

Comment rédiger un texte argumentatif

Un **texte argumentatif** (ou argumenté) est un texte dont le but est de **convaincre**. Il porte sur un sujet précis (le **thème**), sur lequel l'auteur donne son point de vue, son opinion (la **thèse**). Pour défendre sa thèse, l'auteur a recours à des **arguments** et, bien souvent, illustre ces arguments par des **exemples**.

1. Le thème et la thèse ; les arguments et les exemples

Le thème et la thèse –malgré la ressemblance entre les deux mots – sont deux choses bien différentes : il faut faire attention à ne pas les confondre. Attention aussi à ne pas confondre les arguments (qui appuient la thèse) et les exemples (qui illustrent et renforcent les arguments).

Activité 1 : identifier thème, thèse, arguments et exemples

Beaucoup de jeunes fument alors que cela est nuisible pour la santé. Il semble nécessaire de rappeler que la cigarette est dangereuse et qu'elle peut même devenir meurtrière.

D'abord, il convient de souligner que le tabac est un poison. **En effet**, les substances qui composent une cigarette sont incontestablement nocives pour les consommateurs. Parmi ces produits chimiques, on trouve de l'acétone, du méthanol, de l'ammoniac... Ajoutez à cela plus de cinquante substances cancérigènes. Toutes ces substances inhalées favorisent les maladies et entraînent des défaillances respiratoires, des problèmes vasculaires et cardiaques.

De plus, la cigarette est une drogue. **En effet**, elle contient de fortes doses de nicotine à laquelle l'organisme devient rapidement dépendant. Certains fumeurs peuvent ainsi consommer plus d'un paquet par jour. On parle **alors** d'addiction puisque le fumeur est atteint d'une affection cérébrale chronique caractérisée par une dépendance à la nicotine.

Enfin, il a été démontré que la fumée de cigarette est dommageable pour l'organisme du fumeur lui-même mais aussi pour celle du non-fumeur respirant la fumée ambiante : on parle alors de tabagisme passif, tout aussi préjudiciable et à l'origine des mêmes problèmes médicaux. Il n'est pas rare d'apprendre qu'une serveuse de bar **par exemple** qui n'a jamais fumé de sa vie développe un cancer.

En conclusion, la cigarette est une drogue meurtrière qui met en péril aussi bien les fumeurs que leur entourage.

- Quelle est la thèse de l'auteur ? Soulignez en bleu la phrase où elle apparaît.
- Combien d'arguments viennent appuyer la thèse de l'auteur ? Quels sont les indices qui vous aident à les repérer ?

- c. Trouvez-vous des marques de subjectivité dans le texte ? (Voir le tableau ci-dessous)
Soulignez-les en rouge.
- d. Trouvez-vous des exemples ?

Les marques de subjectivité

Les **marques de subjectivité** sont fréquentes dans un texte argumentatif. C'est logique puisqu'il s'agit de convaincre, de faire approuver SON idée, SA thèse. Lorsque vous rédigez un texte argumentatif, ou que vous en lisez un, vous devez être attentif à ces marques de subjectivité, qui sont le plus souvent...

- Les **pronoms personnels de la 1^{ère} personne** (je, nous, moi...).
- Des **expressions** comme « *il est faux de...* », « *certain prétend que...* », « *certain ont tort/raison de...* », « *il est scandaleux de...* », ... qui laissent entendre une opinion personnelle.
- Un **lexique valorisant** ou **dévalorisant** : « *les jeux vidéo sont le paradis des enfants* » ou « *les jeux vidéo sont abominables* ».
- La **punctuation** : points de suspension (quand ils expriment un sous-entendu), guillemets (quand ils signifient « soi-disant »), points d'interrogation et d'exclamation.
- Le **conditionnel** indique que l'auteur émet un doute.
- **L'ironie** : procédé qui consiste à exprimer une idée par un énoncé contraire. Attention, l'ironie est un procédé délicat à utiliser, car si le lecteur ne le détecte pas, le message ne sera pas compris !

Activité 2 : ne pas confondre l'argument et les exemples

Comme nous l'avons vu, les exemples ne sont pas obligatoires, mais ils permettent bien souvent de donner plus de poids aux arguments. Ils viennent illustrer, renforcer le contenu de l'argument. Les deux (arguments et exemples) ne sont donc pas équivalents, et il convient de les identifier correctement, sans les confondre.

Voici une liste d'affirmations concernant la thèse suivante : **le smartphone présente certains risques ou inconvénients.**

1. Il nuit parfois à la tranquillité des autres.
2. Il présenterait des risques pour la santé.
3. Qui n'a jamais été dérangé par la sonnerie d'un téléphone au cinéma ou au restaurant ?
4. Le smartphone peut coûter très cher.
5. Bien que la loi l'interdise, certains automobilistes l'utilisent en conduisant et risquent l'accident.
6. Son usage répété et prolongé causerait des lésions au cerveau.

