



UNIVERSITY OF CAMBRIDGE INTERNATIONAL EXAMINATIONS  
General Certificate of Education Advanced Level

www.PapaCambridge.com

**FRENCH**

**9716/23**

Paper 2 Reading and Writing

**May/June 2011**

**1 hour 45 minutes**

Additional Materials: Answer Booklet/Paper



**READ THESE INSTRUCTIONS FIRST**

If you have been given an Answer Booklet, follow the instructions on the front cover of the Booklet.  
Write your Centre number, candidate number and name on all the work you hand in.  
Write in dark blue or black pen.  
Do not use staples, paper clips, highlighters, glue or correction fluid.

Answer **all** questions.  
Write your answers in **French**.  
Dictionaries are **not** permitted.  
You should keep to any word limit given in the questions.

At the end of the examination, fasten all your work securely together.  
The number of marks is given in brackets [ ] at the end of each question or part question.

**LISEZ D'ABORD CES INSTRUCTIONS**

Si vous avez une feuille-réponse suivez les instructions données sur cette feuille.  
Écrivez le numéro de votre Centre, votre numéro de candidat et votre nom sur chaque feuille que vous rendez à la fin de l'examen.  
Écrivez en bleu foncé ou en noir.  
N'utilisez ni agrafes, ni trombones, ni surligneur, ni colle, ni liquide correcteur.

Répondez à **toutes** les questions.  
Écrivez vos réponses en **français**.  
L'utilisation des dictionnaires **n'est pas** permise.  
Vous devez respecter le nombre de mots proposés pour une tâche.

A la fin de l'examen, attachez bien toutes vos feuilles ensemble.  
Le nombre de points est indiqué entre parenthèses [ ] à la fin de chaque question ou partie de question.

This document consists of **6** printed pages and **2** blank pages.



## Section 1

Lisez d'abord le premier passage ci-dessous, puis répondez aux questions.

**Les jeux vidéo seraient-ils bons pour le cerveau ?**

Si l'on en croit les dernières études menées sur les jeux vidéo, ils ne sembleraient pas si affreux après tout. Il s'agirait même d'une activité plutôt positive qui apporte beaucoup de bienfaits et de valeurs positives – amélioration de la coordination œil-main et de la mémoire à court terme, ainsi que des réflexes etc. Mais l'incompréhension et la crainte de certains parents les mènent à des tentatives d'interdiction qui restent tout de même inutiles, puisque l'enfant va certainement tomber sur une console chez l'un de ses amis.

5

Une étude scientifique de l'université de New York a indiqué que ces jeux développent chez les jeunes le sens de l'observation attentive d'environnements complexes, un temps de réaction réduit et leurs compétences multitâches. D'autres chercheurs de l'université de Rochester (États-Unis) ont comparé les capacités mentales de joueurs avec celles de non-joueurs (qui, pour anecdote, ont été plus difficiles à trouver !). Les chercheurs ont découvert dans leurs recherches que les jeux encouragent la résolution des problèmes et une prise de décision rapide.

10

Il existe aussi des jeux éducatifs qui sont souvent très bien réalisés et qui obligent les joueurs à « agir » sur l'écran, plutôt que de rester passivement devant la télévision, même s'il faut avouer que dans certains foyers, la console de jeux remplace la baby-sitter. Les joueurs sont constamment amenés à la réflexion et à la réaction.

15

Mais de manière moins compliquée, le jeu peut également offrir quelque temps d'évasion pour mieux repartir après. Et le divertissement ne peut-il pas être un but en soi ? Pourquoi les joueurs éprouvent-ils le besoin de justifier leur passe-temps davantage que s'ils étaient cinéphiles ou lecteurs passionnés ?

20

Pour l'instant, la dépendance créée par les jeux vidéo n'est pas totalement prouvée. Il n'y a tout de même pas de dépendance physiologique, mais si vous passez toutes vos nuits à tuer des extra-terrestres ou si vous attendez que votre héroïne virtuelle préférée vienne sonner à votre porte, il est peut-être temps de faire appel à un spécialiste.

- 1 A chacune des définitions ci-dessous, trouvez **dans les trois derniers paragraphes** le mot ou la phrase qui correspond le plus exactement.

**Exemple :** objectif

**Réponse :** *but (ligne 18)*

- (a) reconnaître [1]  
 (b) redémarrer [1]  
 (c) ressentent [1]  
 (d) plus [1]  
 (e) tout à fait [1]

[Total : 5]

- 2 Reformulez chacune des phrases ci-dessous en commençant votre réponse avec le mot ou l'expression donné(e) entre parenthèses.

**Exemple :** Les joueurs sont amenés à la réflexion. (lignes 15–16)  
 (*On ...*)

**Réponse :** *On amène les joueurs à la réflexion.*

- (a) La dépendance n'est pas prouvée.  
 (*Personne ...*) [1]  
 (b) Les chercheurs ont découvert dans leurs recherches que les jeux encouragent la résolution des problèmes.  
 (*Les chercheurs ont dit : « Nous ... »*) [1]  
 (c) La console de jeux remplace la baby-sitter.  
 (*La baby-sitter ...*) [1]  
 (d) Il est temps de faire appel à un spécialiste.  
 (*Il est temps que vous ...*) [1]  
 (e) Des jeux éducatifs obligent les joueurs à agir.  
 (*Les joueurs sont ...*) [1]

[Total : 5]

- 3 Répondez en français aux questions suivantes. Vous devez répondre **sans copier** ni **coller** de **longues phrases entières du texte**.

