

BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE

SESSION 2026

FRANÇAIS

ÉPREUVE ANTICIPÉE

Durée de l'épreuve : 4 heures

Coefficient : 5

L'usage de la calculatrice et du dictionnaire n'est pas autorisé.

Dès que ce sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

Ce sujet comporte 9 pages, numérotées de 1/9 à 9/9.

2- Contraction de texte (10 points) et essai (10 points)

Objet d'étude : la littérature d'idées du XVIe au XVIIIe siècle

Compte tenu de l'œuvre et du parcours étudiés durant l'année, vous traiterez l'un des trois sujets suivants :

Sujet A- La Boétie, *Discours de la servitude volontaire*. Parcours : « défendre » et « entretenir » la liberté.

Texte d'après Benoît Heillbrunn, « La consommation, du plaisir à la compulsion », *Sciences Humaines*, « La mécanique de l'addiction », n°373, 2024.

Sujet B- Fontenelle, *Entretiens sur la pluralité des mondes*, Premier soir, Second soir, troisième soir. Parcours : le goût de la science.

Texte d'après Guido Tonelli, *Genèse, le grand récit des origines*, Introduction, 2019.

Sujet C- Graffigny, *Lettres d'une Péruvienne*. Parcours : « un nouvel univers s'est offert à mes yeux ».

Texte d'après Nicolas Auray, Sylvie Craipeau et Marie Christine Legout, « Les sociabilités des joueurs en ligne », *Sciences Humaines*, 2004.

Sujet A – La Boétie, *Discours de la servitude volontaire*. Parcours : « défendre » et « entretenir » la liberté.

Texte d'après Benoît Heillbrunn, « La consommation, du plaisir à la compulsion », *Sciences Humaines*, « La mécanique de l'addiction », n°373, 2024.

Contraction de texte

Vous résumerez ce texte en 200 mots. Une tolérance de +/- 10% est admise : votre travail comptera au moins 180 mots et au plus 220 mots.
Vous placerez un repère dans votre travail tous les 50 mots et indiquerez, à la fin de votre contraction, le nombre total de mots utilisés.

La surconsommation n'est pas un trait caractéristique de la société moderne. Dès l'Antiquité, des philosophes grecs comme Platon dénoncent le fait de « *vouloir plus que sa part* » comme une déviance, rappelle le philosophe Dany-Robert Dufour. Bien plus tard, à l'inverse, consommer à outrance est devenu mieux accepté et parfois même valorisé. À partir du 18^e siècle, des pionniers de l'économie et des sciences sociales encouragent le commerce, le luxe, et plus généralement une nouvelle religion conquérante : le marché. L'offre devenant largement supérieure à la demande, tous les subterfuges¹ sont bons pour trouver des débouchés aux industries américaines et européennes.

Le capitalisme s'appuie dès lors sur le marketing, technique de l'addiction marchande par excellence, pour accroître en permanence les quantités achetées et donc encourager la surconsommation de substances, produits ou expériences. Et comment accroître la demande, si ce n'est en faisant en sorte que les clients achètent plus et plus souvent ? Cette logique d'intensification de la consommation est largement relayée par l'apparition des grands magasins (Le Bon Marché en 1852, Les Galeries Lafayette en 1893) et du libre-service, qui permettent aux clients de flâner dans de véritables îles de la tentation et de pouvoir toucher les marchandises sans l'intermédiaire d'un vendeur. C'est à cette époque qu'apparaît dans le champ psychiatrique l'idée « de fièvre acheteuse » – une préoccupation virant à l'obsession délétère².

Tout au long du 20^e siècle, la consommation apparaît plus généralement comme un ensemble de pratiques permettant aux individus de renforcer ou de réparer des identités fragmentées ou blessées. La consommation et le marketing jouent à cet égard les rôles de « *pharmaka* » – mot grec ancien désignant à la fois un poison et un remède. Il s'agit, dans une logique de marché, de soulager un problème qu'on a conçu et dramatisé en amont : créer le désir, l'assimiler à un besoin et proposer aussitôt de le soulager grâce à un acte d'achat...

