un manque de soin pour certaines copies.

Toujours des copies avec de nombreuses fautes d'orthographe ou du langage très familier.

Consignes

Beaucoup ne respectent pas les consignes données au début du cahier de réponses, en particulier sur l'obligation de répondre uniquement dans le cadre construit pour chaque réponse.

Ont été sanctionnés les candidats qui ne respectent pas les consignes : « N'écrivez rien en dehors des cadres prévus à cet effet ; n'ajoutez aucune ligne ».

Questions de repérage

Les questions de repérage ont été assez bien réussies dans l'ensemble. On peut cependant rappeler la nécessité d'être extrêmement attentif à ce qu'on lit et à ce qu'on écrit. Par exemple, il est dommage d'avoir repéré le pourcentage de gagnants du gros lot et de perdre bêtement des points en se trompant d'un zéro (ce qui fausse l'information) ou en déclarant que c'est le pourcentage de gagnants (ce qui est différent de bénéficiaires du gros lot). De même, si on a repéré la typologie de Caillois et qu'on oublie l'un des quatre types.

On peut également rappeler une nécessité de précision : la question 4 est souvent mal traitée, car il ne suffit pas de dire qu'on espère gagner au loto en vue de changer de vie pour expliquer que cette espérance soit qualifiée d'attente d'un miracle laïque. On pourrait donner des exemples comparables pour toutes les questions de repérage.

Pour les questions 4 et 6, les candidats n'ont pas toujours su « expliquer » leurs réponses de façon pertinente, ils ont souvent effectué des « copier-coller ». Une réponse précise à ces questions supposait une analyse des termes utilisés.

Question d'analyse

Prendre soin d'expliciter les réponses, une simple citation ne suffit pas.

Les réponses aux questions d'analyse sont souvent imprécises. Les candidats se contentent souvent de donner un ou deux éléments de la réponse.

Ne pas croire que parce qu'on a trouvé un élément de réponse, on peut se dispenser de chercher une réponse complète. Par exemple, pour la question 7, avoir repéré l'impossibilité de réprimer les jeux clandestins ne peut dispenser de signaler que l'État régule les jeux qu'il tolère et encore moins qu'il en tire de grands profits. Pour la question 8, ne pas se contenter de dire que le jeu de société permet à l'enfant d'apprendre telle ou telle chose « en s'amusant », mais signaler obligatoirement le développement de la fonction de socialisation.

Pour la question 7, question qui semblait simple pour les candidats, leurs réponses manquaient alors de structure et d'analyse. Beaucoup de « recopiage » et de paraphrase.

Pour la question 8 beaucoup n'ont pas cerné la cause de l'augmentation des paris des joueurs à savoir le côté plus actif des paris.

La question 9 a davantage mis en difficulté les candidats, soit par manque d'attention, voire par manque de bon sens (exemple : faire remonter la Française des jeux au Moyen Âge…), soit parce que, là encore, les réponses sont partielles.

Les questions d'analyse ont donné lieu à des réponses inégales. Nombre de copies n'ont pas identifié la date à laquelle la loterie nationale a été remplacée par le loto (question 9) et quant à la question 8, beaucoup de candidats ont simplement énuméré les différents aspects éducatifs des jeux de société alors qu'il fallait au minimum distinguer le plan des compétences intellectuelles et des compétences sociales.

Il serait souhaitable que les candidats fassent un effort de reformulation des informations et de construction de la réponse. Trop souvent ils se contentent d'une énumération des informations sans les catégoriser.

Plan

Le plan manque souvent de pertinence.

Le plan est en général très révélateur de la maîtrise du contenu du dossier par le candidat. Peut-être peut-on signaler que si les illustrations proposées donnent des pistes utiles, le plan ne peut se réduire à une description de chacune d'entre elles.

Pour les questions de titre et de plan, ne pas hésiter à utiliser l'espace proposé afin de personnaliser titre et parties du plan.

La plupart des candidats n'utilisent pas l'espace proposé et fournissent des intitulés laconiques et imprécis (exemple : impact, évolution, conséquences…).

Titre

Le titre donné au dossier de texte était assez souvent « bateau » sans réelle recherche des mots justes ou sans originalité. C'est une question difficile. Il faut être le plus synthétique possible sans vider ce titre du contenu.

