



SCÉRÉN

SERVICES CULTURE ÉDITIONS
RESSOURCES POUR
L'ÉDUCATION NATIONALE

Ce document a été numérisé par le CRDP de Nancy pour la
Base Nationale des Sujets d'Examens de l'enseignement professionnel

Ce fichier numérique ne peut être reproduit, représenté, adapté ou traduit sans autorisation.

BREVET DE TECHNICIEN
FRANÇAIS SCOLAIRE

BNSE réseau CCFEREN

BREVET DE TECHNICIEN FRANÇAIS SCOLAIRE

SUJET

L'IVRESSE DU JEU

Pour Dostoïevski¹, le jeu était une façon de confier son destin au hasard, de connaître l'ivresse de l'attente, de l'instant où le hasard va décider de la fortune ou de la misère, du désespoir ou de la félicité. La fascination du héros, Alexéi Ivanovitch, pour le jeu est aussi celle de son auteur qui décrit les différentes phases d'un asservissement² qu'il a lui-même vécu ; l'euphorie³, l'oubli des difficultés existentielles, la prise de risques sans cesse croissante, le besoin impérieux⁴ de jouer, ainsi que les sensations d'excitation du jeu. Il ne peut s'empêcher de jouer, même s'il doit perdre.

Aujourd'hui, les neuroscientifiques étudient ce type de dépendance. À mesure que leur description des phénomènes de dépendances sans drogues (le jeu, Internet, le téléphone portable, le travail) se précise, on constate que de nombreux éléments de cette description étaient déjà contenus dans l'œuvre du maître russe.

On y retrouve la description de toutes les phases stéréotypées qui définissent l'addiction : l'engagement dans la phase des jeux avec la croyance que les gains vont résoudre les difficultés existentielles auxquelles est confronté le joueur ; la phase de perte, où le joueur tente de « se refaire » ; la phase de désespoir où il cherche dans le jeu la solution aux difficultés qui s'accumulent. Cette « maladie progressive » évolue sur une quinzaine d'années. Le jeu de hasard peut devenir une passion dévorante qui dégrade les relations sociales et affectives du joueur.

Que constate-t-on aujourd'hui ? Que les jeux de hasard sont un secteur économique en pleine croissance : en France, les jeux de hasard correspondent à six pour cent du PIB ; le chiffre d'affaire de la *Française des jeux* est passé de un milliard d'euros en 1980 à 7,8 milliards en 2003 ; en 2003, deux milliards d'euros ont été redistribués à l'État. Parmi les 60 % des Français qui jouent au moins une fois par an, tous ne sont pas dépendants du jeu mais 20 % jouent régulièrement.

Les neuroscientifiques montrent que les personnes dépendantes sont droguées à l'adrénaline que libère leur organisme sous le coup de l'excitation et du stress. L'organisme libère aussi de la dopamine, neuromédiateur⁵ du plaisir, qui est également le messager des rêves. La dépendance ne serait-elle qu'un rêve éveillé, où le sujet, comme durant son sommeil, perd le contact avec la réalité et poursuit son voyage onirique dans un paradis artificiel ?

Françoise PÉTRY-CINOTTI
« Dostoïevski, neurobiologiste du jeu »
article paru dans la revue *Cerveau et Psycho* n°7 (2004)

¹ Dostoïevski : écrivain russe du XIX^{ème} siècle, auteur du roman *Le joueur*, dont le héros se nomme Alexéi Ivanovitch

² Asservissement : état de soumission

³ Euphorie : joie extrême

⁴ Impérieux : contre lequel on ne peut pas lutter

⁵ Neuromédiateur : transmetteur

**BREVET DE TECHNICIEN
FRANÇAIS SCOLAIRE**

**SUJET
L'IVRESSE DU JEU**

Questions :

1) Résumé : (8 Points)

Vous résumerez ce texte en 120 mots (tolérance de 10 % en plus ou en moins).

Vous indiquerez sur votre copie le nombre de mots que comporte votre résumé.

2) Vocabulaire : (2 Points)

Expliquez le sens des expressions suivantes :

- « connaître l'ivresse de l'attente » (lignes 1 et 2)
- « paradis artificiel » (ligne 26)

3) Discussion : (10 Points)

Pensez-vous que la pratique des jeux peut présenter des dangers ?

Vous élargirez votre analyse aux jeux de hasard, aux jeux de rôles, aux jeux vidéo, etc.

Votre travail devra être structuré et argumenté.