Ce cycle sans fin cultive une forme de dépendance du client, tout en permettant de créer de la valeur économique de façon continue. Le marché doit dès lors inventer en permanence de nouvelles formes de fragilisation psychologique pour proposer des solutions. Le règne de la marchandise ne cesse de s'élargir pour englober des activités comme le tabagisme, les jeux d'argent et de hasard, la sexualité, l'alimentation, la télévision ou encore l'exercice physique... L'addiction ne concerne dès lors pas uniquement des substances, puisque tout ce qui est monétisable devient l'objet d'une possible addiction.

¹ Subterfuge : stratagème trompeur, malhonnête.

² Délétère : qui attaque, détruit.

Aujourd'hui encore, notre société de surconsommation se caractérise par le fait qu'elle crée une économie visant à capter la libido³ des individus que sont les consommateurs, pour attirer leur investissement sur les objets de la consommation. Selon le philosophe Bernard Stiegler, les jeux, et notamment les jeux d'argent, sont un cas particulièrement pervers de ce qui est, en fait, la loi du marketing en général.

Il existe aussi une dimension politique de l'addiction consumériste. La sociologue Gerda Reith soutient que dans une société qui met en œuvre la gouvernance par la liberté, la liberté consistant à choisir parmi de vastes gammes de produits et d'expériences, l'utilisation même de la liberté de consommer constitue une forme de contrôle social. D'où la dépendance à Internet, aux jeux vidéo ou aux écrans qui semblent toucher des populations de plus en plus jeunes. Dans le champ de la consommation, chacun d'entre nous peut être soumis à un achat coup de cœur, mais quand celui-ci se répète souvent et qu'il semble impossible à l'acheteur de résister, le scénario est souvent celui d'une forte angoisse qui diminue une fois l'achat réalisé, l'acheteur éprouvant alors un vif plaisir. Il faut cependant distinguer les accros du shopping compulsif, qui achètent sous le coup de la détresse émotionnelle, ceux qui font des achats de prestige, pour maintenir leur image sociale, les chasseurs de bonnes affaires, qui achètent des articles en solde même s'ils n'en ont pas besoin, ou encore les collectionneurs, qui se lancent dans une quête éperdue.

Ce mécanisme touche toutes les classes. Très souvent, on trouve des enfants dont les parents ont par manque de temps remplacé l'affection par les cadeaux. Le bien matériel étant considéré comme un gage d'affection, les individus ont alors tendance à s'offrir des cadeaux à eux-mêmes. Ils vivent avec l'idée que seuls les biens qui les environnent leur donnent de la valeur. Cela explique aussi pourquoi les possessions sont considérées comme des faire-valoir vis-à-vis d'autrui. Comme le rappelle la psychologue Charlotte Richoux dans *Addictologie clinique*, pour les individus qui en souffrent une vie dépendante est l'indicateur qu'ils profitent véritablement de l'existence.

801 mots

Essai

Pouvons-nous rester libres dans une société qui influence nos choix ?

Vous développerez de manière organisée votre réponse à cette question en prenant appui sur le *Discours de la servitude volontaire* de La Boétie, sur le texte de l'exercice de la contraction et sur ceux que vous avez étudiés dans le cadre de l'objet d'étude « La littérature d'idées du XVI^e au XVIII^e siècle ». Vous pourrez aussi faire appel à vos lectures et à votre culture personnelle.

³ Libido : désir.

Sujet B- Fontenelle, *Entretiens sur la pluralité des mondes*, Premier soir, Second soir, troisième soir. Parcours : le gout de la science.

Texte d'après Guido Tonelli, *Genèse, le grand récit des origines*, Introduction, 2019.

Contraction de texte

Vous résumerez ce texte en 194 mots. Une tolérance de +/- 10% est admise : votre travail comptera au moins 174 mots et au plus 214 mots.
Vous placerez un repère dans votre travail tous les 50 mots et indiquerez, à la fin de votre contraction, le nombre total de mots utilisés.