Peu de candidats ont vraiment le sens du titre. Soit celui-ci se transforme en commentaire résumé, soit la formule est en contradiction partielle (et quelquefois même totale) avec le contenu du dossier, soit même elle est grammaticalement incorrecte. On peut conseiller aux candidats de réfléchir davantage à ce qu'est un titre : à la fois

évocateur d'un contenu et répondant à un sens de la formule.

C'est finalement un exercice difficile, surtout en temps limité. Les titres très simples (exemple : Homo ludens) ne sont peut-être pas la pire solution.

Question de synthèse

Les erreurs les plus fréquentes sont le hors sujet, une compréhension approximative du sujet proposé et des développements inachevés (sans doute à cause d'une mauvaise gestion du temps par le candidat).

Les synthèses ratées le sont souvent à cause de difficultés de gestion du temps, de difficultés d'expression, ou parce que le candidat remplace le travail de synthèse par l'expression d'une libre opinion sur le sujet.

Attention à annoncer le plan de devoir en introduction, puis a bien identifier les parties.

Souvent les candidats ignorent ce qu'est une introduction, certains allant directement à une réponse que seules l'argumentation et la conclusion sont à même de donner.

Beaucoup de candidats ne semblent toujours pas savoir qu'il convient de la référer aux textes du dossier.

Quelques candidats ont fait une synthèse de l'ensemble du dossier sans tenir compte des questions posées. Seuls quelques candidats ont utilisé la distinction proposée par Caillois pour expliquer l'importance prise par les jeux virtuels.

La synthèse ne fait pas toujours l'objet d'attention particulière, peut être par manque de temps. Les candidats ont souvent disserté sur « les jeux internet », sans vraiment articuler leur réflexion autour de la problématique. Ainsi les idées sont souvent redondantes sans amener une progression dans l'élaboration de la pensée. Peu de candidats s'engagent dans une opinion personnelle, et ouvrent le débat sur d'autres perspectives.

Beaucoup d'exposés portent sur « le jeu virtuel », voire « le jeu en réseau », mais la dimension « communautés de jeu » a souvent été traitée comme un simple aspect de la socialisation alors que la formulation de la question inverse les facteurs. De même sur cette question la « motivation » est devenu « l'intérêt », « l'attrait », « l'avantage » : autrement dit la lecture a évité la dimension plus subjective, très présente dans le dossier, dont cette dimension a été occultée. Sans parler de la maîtrise, du pouvoir…

ÉPREUVE DE LOGIQUE

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'ÉPREUVE

Pour des raisons évidentes, nous ne reproduisons pas intégralement l'épreuve de logique – qui se présente sous forme de tests – dans ces annales.

Nous ne donnons ici que les principes et les objectifs de l'épreuve, plus quelques consignes ou conseils pour la mener à bien.

Durée : Logique générale : 30 minutes ; Logique numérique : 30 minutes.

DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE

Elle se présente sous la forme de deux cahiers de questions.

Les questions sont précédées d'exemples résolus, d'exercices et de consignes précises.

Le travail demandé ne nécessite pas de connaissances particulières en mathématiques, mais une aptitude à passer d'un type de raisonnement à un autre.

PREMIÈRE ÉPREUVE : LOGIQUE GÉNÉRALE

Le candidat reçoit un cahier de questions et répond directement sur le cahier en suivant les consignes.

Ces questions se présentent sous la forme de séries de lettres, de chiffres, de nombres ou de mots.

Vous devrez à chaque fois trouver la règle qui a présidé à leur arrangement.

Pour répondre, il vous faudra :

• Soit **remplacer** chaque point par un chiffre ou une lettre (un seul signe par point) ;

• Soit **souligner** un (ou deux) mot(s).

Exemple 1 : *piste* *chemin* *trace* *route* *sentier*
avenue *passage* *boulevard* *ruelle* *rue*

Explication : Sur la première ligne, une série de mots désigne des voies, dont la plus petite, « trace », est soulignée. Sur la ligne en dessous, une autre série de mots désigne également des voies. Vous devez également souligner la plus petite, « passage ».

