Ce document a été mis en ligne par l'organisme FormaV©

Toute reproduction, représentation ou diffusion, même partielle, sans autorisation préalable, est strictement interdite.

Pour en savoir plus sur nos formations disponibles, veuillez visiter :
www.formav.co/explorer

SESSION 2014
Métropole - Antilles - Réunion

BREVET DE TECHNICIEN SUPÉRIEUR AGRICOLE

ÉPREUVE B

PROJET ÉCRIT D'UN PRODUIT DE COMMUNICATION

Toutes options

Durée : 3 heures

Aucune restriction n'est apportée pour l'utilisation de matériels ou documents pour cette épreuve, exceptés le matériel informatique et le téléphone portable

---

Le sujet comporte 3 pages

DOCUMENTS JOINTS

DOCUMENT 1 : Êtes-vous cyberdépendant ? www.doctissimo.fr

DOCUMENT 2 : Affiche, www.game-addict.org

DOCUMENT 3 : Article : « La psychiatrie de plus en plus confrontée à la « cyberaddiction » », www.lefigaro.fr

---

SUJET

La « Cyber-dépendance » est un phénomène récent qui touche de nombreux adolescents et préoccupe la communauté éducative. À la demande du conseil intérieur où vous siégez, vous proposez une stratégie de sensibilisation aux risques liés à ces dérives, en direction des publics en formation.

Vous présenterez votre projet en trois parties

PREMIERE PARTIE (7 points)

Vous exposerez d'abord la démarche retenue en faisant clairement apparaître, à partir de ce qui vous est proposé :

- l'analyse concise que vous en faites et la situation qui en découle ;
- la stratégie envisagée (objectifs, publics, moyens utilisée) ;
- la justification du choix d'un support de communication.

DEUXIEME PARTIE (8 points)

Vous présenterez ensuite le support de communication sous forme d'une note d'intention.
Dans un souci de lisibilité, vous pourrez faire appel au mode de présentation que vous souhaitez (plan, dossier, rédaction schématisée…).

TROISIEME PARTIE (5 points)

Vous présenterez enfin une phase significative du support de communication.

DOCUMENT 1

Êtes-vous cyberdépendant ?

Comme la drogue ou l'alcool, la toile aurait ses @ccros. Selon des psychologues américains, surfer sur le web pourrait entraîner une dépendance qui toucherait déjà des millions d'internautes.

En France, la cyberdépendance ne bénéficie pas de la même reconnaissance. Entre inquiétude et moquerie, les spécialistes restent partagés.

La cyberdépendance : vaste blague ou réelle maladie ?

Alors qu'aux États-Unis, on avance le chiffre de 11 millions d'internautes souffrant de cyberdépendance, les dictionnaires médicaux du Vieux-Monde accueillent avec circonspection un nouveau terme : netaholisme.

Le terme d'addiction à Internet a été prononcé la première fois lors de la réunion annuelle de l'Association Américaine de Psychologie à Toronto en 1996. La psychologue Kimberly Young y présentait une communication sur « L'addiction à Internet : l'émergence d'un nouveau désordre clinique ». En se basant sur l'étude des joueurs pathologiques, elle a mis au point un questionnaire permettant de détecter les netaholiques :

1 - Vous sentez-vous préoccupé par Internet (en pensant à votre dernière connexion et en anticipant la prochaine) ?

2 - Éprouvez-vous le besoin de surfer sur Internet pendant de plus en plus longues périodes avant d'être rassasié ?

3 - Avez-vous tenté à plusieurs reprises et sans succès de limiter ou de contrôler votre temps passé sur Internet ?

4 - Vous sentez-vous épuisé, patraque, déprimé ou irritable lorsque vous essayez de limiter ou de stopper votre usage du réseau ?

5 - Restez-vous sur le net plus longtemps que prévu ?

6 - Avez-vous mis en danger une relation, votre emploi, une opportunité de carrière à cause de l'usage d'Internet ?

7 - Avez-vous menti à votre famille, votre thérapeute ou d'autres personnes afin de pouvoir disposer de plus de temps sur Internet ?

8 - Utilisez-vous Internet comme un moyen de vous évader de vos problèmes quotidiens ou pour échapper à des sentiments négatifs (culpabilité, anxiété, déprime, solitude…) ?

