

## CHINOIS

### ANALYSE ET COMMENTAIRE DE TEXTES OU DOCUMENTS

#### ÉPREUVE À OPTION : ÉCRIT

Isabelle DAROTCHETCHE-YUE, Michel LIU

Coefficient : 3

Durée : 6 heures

#### ÉPREUVE ÉCRITE

Nous avons donné la note de 17,5/20 à l'unique copie en B/L.

Le sujet est constitué d'un dossier qui comporte deux articles. Il s'agit de la polémique autour des mesures de limitation du temps passé par les adolescents à jouer aux jeux-vidéos. L'autre thème abordé par le dossier est le développement de l'industrie des jeux électroniques en ligne en Chine.

Voici les deux articles : article 1 : 《“精神鸦片”竟长成数千亿产业 业内人士提醒：警惕网络游戏危害 及早合理规》，《经济参考报》2021-08-03 (*L'"opium mental" devenu une industrie de plusieurs centaines de milliards, les experts du secteur tirent la sonnette d'alarme : soyons vigilants face aux risques des jeux en ligne et réglémentons-les au plus tôt de manière raisonnable, Economic Information Daily*); article 2 : 《中国严打“精神鸦片” 青少年只能周末玩三小时网络游戏》，2021-8-31 (*La Chine lutte contre l'"opium mental" : les adolescents peuvent jouer à des jeux en ligne seulement pendant trois heures le week-end, BBC News*).

Si le candidat a montré un très bon niveau d'expression écrite, le plan de la présentation reste assez conventionnel et certaines affirmations auraient pu être remises dans le contexte historique. Par exemple, dès le départ, le candidat cite la comparaison des jeux électroniques avec l'opium sans aucune prise de distance critique. Ou encore la situation dans les années 70-80, avant l'arrivée des nouvelles technologies, était-elle globalement plus favorable pour que les jeunes se concentrent sur leurs études, puisque à l'abri des tentations, comme l'a affirmé la copie ? Nous conseillons aux futurs candidats de non seulement faire une synthèse des opinions à partir des supports fournis, mais aussi de proposer des analyses circonstanciées et nuancées.