Tout commence avec un événement apparemment marginal, il y a un peu plus de 400 ans, qui a comme protagoniste un professeur de géométrie et de mécanique de l'université de Padoue. Quand Galileo Galilei commence à modifier le tube bizarre construit par un lunetier hollandais pour en faire un instrument d'observation des corps célestes, il est bien loin d'imaginer les ennuis que cette initiative lui attirera, et encore moins le remue-ménage que ses observations provoqueront dans le monde entier.

Ce que Galilée découvre à travers ce système de lentilles le laisse abasourdi : la Lune n'est pas ce corps céleste parfait décrit par les textes faisant autorité, sa surface n'est pas homogène, mais présente des montagnes, des cratères aux bords déchiquetés et des plaines semblables aux nôtres ; le Soleil a des taches et tourne sur lui-même ; la Voie lactée est un énorme amas d'étoiles ; les « petites » étoiles qui entourent Jupiter sont des satellites semblables à la Lune qui tournent autour de lui.

Lorsqu'il publie le résultat de ses observations en 1610 dans *Sidereus Nuncius*, il déclenche, peut-être involontairement, une avalanche qui va balayer un système de croyances et de valeurs établies depuis plus de 1500 ans et que personne n'avait jamais osé remettre en question.

La modernité naît avec Galilée. L'homme s'affranchit de toute tutelle : armé de sa seule intelligence, il fait face, solitaire, à la grandeur de l'univers. Le scientifique ne cherche plus la vérité dans les livres ; il ne s'incline plus devant un principe d'autorité en répétant les formules transmises par la tradition. Il soumet dorénavant chaque chose à la critique la plus féroce. La science devient la recherche créative de « vérités provisoires » à travers des « expériences sensibles » et des « démonstrations nécessaires ».

La puissance de la méthode scientifique réside dans l'utilisation d'hypothèses vérifiées au moyen d'instruments qui permettent d'observer, de mesurer et de cataloguer les phénomènes les plus disparates de la nature. Ce sont les résultats des expériences, les *sensate esperienze* de Galilée, qui permettent de décider si une hypothèse fonctionne ou s'il convient de l'abandonner.

À partir de ses observations, on découvre bientôt des preuves irréfutables à l'appui des « folles » théories de Copernic et Kepler, qui entraînent un changement de notre vision du monde tellement radical que rien ne sera jamais plus comme avant. Art, éthique, religion, philosophie, politique, tout est bousculé par cette révolution conceptuelle qui place l'humain et sa raison au centre. Les bouleversements induits par cette nouvelle approche dans un laps de temps somme toute limité sont si profonds qu'il est difficile de trouver des précédents.

Si la science galiléenne est tellement révolutionnaire, c'est parce qu'elle ne s'arroge pas¹ le droit de détenir la vérité, mais cherche sans relâche à falsifier ses prédictions ; elle s'exalte à faire crouler d'un coup d'un seul les certitudes acquises jusqu'alors ; elle s'autocorrige en fonction des vérifications expérimentales ; enfin, pour mettre à l'épreuve

¹ Ne s'arroge pas : ne s'attribue pas.

des hypothèses toujours plus complexes, elle va jusqu'à explorer les régions les plus reculées de la matière et de l'univers.

Mais il y a un prix à payer pour emprunter cette voie : la nécessité d'avoir recours à des outils toujours plus complexes et à un langage qui se démarque de plus en plus du sens commun. En effet, dès que nous nous éloignons de notre environnement quotidien, les outils et les idées qui accompagnent nos activités ordinaires se révèlent totalement inadaptés. Pour explorer les minuscules dimensions dans lesquelles se cachent les secrets de la matière ou les immenses espaces cosmiques qui nous racontent l'origine de l'univers, des années de préparation ainsi que des équipements très spécifiques sont indispensables.

Cela n'a rien de surprenant. Les explorations les plus audacieuses sur Terre exigent elles aussi leur lot de fatigue et des instruments bien précis. Pensez aux régates extrêmes, aux ascensions sur l'Himalaya ou aux expéditions au fond des abysses... Pourquoi l'exploration scientifique devrait-elle être plus simple ?

