

TSI1

KHÔLLES LETTRES-PHILOSOPHIE

2019-2020

M. ROMAIN BERTRAND

PLANNING

	N° de la khôlle	Type de khôlle	Méthode et contenu
Date >	K1	En groupe	Méthode de l'analyse commentaire : travail sur un texte (avec correction-type)
Date >	K2	Individuel	Méthode de l'analyse-commentaire : texte portant sur l'actualité scientifique
Date >	K3	Individuel	Entretien de motivation
Date >	K4	Individuel	Méthode de l'analyse-commentaire : texte portant sur un fait de société
Date >	K5	Individuel	Méthode de l'analyse-commentaire : texte portant sur un fait de société
Date >	K6	Individuel	Entretien de motivation

Quelques rappels :

- Khôlle en groupe : arriver tous à la même heure ;
- Khôlle individuelle : arriver à heure précise toutes les 10 minutes ;
- Le texte à analyser doit toujours être amené en khôlle ;
- Vous avez le droit d'emmener quelques notes avec vous pour l'entretien de motivation ;
- Une fiche de khôlle, avec commentaires et note, vous sera remise une semaine après chaque khôlle individuelle ;
- Aucune khôlle ne sera rattrapée si vous êtes absent le jour J.

Quelques conseils :

- La khôlle commence à partir du moment où vous franchissez le seuil de la salle ;
- Vos brouillons doivent être numérotés. N'écrivez que sur le recto de vos feuilles pour plus de facilités. Pensez aux sigles, aux couleurs... Pour gagner en rapidité lors de la préparation.
- Vous avez tout à fait le droit d'écrire sur le texte donné ;
- Pensez à tout structurer et à énoncer toutes vos structures argumentatives ;

Khôlle 1 : s'initier à l'analyse-commentaire

Déclaration d'indépendance du Cyberspace

« Seule l'erreur a besoin du soutien du gouvernement. La vérité peut se débrouiller toute seule. »

Thomas Jefferson, *Notes on Virginia*

Gouvernements du monde industriel, vous géants fatigués de chair et d'acier, je viens du Cyberspace, le nouveau domicile de l'esprit. Au nom du futur, je vous demande à vous du passé de nous laisser tranquilles. Vous n'êtes pas les bienvenus parmi nous. Vous n'avez pas de souveraineté où nous nous rassemblons.

Nous n'avons pas de gouvernement élu, et il est improbable que nous en ayons un jour, aussi je ne m'adresse à vous avec aucune autre autorité que celle avec laquelle la liberté s'exprime. Je déclare l'espace social global que nous construisons naturellement indépendant des tyrannies que vous cherchez à nous imposer. Vous n'avez aucun droit moral de dicter chez nous votre loi et vous ne possédez aucun moyen de nous contraindre que nous ayons à redouter.

Les gouvernements tiennent leur juste pouvoir du consentement de ceux qu'ils gouvernent. Vous n'avez ni sollicité ni reçu le nôtre. Nous ne vous avons pas invités. Vous ne nous connaissez pas, et vous ne connaissez pas notre monde. Le Cyberspace ne se situe pas dans vos frontières. Ne pensez pas que vous pouvez le construire, comme si c'était un projet de construction publique. Vous ne le pouvez pas. C'est un produit naturel, et il croît par notre action collective.

Vous n'avez pas participé à notre grande conversation, vous n'avez pas non plus créé la richesse de notre marché. Vous ne connaissez pas notre culture, notre éthique, ni les règles tacites qui suscitent plus d'ordre que ce qui pourrait être obtenu par aucune de vos ingérences.

Vous prétendez qu'il y a chez nous des problèmes que vous devez résoudre. Vous utilisez ce prétexte pour envahir notre enceinte. Beaucoup de ces problèmes n'existent pas. Où il y a des conflits réels, où des dommages sont injustement causés, nous les identifions et les traiterons avec nos propres moyens. Nous sommes en train de former notre propre Contrat Social. Cette manière de gouverner émergera selon les conditions de notre monde, pas du vôtre. Notre monde est différent.

Le Cyberspace est fait de transactions, de relations, et de la pensée elle-même, formant comme une onde stationnaire dans la toile de nos communications. Notre monde est à la fois partout et nulle part, mais il n'est pas où vivent les corps.

