



SERVICES CULTURE ÉDITIONS
RESSOURCES POUR
L'ÉDUCATION NATIONALE

**Ce document a été numérisé par le CRDP de Lille 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.

SUJET

Après lecture du document 1 « Au secours, je suis accro à Internet », vous répondrez aux questions ci-après.

QUESTION N°1 (4 points)

Qu'est-ce qu'un « cyberaddict » ?

Expliquez la phrase «Le principe de dépendance n'est pas, en soi, pathologique».

QUESTION N°2 (4 points)

Certains adolescents cyberaddicts développent des comportements alarmants, lesquels ?

Quelle en est la cause principale ?

QUESTION N°3 (3 points)

Expliquez la phrase du docteur Olivier Phan «être attirés par un monde virtuel qui pallie leur absence de réseau social».

QUESTION N°4 (3 points)

Que révèle chez les adultes, l'usage abusif d'Internet ?

Vous illustrez votre réponse à l'aide d'un exemple précis pris dans le texte.

QUESTION N°5 (6 points)

Faut-il prendre au sérieux le problème de la cyberdépendance ?

Exposez et justifiez votre point de vue dans un paragraphe argumenté d'une dizaine de lignes.

Toutes les réponses doivent être rédigées et reformulées.

B.P.

Spécialité : Assurances

Code Spécialité :

Durée :
1 h

Session
2011

Épreuve : E3 Communication Professionnelle. – sous épreuve E31 – 2^{ème} partie
N° Sujet :

Coefficient
1

Folio
1/2

Au secours, je suis accro à Internet !

Etre ou ne pas être cyberaddict : la question est dans l'air du temps. Afin d'objectiver en toute impunité son degré d'accoutumance, on peut d'ailleurs répondre à des tests d'évaluation sur des sites spécialisés tels que Netaddiction.com. Parmi les questions posées : « Avez-vous déjà fait des tentatives répétées et infructueuses pour contrôler, réduire ou stopper votre usage d'Internet ? » ; « Passez-vous plus de temps que prévu quand vous vous connectez ? ». De quoi classer de nombreux internautes lambda dans la catégorie des junkies au dernier stade de l'intoxication.

« Le problème n'est pas le temps que l'on passe sur Internet -un trader ou un scientifique peut y passer ses jours et ses nuits- mais davantage ce que l'on y fait », estime le docteur Olivier Phan, spécialisé dans la prise en charge de la cyberaddiction. « Travailler, communiquer : le principe de la dépendance n'est pas, en soi, pathologique. Dans la vie, nous sommes d'ailleurs souvent accros à certaines choses, certaines pratiques ou certaines relations. »

L'usage d'Internet devient réellement problématique lorsqu'il conduit à un enfermement et à un évitement du monde extérieur. C'est le cas, à des degrés plus ou moins élevés, des ados et des jeunes adultes âgées de 13 à 25 ans que le docteur Phan reçoit à l'Emergence Espace Tolbiac, un centre médical parisien dédié aux addictions en tous genres. « Les jeunes accros aux jeux en ligne représentent 25% de nos consultations, explique le médecin. On considère en effet que cela pose problème, à un âge normalement dévolu à l'apprentissage, de s'engouffrer dans une activité chronophage qui ressemble à la vie. C'est le cas des fanatiques de certains jeux extrêmement sophistiqués comme « World of Warcraft » et autres MMORPG* (jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs). Ces jeunes que nous prenons en charge ont des comportements de repli sur soi, ils s'enferment littéralement dans leur chambre devant leur écran. Par manque de temps et de sommeil, ils se retrouvent très souvent en situation d'échec scolaire. »

Le travail des équipes médicales consiste à faire comprendre à ces patients que le jeu n'apporte pas de réponse adéquate à leurs interrogations et à leur mal de vivre. « C'est notre connaissance des mécanismes des MMORPG qui nous permet de rentrer en contact avec les adolescents », explique le docteur Olivier Phan.

Quant aux joueurs adultes, ils ne sont pas à la recherche du même type d'échappatoire. Mais depuis juin dernier, les paris sportifs et hippiques sont autorisés sur le Net, et le poker en ligne ouvert à la concurrence. Cette nouvelle législation, accompagnée d'une importante publicité, fait craindre à de nombreux psychiatres que les joueurs avérés plongent davantage, et que des vocations naissent chez des individus qui n'étaient pas auparavant séduits par ce « loisir en ligne ». L'accessibilité sans limite, la possibilité de jouer chez soi, la banalisation de l'offre souvent promue par les commentateurs lors des grands événements sportifs sont en effet autant de facteurs aggravants.

Mais Internet, dans ce cas, se contente d'aggraver un syndrome de compulsion déjà existant. De la même façon, si certaines études relèvent que les personnes qui passent beaucoup de temps sur Internet ont plus de risques de présenter des signes de dépression - c'est ce que rapportaient en début d'année des scientifiques britanniques-, on ne peut affirmer que Internet est bien la cause de cet état dépressif. Les sujets psychologiquement fragiles sont généralement les plus susceptibles d'être attirés par un monde virtuel qui pallie leur absence de réseau social.

Reste qu'un usage abusif d'Internet est un indice révélateur. « En supprimant un symptôme, on ne supprime pas la cause », résume le docteur Phan.

Anne -Cécile Sanchez, Hors-série Capital Novembre-Décembre 2010

*Massively Multiplayer Online Role Playing Game

B.P.

Spécialité : Assurances

Épreuve : E3 Communication Professionnelle. – sous épreuve E31 – 2^{ème} partie

N° Sujet :

Session : 2011

Folio : 2 / 2