Si vous voulez vraiment apprécier la physique, il vous faudra travailler pendant des années, étudier la théorie des groupes et le calcul différentiel, maîtriser la relativité et la mécanique quantique, apprendre la théorie des champs... Une tâche ardue, car il s'agit d'un langage et de concepts difficiles à maîtriser, même pour ceux qui les pratiquent depuis des années. Mais la barrière du langage spécialisé qui empêche la plupart des gens de pénétrer dans le cœur battant de la recherche scientifique moderne peut être facilement levée. Il est possible d'employer le langage ordinaire pour en expliquer les concepts de base et surtout, pour rendre accessible à tous la nouvelle vision du monde que produit la science.

797 mots

Essai

Pour avoir le goût de la science, faut-il renoncer à ses certitudes ?

Vous développerez de manière organisée votre réponse à cette question en prenant appui sur *Les Entretiens de la pluralité des mondes de Fontenelle*, sur le texte de l'exercice de la contraction et sur ceux que vous avez étudiés dans le cadre de l'objet d'étude « La littérature d'idées du XVI^e au XVIII^e siècle ». Vous pourrez aussi faire appel à vos lectures et à votre culture personnelle.

Sujet C- Graffigny, *Lettres d'une Péruvienne*. Parcours : « un nouvel univers s'est offert à mes yeux ».

Texte d'après Nicolas Auray, Sylvie Craipeau et Marie Christine Legout, « Les sociabilités des joueurs en ligne », *Sciences Humaines*, 2004.

Contraction de texte

Vous résumerez ce texte en 199 mots. Une tolérance de +/- 10 % est admise : votre travail comptera au moins 179 et au plus 219 mots.
Vous placerez un repère dans votre travail tous les 50 mots et indiquerez, à la fin de la contraction, le nombre total de mots utilisés.

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 accélère la recherche de partenaires, ou protège d'éventuelles mauvaises rencontres en laissant toujours le joueur libre de se déconnecter.

Une équipe de sociologues du Groupe des écoles des télécommunications a mené une enquête ethnographique¹ 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 (salle 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 deux cours, allant de la banalité du cybercafé de quartier, où aiment 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-trappes², 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. On offre spontanément une protection bénévole à l'inconnu qu'on estime de niveau inférieur.

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. Ce sont essentiellement des missions complexes, destinées à capturer des objets rares, qui rendent disponibles les crédits en quantité intéressante : or, pour accomplir

¹ Ethnographique : qui a rapport à l'étude des coutumes des groupes humains, c'est-à-dire à l'ethnographie.

² Chausse-trappes : pièges à qui étaient à l'origine des pièces métalliques garnies de pointes.

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.

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.

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 de groupe, de bénéficier de l'ambiance du lieu. C'est par l'expérience répétée du contact avec les mêmes joueurs dans un même espace que cette inter-reconnaissance est possible.

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 sociabilité, 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.

796 mots

Essai

Faut-il « s'insérer dans un groupe » pour découvrir un nouvel univers ?

Vous développerez de manière organisée votre réponse à cette question en prenant appui sur les *Lettres d'une Péruvienne* de Madame de Graffigny, sur le texte de l'exercice de la contraction et sur ceux que vous avez étudiés dans le cadre de l'objet d'étude « La littérature d'idées du XVI^e au XVIII^e siècle ». Vous pourrez aussi faire appel à vos lectures et à votre culture personnelle.

BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE

SESSION 2026

FRANÇAIS

ÉPREUVE ANTICIPÉE

Durée de l'épreuve : 4 heures

Coefficient : 5

L'usage de la calculatrice et du dictionnaire n'est pas autorisé.

Dès que ce sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

Ce sujet comporte 9 pages, numérotées de 1/9 à 9/9.

Vous traiterez au choix, l'un des deux sujets suivants :

1- Commentaire de texte (20 points)

Objet d'étude : la poésie du XIXe siècle au XXe siècle

Charles Cros, *Le Coffret de santal*, 1873.

Plainte

Vrai sauvage égaré dans la ville de pierre,
À la clarté du gaz¹ je végète et je meurs.
Mais vous vous y plaisez, et vos regards charmeurs
M'attirent à la mort, parisienne fière.

