

## ADJOINT TERRITORIAL D'ANIMATION DE 1<sup>ère</sup> CLASSE

### CONCOURS INTERNE SESSION 2015

#### ÉPREUVE

Rédaction d'une note à partir d'un texte ou d'un article de presse relatif à l'animation

Durée : 2 heures

Coefficient : 2

#### À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE TRAITER LE SUJET :

- ♦ Vous ne devez faire apparaître aucun signe distinctif dans votre copie, ni votre nom ou un nom fictif, ni votre numéro de convocation, ni signature ou paraphe.
- ♦ Aucune référence (nom de collectivité, nom de personne, ...) autre que celles figurant le cas échéant sur le sujet ou dans le dossier ne doit apparaître dans votre copie.
- ♦ Seul l'usage d'un stylo à encre soit noire, soit bleue est autorisé (bille non effaçable, plume ou feutre). L'utilisation d'une autre couleur, pour écrire ou pour souligner, sera considérée comme un signe distinctif, de même que l'utilisation d'un surligneur.
- ♦ Le non-respect des règles ci-dessus peut entraîner l'annulation de la copie par le jury.
- ♦ Les feuilles de brouillon ne seront en aucun cas prises en compte.
- ♦ L'utilisation de la calculatrice (non programmable) est autorisée pendant la durée de l'épreuve.
- ♦ Une présentation peu soignée donne lieu à la perte d'un point, tout comme plus de 10 fautes d'orthographe.

**Ce document comprend 4 pages**

**Il appartient au candidat de vérifier que le document comprend  
le nombre de pages indiqué**

**Si incomplet, en avertir un surveillant**

## Sujet :

Vous êtes adjoint d'animation dans un accueil de jeunes de 13-17 ans dans la commune ANIMVILLE. Ce lieu est aussi un E.P.N. (Espace Public Numérique) équipé d'ordinateurs et d'outils multimédias (caméra, appareil photo numérique, webcam, etc).

Le responsable du secteur jeunesse vous demande de rédiger une note à partir du document ci-joint et de vos connaissances professionnelles et personnelles (8 points).

Dans cette note, vous devrez faire des propositions pour la mise en œuvre d'actions d'animation autour des pratiques numériques des jeunes (12 points).

Texte :

# Jeux vidéo : un ado sur huit aurait un usage problématique



Sentiment de manque, changement d'humeur ou conflit avec l'entourage...14% des adolescents auraient un usage problématique des jeux vidéo.

Un adolescent sur huit reconnaît « négliger d'autres activités pour jouer aux jeux vidéo », « y penser toute la journée » ou « se disputer avec son entourage à propos du temps passé à jouer ». C'est ce qui ressort de l'enquête PELLEAS réalisée par l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT) et la Consultation jeunes consommateurs (CJC) du centre Pierre Nicole de la Croix Rouge.

Menée auprès de 2 000 élèves de la 4<sup>ème</sup> à la 1<sup>ère</sup> de la région parisienne, l'enquête révèle que les circonstances, le type de jeu et le profil du jeune sont des facteurs qui influent sur la pratique du joueur. L'encadrement des parents joue également un rôle important.

## 11 écrans à la maison

Les élèves déclarent posséder en moyenne 11 écrans à domicile (téléviseurs, ordinateurs, smartphones, consoles de jeux...). Un chiffre plus élevé que la moyenne car les élèves interviewés semblent appartenir à un milieu social favorisé. Avec cette omniprésence des écrans, il n'est pas très étonnant que les adolescents soient de fervents consommateurs d'écran. Certains passent jusqu'à 5 à 6 heures quotidiennes devant l'écran, y compris en semaine, alors que les recommandations officielles suggèrent de ne pas excéder deux heures par jour.

## **Une pratique différente chez les filles et les garçons**

85% des jeunes interviewés jouent au moins une fois par semaine aux jeux vidéo. Il s'agit de garçons pour la majorité, les filles ont tendance à préférer surfer sur internet.

Si les jeux d'application (Candy crush, Angry birds, Solitaire...) rassemblent filles et garçons, les jeux de tir, d'action, d'aventures et de simulation sportive (GTA, Assassin's Creed, Fifa...) ont davantage de succès auprès des garçons tandis que les jeux de gestion (Les Sims) séduisent majoritairement les jeunes filles.

## **Les joueurs problématiques jouent seuls et/ou en ligne**

Parmi les élèves interrogés, un adolescent sur huit est considéré comme un joueur problématique selon l'échelle de mesure Lemmens, constate l'enquête. Les garçons semblent un peu plus exposés que les filles à un usage à risque des jeux vidéo puisqu'ils ont une préférence pour des jeux souvent pointés du doigt pour leur caractère « addictif ». Il s'agit des jeux multijoueurs de type jeux de rôle ou jeux de stratégie (WoW, LoL...). Le fait de jouer seul et/ou en ligne est également un facteur associé à l'usage problématique du jeu. Les joueurs les plus susceptibles de devenir accros sont ceux étant en situation de mal-être, ayant déjà redoublé ou ayant des parents également très connectés, remarque l'enquête.

### **« Les parents doivent définir ce que l'adolescent a le droit de faire ou non »**

La pratique du jeu vidéo n'a pas forcément « un effet délétère », rassure l'analyse. Dans la plupart des cas le jeu vidéo constitue un outil de socialisation avec les pairs et non une addiction. La pratique du jeu n'est pas un comportement problématique en soi, mais elle peut le devenir dès lors qu'il y a rupture du lien social et que l'adolescent s'isole. Le dialogue parents/enfants est donc primordial. Les adolescents qui déclarent ne pas pouvoir « parler facilement à leurs parents » ni « trouver du réconfort auprès d'eux » sont plus sujets à avoir un problème avec les jeux.

La dépendance aux jeux vidéo serait liée à « un défaut de surveillance et de sollicitude parentales », selon l'enquête. Les parents doivent établir des conditions d'utilisation des écrans en définissant des moments autorisés dans la semaine et des durées limitées autorisées, lit-on. Définir clairement ce que l'adolescent a le droit ou non de faire agit comme le meilleur facteur de protection, conclue l'analyse.

### **Sources :**

> Ecrans et jeux vidéos à l'adolescence - Tendances n°97, OFDT  
Décembre 2014.

> Un adolescent sur huit aurait un usage problématique des jeux vidéo,  
Pascale Santi, Le Monde, décembre 2014.