Si vous avez répondu oui à plus de trois de ces questions, peut-être êtes-vous déjà atteint…

« Si aux États-Unis, les Internet Addiction Disorders font grand bruit, en France, la cyberdépendance n'est pas reconnue. L'hypothèse la plus plausible est que l'utilisation importante d'Internet est en fait chez certains internautes le reflet d'une souffrance psychologique (anxiété, dépression, manque d'estime de soi…). » estime Jacky Gautier, étudiant en psychiatrie menant la première enquête francophone sur le sujet. Sur son site, il propose un questionnaire en ligne, dont les résultats devraient permettre de voir si les accrocs du web souffrent d'anxiété, de problèmes relationnels voire de dépression et de démystifier le portrait type des « cyber-junkies ».

Il y a t-il un profil type de l'accro au web ?

Selon M. Gautier, étudiant en psychiatrie menant la première enquête francophone sur le sujet, « les personnes qui ont le sentiment d'être dépendants à Internet sont principalement des hommes (près de 75 % des réponses) jeunes (entre 15 et 30 ans). Leur principale activité est la participation à des chatrooms (dans 23 % des cas), des jeux en réseau ou la consultation de sites à caractère sexuel ». On est assez loin du stéréotype du jeune adolescent complexé et asocial !

Source : www.doctissimo.fr

DOCUMENT 2

Affiche du CRJE (Centre de Référence sur le Jeu Excessif)

www.game-addict.org

DOCUMENT 3

La psychiatrie de plus en plus confrontée à la « cyberaddiction »

C'est une première en France : Boris, 23 ans, a été interné d'office en hôpital psychiatrique à cause de son addiction aux jeux vidéo. Michael Stora, psychologue clinicien et psychanalyste, a procédé, il y a quelques semaines, à cet enfermement qui a nécessité l'intervention du préfet.
Boris était en danger de mort. Enfermé 20 heures par jour dans une salle parisienne de jeux vidéo en réseau, le jeune homme avait déserté l'école et perdu 17 kilos. Il était devenu un *« no life »,* appartenant à la catégorie de joueurs plus sévèrement dépendante aux jeux virtuels que celle des *« hardcore gamers »,* passionnés excessifs, eux-mêmes plus dépendants que les *« casual »,* les occasionnels.

Échappant à la surveillance de ses parents vivant à Lille, ce brillant élève d'une école d'ingénieur, très peiné de la mort récente de son grand-père, s'est *« laissé glisser ». « Le premier symptôme est la rupture du lien social, avec l'école, la famille, les amis,* explique Michael Stora, par ailleurs fondateur de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH). *Insidieusement s'installe ensuite la schizophrénie, quand ils commencent à se prendre pour leur avatar »,* autrement dit leur héros virtuel. Comportement, langage, humeurs, mimiques… le mimétisme est poussé très loin, parfois jusqu'à l'hallucination.

Interné à la demande de ses parents

Boris, qui se prenait pour un *« thorens »,* un personnage méchant faisant partie d'une horde, était très agressif avec ses parents. *« Il était vraiment dans un très sale état »,* se souvient Michael Stora en revoyant encore les pompiers venir le chercher de force dans la salle de jeux. (…)

Les consultations psychiatriques liées au jeu vidéo sont en augmentation, tant en cabinet privé qu'à l'hôpital, où se mettent en place des cellules de cyberaddiction.(…) *« En 2005, nos consultations pour les cyberaddicts ont représenté 36% du total des consultations contre 29% en 2004 »,* souligne Elizabeth Rossé, une des psychologues de Marmottan.

Un constat partagé par le D^{r} Jean-Claude Matysiak, qui traite ces dépendances depuis trois ans à l'hôpital de Villeneuve-Saint-Georges, dans le Val-de-Marne. *« Le phénomène est encore trop récent pour avoir des données chiffrées, mais il est certain que les accros sont de plus en plus nombreux, surtout depuis l'arrivée de l'Internet haut débit »,* assure le psychiatre.

À en croire ces spécialistes, le jeu vidéo permet au jeune de devenir un autre, de vivre des fantasmes.

Source : www. le.figaro.fr