Exemple 2 : *main* *pied* *;* *bras* *……*

Explication : deux mots (« main » et « pied ») désignant des extrémités du corps sont séparés de la deuxième série de mots par un point-virgule, « bras » correspond à l'un des mots de la première série : « main ». Seul le mot « jambe » peut correspondre au second et a le même nombre de lettres que de points.

Principes de correction

• Seules les bonnes réponses sont prises en compte ;

• Seules les réponses complètes et entièrement exactes sont comptées.

Les objectifs de cette épreuve sont :

- De tester les capacités d'observation et de compréhension du candidat ;
- De mesurer son aptitude au raisonnement logique sous différents aspects : verbal, numérique, spatial, arithmétique, pictural, temporel… ;
- D'apprécier la manière dont il organise son temps et son travail.

Conseils

- Avant tout travail, lisez attentivement les consignes générales et les exemples corrigés en page introductive, ils permettent d'entrer dans l'« esprit » de cette épreuve ;
- Suivez les consignes du surveillant ;
- Écrivez soigneusement, distinctement, sans ambiguïté, précisément dans les espaces prévus ;
- Ces épreuves appréhendant le rapport efficacité-rapidité, ne restez pas bloqué sur une question, passez à la question suivante, ne perdez pas de temps à effacer.

DEUXIÈME ÉPREUVE : LOGIQUE ARITHMÉTIQUE, NUMÉRIQUE ET MATHÉMATIQUE

Le candidat reçoit un cahier de questions et une grille de réponses. Il répond sur la grille de réponses en suivant les consignes.

Ces questions se présentent sous la forme d'exercices pour lesquels vous aurez le choix entre plusieurs réponses proposées.

Exemples de questions de l'épreuve n° 2

1. Le nombre $\frac{x^{-4}y^{5}}{x^{-2}y^{-3}}$ peut également s'écrire :

   A. $(xy)^3$ B. $\frac{-20}{6}$ C. $x^{-6}y^{2}$ D. $\frac{y^8}{x^2}$

2. Monsieur SAS achète un portail pour sa nouvelle maison. Le vendeur lui accorde un paiement en 3 échéances. Pour la première échéance, il verse les 2/5 de la somme, pour la deuxième échéance, il verse 1/3 de ce qui reste et, à la troisième échéance, il verse 600 euros. Quel est le prix du portail ?

   A. 1 400 euros B. 1 500 euros C. 1 800 euros D. 2 000 euros

3. Soit la série de nombres suivants : 3, 7, 11, 15…
   Quel est le 40e terme de cette série ?

   A. 160 B. 163 C. 164 D. 159

4. Combien le nombre N = 23 x 32 x 5 a-t-il de diviseurs ?

   A. 6 diviseurs B. 7 diviseurs C. 18 diviseurs D. 24 diviseurs

5. Le couple (-2 ; 1) est l'unique solution de l'un des quatre systèmes suivants :

A. $\begin{cases} x - 2y = -4 \\ 2x - y = -5 \end{cases}$

B. $\begin{cases} x - 2y = -4 \\ -2x + 4y = -8 \end{cases}$

C. $\begin{cases} 3x - y = 7 \\ 2x + y = -5 \end{cases}$

D. $\begin{cases} -2x + 3y = 0 \\ -x - 2y = 0 \end{cases}$

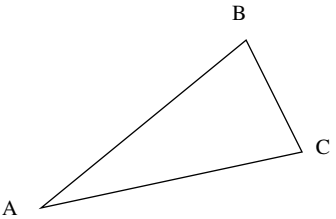
6. Les tailles de quatre joueurs sont notées A, B, C, D, avec : A est plus petit que C ; B n'est pas plus grand que D ; B n'est pas plus petit que C, donc :

A. D n'est pas plus petit que C
B. D est plus petit que C
C. A est plus grand que D
D. B est plus petit que A

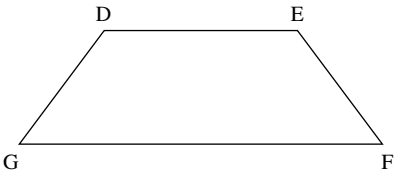
7. Une table ronde peut accueillir 6 convives.
Trois hommes et trois femmes prennent place à table.
De combien de façons peuvent-ils s'asseoir pour qu'une femme soit toujours assise entre deux hommes ?