Nous sommes en train de créer un monde où tous peuvent entrer sans privilège et sans être victimes de préjugés découlant de la race, du pouvoir économique, de la force militaire ou de la naissance.

Nous sommes en train de créer un monde où n'importe qui, n'importe où, peut exprimer ses croyances, aussi singulières qu'elles soient, sans peur d'être réduit au silence ou à la conformité.

Vos concepts légaux de propriété, d'expression, d'identité, de mouvement, de contexte, ne s'appliquent pas à nous. Ils sont basés sur la matière, et il n'y a pas ici de matière.

Nos identités n'ont pas de corps, c'est pourquoi, contrairement à ce qui se passe chez vous, il ne peut pas, chez nous, y avoir d'ordre accompagné de contrainte physique. Nous croyons que c'est de l'éthique, de la défense éclairée de l'intérêt propre et de l'intérêt commun, que notre ordre émergera. Nos identités peuvent être distribuées à travers beaucoup de vos juridictions. La seule loi que toutes nos cultures constituantes pourraient reconnaître généralement est la règle d'or [« Ne fais pas aux autres ce que tu n'aimerais pas qu'ils te fassent », NdT]. Nous espérons pouvoir bâtir nos solutions particulières sur cette base. Mais nous ne pouvons pas accepter les solutions que vous tentez de nous imposer.

Aux États-Unis, vous avez aujourd'hui créé une loi, le Telecommunications Reform Act, qui

répudie votre propre Constitution et insulte les rêves de Jefferson, Washington, Mill, Madison, Tocqueville et Brandeis. Ces rêves doivent maintenant renaître en nous.

Vous êtes terrifiés par vos propres enfants, parce qu'ils sont natifs dans un monde où vous serez toujours des immigrants. Parce que vous les craignez, vous confiez à vos bureaucraties les responsabilités de parents auxquelles vous êtes trop lâches pour faire face. Dans notre monde, tous les sentiments et expressions d'humanité, dégradants ou angéliques, font partie d'un monde unique, sans discontinuité, d'une conversation globale de bits. Nous ne pouvons pas séparer l'air qui étouffe de l'air où battent les ailes.

En Chine, en Allemagne, en France, à Singapour, en Italie et aux Etats-Unis, vous essayez de confiner le virus de la liberté en érigeant des postes de garde aux frontières du Cyberspace. Il se peut que ceux-ci contiennent la contagion quelque temps, mais ils ne fonctionneront pas dans un monde qui sera bientôt couvert de médias numériques.

Vos industries de plus en plus obsolètes se perpétueraient en proposant des lois, en Amérique et ailleurs, qui prétendent décider de la parole elle-même dans le monde entier... Ces lois déclareraient que les idées sont un produit industriel comme un autre, pas plus noble que de la fonte brute... Dans notre monde, quoi que l'esprit humain crée peut être reproduit et distribué à l'infini pour un coût nul. L'acheminement global de la pensée n'a plus besoin de vos usines.

Ces mesures de plus en plus hostiles et coloniales nous placent dans la même situation que ces amoureux de la liberté et de l'autodétermination qui durent rejeter les autorités de pouvoirs éloignés et mal informés. Nous devons déclarer nos personnalités virtuelles exemptes de votre souveraineté, même lorsque nous continuons à accepter votre loi pour ce qui est de notre corps. Nous nous répandrons à travers la planète de façon à ce que personne puisse stopper nos pensées.

Nous créerons une civilisation de l'esprit dans le Cyberspace. Puisse-t-elle être plus humaine et plus juste que le monde issu de vos gouvernements.

Davos, Suisse
8 février 1996

Khôlle 2 : Analyse-commentaire

Khôlle 4 : Analyse-commentaire

« Fortnite : jeu-culte d'une génération gestionnaire et présentiste »

Bertrand Naivin

AOC (Analyse, Opinion, Critique), 24 janvier 2019

Depuis son lancement en 2017, le jeu vidéo en ligne *Fortnite* connaît un engouement exceptionnel, au point de passionner toutes les générations et toutes les classes sociales. Fédérant les parents quadra et leurs ados, la Première Ministre de Norvège comme le joueur de football français Antoine Griezmann, – jusqu'à l'entraîneur des *Knicks* de New York qui a récemment déclaré que *Fortnite* était « plus dur à battre que les *Celtics* de Boston », se désolant de voir ses joueurs addicts au jeu au point d'y jouer la nuit et d'être moins performants le jour –, le succès de ce jeu édité par Epic, à l'instar de celui que connaissent les réseaux sociaux et la pratique du selfie est total. Un phénomène qui semble s'expliquer par ses capacités à refléter notre contemporanéité.

