

ÉCOLE NATIONALE DES PONTS ET CHAUSSÉES, ÉCOLES NATIONALES SUPÉRIEURES DE L'AÉRONAUTIQUE ET DE L'ESPACE, DE TECHNIQUES AVANCÉES, DES TÉLÉCOMMUNICATIONS, DES MINES DE PARIS, DES MINES DE SAINT-ETIENNE, DES MINES DE NANCY, DES TÉLÉCOMMUNICATIONS DE BRETAGNE, ÉCOLE POLYTECHNIQUE (Filière TSI)

## CONCOURS D'ADMISSION 2001

### LANGUE VIVANTE

**(Durée de l'épreuve : 1 heure et demie)**

Sujets mis à la disposition des concours :

Cycle INTERNATIONAL, ENSAE (Statistique), ENSTIM. INT. TPE-EIVP.

*L'emploi de tous documents (dictionnaires. ...) et de tous appareils (traductrices ou calculatrices électroniques. ...) est interdit dans cette épreuve. L'épreuve de langue vivante est constituée, d'une part d'un THEME, d'autre part d'un TEXTE A CONTRACTER en 180 mots dans la langue choisie. Le candidat indiquera lui-même le nombre de mots employés dans la contraction de texte.*

*Le thème est noté sur 8 ; la contraction de texte sur 12.*

**Remarque :** le titre et les références éventuels de la contraction et du thème ne sont ni à traduire ni à résumer.

**Le texte ci-dessous est à résumer en 180 mots avec une tolérance de 10% en plus ou moins sur le nombre de mots. Si l'écart est supérieur à 10% et inférieur à 20%, la note théorique est divisée par deux ; un écart supérieur à 20 % entraîne la note 0. Le candidat devra indiquer lui-même le nombre de mots employés.**

**L'épreuve est notée selon la qualité de la langue étrangère employée entre 0 et 12 ; la note ainsi obtenue est multipliée par un coefficient compris entre 0 et 1 selon la fidélité au texte de départ**

### TEXTE

#### UN CERTAIN MODELE DE RECONNAISSANCE PAR LE SAVOIR

##### A l'école des jeux télévisés

Les programmes de divertissement fondés sur des questions de culture générale sont en vogue. Ces jeux pourraient sembler austères, ou " peu médiatiques " : les concurrents sont en général des inconnus, les cadeaux ne sont pas mirifiques, les sujets traités rarement définis comme " à sensation ". Et ils ne comportent ni gaffes, ni clowneries, ni confidences de vedette en période de promotion, ressorts habituels des succès d'audience des fins d'après-midi. Pourtant, des millions de français regardent ces jeux chaque jour. Mieux, ils y participent devant leur téléviseur.

On pourrait estimer que ces programmes, dépourvus d'enjeu ou de signification sociale, sont affranchis à ce titre de toute analyse ou de toute approche critique. Mais leur succès, paradoxal au regard des évolutions des contenus télévisuels, est peut-être symptomatique d'une crise du savoir. Le principe et le dispositif de ces jeux sont les suivants : un animateur (une simple voix hors champ sur la Cinquième) pose aux candidats des questions réparties en quelques grands thèmes. Symboliquement, cet animateur fait bien plus qu'animer : il peut presque être considéré comme un instituteur, dont il endosse le rôle et les attributions, posant les questions, mais aussi distribuant la parole, les compliments et les prix. Placé au centre du dispositif scénique, ce " médiateur " tient en mains les fiches qui lui permettent de donner les bonnes réponses et d'apporter des précisions utiles. Cela lui confère une forme d'omniscience : il détient le ministère de la parole et de la vérité.

Les questions posées relèvent surtout des matières générales des programmes scolaires (histoire, géographie, physique, littérature) ou des domaines annexes (mythologie, religion, techniques, hommes et femmes célèbres) en s'ouvrant parfois à des thèmes plus ludiques, tels la chanson, la cuisine, le sport ou le cinéma. Dans l'ensemble, c'est une solide " culture-lycée " qui est nécessaire pour jouer et gagner. Sous des dehors ludiques, c'est donc l'apologie sobre mais insistante de cette culture qui se déploie.

La première vertu de ces émissions, et l'une des raisons de leur succès, tient à leur capacité d'implication. La télévision est réputée incliner à la passivité. Tout doit donc être fait pour mobiliser un téléspectateur que sa télécommande rend fugace et insaisissable : " les jeux sont une forme de télévision participative. A part le présentateur et ses assistants, il y a trois groupes actifs : le(s) candidat(s), le public du studio et les téléspectateurs ". Ces programmes impliquent ceux qui les regardent, sollicitant leur curiosité autant qu'ils peuvent flatter leur ego. Même

passif, le téléspectateur est tenté d'écouter les questions, se prenant souvent au jeu, essayant de voir s'il sait, et, surtout s'il regarde le jeu en groupe, de répondre le plus vite possible. D'ailleurs, diverses questions, aides et indices apparaissant à l'écran confèrent à l'ensemble encore plus de convivialité et d'interactivité.

Le succès peut aussi être expliqué par des raisons plus profondes. Par leur contenu pédagogique, ces jeux réhabilitent aussi ce qu'il est convenu d'appeler la culture générale, celle des matières classiques enseignées au lycée. Ils font l'apologie de cette culture classique, et à travers elle d'un certain modèle de reconnaissance par le savoir dont témoigne également le succès de la célèbre " dictée de Pivot ". Ceci à une époque où les institutions sont contestées —notamment l'école et le modèle de savoir qu'elle dispense. Mais les " valeurs sûres " véhiculées par ces jeux sont en partie les valeurs de repli d'une culture conservatrice, un rien passiste.

Un tel regain d'intérêt pour des savoirs traditionnels survient alors que nombreux sont ceux qui les prétendent menacés par la mondialisation, la marchandisation de la culture et par les médias, alors que les lycéens se plaignent des mauvaises conditions d'enseignement, qui les priveraient de cette culture, perçue de loin, entre mirage et sésame.

La culture, la modération, la politesse, le désir de savoir et celui d'être reconnu par la connaissance constituent la trame et la toile de fond de ces émissions. Certaines de ces valeurs permettent aussi que le grand tournant économique et social s'accomplisse sans trop de heurts. Dans ces conditions, les jeux télévisés et les valeurs qu'ils véhiculent oeuvrent-ils, même modestement, à l'instauration d'une démocratie du savoir que tant d'acteurs sociaux appellent de leurs vœux, de façon presque incantatoire ? Et peuvent-ils y contribuer sans emprunter à d'autres émissions, celles qui, par exemple, revisitent sans vergogne le très démagogique panem et circenses\* ?

Par Pascal LARDELLIER Le Monde Diplomatique. (Février 2000)

Note \* : " du pain et des jeux "

### THEME

Il y a quelque chose que Lalla aime bien faire : elle va s'asseoir sur les marches des grands escaliers, devant la gare, et elle regarde les voyageurs qui montent et qui descendent...

Lalla aime bien rester près de la gare. Là, c'est comme si la grande ville n'était pas encore tout à fait finie, comme s'il y avait encore ce grand trou par lequel les gens continuaient d'arriver et de partir. Souvent, elle pense qu'elle aimerait bien s'en aller, monter dans un train qui part vers le nord, avec tous ces noms de pays qui attirent et qui effraient un peu, Irun, Bordeaux, Amsterdam, Lyon, Dijon, Calais. Quand elle a un peu d'argent, Lalla entre dans la gare, elle achète un coca-cola à la buvette.

Extrait de: Désert J.M.G. Le Clézio, 1980