

SESSION 2018

Brevet d'Études Professionnelles

FRANÇAIS

L'usage de la calculatrice et du dictionnaire n'est pas autorisé.

Le sujet comporte 4 pages numérotées de 1/4 à 4/4

Brevet d'Etudes Professionnelles	Code : 18-062	Session 2018	SUJET
Spécialité : toutes - Épreuve : français	Durée : 1h30	Coefficient : 3	Page 1/4

Objet d'étude : « L'homme face aux avancées scientifiques et techniques : enthousiasmes et interrogations »

Texte 1

Dans un futur proche, un nouveau concept de véhicule est présenté par le professeur Fransen, grand scientifique, à ses collaborateurs, dont Nathan Laroche.

Nathan Laroche est de plus en plus excité, et plus il le montre, plus ses collaborateurs se sentent autorisés à manifester eux aussi leur enthousiasme.

Le demi-cercle qui s'était formé autour de moi s'est sensiblement resserré. Souvent, je sens une main se poser sur mon pelage, soulever mes poils pour examiner ma peau ou l'un de mes organes dissimulés. Nathan Laroche lui-même n'a pas tardé à s'installer dans l'habitacle et, sous le contrôle de Fransen, à actionner certaines de mes fonctions. Son pied enfonce doucement la pédale d'accélération. J'avance légèrement.

Laroche dit : Incroyable ! Le mouvement est très fluide. Et vous dites qu'elle a des pattes ?

Fransen dit : La roue est une conception du génie humain. Vous pourrez chercher, il n'existe aucun équivalent dans le monde animal. Pourtant, il était nécessaire que nos véhicules aient la tenue de route la plus fluide possible tout en conservant une vitesse de pointe satisfaisante. Ainsi, il ne nous a pas fallu longtemps avant de choisir le mode de propulsion de *Scutigera coleoptrata*, la scutigère¹ vélocité, un myriapode² au nombre de pattes réduit, ce qui lui permet de se déplacer très rapidement tout en évitant le mouvement d'ondulation propre aux centipèdes³ possédant plus d'une centaine de pattes. Il s'agissait d'éviter que nos clients aient le mal de mer en conduisant nos voitures ou qu'ils aient l'impression de monter à cheval. Pourtant, afin de ne pas trop rompre avec le design traditionnel des voitures, nous avons été contraints de dissimuler les quinze paires de pattes de la BlackJag sous sa carrosserie. Nous avons de plus ajouté ces motifs circulaires que vous voyez sur son pelage, lesquels évoquent l'emplacement des roues d'autrefois. Pendant le mouvement, les poils vibrent et donnent ainsi l'illusion de jantes en rotation.

Jusqu'à présent, j'avais senti mes pattes, mais j'ignorais si on les voyait. Je découvre également que la couleur de mon pelage n'est pas uniforme. Je suis aussi attentive que toutes ces personnes aux explications de Fransen. J'écoute qui je suis, comment je suis. Toutes ces informations me permettront de mieux connaître mes capacités, d'affirmer mes performances et d'ainsi mieux servir mes propriétaires.

Grégoire Courtois, *Suréquipée*, 2015

¹ *Scutigère* : animal proche du mille-pattes.

² *Myriapode* : nom scientifique du mille-pattes.

³ *Centipèdes* : sorte de mille-pattes.

Texte 2

Dans cet article Serge Tisseron réfléchit aux liens que nous pouvons entretenir avec des animaux virtuels.

La console de jeux la plus vendue dans le monde propose à ses utilisateurs un animal virtuel. L'animal – un petit chien – est beaucoup plus perfectionné que les «tamagoshis» apparus dans les années 1990, et les interactions avec lui sont beaucoup plus complexes : il peut être caressé par écran tactile interposé et, si son propriétaire s'en occupe suffisamment bien, il répond à l'appel de son nom en se dirigeant vers le devant de l'écran. Pour une dizaine d'euros, on peut aussi se procurer en France de petits insectes numériques qui réagissent au toucher et au bruit. Au Japon, où ces recherches sont poussées plus loin que partout ailleurs à la fois pour des raisons démographiques et hygiénistes, les maisons de retraite proposent à leurs pensionnaires âgés un robot imitant vaguement la forme d'un gros phoque débonnaire avec lequel les pensionnaires sont invités à développer diverses formes d'interaction. La machine est recouverte de fourrure et mesure près d'un mètre. Elle répond par ses mouvements, ses regards et ses mimiques aux propositions des personnes âgées. Diverses recherches ont montré que ces interactions aident efficacement à lutter contre les troubles dépressifs et la tendance au repli social.

Enfin, des chercheurs anglais ont confié à des personnes seules des robots ressemblant vaguement à des chiens. Quelques mois plus tard, quand ils vinrent récupérer les animaux de plastique et de silicium, les personnes âgées dirent leur tristesse : elles avaient vraiment eu l'impression que ces compagnons mécaniques les écoutaient et les comprenaient. Certaines ajoutèrent même : « Je sais bien que ce n'est pas vrai, mais je ne peux pas m'empêcher de le penser. »

Serge Tisseron, *Revue française de psychanalyse*, janvier 2011

Évaluation des compétences de lecture (10 points)

Texte 1

- 1 - En quoi ce texte relève-t-il de la science-fiction ? (2 points)
- 2 - En vous appuyant sur les procédés d'écriture (lexique, pronoms personnels, figures de style...) expliquez en quoi cette voiture est un être vivant. (2 points)

Texte 2

- 3 - D'après le texte, comment les concepteurs rendent-ils les robots plus attachants ? (3 points)

Textes 1 et 2

- 4 - Quels liens pouvez-vous établir entre le texte de Grégoire Courtois (texte 1), le texte de Serge Tisseron (texte 2) et l'objet d'étude « L'homme face aux avancées scientifiques et techniques : enthousiasmes et interrogations » ? (3 points)

Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

La maison de retraite de votre quartier envisage l'achat de robots-animaux afin de tenir compagnie aux personnes âgées.

Rédigez un dialogue argumenté entre deux personnes du quartier :

- l'une exprimera son enthousiasme à propos de ce projet, en donnant deux arguments au moins.
- l'autre émettra des doutes sur ce projet en avançant deux arguments au moins.

Votre texte comportera vingt à vingt-cinq lignes.