

CONCOURS EXTERNE

POUR L'EMPLOI D'AGENT DE RECOUVREMENT DU TRESOR

ANNEE 2005

EPREUVE D'ADMISSION

Epreuve n° 1

Durée : 2 heures - Coefficient : 3

Résumé en 200 à 250 mots d'un texte de caractère général
de l'ordre de 900 à 1 000 mots.

Toute note inférieure à 5/20 est **ELIMINATOIRE**.

Remarques importantes :

- 1) Le texte proposé n'est pas à commenter. Il doit être simplement résumé en 200 à 250 mots (y compris articles et pronoms). Tout dépassement sera pénalisé.
- 2) Les candidats doivent mettre en évidence les (idées) les plus importantes du texte et leur enchaînement dans un style personnel et dans une forme correcte.
- 3) Sous peine d'annulation de leur copie, les candidats ne doivent porter aucun signe distinctif (nom, prénom, lieu, etc...) sur la partie réservée à la rédaction.
- 4) L'utilisation de tout document ou matériel est interdite.
- 5) Les candidats ne peuvent quitter la salle moins d'une heure après le début de l'épreuve.

BIENVENUE DANS LE MONDE DU JEU ETHIQUE

Vous êtes absorbé par un jeu vidéo, en pleine mission à bord d'un hélicoptère qui file à grande vitesse, quand vous recevez l'ordre de larguer votre charge et de rentrer à la base. Mais que transporte votre appareil ? Des bombes ? Du napalm ? Non. Votre cargaison se compose de biscuits énergétiques. Les rebelles en armes ne manquent certes pas dans *Food Force*, un nouveau jeu vidéo, mais vous n'êtes pas là pour les massacrer. Au lieu de cela, vous devez négocier avec eux pour veiller à ce que des réfugiés affamés obtiennent un ravitaillement vital.

Food Force a été créé par le Programme alimentaire mondial (PAM) des Nations unies. Téléchargeable gratuitement, il permet aux enfants de 8 à 13 ans de comprendre les défis logistiques liés à la livraison d'une aide alimentaire dans le contexte d'une grande crise humanitaire. Le scénario se déroule dans une île ravagée par la guerre, Sheylan, où des milliers de gens ont désespérément besoin d'aide. Les joueurs tentent d'accomplir l'une des six missions virtuelles proposées, qui vont du largage de vivres à la reconstruction de villages.

Neil Gallagher, directeur de la communication du PAM, est l'homme qui a imaginé cette nouvelle façon d'enseigner l'humanitaire aux enfants. "Pour communiquer avec les jeunes d'aujourd'hui, il faut utiliser les toutes dernières technologies", explique-t-il. En maquillant une leçon sur l'aide internationale en jeu vidéo, il semble avoir trouvé une façon habile de séduire à la fois les jeunes et leurs parents. "Nous pensons que *Food Force* éveillera l'intérêt et la compréhension des jeunes sur le problème de la faim, qui tue plus que le sida, le paludisme et la tuberculose réunis. Tant de parents se plaignent du sang et de la violence gratuite auxquels sont souvent exposés les enfants dans les jeux vidéo. Nous proposons une autre solution, distrayante et pleine de rebondissements", poursuit-il.

Autre exemple, *Pax Warrior*, qui reproduit les dilemmes auxquels ont été confrontées les forces de maintien de la paix des Nations unies pendant le génocide au Rwanda, en 1994. Le logiciel sert d'aide à l'enseignement dans les classes en Ecosse. Le principe consiste à profiter des nouveaux médias pour développer les capacités de prise de décision des élèves et leur faire découvrir les circonstances qui ont entraîné la mise à mort de 800 000 Rwandais en l'espace de cent jours. En dépit des efforts des forces onusiennes, peu de Rwandais furent sauvés, ce que reflète la simulation. On fournit aux enfants les mêmes informations que celles dont disposaient les Nations unies. A partir de là, ils doivent effectuer des choix qui auront des conséquences sur le déroulement de la partie.

Andreas Ua'Siaghail, concepteur de *Pax Warrior*, est convaincu de l'efficacité du système. "Les enfants de maintenant se tournent moins vers les livres. De plus, tout le monde n'apprend pas de la même façon : certains apprennent visuellement, d'autres par stimulation auditive, d'autres par la lecture. Nous avons recouru aux trois méthodes", souligne-t-il. La simulation a été testée pour la première fois au lycée James Gillespie d'Edimbourg au début de l'année. "Une de nos priorités est d'apprendre aux jeunes ce que veut dire être un citoyen du monde. Ils ont vraiment la possibilité d'accroître leur responsabilité sociale", ajoute-t-il.

Dans le même style, un céderom intitulé *Président d'un jour* propose un jeu éducatif qui met le joueur dans la peau du président d'un pays africain fictif, de son indépendance à nos jours.

Les joueurs bénéficient des conseils et des avis de leur entourage, mais doivent prendre les décisions cruciales par eux-mêmes. Le but est de montrer aux enfants les difficultés auxquelles se heurtent les pays du tiers-monde. Il s'agit aussi de leur faire appréhender les problèmes de justice sociale, d'égalité, de richesse et de pauvreté, de réconciliation et de paix. *Président d'un jour* coûte un peu plus de 18 euros, mais, puisqu'il est destiné aux joueurs de 12 ans et plus, les parents n'hésiteront peut-être pas à sortir leur portefeuille.

Il est toutefois peu probable que ces jeux s'élèvent un jour au rang des incontournables. Aussi grand que soit leur idéal, le joueur de base, lui, est davantage habitué à déclarer la guerre qu'à l'empêcher.

Enseignants et organisations caritatives ne sont pas les seuls à avoir senti que des jeux téléchargeables gratuitement représentaient un formidable moyen de toucher un large public. L'année dernière a consacré 7 millions de dollars (5,5 millions d'euros) au développement d'*America's Army*, jeu en ligne gratuit pour micro-ordinateur lancé l'an dernier. Au cours de ses six premiers mois d'existence, il a été téléchargé par 1,5 million de personnes. D'autre part, les jeux éthiques ne passent généralement pas d'internet ou du micro-ordinateur aux consoles, comme la PlayStation 2 (PS2) et la Xbox. Le mois dernier, au palmarès des meilleures ventes de jeux en Grande-Bretagne, on trouvait dans les dix premiers *Doom 3*, aventure sanglante qui se déroule sur Mars et grouille d'ennemis démoniaques, *Brothers in Arms : Road to Hill 30*, une simulation de guerre ultra-réaliste, et *The Punisher*, où le héros vengeur assassine des criminels de façon sanguinolente.

Nick Grange, responsable des relations publiques pour la Xbox chez Microsoft, considère que les jeux éthiques disposent d'un grand potentiel, mais qu'ils contraindraient les éditeurs à prendre des risques, y compris financiers. "Il y a évidemment de la place pour davantage de jeux éthiques, mais il faudrait qu'ils soient plus sophistiqués et vraiment distrayants si l'on veut attirer les joueurs. Si ces jeux offrent des scénarios formidables et des graphismes fabuleux, les gens y joueront", affirme-t-il. Mais, tant que le jeu éthique ne se sera pas déployé sur console, il restera marginal. "Personne n'a fabriqué de jeu véritablement éthique pour console. Or ce genre de jeu ne se fera pas un chemin dans le salon des gens qu'en passant par ces machines", poursuit-il. En outre, il doute de l'impact du ton par trop didactique de certains de ces "divertissements éducatifs".

Rebecca Armstrong
The Independent - Londres
Courrier international - 26 mai 2005