A. 6 façons
B. 12 façons
C. 36 façons
D. 72 façons

8. Soit un triangle ABC où AB = 5, BC = x et CA = 5.



Soit le quadrilatère DEFG où DE = x, EF = x, FG = 4 et GD = x.



Ces deux figures géométriques ont le même périmètre.
Quelle est la valeur de x ?

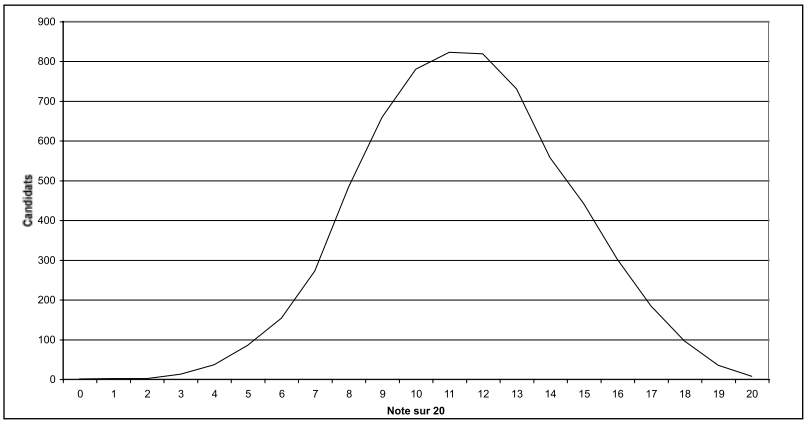
A. 5
B. 3
C. 6
D. 7

TABLEAU DES BONNES RÉPONSES

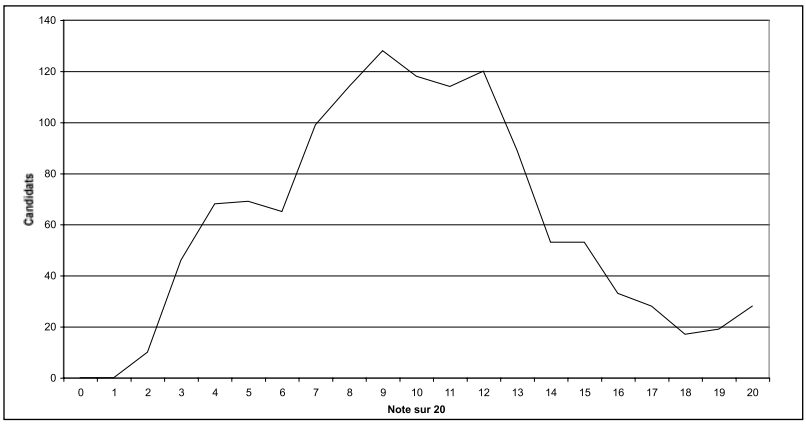
1	2	3	4	5	6	7	8
D	**B**	**D**	**D**	**A**	**A**	**D**	**B**