5 Je rêve de passer ma vie en quelque coin
Sous les bois verts ou sur les monts aromatiques,
En Orient, ou bien près du pôle, très loin,
Loin des journaux, de la cohue et des boutiques.

10 Mais vous aimez la foule et les éclats de voix,
Le bal de l'Opéra, le gaz et la réclame².
Moi, j'oublie, à vous voir, les rochers et les bois,
Je me tue à vouloir me civiliser l'âme.

Je vous ennuie à vous le dire si souvent :
Je mourrai, papillon brûlé, si cela dure...
15 Vous feriez bien pourtant, vos cheveux noirs au vent,
En clair peignoir ruché, sur un fond de verdure !

Vous commenterez ce poème de Charles Cros. Vous pourrez prêter plus particulièrement attention à :

- la fuite hors de la ville ;
- un amour impossible.

¹ Gaz : à cette époque, l'éclairage se faisait au gaz.

² Réclame : publicité.

2- Contraction de texte (10 points) et essai (10 points)

Objet d'étude : la littérature d'idées du XVIe au XVIIIe siècle

Compte tenu de l'œuvre et du parcours étudiés durant l'année, vous traiterez l'un des trois sujets suivants :

Sujet A- La Boétie, *Discours de la servitude volontaire*. Parcours : « défendre » et « entretenir » la liberté.

Texte d'après Benoît Heillbrunn, « La consommation, du plaisir à la compulsion », *Sciences Humaines*, « La mécanique de l'addiction », n°373, 2024.

Sujet B- Fontenelle, *Entretiens sur la pluralité des mondes*, Premier soir, Second soir, troisième soir. Parcours : le goût de la science.

Texte d'après Guido Tonelli, *Genèse, le grand récit des origines*, Introduction, 2019.

Sujet C- Graffigny, *Lettres d'une Péruvienne*. Parcours : « un nouvel univers s'est offert à mes yeux ».

Texte d'après Nicolas Auray, Sylvie Craipeau et Marie Christine Legout, « Les sociabilités des joueurs en ligne », *Sciences Humaines*, 2004.

Sujet A – La Boétie, *Discours de la servitude volontaire*. Parcours : « défendre » et « entretenir » la liberté.

Texte d'après Benoît Heillbrunn, « La consommation, du plaisir à la compulsion », *Sciences Humaines*, « La mécanique de l'addiction », n°373, 2024.

Contraction de texte

Vous résumerez ce texte en 200 mots. Une tolérance de +/- 10% est admise : votre travail comptera au moins 180 mots et au plus 220 mots.
Vous placerez un repère dans votre travail tous les 50 mots et indiquerez, à la fin de votre contraction, le nombre total de mots utilisés.

La surconsommation n'est pas un trait caractéristique de la société moderne. Dès l'Antiquité, des philosophes grecs comme Platon dénoncent le fait de « *vouloir plus que sa part* » comme une déviance, rappelle le philosophe Dany-Robert Dufour. Bien plus tard, à l'inverse, consommer à outrance est devenu mieux accepté et parfois même valorisé. À partir du 18^e siècle, des pionniers de l'économie et des sciences sociales encouragent le commerce, le luxe, et plus généralement une nouvelle religion conquérante : le marché. L'offre devenant largement supérieure à la demande, tous les subterfuges¹ sont bons pour trouver des débouchés aux industries américaines et européennes.

Le capitalisme s'appuie dès lors sur le marketing, technique de l'addiction marchande par excellence, pour accroître en permanence les quantités achetées et donc encourager la surconsommation de substances, produits ou expériences. Et comment accroître la demande, si ce n'est en faisant en sorte que les clients achètent plus et plus souvent ? Cette logique d'intensification de la consommation est largement relayée par l'apparition des grands magasins (Le Bon Marché en 1852, Les Galeries Lafayette en 1893) et du libre-service, qui permettent aux clients de flâner dans de véritables îles de la tentation et de pouvoir toucher les marchandises sans l'intermédiaire d'un vendeur. C'est à cette époque qu'apparaît dans le champ psychiatrique l'idée « de fièvre acheteuse » – une préoccupation virant à l'obsession délétère².

