

## 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 jeu*

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 mise 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 III<sup>e</sup> 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 **XV<sup>e</sup> ou le XVI<sup>e</sup> 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 jeu*

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 jeu*

**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 jeu*

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 « récréation » ; 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 Huizinga 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 jeu*

**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 jeu*

**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 irrésistible 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.

### 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

évoqueur 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 à 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...