7. Il peut être dangereux pour soi et pour les autres.
8. Si on ne maîtrise pas ses communications, on peut facilement dépasser la durée de son abonnement.

Consignes :

- a. Pour chaque affirmation, indiquez s'il s'agit d'un argument (A) ou d'un exemple (E).
- b. Associez à chaque argument l'exemple qui l'illustre.

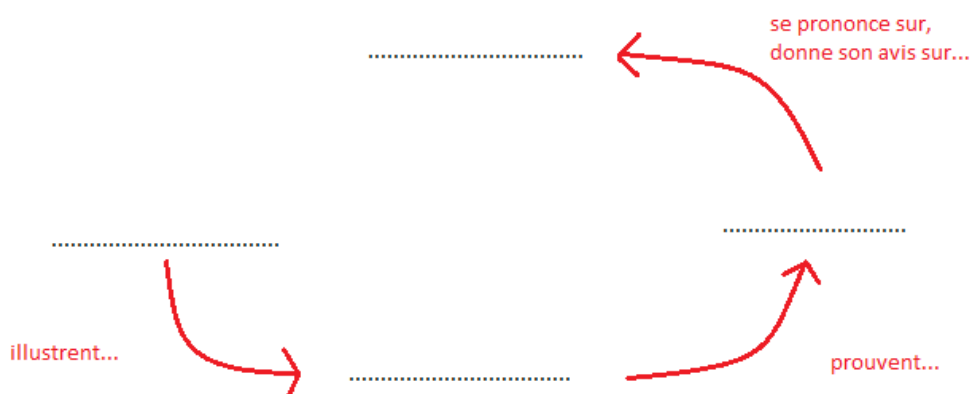
Argument n°	Exemple n°

On appelle **argument** un élément de raisonnement – un fait, une remarque, une réflexion, une analyse – sur lequel on s'appuie pour justifier une thèse. C'est donc une preuve qu'une thèse est fondée ou non.

Les **exemples** sont des faits réels, des références concrètes qui servent à illustrer l'argument. Ils peuvent avoir une fonction illustrative ou argumentative. Le plus souvent, il s'agit d'un fait (actualité, vie quotidienne...), d'un témoignage, d'une indication chiffrée (sondages, pourcentages...), etc.

En résumé...

Le schéma suivant résume les relations qui existent entre le **thème**, la **thèse**, les **arguments** et les **exemples**. A vous de le compléter.



2. L'antithèse, les contre-arguments, la concession et la réfutation

Activité 1 : identifier les deux thèses en présence dans un même texte

Dans un texte argumentatif, il peut arriver qu'un auteur présente la thèse inverse à la sienne (qui, sur un même thème, développe un avis différent) : on parle **d'antithèse** ou de **thèse adverse**. Il peut citer des arguments à l'appui de cette thèse adverse (arguments qui, donc, ne sont pas les siens) : on parle de **contre-arguments**. Dans ce cas de figure, il y a donc deux thèses en présence dans un même texte (et, corollairement, des arguments qui s'opposent).

Selon vous, quelle pourrait être l'utilité de présenter la thèse adverse dans son propre texte argumentatif ?

Complétez le texte à trous suivant :

Parfois, dans un texte , il arrive qu'un auteur présente la thèse adverse ou l' En mentionnant les contre-arguments il peut alors montrer en quoi ils sont moins bons que ses à lui. Prendre en compte l'antithèse, c'est donc une façon d'en faire ressortir les faiblesses et, en même temps, de donner plus de force à sa propre

TEXTE 1

Il y a encore quelques années, presque tous les pédagogues affirmaient que les jeux vidéo étaient responsables de l'abrutissement de générations entières d'adolescents. En mars 1993, une psychologue pour enfants expliquait qu'ils pouvaient entraîner un « total désapprentissage de la vie ». Et voilà qu'aujourd'hui certains enseignants ou psychanalystes veulent nous persuader des vertus éducatives de ces mêmes jeux. « Un enfant qui joue bien a l'avenir devant lui, affirme Alfred Erbs, psychanalyste, auteur de cinq livres sur les enfants et les adolescents. Et les jeux de simulation sont à rapprocher des jeux éducatifs ». Bref, les jeux vidéo permettraient de se sentir mieux dans sa peau, voire de développer son cerveau.

D'APRÈS HENNO Jacques, Les jeux vidéo, Le cavalier bleu, 2002.

1. Quel est le thème du texte ?
2. Quelles sont les deux thèses ? Soulignez-les dans le texte.
3. L'auteur donne-t-il explicitement son avis sur la question ? autrement dit, choisit-il de défendre une thèse plutôt qu'une autre ? Repensez aux marques de subjectivité.