Tout au long du 20^e siècle, la consommation apparaît plus généralement comme un ensemble de pratiques permettant aux individus de renforcer ou de réparer des identités fragmentées ou blessées. La consommation et le marketing jouent à cet égard les rôles de « *pharmaka* » – mot grec ancien désignant à la fois un poison et un remède. Il s'agit, dans une logique de marché, de soulager un problème qu'on a conçu et dramatisé en amont : créer le désir, l'assimiler à un besoin et proposer aussitôt de le soulager grâce à un acte d'achat...

Ce cycle sans fin cultive une forme de dépendance du client, tout en permettant de créer de la valeur économique de façon continue. Le marché doit dès lors inventer en permanence de nouvelles formes de fragilisation psychologique pour proposer des solutions. Le règne de la marchandise ne cesse de s'élargir pour englober des activités comme le tabagisme, les jeux d'argent et de hasard, la sexualité, l'alimentation, la télévision ou encore l'exercice physique... L'addiction ne concerne dès lors pas uniquement des substances, puisque tout ce qui est monétisable devient l'objet d'une possible addiction.

¹ Subterfuge : stratagème trompeur, malhonnête.

² Délétère : qui attaque, détruit.

Aujourd'hui encore, notre société de surconsommation se caractérise par le fait qu'elle crée une économie visant à capter la libido³ des individus que sont les consommateurs, pour attirer leur investissement sur les objets de la consommation. Selon le philosophe Bernard Stiegler, les jeux, et notamment les jeux d'argent, sont un cas particulièrement pervers de ce qui est, en fait, la loi du marketing en général.

Il existe aussi une dimension politique de l'addiction consumériste. La sociologue Gerda Reith soutient que dans une société qui met en œuvre la gouvernance par la liberté, la liberté consistant à choisir parmi de vastes gammes de produits et d'expériences, l'utilisation même de la liberté de consommer constitue une forme de contrôle social. D'où la dépendance à Internet, aux jeux vidéo ou aux écrans qui semblent toucher des populations de plus en plus jeunes. Dans le champ de la consommation, chacun d'entre nous peut être soumis à un achat coup de cœur, mais quand celui-ci se répète souvent et qu'il semble impossible à l'acheteur de résister, le scénario est souvent celui d'une forte angoisse qui diminue une fois l'achat réalisé, l'acheteur éprouvant alors un vif plaisir. Il faut cependant distinguer les accros du shopping compulsif, qui achètent sous le coup de la détresse émotionnelle, ceux qui font des achats de prestige, pour maintenir leur image sociale, les chasseurs de bonnes affaires, qui achètent des articles en solde même s'ils n'en ont pas besoin, ou encore les collectionneurs, qui se lancent dans une quête éperdue.

Ce mécanisme touche toutes les classes. Très souvent, on trouve des enfants dont les parents ont par manque de temps remplacé l'affection par les cadeaux. Le bien matériel étant considéré comme un gage d'affection, les individus ont alors tendance à s'offrir des cadeaux à eux-mêmes. Ils vivent avec l'idée que seuls les biens qui les environnent leur donnent de la valeur. Cela explique aussi pourquoi les possessions sont considérées comme des faire-valoir vis-à-vis d'autrui. Comme le rappelle la psychologue Charlotte Richoux dans *Addictologie clinique*, pour les individus qui en souffrent une vie dépendante est l'indicateur qu'ils profitent véritablement de l'existence.

801 mots

Essai

Pouvons-nous rester libres dans une société qui influence nos choix ?

Vous développerez de manière organisée votre réponse à cette question en prenant appui sur le *Discours de la servitude volontaire* de La Boétie, sur le texte de l'exercice de la contraction et sur ceux que vous avez étudiés dans le cadre de l'objet d'étude « La littérature d'idées du XVI^e au XVIII^e siècle ». Vous pourrez aussi faire appel à vos lectures et à votre culture personnelle.

