

**CONCOURS COMMUNS
POLYTECHNIQUES****EPREUVE COMMUNE - FILIERES MP - PC - PSI - TSI - TPC****FRANÇAIS-PHILOSOPHIE****Durée : 4 heures**

N.B. : le candidat attachera la plus grande importance à la clarté, à la précision et à la concision de la rédaction. Si un candidat est amené à repérer ce qui peut lui sembler être une erreur d'énoncé, il le signalera sur sa copie et devra poursuivre sa composition en expliquant les raisons des initiatives qu'il a été amené à prendre.

**L'usage de tout document et de toute machine est interdit.
Il sera tenu compte de la présentation générale et de la correction de la langue.**

BAREME**Résumé de texte : 10 points sur 30****Dissertation : 20 points sur 30**

- Le rapprochement du jeu et de la guerre ne date pas de la théorie mathématique des jeux de stratégie. Huizinga, dans son livre fameux *Homo Ludens*¹, a multiplié les références à des auteurs qui, étudiant des civilisations diverses, avaient mis en lumière l'élément *ludique* de la guerre. Selon Huizinga, la guerre « peut être considérée comme une fonction de culture, aussi longtemps qu'elle se livre dans un cercle dont les membres se reconnaissent mutuellement comme des égaux ou, du moins, comme des égaux en droit ». Quand cette reconnaissance réciproque existe entre les combattants, la guerre est essentiellement *agonale*², elle est une épreuve dans laquelle chacun s'efforce de l'emporter sur l'autre pour la gloire de vaincre plus que pour les bénéfices de la victoire. Et l'historien n'hésite pas à écrire : « Même dans les rapports culturels évolués, et même si les hommes d'Etat qui préparent le conflit en font une affaire de pouvoir, l'aspiration à une puissance matérielle demeure le plus souvent subordonnée à des motifs de fierté, de gloire, de prestige et d'apparence de supériorité ou de suprématie. Le terme général de gloire fournit une explication bien plus réaliste de toutes les grandes guerres de conquête, de l'Antiquité à nos jours, que n'importe quelle ingénieuse

¹ Il s'agit d'un essai de l'historien néerlandais Johan Huizinga (1872-1945), publié en 1938, mais traduit en français en 1951.

² *Agon* signifie en grec « compétition » ou « lutte ». Comprendre : relative à la lutte, au combat, à la compétition.

15 théorie de forces économiques et de calculs politiques. » Guerres de chevalerie ou guerres en
dentelles marquent l'épanouissement de l'intention à la fois ludique et agonale. Lieu et
moment du combat tendent à être fixés d'un commun accord ; les deux parties se croient
20 tenues d'honneur de ne pas violer les règles parce que la victoire n'aurait plus de prix si elle
avait été remportée par des moyens déloyaux. Cette épreuve des forces n'en est pas moins
sérieuse et non jouée et, bien que la mort de l'ennemi ne soit pas nécessaire à la gloire du
vainqueur, elle peut résulter de la lutte elle-même.

Bergson considérait, à tort selon moi, que les guerres chevaleresques n'étaient pas de
vraies guerres, qu'elles n'étaient pour l'espèce humaine, que répétitions et pour ainsi dire
entraînement en vue de la guerre conforme à son essence, dont le pillage et le massacre sont le
25 résultat et la consécration. Personnellement, je préfère dire avec Huizinga que la compétition,
la rivalité de prestige est un des éléments humains de l'institution belliqueuse mais que celle-
ci comporte aussi un élément de brutalité pure et simple. Dans les jeux, le sport, la chevalerie,
c'est le premier élément qui domine et la modération de la violence est imposée à chacun par
le respect des règles et de son propre honneur. Mais, à tous les niveaux de civilisation, la
30 brutalité risque d'emporter les barrières élevées par la culture et la fureur animale d'étouffer le
sentiment de communauté humaine en l'âme des combattants.

Huizinga suggère que la guerre tend à s'éloigner du jeu, formel et limité, à mesure que
les individus ou les groupes aux prises perdent conscience de leur parenté. « S'il s'agit d'un
combat contre des groupes que l'on ne reconnaît pas, au fond, comme des hommes, ou du
35 moins des êtres pourvus de droits humains — qu'on les dénomme « barbares », « diables »,
« païens », « hérétiques » — ce combat ne demeurera dans les « bornes » de la culture que
pour autant qu'un groupe y mettra lui-même des limitations pour la satisfaction de son propre
honneur. » La réalité semble plus complexe. La passion de s'affirmer supérieur, qui est la
racine de la compétition, peut, en certaines circonstances, provoquer l'ascension aux extrêmes
40 alors même que les combattants, telles les cités grecques, continuent d'obéir aux coutumes et
interdits. L'esprit de compétition est en lui-même étranger à l'appétit du butin et à la fureur
homicide, mais il suscite parfois celle-ci aussi bien que celui-là, parce qu'il se refuse à la
médiocrité des compromis ou des négociations. De plus, si proches qu'apparaissent aux
observateurs les groupes sociaux aux prises, l'un devient aisément « barbare » aux yeux de
45 l'autre et chacun est prompt à chercher aux dépens d'autrui une satisfaction pour ainsi dire
sacrée, la preuve que la fortune lui est favorable : la guerre est jeu de hasard en même temps
que compétition.

Les sociétés archaïques ont connu, comme les sociétés historiques, l'oscillation entre la
brutalité et la lutte formalisée, entre le respect des règles et la volonté exclusive du succès à
50 n'importe quelle condition, entre l'émulation et l'avarice de pouvoir et de richesses. La
rationalisation instrumentale de la guerre dont nous observons aujourd'hui l'aboutissement n'a
pas créé le péril de la cruauté et de la déshumanisation (peut-être, comme le dit Huizinga, les
tendances modernes à exalter la guerre reprennent-elles, en fait, la conception assyro-
babylonienne³), mais elle l'a rendu plus grave que jamais. Les armes elles-mêmes, et non le
55 refus de la reconnaissance de l'ennemi, risquent d'effacer toutes les survivances ludiques de
l'institution belliqueuse.

Raymond ARON,
Paix et guerre entre les nations, 1962, pages 753-757.

³ Allusion à la cruauté dont firent preuve les rois d'Assyrie et de Babylone dans des guerres d'extermination.

RESUME DE TEXTE

(10 points)

Vous résumerez le texte en 100 mots ($\pm 10\%$).

Vous indiquerez impérativement le nombre total de mots utilisés et vous aurez soin d'en faciliter la vérification en mettant un trait vertical tous les vingt mots.

Des points de pénalité seront soustraits en cas de non-respect du nombre total de mots $\pm 10\%$ utilisés.

RAPPEL :

On appelle *mot*, toute unité typographique signifiante séparée d'une autre par un espace ou un tiret.

Exemple : *c'est-à-dire* = 4 mots

j'espère = 2 mots

après-midi = 2 mots

Mais : *aujourd'hui* = 1 mot

socio-économique = 1 mot

puisque les deux unités typographiques n'ont pas de sens à elles seules

a-t-il = 2 mots

car "t" n'a pas une signification propre.

Attention : un pourcentage, une date, un sigle = 1 mot

DISSERTATION

(20 points)

« la guerre est jeu de hasard en même temps que compétition. » (lignes 46 et 47).

Dans quelle mesure votre lecture des œuvres du programme vous permet-elle de souscrire à ce jugement de Raymond Aron ?

Fin de l'énoncé