

# Méthode d'étude ordonnée.

Expliquer le texte suivant :

## 1 Travail préparatoire

### 1.1 Prendre le temps de bien lire le texte

### 1.2 Mettre en évidence les mots logiques

Dans la correction qui suit, les mots logiques seront indiqués **ainsi**.

### 1.3 Mettre en évidence les concepts et les distinctions conceptuelles

Dans la correction qui suit, les concepts et les distinctions conceptuelles seront indiqués *ainsi* :

P1 1 « Le bonheur **ne** consiste **pas** dans l'amusement ; il serait **absurde** que l'amusement  
P2 2 fût le but de la vie ; il serait **absurde** de travailler **durant** toute sa vie **et** de souffrir **rien**  
P3 3 **qu'en vue** de s'amuser. On **peut** dire, **en effet**, de **toutes** les choses du monde, qu'on **ne**  
P4 4 les désire **jamais** que **pour** une autre chose, **excepté** **toutefois** le bonheur ; **car** c'est lui  
P5 5 qui est le but. **Mais** s'appliquer **et** se donner de la peine, **encore une fois**, **uniquement**  
P6 6 **pour** arriver à s'amuser, cela paraît **aussi** par trop insensé **et** par trop puéril. **Selon** ANAR-  
P7 7 CHIS<sup>1</sup>, il **faut** s'amuser **pour** s'appliquer **ensuite** sérieusement, **et** il a entièrement raison.  
P8 8 L'amusement est une sorte de repos ; **et** **comme** on **ne** saurait travailler sans relâche, le  
P9 9 repos est un besoin. **Mais** le repos **n'est** **certes pas** le but de la vie ; **car** il **n'a** **jamais** lieu  
P7 10 **qu'en vue de** l'acte qu'on veut accomplir **plus tard**. La vie heureuse est la vie conforme à  
P8 11 la vertu ; **et** cette vie est sérieuse **et** appliquée ; elle **ne** se compose **pas** de vains amusements.  
P8 12 Les choses sérieuses **paraissent en général** fort **au-dessus** des plaisanteries **et** des badinages ;  
P9 13 **et** l'acte de la partie la meilleure de nous, **ou** de l'homme le meilleur, passe **toujours aussi**  
P9 14 pour l'acte le plus sérieux. **Or**, l'acte du meilleur vaut **mieux aussi** par cela même ; **et** il  
P9 15 donne **plus de** bonheur. »

ARISTOTE

---

1. ANARCHIS, sage de la Grèce, VI<sup>e</sup> siècle avant J.C.

---

## 1.4 Plan détaillé du texte

---

**Partie 1** Rejet de l'antithèse : *L'amusement ne conduit pas au bonheur.*

---

**P1** Le bonheur ne consiste pas dans l'amusement ;  
il serait absurde que l'amusement fût le but de la vie ;  
il serait absurde de travailler durant toute sa vie  
de souffrir  
rien qu'en vue de s'amuser.

**P2** On peut dire, en effet, de toutes les choses du monde  
qu'on ne les désire que pour une autre chose  
excepté toutefois le bonheur ;  
car c'est lui qui est le but.

**P3** Mais s'appliquer  
et se donner de la peine, encore une fois, uniquement  
pour arriver à s'amuser  
cela paraît par trop insensé  
et par trop puéril.

---

---

**Partie 2** Concession faite à l'antithèse : *l'amusement ne conduit pas au bonheur mais certains amusements sont des étapes nécessaires pour y conduire.*

---

**P4** Selon ANARCHIS, il faut s'amuser  
pour s'appliquer ensuite sérieusement,  
et il a entièrement raison.

**P5** L'amusement est une sorte de repos  
et comme on ne saurait travailler sans relâche,  
le repos est un besoin.

**P6** Mais le repos n'est certes pas le but de la vie ;  
car il n'a jamais lieu qu'en vue de  
l'acte qu'on veut accomplir plus tard.

---

---

**Partie 3** Thèse d'ARISTOTE dans ce texte : *La vie heureuse est la vie conforme à la vertu.*

---

**P7** La vie heureuse est la vie conforme à la vertu

et cette vie est sérieuse

et appliquée ;

elle ne se compose pas de vains amusements.