³ Libido : désir.

Sujet B- Fontenelle, *Entretiens sur la pluralité des mondes*, Premier soir, Second soir, troisième soir. Parcours : le gout de la science.

Texte d'après Guido Tonelli, *Genèse, le grand récit des origines*, Introduction, 2019.

Contraction de texte

Vous résumerez ce texte en 194 mots. Une tolérance de +/- 10% est admise : votre travail comptera au moins 174 mots et au plus 214 mots.
Vous placerez un repère dans votre travail tous les 50 mots et indiquerez, à la fin de votre contraction, le nombre total de mots utilisés.

Tout commence avec un événement apparemment marginal, il y a un peu plus de 400 ans, qui a comme protagoniste un professeur de géométrie et de mécanique de l'université de Padoue. Quand Galileo Galilei commence à modifier le tube bizarre construit par un lunetier hollandais pour en faire un instrument d'observation des corps célestes, il est bien loin d'imaginer les ennuis que cette initiative lui attirera, et encore moins le remue-ménage que ses observations provoqueront dans le monde entier.

Ce que Galilée découvre à travers ce système de lentilles le laisse abasourdi : la Lune n'est pas ce corps céleste parfait décrit par les textes faisant autorité, sa surface n'est pas homogène, mais présente des montagnes, des cratères aux bords déchiquetés et des plaines semblables aux nôtres ; le Soleil a des taches et tourne sur lui-même ; la Voie lactée est un énorme amas d'étoiles ; les « petites » étoiles qui entourent Jupiter sont des satellites semblables à la Lune qui tournent autour de lui.

Lorsqu'il publie le résultat de ses observations en 1610 dans *Sidereus Nuncius*, il déclenche, peut-être involontairement, une avalanche qui va balayer un système de croyances et de valeurs établies depuis plus de 1500 ans et que personne n'avait jamais osé remettre en question.

La modernité naît avec Galilée. L'homme s'affranchit de toute tutelle : armé de sa seule intelligence, il fait face, solitaire, à la grandeur de l'univers. Le scientifique ne cherche plus la vérité dans les livres ; il ne s'incline plus devant un principe d'autorité en répétant les formules transmises par la tradition. Il soumet dorénavant chaque chose à la critique la plus féroce. La science devient la recherche créative de « vérités provisoires » à travers des « expériences sensibles » et des « démonstrations nécessaires ».

La puissance de la méthode scientifique réside dans l'utilisation d'hypothèses vérifiées au moyen d'instruments qui permettent d'observer, de mesurer et de cataloguer les phénomènes les plus disparates de la nature. Ce sont les résultats des expériences, les *sensate esperienze* de Galilée, qui permettent de décider si une hypothèse fonctionne ou s'il convient de l'abandonner.

À partir de ses observations, on découvre bientôt des preuves irréfutables à l'appui des « folles » théories de Copernic et Kepler, qui entraînent un changement de notre vision du monde tellement radical que rien ne sera jamais plus comme avant. Art, éthique, religion, philosophie, politique, tout est bousculé par cette révolution conceptuelle qui place l'humain et sa raison au centre. Les bouleversements induits par cette nouvelle approche dans un laps de temps somme toute limité sont si profonds qu'il est difficile de trouver des précédents.

Si la science galiléenne est tellement révolutionnaire, c'est parce qu'elle ne s'arroge pas¹ le droit de détenir la vérité, mais cherche sans relâche à falsifier ses prédictions ; elle s'exalte à faire crouler d'un coup d'un seul les certitudes acquises jusqu'alors ; elle s'autocorrige en fonction des vérifications expérimentales ; enfin, pour mettre à l'épreuve

¹ Ne s'arroge pas : ne s'attribue pas.

des hypothèses toujours plus complexes, elle va jusqu'à explorer les régions les plus reculées de la matière et de l'univers.

