

COLLEGE JESUS-MARIE DE BITAM
Département de Français

Session de mai 2017
Durée : 4 heures
Séries : A et B

Baccalauréat Blanc

Le candidat traitera, au choix, l'un des trois sujets suivants.

SUJET I : Etude d'un texte argumentatif

Télématique, privative, bureautique, interactivité, fibre optique...Interface, vidéodisque, lecture laser, hologramme... Quand la langue bouge, la société bouge. Depuis quelques années, la multiplication des moyens techniques de communication et de traitement de l'information suscite une redéfinition rapide des modes de relation sociale, dans le travail ou dans le loisir. Ce phénomène, nous ne le nommons pas, parce que, précisément, il est en train de s'accomplir, et que chercher à l'identifier en un mot serait prétendre le saisir. Il recouvre une confluence d'évolutions techniques : l'informatique, où les matériels deviennent plus puissants, les programmes précis : les réseaux, où les chaînes (câbles, satellites) suppriment les barrières géographiques et permettent l'instantanéité d'une communication de masse ; l'image, pour laquelle les supports, la prise de vue, l'enregistrement deviennent plus maniables, donc plus souples.

La nature du phénomène est ainsi que les techniques d'origines diversifiées se rejoignent pour s'ajuster les unes aux autres, au point de ne plus faire qu'un seul processus global. Telle l'image de la pieuvre : l'extrémité d'un tentacule semble ponctuellement isolée ; plus l'on remonte vers le centre, plus l'on voit l'unité profonde du réseau de tentacules. Le progrès technique peut se comparer à cette progression de l'extrémité des tentacules vers le centre : l'apparent éclatement des innovations laisse apparaître que les chaînes de découvertes concourent à une fusion. Fusion qui multiplie leur impact : le tout est plus que la somme de ses éléments.

Pieuvre : malaise. Une pieuvre, c'est un monstre, visqueux, peu saisissable, enfoui ; un fantôme du liquide, de l'inconscient. Et le phénomène dont nous parlons, total, protubérant, bouleversant, est vécu par la société sur le mode fantasmagorique : de la magie (l'ordinateur peut tout) à la peur (la déshumanisation). Parce qu'il implique une mutation radicale : économiquement – qui dit technique dit industrie – et culturellement. Ce qui est en cause, c'est bien le passage de la galaxie Gutenberg à la galaxie Mac Luhan: d'une civilisation qui privilégie l'expression littéraire et abstraite comme moyen de représentation et de communication à une civilisation où domine l'expression visuelle et sensitive. D'un bouleversement dans les moyens de connaître.

Il n'est pas d'utilisation plus saisissante de cette mutation que le jeu vidéo : parce qu'il est l'objet d'une bataille économique; parce qu'il est au point de convergence de trois axes de développement (informatique, réseaux, vidéo) ; parce qu'on y peut lire plus clairement qu'en

aucune autre application les effets de la mutation : dans la gestuelle, dans la psychologie, dans les rêveries mises en œuvre.

Qu'est-ce que le jeu vidéo ? Proposons cette définition : le jeu vidéo est une activité dans laquelle un individu anime les figures générées par un programme informatique et inscrites sur un écran de télévision dans un but de distraction. Cette définition met l'accent sur le sujet humain. En pratique, celui-ci n'a pas l'initiative de l'action ; son activité ludique est commandée par la machine, et c'est sur celle-ci qu'on insiste généralement. L'expression « jeu vidéo » désigne ainsi communément l'objet utilisé comme support de jeu et non le jeu lui-même. Cette ambiguïté exprime l'antagonisme latent entre l'homme et la machine ; elle ne peut être levée que si l'on raisonne en termes d'interaction : le jeu vidéo est à la fois la machine et l'activité par laquelle on met en œuvre.

Hervé KEMPF, Etudes, juillet-août 1983.

I. QUESTIONS D'ANALYSE ET DE COMPREHENSION (8 Points)

1. Donnez la thèse du locuteur. (2 pts)
2. En vous appuyant sur le troisième paragraphe du texte, montrez comment l'auteur exprime sa répulsion envers le progrès technique. (3 pts)
3. Identifiez la figure de style présente dans la 1^{ère} phrase du texte, puis donnez sa valeur. (3 pts)

II. TRAVAIL D'ECRITURE (12 Points)

Etes-vous de ceux qui pensent, comme **Hervé KEMPF**, qu'on doit craindre le progrès technique ?

SUJET II : COMMENTAIRE COMPOSE

Le portable du paresseux

De mon profond sommeil
Depuis la cime de mon arbre de lit
Je t'appelle
Allô
Pour te dire
Portable tu es regrettable
Portable tu es insupportable
Portable tu es indéfinissable
Portable tu es méconnaissable
Je te porte
Comme sa croix on porte
Je sais simplement
Que tu m'affames
Que tu m'endettes
Que tu m'escroques
Que tu m'espionnes
Que tu me trahis
Que tu m'exposes
Que tu me ruines
Que tu me travestis
Tu me corromps
Tu me trompes
Et tu es si onéreux
Jamais je ne l'avais deviné
Ou alors moi je ne te mérite pas
Moi si minable
Moi si miséreux
Moi si maigrelet
Moi si rachitique
Moi si ensommeillé
Moi si affamé
Moi si snob
Tu ne me conduis guère
Au rendez-vous du Bonheur
Ni au rendez-vous de la Paix
Tu resteras mon aimable ennemi

Muao KALGORA, *Complainte de la forêt*,
Publibook, Paris, 2008

Vous ferez de ce texte un commentaire composé que vous organiserez à votre convenance. Vous pourrez, par exemple, examiner les récriminations faites au portable, couplées par le statut social de son usager.

SUJET III : ESSAI LITTERAIRE

L'écrivain russe **Alexandre SOLJENISTSYNE**, Prix Nobel de Littérature affirme :

« Une littérature qui n'est pas l'air de la société qui lui est contemporaine, qui n'ose communiquer à la société ses propres souffrances et ses propres aspirations, qui n'est pas capable d'apercevoir à temps les dangers sociaux et moraux qui la concernent, ne mérite même pas le nom de littérature. »

Vous commenterez et, au besoin, discuterez ces propos.