**P8** Les choses sérieuses paraissent en général fort au-dessus des plaisanteries

et des badinages ;

et l'acte de la partie la meilleur de nous,

ou de l'homme le meilleur,

passé toujours aussi pour l'acte le plus sérieux.

**P9** Or, l'acte le meilleur

vaut mieux aussi par cela même ;

et il donne plus de bonheur.

---

### 1.5 Mettre en évidence le thème du texte

Ici le texte parle du *bonheur* et de l'*amusement*. L'amusement ne doit pas être confondu avec le *plaisir*.

**Le bonheur** désigne dans une vision classique l'état de la conscience qui est pleinement satisfaite. La confusion que nous trouvons souvent, c'est de prendre cet état pour celui où **tous** les désirs et les besoins sont satisfaits. Cette dernière approche du bonheur rend le bonheur impossible à atteindre dans le sens où les désirs, ayant une nature en grande partie *mimétique*, ne sont jamais totalement satisfaits. En réalité, la conscience peut être pleinement satisfaite même quand certains de ses désirs ne le sont pas. Cela peut sembler paradoxal à première vue mais c'est oublier que nos désirs ne sont pas toujours les nôtres et que certains de nos désirs profonds sont plutôt faciles à satisfaire. L'étymologie du mot bonheur qui donne la notion de destin favorable, signifie simplement que le bonheur arrive parfois malgré nous. Le texte ne semble pas considérer dans ce passage ce sens étymologique puisqu'il soutient que le bonheur dépend de la vie vertueuse et donc du comportement de l'homme.

Remarquons que cette définition classique du bonheur ne suffit pas pour comprendre ce texte. Pour ARISTOTE, en effet, le bonheur s'acquiert par l'activité. Évidemment on ne trouve pas exactement ici la définition du bonheur que nous trouverons chez THOMAS D'AQUIN qui est « un acte de connaissance et d'amour », mais déjà, on voit que chez ARISTOTE, le bonheur n'est pas d'abord un état d'âme mais un acte. Par ailleurs, pour celui qui connaît bien son livre *Éthique à Nicomaque*, il apparaît que le développement des vertus ne peut se faire que par l'amitié véritable. Cela anticipe, en un certain sens, ce que Thomas d'Aquin reprendra avec sa tradition chrétienne. On

pourrait presque dire ici que le bonheur chez ARISTOTE, est un acte d'amitié (amitié véritable) et de connaissance (phronèsis).

**L'amusement** est un mot qui vient du verbe *muser*, au sens propre il désigne le fait « de rester le museau en l'air ». Il a d'abord signifié le fait de perdre son temps ou de suivre des promesses trompeuses, et signifie depuis le XVI<sup>e</sup>s. « ce qui sert à passer le temps ». Aujourd'hui, il a surtout le sens de « ce qui distrait et réjouit » bien qu'il ait gardé le sens de « perdre son temps » quand on reproche à quelqu'un de ne penser qu'à s'amuser.

**Le plaisir** désigne aujourd'hui « ce qui peut donner à quelqu'un une émotion ou une sensation agréable ». L'amusement est la plupart du temps agréable, en cela on a trop souvent tendance à confondre amusement et plaisir. En réalité le plaisir est souvent une *conséquence à court terme* de l'amusement même si assez souvent ce dernier *entraîne à moyen ou long terme* peine et souffrance. Le plaisir peut tout aussi bien être la conséquence de l'acte sérieux que de l'amusement, c'est pourquoi il est important de ne pas confondre plaisir et amusement.