COURBES DE NOTES

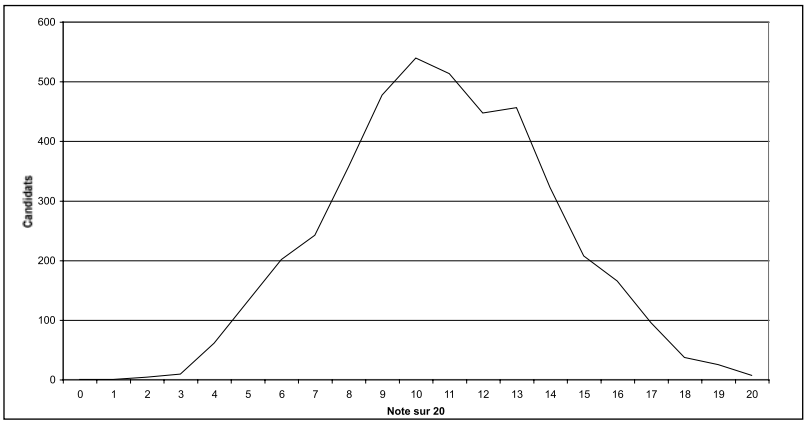
ANGLAIS



ALLEMAND

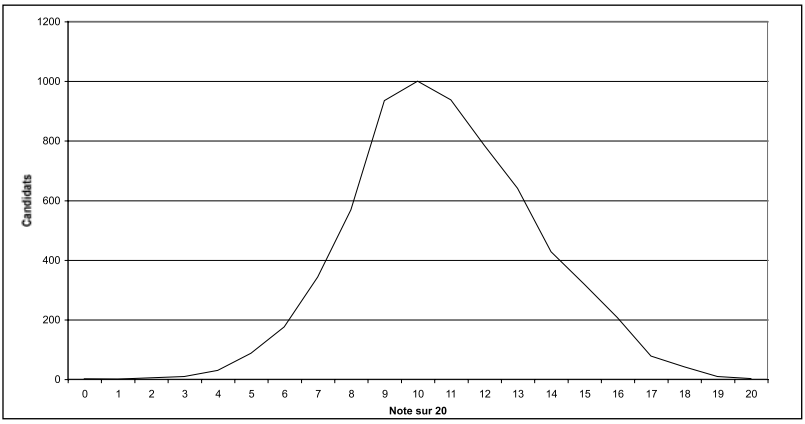


ESPAGNOL

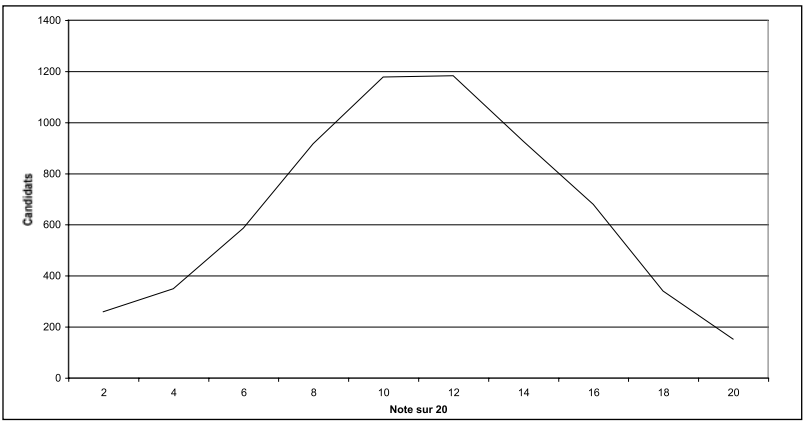


COURBES DE NOTES

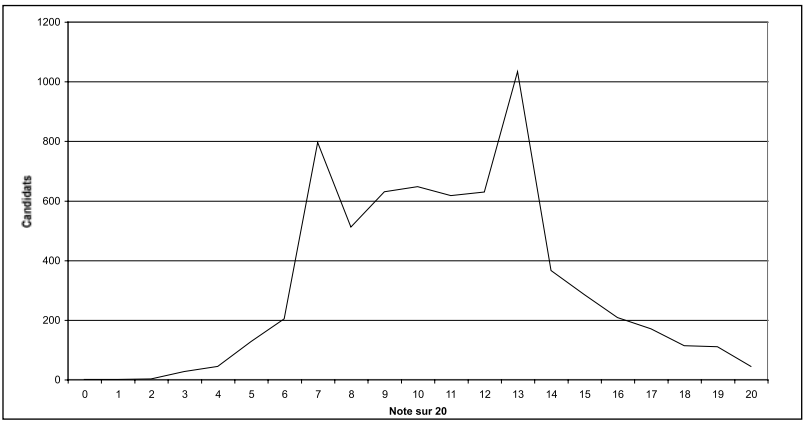
Analyse et synthèse



Logique 1



Logique 2



Vous désirez recevoir
les plaquettes des écoles
partenaires de SESAME

remplissez et adressez cette page à :

SESAME

BP 49

33024 Bordeaux Cedex

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ..... Ville : .....

Terminale (série) : .....

Établissement et ville : .....

Adresse mail : .....