Mais il y a un prix à payer pour emprunter cette voie : la nécessité d'avoir recours à des outils toujours plus complexes et à un langage qui se démarque de plus en plus du sens commun. En effet, dès que nous nous éloignons de notre environnement quotidien, les outils et les idées qui accompagnent nos activités ordinaires se révèlent totalement inadaptés. Pour explorer les minuscules dimensions dans lesquelles se cachent les secrets de la matière ou les immenses espaces cosmiques qui nous racontent l'origine de l'univers, des années de préparation ainsi que des équipements très spécifiques sont indispensables.

Cela n'a rien de surprenant. Les explorations les plus audacieuses sur Terre exigent elles aussi leur lot de fatigue et des instruments bien précis. Pensez aux régates extrêmes, aux ascensions sur l'Himalaya ou aux expéditions au fond des abysses... Pourquoi l'exploration scientifique devrait-elle être plus simple ?

Si vous voulez vraiment apprécier la physique, il vous faudra travailler pendant des années, étudier la théorie des groupes et le calcul différentiel, maîtriser la relativité et la mécanique quantique, apprendre la théorie des champs... Une tâche ardue, car il s'agit d'un langage et de concepts difficiles à maîtriser, même pour ceux qui les pratiquent depuis des années. Mais la barrière du langage spécialisé qui empêche la plupart des gens de pénétrer dans le cœur battant de la recherche scientifique moderne peut être facilement levée. Il est possible d'employer le langage ordinaire pour en expliquer les concepts de base et surtout, pour rendre accessible à tous la nouvelle vision du monde que produit la science.

797 mots

Essai

Pour avoir le goût de la science, faut-il renoncer à ses certitudes ?

Vous développerez de manière organisée votre réponse à cette question en prenant appui sur *Les Entretiens de la pluralité des mondes de Fontenelle*, sur le texte de l'exercice de la contraction et sur ceux que vous avez étudiés dans le cadre de l'objet d'étude « La littérature d'idées du XVI^e au XVIII^e siècle ». Vous pourrez aussi faire appel à vos lectures et à votre culture personnelle.

Sujet C- Graffigny, *Lettres d'une Péruvienne*. Parcours : « un nouvel univers s'est offert à mes yeux ».

Texte d'après Nicolas Auray, Sylvie Craipeau et Marie Christine Legout, « Les sociabilités des joueurs en ligne », *Sciences Humaines*, 2004.

Contraction de texte

Vous résumerez ce texte en 199 mots. Une tolérance de +/- 10 % est admise : votre travail comptera au moins 179 et au plus 219 mots.
Vous placerez un repère dans votre travail tous les 50 mots et indiquerez, à la fin de la contraction, le nombre total de mots utilisés.

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 accélère la recherche de partenaires, ou protège d'éventuelles mauvaises rencontres en laissant toujours le joueur libre de se déconnecter.

Une équipe de sociologues du Groupe des écoles des télécommunications a mené une enquête ethnographique¹ 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 (salle 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 deux cours, allant de la banalité du cybercafé de quartier, où aiment 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-trappes², 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. On offre spontanément une protection bénévole à l'inconnu qu'on estime de niveau inférieur.

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. Ce sont essentiellement des missions complexes, destinées à capturer des objets rares, qui rendent disponibles les crédits en quantité intéressante : or, pour accomplir

¹ Ethnographique : qui a rapport à l'étude des coutumes des groupes humains, c'est-à-dire à l'ethnographie.

² Chausse-trappes : pièges à qui étaient à l'origine des pièces métalliques garnies de pointes.

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.

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.

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 de groupe, de bénéficier de l'ambiance du lieu. C'est par l'expérience répétée du contact avec les mêmes joueurs dans un même espace que cette inter-reconnaissance est possible.

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 sociabilité, 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.

796 mots

Essai

Faut-il « s'insérer dans un groupe » pour découvrir un nouvel univers ?

Vous développerez de manière organisée votre réponse à cette question en prenant appui sur les *Lettres d'une Péruvienne* de Madame de Graffigny, sur le texte de l'exercice de la contraction et sur ceux que vous avez étudiés dans le cadre de l'objet d'étude « La littérature d'idées du XVI^e au XVIII^e siècle ». Vous pourrez aussi faire appel à vos lectures et à votre culture personnelle.