## 1.6 Mettre en évidence le problème qui a fait naître le texte

C'est la partie la plus difficile à réaliser. Pour qu'un problème soit clairement présenté, il faut qu'il y ait deux hypothèses qui se confrontent et qui, par cette confrontation, fasse naître une interrogation. Ainsi, pour mettre en évidence un problème, il ne suffit pas de poser une question à laquelle le texte répondra. Il faut présenter les deux hypothèses que j'appelle par commodité H1 et H2. Le schéma logique d'un problème est donc le suivant. Soit H1 et H2, deux hypothèses,  $\leftrightarrow$  le symbole qui désigne la contradiction, Q la question qui naît de ces deux hypothèses, R la réponse à cette question qui apporte la solution au problème. On a alors la formule logique suivante :

$$\frac{\text{Situation Problème}}{\overbrace{H1 \leftrightarrow H2} \Rightarrow Q ?}{R}$$

Quand on veut mettre en évidence un problème, il faut donc trouver H1, H2, et Q?. La thèse de l'auteur présente dans le texte correspondra à la réponse R à ce problème. Il faut donc prendre le temps de présenter les deux hypothèses H1 et H2 en essayant de trouver une *Situation Problème* qui permet de bien voir leur réalité. Enfin, il peut être intéressant de terminer par une question Q qui résume ces deux hypothèses.

## 1.7 Mettre en évidence la thèse de l'auteur dans le texte

Ici, ARISTOTE, réfute la thèse faisant de l'amusement la source du bonheur bien qu'il concède qu'il est possible de distinguer des amusements utiles voire nécessaires, des amusements qui sont vains. Pour lui, seule la vertu est source de bonheur, c'est cette affirmation qui constitue sa thèse, on la trouve lignes 12-13.

C'est pourquoi, il était indispensable de préciser ce qu'est une vertu pour ARISTOTE. Le jour du bac, si on rencontre un concept qu'on ne connaît pas bien chez l'auteur concerné, il faut essayer au moins de prendre un exemple qui donne sens au concept. Ici, la moindre des choses c'est de se servir du cours sur la doctrine des vertus.

## 2 Rédaction

### 2.1 Conseils préalables

L'introduction doit comporter trois parties, donc au moins trois paragraphes bien démarqués. Le premier paragraphe présente un problème qui donne sens à la réponse que constitue le texte. Il est plus pertinent de trouver une situation problème. Le deuxième paragraphe doit développer la thèse de l'auteur qui doit évidemment répondre au problème qui a été trouvé plus haut. Il ne faut pas hésiter à développer un peu la thèse même si le développement le fera plus en détail. Enfin, le troisième paragraphe donne le plan détaillé du texte en donnant les numéros de ligne pour que le correcteur s'y retrouve aisément. Dans ce plan détaillé, il faut donné à la fois la valeur argumentative de la partie et son contenu.

Le développement respecte le plan du texte. Si le texte a trois parties comme ici, alors il y aura trois parties dans le développement. Le développement sert à **expliquer** le texte et non à le **décrire**. Par expliquer le texte, on entend le fait de prendre le temps de définir les concepts, on ne doit pas se contenter de répéter ce que dit l'auteur, ni de faire une simple reformulation. Souvent, l'utilisation d'un exemple s'avère fort utile. L'exemple doit être concret et compréhensible par tout le monde. Il permet, quand on ne connaît pas bien le mot, de montrer au correcteur qu'on fait l'effort de le comprendre. Cela montre aussi au correcteur qu'on est capable de réfléchir par soi-même.

Important

Il est important de rappeler régulièrement dans le développement le lien qu'entretient chaque partie avec le problème qui a été présenté dans le premier paragraphe de l'introduction. Cela permet de montrer au correcteur qu'on a bien compris l'enjeu du texte. Il peut être utile de revenir régulièrement sur la situation problème.

La conclusion est un simple résumé du développement. Elle doit comporter tous les concepts essentiels du texte. Ici par exemple, une conclusion qui oublierait le bonheur, l'amusement ou la vertu, serait incomplète.

Pour la commodité de lecture, j'indique dans ce qui suit les différentes étapes de la rédaction. Dans la pratique, il faut aller à la ligne quand on change de paragraphe, et **mettre un alinéa**. On laisse deux lignes vierges entre chaque partie. La rédaction sera plus facile à lire, elle sera plus aérée en faisant suffisamment de paragraphes. Il faut garder toujours à l'esprit qu'on écrit pour quelqu'un d'autre que soi.

citations

Regardez aussi attentivement comment je m'y prends pour citer le texte : je ne cite jamais de longues phrases mais toujours des **expressions**.