*Le nombre de points accordés est indiqué après chaque question. De plus, 5 points sont accordés pour la qualité générale du français dans les réponses.*  
*Nombre total de points : 15 + 5 = 20*

- (a) Selon le premier paragraphe, quelle est l'attitude de certains parents envers les jeux vidéo ? [3]
- (b) Selon les chercheurs de New York, que font mieux les joueurs que les non-joueurs ? [3]
- (c) Quel problème les chercheurs de Rochester ont-ils eu ? Selon leur étude, qu'est-ce que les joueurs étaient plus capables de faire ? [3]
- (d) Quelles sont les différences entre passer des heures devant un écran de télévision et passer des heures devant une console de jeux vidéo ? (troisième paragraphe) [3]
- (e) Que font les « cinéphiles ou lecteurs passionnés », mentionnés dans le quatrième paragraphe ? Qu'est-ce qu'ils ont en commun avec les joueurs de jeux vidéo ? [3]

[Total : 15 + 5 = 20]

Turn to Page 6 for Section 2

## Section 2

Lisez le deuxième passage ci-dessous et répondez aux questions.

### Les accros des jeux vidéo

Malgré leur succès fulgurant, les jeux vidéo n'ont pas toujours bonne image. En effet, ces jeux sont souvent critiqués pour la violence qui les caractérise surtout lorsque le but est de tirer au hasard sur tout ce qui bouge et que le carnage qui en résulte est en plus très réaliste.

Ils sont également jugés « désocialisants », surtout chez les jeunes. A force d'y passer tant d'heures, les joueurs sont aspirés dans un espace-temps virtuel qui n'est plus celui du monde où ils vivent. Peu étonnant alors qu'il puisse se produire une coupure des liens avec la société et un repli sur soi-même, et même, dans les pires des cas, une confusion dans l'esprit des joueurs avec les héros qu'ils font vivre sur l'écran.

Il n'y a pourtant aucune réglementation pour protéger les joueurs contre ces jeux qui sont après tout conçus pour créer la dépendance au jeu sur écran qui est aujourd'hui une maladie reconnue. A partir de combien d'heures de jeu par jour peut-on parler d'abus ou d'addiction ? On ne peut pas répondre en termes quantitatifs à cette question, mais quand le joueur a envie de décrocher et qu'il n'y arrive pas, on peut considérer qu'il est malade.

Tout comme les médicaments ou la nourriture, les jeux en dehors des limites de la modération peuvent entraîner de graves inconvénients pour la santé. On peut même voir apparaître des troubles physiques comme un amaigrissement important chez des joueurs qui passent tout leur temps devant l'écran sans penser à s'alimenter, ou bien une prise de poids malsaine provoquée par leur manque d'exercice.

Si les accros vivent seuls, leur dépendance peut passer inaperçue, mais quand le jeu vidéo devient le principal ou unique centre d'intérêt, on observe normalement des modifications inquiétantes du comportement : abandon de toute vie sociale, refus de tout échange avec les autres, perte d'intérêt pour la vie familiale, professionnelle et scolaire. Ce qui était une simple distraction a fini par envahir leur vie.

Impossible de savoir combien de personnes sont vraiment accros, mais logiquement, la diffusion toujours plus large des connexions à Internet doit entraîner une augmentation des addictions proportionnelle à celle du nombre de joueurs.

5

10

15

20

25

- 4 Répondez en français aux questions suivantes. Vous devez répondre **sans copier** ni **coller** de **phrases entières du texte**.

*Le nombre de points accordés est indiqué après chaque question. De plus, 5 points sont accordés pour la qualité générale du français dans les réponses.*  
*Nombre total de points : 15 + 5 = 20*

- (a) Expliquez pourquoi les jeux vidéo peuvent être considérés comme « désocialisants ». (deuxième paragraphe) [4]
- (b) Ceux qui développent les jeux vidéo, de quoi sont-ils accusés dans le troisième paragraphe, et à quel moment un joueur peut-il être considéré comme une de leurs victimes ? [3]
- (c) En quoi les jeux ressemblent-ils aux médicaments et à la nourriture, et quelles peuvent être leurs conséquences physiques mentionnées dans le quatrième paragraphe ? [3]
- (d) Selon le cinquième paragraphe, les accros, que risquent-ils de faire si le jeu vidéo est leur unique centre d'intérêt ? [3]
- (e) Quelle tendance est prévue pour l'avenir et pourquoi ? [2]

[Total : 15 + 5 = 20]

- 5 Écrivez en français **un maximum de 140 mots en total** pour accomplir les **deux** tâches suivantes :

- (a) Résumez les bienfaits et les dangers des jeux vidéo, tels qu'ils sont présentés dans les deux textes. [10]
- (b) Si vous aviez un(e) ami(e) qui risquait de devenir accro des jeux vidéo, comment essayeriez-vous de l'aider ? [5]

[Contenu : 10+5 ; Qualité de la langue : 5]

[Total : 10+5+5 = 20]