Fortnite révèle en effet en premier lieu un manque de hiérarchisation assumé et revendiqué entre les adultes et les jeunes, tout comme une absence de seuil séparant l'enfance de l'âge adulte qui caractérisent notre temps, grand héritier de la société de consommation et de loisir de masse du siècle dernier. Son succès pourrait bien profiter en effet d'une horizontalisation et d'une homogénéisation des comportements amorcées au cours des années soixante et que toute une série de films et de séries n'ont eu de cesse depuis de développer et de placer en étendard d'une société néo-libérale où seuls comptent désormais le plaisir individuel et le divertissement. Au point que cette indistinction et cette infantilisation des adultes est aujourd'hui devenue la nouvelle norme sociétale. C'est ainsi que désormais, parents et enfants s'habillent de la même manière, écoutent la même musique et regardent les mêmes séries, partagent le même goût pour la technologie et sont équipés des mêmes interfaces pour... jouer aux mêmes jeux vidéos. Car à présent, les fabricants de console et les éditeurs de jeux vidéos s'adressent autant aux enfants qu'à leurs géniteurs.

Un nouveau public, les *kidult* – mi *kids* mi *adults* – se met même à faire la joie des fabricants de jouets. Alors que les jeunes délaissent de plus en plus les jouets traditionnels au profit des jeux numériques et objets connectés, leurs parents prennent plaisir quant à eux à s'acheter pour eux des jeux de sociétés et de construction. Au point que la firme JouéClub envisage très sérieusement de consacrer à cette nouvelle clientèle un rayon spécifique dans certains de ses magasins. Enfants du libertarisme des années 68, les parents ne veulent plus endosser l'uniforme de l'austérité et de la mesure que pouvait autrefois incarner la figure archaïque de l'adulte. Aujourd'hui, les adultes investissent au contraire dans des consoles pour s'adonner à leurs jeux vidéos favoris, roulent en trottinette et font des coloriages – des *mandalas* pour évacuer le stress aux dessins pornographiques ou aux compositions faites à partir de gros mots

Mais ce néo-jeunisme ne saurait expliquer seul ce qu'il convient désormais de qualifier de phénomène *Fortnite*, lequel réside plus particulièrement, on s'en doute, dans les caractéristiques du jeu lui-même. Pour cela, plantons le décor. Chaque partie commence par un bus volant qui survole une île de combat dont le paysage change en fonction du calendrier – selon que l'on joue en hiver ou pendant Halloween – ou selon les objectifs commerciaux. C'est ainsi qu'au fil des *saisons* qui se succèdent comme autant d'épisodes faisant évoluer le jeu, de nouveaux *skins* – panoplies de costumes et d'armes –, sont proposés au joueur pour lui permettre de personnaliser son avatar qu'il paiera en achetant des *Vbucks*, la monnaie virtuelle du jeu.

De son bus, le joueur saute alors et se met à plonger au milieu d'autres participants vers le sol avant que ne se déclenche une sorte de deltaplane qui le fait flotter puis atterrir sur une partie de l'île où l'on distingue d'autres joueurs qui atterrissent eux aussi ou sont déjà en plein combat. Le but sera alors de survivre à une sorte de chasse à l'homme collective au cours de laquelle il ne devra en rester qu'un. Ce principe de *Battle Royale*, inspiré du film éponyme sorti en novembre 2001 en

France et dans lequel des adolescents devaient s'entretuer dans un Japon dystopique, est en outre complété par la possibilité qui est offerte de construire des abris comme dans *Minecraft*. Le site *jeu.video* propose ainsi au joueur d'apprendre à mieux « gérer son inventaire » et des astuces pour « mieux se défendre pour survivre plus longtemps ».