## 2.2 Rédaction proprement dite

### 2.2.1 Introduction

Problème  
H1

La culture de loisir de notre société nous pousse, par des publicités incessantes, à croire qu'il faut s'amuser pour être heureux. Dans cette période de fêtes qui approche, on voit par exemple dans une publicité télévisuelle, une famille entière s'amuser en jouant ensemble sur la dernière console de jeux à la mode qui utilise pour commander les mouvements des personnages virtuels, non plus l'intermédiaire d'une manette, mais le corps même des joueurs, leur facilitant ainsi toujours plus leur immersion dans cet univers virtuel amusant. Nous sommes alors tentés de croire qu'il faut travailler suffisamment afin de trouver l'argent nécessaire pour s'acheter cette dernière console, console qui sera évidemment, croit-on, source de bonheur. Pourtant, on constate aussi que ce même genre de famille se retrouvera dans une humeur peu propice à s'amuser, alors même qu'elle en aura peut-être plus le temps, quand elle apprendra que l'un des parents se retrouve au chômage. Et si d'aventure, au lieu de diminuer l'amusement, elle fuit la dure réalité dans ce bel univers virtuel, il est fort probable que malheureusement la dure réalité viendra se rappeler à elle d'une manière bien peu agréable! Alors, l'amusement conduit-il réellement au bonheur?

H2

Q?

Thèse  
= R

C'est par la négative qu'ARISTOTE répond dans ce texte à cette question. Pour lui, il est « absurde » de prendre l'amusement comme « but de la vie ». Il est « insensé » et « puéril » de *perdre son temps en des distractions certes agréables* mais qui ne nous apportent rien sur le long terme. Et, même s'il concède que l'amusement peut être « une sorte de repos » et donc une forme de nécessité, de « besoin », il serait « absurde » de se donner comme projet de vie de satisfaire de « vains amusements ». Seule « la vie conforme à la vertu » permet selon lui d'atteindre le bonheur. Cette vie *active* est « sérieuse et appliquée », c'est pourquoi elle garantit mieux *la satisfaction pleine et entière de notre conscience*.

Plan  
Partie 1

Partie 2

Partie 3

Le texte peut se décomposer en trois parties qu'on respectera dans le développement. Des lignes 1 à 8, ARISTOTE s'oppose à la thèse qui accorde une place prépondérante à l'amusement pour conduire sa vie vers le bonheur. Ensuite, des lignes 8 à 12, il nuance son premier propos en concédant une certaine valeur à l'amusement : une valeur de repos. A côté des « vains amusements », il reconnaît l'existence d'amusements utiles voire nécessaires qui permettent à l'homme de retrouver suffisamment d'énergie pour mieux s'investir ensuite dans les activités « sérieuses et appliquées ». Enfin, de la ligne 12 à la fin, il affirme, et c'est là sa véritable thèse, que seule la *vertu* permet de conduire au bonheur. Cette sorte d'habitude à trouver le juste milieu entre les vices par excès et les vices par défaut, utilise « la partie la meilleure de nous », c'est-à-dire sans doute cette partie que les grecs appelaient la « phronésis », l'intelligence dynamisante que l'on traduit aussi par la vertu de prudence.

### 2.2.2 Développement

Dans la première partie du texte, ARISTOTE réfute le fait que « l'amusement » soit le « but de la vie », qu'il identifie comme étant « le bonheur ». Le mot amusement signifie au départ

« avoir le museau en l'air », désignant par là, un temps où nous nous occupons à des activités qui n'ont pas de conséquences sur notre vie, voire même des activités qui nous font perdre notre temps. Ce n'est que plus tard en français qu'il a pris le sens de « distraction agréable ». Déjà, il est assez facile de constater que les amusements s'opposent aux activités sérieuses, c'est-à-dire, celles qui nous demandent toute notre attention car elles ont des conséquences sur notre vie future. Le jeu vidéo est un bel exemple d'amusement car il possède les deux caractères du mot, à la fois son côté agréable, et de l'autre l'inutilité foncière pour le reste de la vie future. En effet, quel jeune joueur oserait soutenir qu'il joue au jeu vidéo pour préparer son avenir professionnel ? En revanche, quand ce même jeune réalise un devoir dans le cadre de sa scolarité, il fait bien là une *activité sérieuse* car « l'application » qu'il mettra à faire son devoir aura des conséquences sur son dossier scolaire et donc sur son orientation future.