Activité 2 : réagir à un contre-argument (**concession**, **réfutation**)

Nous avons vu qu'il était utile de prendre en compte la thèse adverse lorsqu'on écrit un texte argumentatif. Parfois, on peut être partiellement d'accord avec les contre-arguments (il s'agit alors d'écrire une **concession**) ; parfois, on est en total désaccord (il s'agit dans ce cas de rédiger une **réfutation**).

Reprenons le thème des jeux vidéo. Pour rappel, il y avait deux thèses en présence (Les jeux vidéo sont utiles et formateurs OU les jeux vidéo sont dangereux et inutiles).

Consignes :

- a. Choisissez une des deux thèses, celle avec laquelle vous êtes d'accord : **Les jeux vidéo sont utiles et formateurs / Les jeux vidéo sont dangereux et inutiles**. Récrivez-la ci-dessous.
- b. Choisissez, dans la liste qui suit, les trois arguments qui appuient votre thèse.
- c. En face de chaque argument, notez le contre-argument qui lui correspond (c'est donc l'argument qui pourrait être avancé par un défenseur de la thèse adverse).
 1. Les jeux vidéo favorisent l'isolement.
 2. Les jeux vidéo développent les réflexes, la concentration et la réflexion.
 3. La « réalité virtuelle », proche de la réalité, reste familière et rassurante.
 4. Les jeux vidéo provoquent une tension nerveuse excessive, voire des crises d'épilepsie.
 5. Les jeux vidéo coupent les enfants de la réalité.
 6. Les jeux vidéo sont l'occasion de nombreuses rencontres et d'échanges entre les jeunes.

Ma thèse :

Arguments	Contre-arguments

- d. Maintenant que vous avez identifié les arguments et contre-arguments qui vont ensemble, utilisez-les pour rédiger une concession, puis pour rédiger une réfutation. Pour vous aider, prenez connaissance des exemples ci-dessous.

Exemple de concession:

« Il est vrai que les jeux vidéo coutent cher, **mais** **on investit à long terme car on joue très longtemps avec un jeu** ».

La partie soulignée est la concession (on reconnaît partiellement le bien-fondé du contre-argument). Mais le mot-lien d'opposition introduit un **argument personnel**, qui a plus de poids que le contre-argument.

Exemples de réfutation :

« Il est ridicule de penser que les jeux vidéo coutent cher **car** **il s'agit d'un investissement à long terme vite rentabilisé, puisqu'on joue beaucoup avec un même jeu.** »

« Certains prétendent que les jeux vidéo coutent cher. **Or** **il s'agit d'un investissement à long terme vite rentabilisé, puisqu'on joue beaucoup avec un même jeu.** »

Quand on fait une réfutation, on rejette totalement le contre-argument et on justifie son désaccord.

Concession :

.....

.....

Réfutation :

.....

.....

Activité 3 : rédiger un paragraphe de concession ou de réfutation

Réagissez aux affirmations ci-dessous en rédigeant un paragraphe de deux ou trois phrases. Celui-ci doit comporter soit une concession, soit une réfutation (au choix).

Veillez à trouver un **argument personnel** ayant plus de poids que le contre-argument. Dans chaque paragraphe, utilisez si possible des connecteurs logiques différents (voir ci-dessous).

Exemple : *Je reconnais que Facebook est le meilleur allié des candidats lors des campagnes électorales. Cependant, il ne faut pas perdre de vue que l'oubli social est impossible sur Facebook et que certaines photos, postées autrefois, peuvent tout à coup resurgir pour nuire à la réputation des candidats imprudents.*

→ La concession et l'argument personnel bien développé et présenté comme ayant plus de poids que le contre-argument.

a) *Les séries nous font perdre notre temps.*

b) *La peine capitale protège la société en dissuadant les criminels.*

c) *La télé-réalité apporte la célébrité.*

3. Les connecteurs logiques

Les connecteurs logiques sont des mots ou des expressions qui servent à relier les idées entre elles. Dans un texte argumentatif, ils permettent de marquer les grandes étapes du raisonnement.

Complétez le tableau ci-dessous avec les connecteurs suivants : **bref / d'une part ... d'autre part... / de plus / ensuite / c'est-à-dire / d'abord / par exemple / ainsi / en conclusion / enfin / en outre / c'est le cas de / il est vrai que ... néanmoins..... / en effet / en résumé / j'admets que ... par contre ... / il est ridicule de croire ... en effet ... / certains prétendent que ... or... / en d'autres termes / de surcroît / pour conclure/certes... cependant...**

<i>Relation logique : Je veux...</i>	Connecteurs logiques
introduire une idée nouvelle, indiquer l'ordre des arguments (ADDITION)	
introduire une CONCLUSION	
Illustrer une idée par un EXEMPLE	
Introduire une EXPLICATION	
exprimer une CONCESSION à un contre-argument et introduire un argument personnel	
exprimer la REFUTATION d'un contre-argument et introduire un argument personnel	