Ce jeu réfléchit dès lors un présentisme désenchanté et gestionnaire qui caractérise un XXI^{ème} siècle marqué par la limite et qui ne sait plus projeter l'individu vers autre chose que lui-même. De la chute progressive des grands modèles sociétaux – du christianisme au communisme – à l'impuissance des systèmes politiques à enrayer le chômage et le réchauffement climatique, de l'impossibilité désormais de croire en un avenir collectif meilleur à l'angoisse quotidienne que produit le terrorisme, l'actuelle génération baptisée Zvit dans un siècle blasé où semble s'être épuisée l'ancienne prétention à changer le monde qui fit vibrer l'histoire de l'Humanité. Un siècle où même des soulèvements collectifs que purent produire le #MeToo ou le mouvement dit des *Gilets Jaunes*, leur excès et le fait qu'ils durent leur formation aux réseaux sociaux et se caractérisèrent par leur hétéroclisme, ne font que révéler un désir de révolution qui ne passe à présent plus par des instances établies et officielles et se révèle aussi intense qu'éphémère. L'indignation du moment, après avoir permis d'actualiser son profil Facebook, cédera la place à une autre entre deux photos de vacances et vidéos glanées sur le web. Cette génération Z, dernière lettre de l'alphabet semble alors être celle de la fin des grands idéaux et des espérances. Désormais, seule compte la gestion rationnelle et efficace d'un présent instable, en proie à des crises perpétuelles.

Fortnite hérite donc d'une longue tradition de jeu de survie qui commença dès les années soixante-dix avec *Tank* ou *Galaxian*, mais à laquelle des productions comme *Call of Duty* ou *Battle Field* ont dans les années 2000 – et d'autres plus récentes comme *PUBG (Player Unknown Battle Ground)* ou sur mobile *Free Fire* – ont ajouté la gestion de son armement, ses munitions et ses vivres afin de mieux sauver sa peau et gérer sa survie. Il ne s'agit ainsi plus de renvoyer innocemment une balle comme dans le légendaire *Pong* ou de gloutonner des fantômes comme dans *Pac Man* – même si le héros du dernier opus de la série anglaise *Black Mirror* produit par *Netflix* propose une vision beaucoup moins naïve de ce jeu dans lequel il voit le joueur condamné à tenter de survivre lui aussi dans une série successive de labyrinthes –, mais bien plutôt de devenir le gestionnaire scrupuleux de son existence numérique. Laquelle n'a en outre plus de fin – si ce n'est celle de rester en vie –, de mission à résoudre ni de point à atteindre.

L'individu du XXI^{ème} siècle est donc plus solitaire que jamais et ne voue désormais de réel culte qu'à lui-même. *Fortnite* illustre bien cet esprit insulaire par le régime du Seul-contre-tous où l'unique but est de survivre sur une île hors du temps et de notre monde. Et comme notre avatar qui tombe de son bus vers un territoire éloigné de tout où règne le chaos, nous semblons chuter nous aussi vers l'autodestruction politique et écologique de l'Humanité, sujet d'analyse pour la collapsologie, à laquelle nous espérons survivre seul.

Mais surtout, ce jeu donne à voir une enfance désabusée et un goût pour le dérisoire où la guerre est plus que jamais assimilée à un divertissement. En cela, nous pourrions le rapprocher des *Nerf*, ces armes en plastique oranges et bleues qui permettent de tirer des balles en mousse et font fureur chez les jeunes générations. Car si les enfants de tous les siècles ont toujours joué à la guerre, sculptant des sabres et des arcs dans des branches d'arbre ou se faisant acheter des pistolets ressemblant pour certains en tous points à de vrais *colts* ou *berreta*, la marque américaine a quant à elle opté pour affirmer le caractère factice et divertissant de ses armes-jouets. La guerre devient donc colorée et *récréative*, terme que l'on retrouve dans l'acronyme qui forme le nom de la marque, à savoir *Non-Expanding Recreational Foam – Mousse non expansive récréative*.

De la même manière et de façon chronique, le jeu *Fortnite* propose au joueur des combats d'un genre inédit. Des batailles dites *gourmandes* où s'affrontent des hommes et femmes à la tête de hamburger ou de tomates aux *Dominations disco* où il faut réussir à échapper aux tirs des adversaires en dansant sur une piste pour accumuler des points et faire gagner la partie à son équipe, abattre l'autre ou esquiver ses balles devient drôle, léger, décalé. La danse est d'ailleurs omniprésente dans ce jeu où chaque joueur a sa *célébration* chorégraphique. Jamais la guerre n'a donc été aussi *bon enfant*, jusqu'à l'ultime moment où, au lieu de mourir dans un flot de sang, notre

avatar disparaît en une aspiration numérique. La mort n'existe donc plus sur *Fortnite*. La nôtre comme celle des autres. Elle n'est plus qu'un jeu sans réalité ni conséquences.

