



CONCOURS D'ADJOINT ADMINISTRATIF DE 1^{ère} CLASSE

SESSION 2014

MERCREDI 12 MARS 2014

Epreuve de français comportant à partir d'un texte d'ordre général :

- la réponse à des questions destinées à vérifier les capacités de compréhension du candidat et son aptitude à retranscrire et ordonner les idées principales du texte ;
- des exercices destinés à évaluer les capacités du candidat en vocabulaire, orthographe et grammaire.

Durée : 1 h 30

Coefficient : 3

Vérifiez avant de commencer que votre sujet comporte 2 pages en plus de celle-ci.

CONSIGNES AUX CANDIDATS :

- Les candidat(e)s ne doivent porter aucun signe distinctif sur leur copie (nom, prénom, signature, etc.), sous peine qu'elle soit écartée par le Jury et considérée comme nulle pour non-respect de l'anonymat.
- Aucun brouillon ne devra être joint aux copies. Les brouillons ne sont pas corrigés.
- Écrire exclusivement à l'encre bleue ou noire.

1 Les jeunes gens qui ont ouvert le feu au lycée Columbine en 1999 ou au cinéma d'Aurora en 2012
avaient un point commun : ils jouaient aux jeux vidéo et semblaient traduire en actes de sinistres
fantasmes numériques. Mais est-ce vraiment le cas? Les sociologues étudient les effets des
5 contenus violents sur le comportement depuis les années 1950 et ceux des jeux vidéo depuis les
années 1980- et leurs conclusions divergent.

Une série de nouvelles études a commencé à clarifier ce que l'on peut ou non imputer aux jeux
violents. Dans son expérience, Christopher Barlett, psychologue à l'Université d'Etat de l'Iowa, fait
jouer 47 étudiants de premier cycle à Mortal Kombat : Deadly Alliance [un jeu de combat
particulièrement sanglant] pendant quinze minutes, puis leur demande de faire avaler de la sauce
10 pimentée à un camarade dont on leur a dit qu'il n'aimait pas cela. Par rapport à un autre groupe qui
avait joué à un jeu vidéo non violent, les étudiants ayant passé du temps sur Mortal Kombat
donnaient une dose bien plus importante de sauce à leur camarade. De nombreuses études
similaires ont abouti à des conclusions semblables : jouer à un jeu vidéo violent induit un
comportement un peu plus brutal que d'habitude, du moins pendant les quelques minutes qui suivent
15 le jeu.

Il est beaucoup plus difficile de savoir si une exposition continue finit à terme par entraîner une
attitude hostile dans le monde réel. Certaines études conduites dans des établissements scolaires
ont montré qu'avec le temps les combattants virtuels avaient des accrochages plus fréquents avec
leurs camarades - des bagarres, par exemple. Dans un rapport publié à l'été 2012, des psychologues
20 de l'université Brock, au Canada, montrent que lorsque des lycéens jouent à des jeux vidéo violents
sur une longue période, le nombre d'incidents augmente légèrement. « Aucun acte extrême, comme
une fusillade dans une école, n'est dû à un seul facteur de risque: il y a beaucoup de facteurs à
prendre en compte, comme le fait d'être mis à l'écart ou tyrannisé », explique Craig Anderson,
psychologue à l'université d'Etat de l'Iowa. « Mais, si l'on se penche sur la littérature scientifique, il est
25 clair que les contenus violents constituent un facteur - pas le plus important, mais pas le moindre non
plus. »

La plupart des chercheurs dans ce domaine partagent l'avis de Craig Anderson, mais pas tous.
Certaines études montrent que ce sont les enfants agressifs qui ont le plus tendance à être attirés
par les jeux vidéo violents. Ils sont donc prédisposés à être impliqués dans des bagarres à l'école.
30 Par ailleurs, certaines études ne sont pas capables d'isoler des facteurs externes, comme le contexte
familial ou les troubles de l'humeur. Et il y a une question que les chercheurs n'ont toujours pas
élucidée : à quel moment une habitude chez un enfant devient dévorante au point que son influence
l'emporte sur les effets socialisants des parents, des amis, des professeurs, des frères et sœurs ?
Autrement dit, qu'est-ce qui constitue une mauvaise habitude ? Dans les sondages, environ 80 %
35 des lycéens garçons disent jouer à des jeux vidéo, dont la plupart sont considérés comme violents, et
entre un tiers et la moitié de ces jeunes y consacrent au moins dix heures par semaine.