Désire recevoir

La plaquette des écoles cochées ci-dessous :

❒ CESEM Reims ❒ CeseMed ❒ EBP International

❒ EM Normandie ❒ EPSCI ❒ ESCE ❒ IFI

Notes

PUBLICATION HOBSONS
en coédition avec
LE CONCOURS SESAME

Coordination SESAME
Marie-Laure Vignaud

Directeur d'Espace Études/Hobsons
Didier Visbecq
assisté de Karima Moudjari

Directrice de la fabrication
Malika Benazzoug

Réalisation
Frédérique Chazal

Maquette
Stéphane Mac Donald

Révision et suivi d'édition
Deborah Lopez

Impression
Imprimerie TAAG, Grigny 91

Dépôt légal : 4e trimestre 2008
ISBN n° : 978-2-84555-197-8

Hobsons France
7, rue de Bucarest – 75008 Paris
Tél. : 01 53 89 02 89 – Fax : 01 53 89 02 90
http://www.hobsons.fr

SESAME

Pour choisir les écoles qui correspondent le mieux à vos goûts et à vos projets, contactez-les directement pour demander leurs plaquettes ou vous rendre à leurs **Journées Portes Ouvertes**.

S.E.S.A.M.E
BP 49 – 33024 Bordeaux Cedex
Tél : 05 56 79 44 88
Fax : 05 56 79 44 90
info@concours-sesame.net
www.concours-sesame.net

Contacts, adresses e-mails, sites internet

CESEM REIMS

Établissement consulaire de la CCI de Reims et d'Epernay, créé en 1974, reconnu par l'État - Accréditation EQUIS et AMBA -
Reims Management School - 59 rue Pierre Taittinger B.P.302 - 51061 Reims Cedex

Service Communication - Valérie Collot-Boughali
Tél : 03 26 77 47 37 - Fax : 03 26 07 46 00
service.com@reims-ms.fr
www.reims-ms.fr

CESEMED

Établissement consulaire de la CCI Marseille-Provence, créé en 1989, reconnu par l'État - Accréditation EQUIS et AMBA -
Euromed Management - Domaine de Luminy - B.P.921
13288 Marseille Cedex 09

Département Marketing
Tél : 04 91 82 78 00 - Fax : 04 91 82 78 21
info@euromed-management.com
www.euromed-management.com

EBP INTERNATIONAL

Établissement consulaire de la CCI de Bordeaux, créé en 1987, reconnu par l'État - Accréditation EQUIS et AMBA -
Bordeaux Ecole de Management - Domaine de Raba
680, cours de la Libération
33405 Talence Cedex

Aurélie Heuga
Tél : 05 56 84 63 43 - Fax : 05 56 84 55 00
aurelie.heuga@bem.edu
www.bem.edu/ebp-international

EM NORMANDIE

Établissement consulaire des CCI de Caen et du Havre, créé en 1987, reconnu par l'État
EM Normandie - 9, rue Claude Bloch
14052 Caen Cedex 4

Nathalie Néel
Tél : 02 31 46 78 78 - Fax : 02 31 43 81 01
info@em-normandie.fr
www.em-normandie.fr

EPSCI

Établissement d'enseignement supérieur privé reconnu par l'État, créé en 1975 - Accréditations AACSB et EQUIS -
Groupe ESSEC - Avenue Bernard Hirsch - B.P. 50105
95021 Cergy-Pontoise Cedex

Marie-Claude Lacoste
Tél : 01 34 43 31 81 - Fax : 01 30 38 76 76
lacostemc@essec.fr
www.epsci.fr

ESCE PARIS, LYON

Établissement d'enseignement supérieur privé reconnu par l'État, créé en 1968
Pôle Universitaire Léonard de Vinci
92916 Paris - La Défense Cedex
Université Jean Moulin - Lyon 3 - 6 cours Albert Thomas - 69008 Lyon

Emmanuelle Baruch
Paris - Tél : 01 41 16 75 20 - Fax : 01 41 16 73 80
Lyon - Tél : 04 78 75 74 13 - Fax : 04 78 75 74 38
emmanuelle.baruch@esce.fr
www.esce.fr

IFI BSc IN INTERNATIONAL BUSINESS

Établissement consulaire de la CCI de Rouen, créé en 1986, reconnu par l'État
Accréditation EQUIS -
Groupe ESC Rouen - Campus Consulaire
1, rue du Maréchal Juin - B.P. 215
76825 Mont Saint Aignan Cedex

Soraya Newton
Tél : 02 32 82 58 56 - Fax : 02 32 82 58 60
soraya.newton@groupe-esc-rouen.fr
www.groupe-esc-rouen.fr

9 782845 551978
9 €