



UNIVERSITY OF CAMBRIDGE INTERNATIONAL EXAMINATIONS  
General Certificate of Education Advanced Level

**FRENCH**

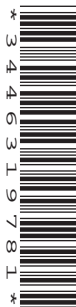
**9716/21**

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.

**Le boom des jeux vidéo en réseau**

L'essence même du jeu vidéo en réseau est l'interaction avec d'autres joueurs via Internet. Son principe est qu'à l'aide d'un ordinateur et du jeu en question, tout joueur peut entrer en compétition avec son copain de classe tout comme avec un inconnu qui partage la même passion que lui, où qu'il soit et quel que soit son âge.

On raconte que les jeux en réseau ont commencé dans des caves avec des réseaux locaux parce qu'on devait relier deux ou plusieurs ordinateurs avec des câbles, ce qu'un non-initié pouvait trouver difficile. Les joueurs organisaient donc des soirées régulières, des journées, des week-ends ou même des semaines entières destinés aux jeux. Les jeux se sont ensuite répandus sur Internet et dès les années 1990 les capacités de communication ont libéré les joueurs d'un univers jusqu'alors fermé.

Cette nouvelle connexion entre les ordinateurs a rendu le jeu en réseau extrêmement accessible, surtout pour les adolescents et les personnes sans connaissances spécialisées en informatique. Les jeux possèdent désormais un mode multijoueurs, ce qui crée entre les joueurs un esprit de compétition qui peut mener certains à tricher pour infliger plus de dégâts à leurs adversaires en ajoutant des ressources informatiques plus avancées.

Contrairement aux jeux vidéos individuels achetés dans le commerce, les jeux en réseau ont mis du temps à apporter un profit financier à leurs créateurs. La plupart des jeux peuvent être téléchargés depuis Internet, souvent de façon illégale, ce qui explique pourquoi le secteur du jeu en réseau souffre énormément du piratage. De plus, il est très difficile d'imposer des contributions financières de la part des joueurs.

Cependant, un nouveau modèle économique est en train d'émerger : un éditeur a lancé un jeu qui devrait offrir un moyen radical d'assurer la bonne santé financière du produit. En effet le logiciel doit être acheté et en plus, les joueurs doivent payer un abonnement chaque mois afin de continuer leur accès au jeu. Ainsi, pour se lancer et jouer pendant un an, il faudrait compter environ 150 euros.

5

10

15

20

25

3

- 1 A chacune des définitions ci-dessous, trouvez **dans les deux premiers paragraphes** le mot qui correspond le plus exactement :

**Exemple** : assistance

**Réponse** : *aide* (ligne 2)

- |               |     |
|---------------|-----|
| (a) concours  | [1] |
| (b) étranger  | [1] |
| (c) sous-sols | [1] |
| (d) rejoindre | [1] |
| (e) consacrés | [1] |

[Total : 5]

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

**Exemple** : Tout joueur peut entrer en compétition avec son copain de classe. (*Il est intéressant ...*)

**Réponse** : *Il est intéressant que tout joueur puisse entrer en compétition avec son copain de classe.*

- |  |     |
|--|-----|
| (a) Les jeux en réseau ont commencé dans des caves. ( <i>Il est possible que ...</i> )                     | [1] |
| (b) On devait relier plusieurs ordinateurs avec des câbles. ( <i>Des câbles ...</i> )                      | [1] |
| (c) Les joueurs organisaient des soirées régulières. ( <i>Des soirées ...</i> )                            | [1] |
| (d) La plupart des jeux peuvent être téléchargés. ( <i>On ...</i> )  | [1] |
| (e) Il est difficile d'imposer des contributions financières. ( <i>Des contributions financières ...</i> ) | [1] |

[Total : 5]

4

- 3 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 de points : 15 + 5 = 20*

- (a) Selon le premier paragraphe, quelles peuvent être les caractéristiques des personnes avec qui on joue en réseau ? [4]
- (b) D'après le deuxième paragraphe, quels problèmes limitaient la popularité des jeux et qu'est-ce qui a changé la situation ? [3]
- (c) Selon le troisième paragraphe, qui a profité de l'accès plus facile aux jeux en réseau et que fait-on parfois pour se donner un avantage sur son adversaire ? [2]
- (d) D'après le quatrième paragraphe, pourquoi les jeux en réseau n'ont-ils pas été plus profitables financièrement ? [3]
- (e) Selon le dernier paragraphe, quels changements commencent à apporter de meilleurs gains financiers au secteur des jeux en réseau ? [3]

[Total : 15 + 5 = 20]

Turn to Page 6 for Section 2

## Section 2

Lisez le deuxième passage ci-dessous, puis répondez aux questions.

