

## Concours de textes, avec ou sans musique

# Le jeu dans la vie ou la vie dans le jeu : que voudrais-tu leur dire ?

### Règlement de participation :

- Avoir entre 16 et 30 ans (catégorie 16 – 20 ans /catégorie 20 – 30ans)
- Texte, avec ou sans musique
- Format PDF ou Mp3 (sur CD audio)
- Entre 300 et 900 mots
- Ecriture personnalisée
- Dépôt des textes avant le 30 avril à 12h, par mail ou poste

Centre de prévention du jeu excessif

Rien ne va plus

Rue de la Boulangerie 5

1204 Genève

[info@riennevaplus.org](mailto:info@riennevaplus.org)

- **En cas de sélection,**
  - **Etre d'accord de participer, avec des membres du jury, à un éventuel remaniement du texte en vue de sa publication (accord parental requis pour les mineurs)**
  - **Droits réservés à l'association Rien ne va plus, avec mention de l'auteur-e**
  - **Utilisation libre à des fins de support pédagogique**

## Critères de sélection:

### Éléments nécessaires:

- Originalité, pertinence et innovation sur la question des jeux et de ses excès
- Interroger la société de divertissement actuelle
- Parler de jeux de hasard et d'argent et/ou virtuels, de ce que vous aimez, ce qui vous passionne, ce qui est difficile éventuellement
- Raconter, déclamer, évoquer un parcours vécu
  - Exemples de thèmes et/ou de messages :
    - Le mystère de la chance, du hasard. -Jouer trop, se perdre et perdre ses amis à cause du jeu. -Avoir beaucoup de relations « virtuelles », au détriment de « vraies relations ». -Le gros lot. Le « bluff » au Poker : adresse ou manipulation ? -L'avatar. -Les univers persistants. -Le clic de souris qui résout tous les problèmes. -La « toile » Internet. -Où le jeu peut-il mener ? -Entre réel et virtuel. -Entre la réalité et les rêves. -Entre la passion et garder la tête froide. -100% des gagnants ont tenté leur chance. -La grande majorité des joueurs sont perdants. -L'attractivité des jeux vidéo qui font rêver la vie plutôt que de la vivre. -Et plein d'autres ! A vous d'imaginer!
- Messages s'adressant autant aux filles qu'aux garçons de 12 à 14ans ou de 14 à 16 ans
- Qualité du langage et créativité
- Dialogues entre les personnages
- Présence de personnages qui manifestent un souci pour la recherche
- Présence de personnages bien typés qui vivent des émotions
- Questionnement philosophique (métaphysique, épistémologique, politique, logique, éthique, esthétique)
- Mise en résonance de plusieurs points de vue plus ou moins contradictoires sans qu'aucune des positions ne soient considérées comme étant celle que le lecteur doit absolument retenir (en lien avec le critère : absence d'endoctrinement)
- Absence d'endoctrinement et de moralisation

### Formats à choix :

- Rimes et/ou rythmes
- Métaphore et/ou poésie
- Récit et/ou conte
- Humour et/ou dérision