La prolifération des jeux vidéo violents ne s'est pas traduite aux Etats-Unis par une recrudescence
des délits violents chez les jeunes. Le nombre de jeunes délinquants violents a chuté de plus de
40 moitié entre 1994 et 2010, et atteint un chiffre de 225 pour 100 000 selon les données officielles alors
que les ventes de jeux vidéo ont plus que doublé depuis 1996.

Nul ne sait comment interpréter au juste ces résultats. Peut-être les heures à jouer sont-elles autant
d'heures qui ne sont pas passées dehors, à traîner en risquant de faire des bêtises. Peut-être les
jeux sont-ils un exutoire aux pulsions violentes de certains joueurs - théorie que beaucoup de
psychologues réfutent, mais à laquelle beaucoup de joueurs adhèrent.

45 Il se peut aussi que les deux tendances soient sans rapport. « Il est bon, à tout le moins, que les
parents connaissent le contenu des jeux de leurs enfants, estime M. Anderson, et qu'ils les
envisagent du point de vue de la socialisation : quelles valeurs, quelles aptitudes comportementales
et codes sociaux l'enfant apprend-il ? »

Benedict Carey
Publié le 11 février 2013 dans le New York Times

1.Compréhension

5 points

- 1.1) De quel type de texte s'agit-il ?
- 1.2) Donnez un titre à chacun des paragraphes.
- 1.3) Quels sont les avantages des jeux vidéo pour les enfants ?
- 1.4) À part les jeux vidéo, quelles sont les causes possibles de la violence physique chez l'enfant ?
- 1.5) Quelle solution le chercheur Craig Anderson propose-t-il pour éviter que la violence virtuelle ne se transforme en violence réelle chez les enfants ?

2.Vocabulaire

6 points

- 2.1) Donnez le sens des mots suivants :
 - « Exutoire », *ligne 43*.
 - « Recrudescence », *ligne 37*.
- 2.2) Donnez un adjectif antonyme de « socialisation », *ligne 47*, et de « virtuel », *ligne 18*.
- 2.3) Donnez un synonyme de « pulsion », *ligne 43*.
- 2.4) Donnez un mot de la même famille que « numérique », *ligne 3*.

3.Orthographe

4 points

- 3.1) Pourquoi « vidéo », *ligne 2*, ne prend-il pas de « s » ?
- 3.2) « Le nombre d'incidents augmente légèrement », *ligne 21* ; expliquez la formation de l'adverbe « légèrement »
- 3.3) « Ils sont donc prédisposés », *ligne 29* ; pourquoi « prédisposés » prend-il un « s » ?
- 3.4) « il y a une question que les chercheurs n'ont toujours pas élucidée », *lignes 31-32* ; pourquoi « élucidée » prend-il un « e » ?

4.Grammaire

5 points

- 4.1) Analyse grammaticale de proposition
Identifiez la nature de la proposition soulignée et donnez sa fonction :
« Faire avaler de la sauce pimentée à un camarade dont on leur a dit qu'il n'aimait pas cela ».
- 4.2) Analyse grammaticale de mots
Identifiez la nature et la fonction du groupe de mots souligné :
« Ils jouaient aux jeux vidéo et semblaient traduire en actes de sinistres fantasmes numériques ».
- 4.3) Formes et temps des verbes :
Identifiez le mode et le temps des verbes soulignés :
 - Il se peut aussi que les deux tendances soient sans rapport.
 - Les étudiants ayant passé du temps sur Mortal Kombat.
- 4.4) Réécrivez la phrase suivante en remplaçant « aucun acte extrême » par « aucune fusillade » :
« Aucun acte extrême n'est dû à un seul facteur de risque ».