Dès lors, bien plus qu'un jeu, *Fortnite* pourrait bien être un miroir de notre contemporanéité dans lequel s'exprime une société sans grandeur ni missions et, pour cela, obsédée par la gestion amusée et désabusée d'elle-même. Une société où, grandissant hyperinformés des derniers attentats sanglants qui se sont passés non loin de chez eux, sensibilisés à la nécessité de préserver une planète qui n'aura jamais été autant en péril, conscients que leur vie professionnelle sera faite de luttes et de précarités, et voyant bien la déréliction des grandes instances qui jusqu'alors donnaient un sens au vivre-ensemble, les plus jeunes s'amuse désormais à accumuler les *kills* – terme désignant le fait d'abattre un adversaire – et se divertissent en gérant leur survie dans un milieu hostile où l'on ne peut compter que sur soi-même.

Khôlle 5 : Analyse-commentaire

Fiche méthodologique n°1 : l'analyse-commentaire

Fiche élaborée par Gilles Negrello, du lycée Champollion

Fiche méthodologique n°2 : l'entretien de motivation

L'entretien de motivation fait partie des exercices proposés à l'oral d'admission de certaines écoles d'ingénieur. Un entretien de motivation ne demande pas tant de montrer que vous êtes motivé, mais **d'expliquer ce qui vous motive.**

Pour préparer cet exercice, voici quelques conseils à suivre scrupuleusement :

- **préparez un récit structuré et cohérent de votre parcours individuel** : il faut savoir parler de soi de manière juste, en sachant néanmoins se faire valoir – il faut trouver un équilibre pour proposer une présentation de soi sans arrogance et sans fausse modestie.

- **abordez, dans ce récit de soi, les points suivants :**

- présentation rapide de son état civil (nom, âge, région d'origine)
- présentation structurée de votre parcours :
 - pourquoi un bac professionnel ?
 - quel bac professionnel et pourquoi celui-là ?
 - pourquoi une CPGE ?

Pour les TSI 1 :

- Pourquoi vouloir devenir ingénieur ? Quel type d'ingénieur ? Il faut réussir à se projeter dans le métier d'ingénieur et proposer une réflexion personnelle autour de ce métier.

Pour les TSI2 et 3 :

- Pourquoi vouloir devenir ingénieur ? Quel type d'ingénieur ?
- Pourquoi cette école est-elle précisément celle dont vous avez besoin pour réaliser vos projets ? Il faut savoir expliquer pourquoi vous choisissez telle ou telle école (sa réputation, sa situation géographique, sa spécialisation au regard de vos centres d'intérêt ou, au contraire, votre intérêt pour son aspect généraliste, etc.) *Cela suppose d'avoir fait, au préalable, des recherches sur cette école pour vous positionner de manière claire et précise.* L'école que vous briguez n'a *a priori* pas besoin de vous pour fonctionner. Ce n'est pas un entretien d'embauche : s'il ne faut pas faire en sorte que l'école regrette déjà de vous avoir fait venir, il ne s'agit pas non plus de montrer ce que vous allez apporter à l'école (alors que quand vous briguez un emploi, vous mettez en avant ce que vous allez apporter à l'entreprise). Il s'agit donc de *convaincre votre jury que cette école est l'aboutissement parfait de votre parcours, qu'elle va y apporter sa contribution, car elle seule peut faire de vous l'ingénieur que vous souhaitez devenir.*

Nota bene : vous pouvez, en évoquant votre personnalité, aborder vos centres d'intérêt personnels (sport, musique, investissement dans des associations, goût des langues, du voyage, etc.) Il y a un intérêt à relier votre projet de vie et le projet de formation que vous souhaitez recevoir...

Déroulé de l'entretien de motivation :

- **10 minutes de prestation orale**
 - **5 min d'entretien**
- **5 min de débriefing (bilan, conseils, etc.)**