Par « bonheur », la langue française désigne généralement l'*état de la conscience quand celle-ci est pleinement satisfaite*. Le caractère *agréable* de l'amusement peut facilement alors nous induire en erreur sur le lien qui existe entre lui et le bonheur. Il est en effet facile de confondre l'agréable et le bonheur. ARISTOTE voit bien cette illusion tentante, c'est sans doute pourquoi il nous met en garde en utilisant le mot « absurde ». Est « absurde » ce qui est contraire à la raison, à l'intelligence, ce qui est illogique. Il serait absurde de prendre pour conduite de vie alors même que nous recherchons le bonheur, quelque chose qui nous éloigne de lui. Or la distinction entre l'amusement et les activités sérieuses nous fait comprendre d'où vient cette absurdité. En effet, par définition, l'amusement représente toujours des activités qui n'ont pas de conséquences sur notre vie future. Il serait donc illogique de choisir de conduire notre vie pour ce genre d'activités inutiles, ce serait *une véritable perte de temps*. Plus encore, il serait d'autant plus illogique de faire d'énormes efforts, de se priver pendant un temps assez long, simplement pour réussir à atteindre un but qui ne nous apportera rien d'autre qu'un peu d'agréable et seulement de l'agréable.

Si on reprend l'exemple donné dans l'introduction, on voit bien qu'une console de jeu vidéo n'est pas donnée et que les jeux vidéos eux-même ont un coût conséquent. Pour pouvoir s'offrir ce genre de console, il faut donc d'abord mettre de côté suffisamment d'argent. L'argent ne poussant pas sur les arbres, il va donc falloir travailler pour l'obtenir. Il est facile de comprendre que si la seule motivation du travail du père ou de la mère n'est que le fait de pouvoir avoir le budget pour acheter la console de jeu, cela veut dire que leur orientation professionnelle cache un malheur profond. On voit bien que pour vivre, il y a une quantité importante de choses à faire, les unes et les autres toutes utiles pour garantir notre vie. Si la seule motivation de notre vie était le fait de s'adonner à des activités inutiles, cela témoignerait sans doute beaucoup plus d'un manque de goût de vivre. La vie est faite d'activités sérieuses tout simplement parce que la vie est fragile. Croire qu'on peut passer sa vie à jouer sur une console de jeu, c'est bon pour un enfant qui est à la charge de parents qui font tout à sa place, qui s'occupe de toutes les activités sérieuses qui vont garantir sa vie sans que celui-ci n'intervienne. Ils travaillent pour avoir l'argent nécessaire pour protéger son corps avec un logement digne de ce nom, pour pouvoir acheter la nourriture qui permettra à son corps de vivre. Ils préparent à manger, ils font le ménage, etc. En faisant cela, ils se « donnent de la peine », ils font des efforts, ils

« s'appliquent », ils font attention à ce qu'ils font. Seul un enfant peut croire qu'on peut vivre sans rien faire d'autre que des activités inutiles. Cela est « insensé », cela n'a pas de sens, c'est contraire au *bon sens*, et c'est « puéril » parce que cela relève d'un raisonnement enfantin, un raisonnement qui n'est pas assez mature pour apercevoir toutes les conséquences.

Le dernier argument de cette première partie qu'utilise ARISTOTE porte sur la notion de *désir*. On entend généralement par désir, le manque que nous constatons en nous qui nous pousse à le satisfaire. Le texte ne nous dit pas d'où vient ce désir, il constate simplement que la plupart des choses que nous désirons ne nous manquent pas pour elles-mêmes mais seulement en tant que moyen d'atteindre une autre chose. Apparaît alors une sorte de *chaîne* des désirs où chaque désir désigne un de ses maillons. On voit bien par la définition du bonheur donnée plus haut comme satisfaction pleine et entière que ce dernier constitue la fin de cette chaîne. Le bonheur, c'est justement quand la conscience est suffisamment apaisée pour ne plus souffrir du manque. Cela ne veut pas dire d'ailleurs que tous ses désirs sont satisfaits puisque dans ce cas le bonheur serait pour le moins assez inaccessible, mais cela veut dire que la conscience peut à certains moments être totalement satisfaite, comblée. L'amusement, n'offrant que des activités inutiles, ne semble alors pas pouvoir conduire au bonheur. Il peut bien être agréable, si nous avons faim, si nous avons froid, il ne saura pas combler la conscience. C'est pourquoi seul le bonheur peut être le but de la vie.

---

Dans la deuxième partie, ARISTOTE concède une certaine valeur à l'amusement. Il nuance donc ses propos en reprenant à son compte l'argument d'ANARCHIS : « l'amusement est une sorte de repos ». Par repos, on entend soit l'absence d'activité, soit une activité qui délasse des efforts fournis. De même que le corps se fatigue en faisant des efforts physiques et a besoin de sommeil pour retrouver des forces, de même notre âme se fatigue par la concentration que demandent certaines activités et a donc besoin de délasser pour retrouver de l'énergie pour mieux se concentrer ensuite. L'amusement pensé comme repos est donc alors comparable à « un besoin » c'est-à-dire quelque chose qui nous est nécessaire par notre nature même. Cela ne change rien à ce qu'on a vu dans la première partie, l'amusement n'en devient pas pour autant le « but de la vie », il fait juste partie des maillons qui permettent d'atteindre ce but qui reste le bonheur.

Si on reprend l'exemple du jeu vidéo, on voit bien que cet amusement peut sans doute être utile pour délasser le jeune après une journée de travail où il a dû se concentrer pendant des heures. Cependant, encore faut-il qu'il sache *doser* la quantité de temps qu'il va accorder à ce jeu vidéo. Car, s'il y accorde trop de temps, ce prétendu repos va finir par le fatiguer plus encore que sa journée de travail ! De plus, s'il choisit un jeu vidéo qui le stress où l'énerve et capte toute sa concentration, il semble légitime de se demander si le but recherché est atteint. Tout cela demande donc *un sens de la mesure, un juste-milieu* et de l'intelligence.

Un terme important reste à définir dans cette deuxième partie, c'est le terme d'« acte ». La notion d'acte désigne le fait d'agir, il s'oppose à la passivité. La vie est activité, la mort est



passivité. La vie s'oppose à l'inactivité des choses mortes. Être vivant, c'est donc agir, c'est être un acteur de sa vie. Il est intéressant pour la vie d'aujourd'hui d'écouter ce que dit ARISTOTE. La société des loisirs dans laquelle on vit a, en effet, trop tendance à nous faire oublier que parmi les activités certaines sont plus utiles et plus satisfaisantes que les autres. L'amusement ne conduit pas au bonheur car quelque part il est déconnecté de la vie. Seuls les actes sérieux conduisent au bonheur car ils permettent de garantir la vie. Qu'est-ce qu'un acte sérieux ? C'est d'abord une activité et non une passivité, et il est utile pour vivre sa vie. Plus encore, il permet de conduire sa vie. C'est pourquoi, il est facile de comprendre que tout le monde préfère avoir un travail plutôt que d'avoir tout le temps pour s'amuser : par cette activité professionnelle, il y a certes plus de chance de garantir sa vie à long terme qu'en s'enfermant dans une pièce à longueur de journée pour jouer à tel ou tel jeu en réseau comme le font les « no-life ». D'ailleurs l'appellation de « no-life » est parlante : il n'y a plus de vie. Ce sont des êtres qui ont sans doute été tellement blessés par la vie, qu'ils ne l'aiment plus et préfèrent se réfugier dans un univers virtuel où les règles sont claires et connues, on sait quand on perd, on sait quand on gagne, c'est prévisible et de plus, quand on perd, tout est fait pour qu'on puisse recommencer et gagner, ce que la vie évidemment ne permet pas forcément. Mais sont-ils vraiment heureux ?

---

Ceux qui veulent peuvent essayer maintenant de terminer la rédaction en faisant la dernière partie et la conclusion.