**Les jeux vidéo : loisir innocent ou danger potentiel ?**

Le danger des jeux vidéo violents serait lié au fait qu'ils tombent trop souvent dans de mauvaises mains. Tous les vendeurs vous le diront : s'ils ne doivent pas vendre un produit interdit à un mineur, on voit souvent un adulte l'acheter pour lui. Les parents ne regardent pas toujours ce qu'il y a à l'intérieur des jeux car ils sont souvent dépassés par leurs enfants sur le terrain des nouvelles techniques.

5

En Allemagne, on a récemment vu une augmentation de faits divers associant des actes de violence à la surconsommation de jeux vidéo. Par conséquent, certains magasins ont décidé de cesser la vente des jeux vidéo qui sont interdits aux moins de 18 ans. En France, les psychiatres déclarent qu'aucune enquête n'a prouvé que les jeux vidéo rendent violent et que le jeune trouvera toujours le moyen, le plus souvent illégal, de se procurer le jeu interdit.

10

Des études récentes ont comparé les jeux vidéo à certaines drogues qui peuvent provoquer des actes de violence chez les jeunes, mais seulement s'ils sont fragiles, souffrent de troubles psychologiques ou ont déjà dans leur caractère un potentiel de violence important. Le jeu en soi n'est pas la raison du passage à l'acte et dans la majorité des cas les joueurs ne courent aucun risque suite à leur temps passé devant un jeu vidéo.

15

Les jeux vidéo représentent également un danger d'addiction et certains jeunes vont devenir accros au point de tout laisser tomber pour passer la totalité de leur temps devant leur console. Ils risquent donc de se retrouver isolés de la société et perdre la capacité de fonctionner dans un groupe. Le contact excessif avec le jeu vidéo peut amener l'adolescent à confondre le réel et le virtuel au point de se réfugier dans l'image pour échapper aux réalités de la vie.

20

Cependant, il ne faut pas complètement diaboliser les jeux vidéo car ils peuvent donner aux jeunes la possibilité de se débarrasser virtuellement de leurs tendances agressives, ce qui les rendra plus calmes dans la vie. Il ne faut pas oublier l'importance du jeu pour les jeunes, mais il reste essentiel que ce jeu ne devienne pas une baby-sitter virtuelle.

- 4 Répondez en français aux questions suivantes. Vous devez répondre sans copier ni coller les 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 de points : 15 + 5 = 20*

- (a) Selon le premier paragraphe, comment un enfant peut-il être en possession d'un jeu vidéo trop violent pour lui ? [3]
- (b) D'après le deuxième paragraphe, quelle décision certains magasins allemands ont-ils prise et pourquoi les Français ont-ils réagi de manière différente ? [3]
- (c) Selon le troisième paragraphe, dans quelles conditions un jeu vidéo peut-il mener à des actes de violence ? [3]
- (d) D'après le quatrième paragraphe, qu'est-ce qui peut changer dans le comportement d'un jeune qui abuse des jeux vidéo ? [4]
- (e) Selon le dernier paragraphe, quel peut être un avantage des jeux et quel risque comportent-ils pour les jeunes ? [2]

[Total : 15 + 5 = 20]

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

- (a) Résumez les avantages et les dangers des jeux en réseau et des jeux vidéo tels qu'ils sont présentés dans ces deux articles. [10]
- (b) Selon vous, la violence dans les jeux vidéo peut-elle être justifiée? Pourquoi (pas) ? [5]

[Contenu : 15 ; Qualité de la langue : 5]

[Total : 10 + 5 + 5 = 20]

---

*Copyright Acknowledgements:*

- Text 1 & 2    © adapted; Guericc Poncet; *Le boom des jeux en réseau*; [www.lepoint.fr](http://www.lepoint.fr); 20 March 2009.  
                  © adapted; Laurene Rimondi; *Jeux-Vidéo; le dialogue et l'information plutôt que l'interdiction*; [www.lepoint.fr](http://www.lepoint.fr); 20 March 2009.  
                  © adapted; Mathilde Lize; *Jeux Vidéo; le désarroi des parents, les outils des pouvoirs publics*; [www.lepoint.fr](http://www.lepoint.fr); 4 March 2009.

Permission to reproduce items where third-party owned material protected by copyright is included has been sought and cleared where possible. Every reasonable effort has been made by the publisher (UCLES) to trace copyright holders, but if any items requiring clearance have unwittingly been included, the publisher will be pleased to make amends at the earliest possible opportunity.

University of Cambridge International Examinations is part of the Cambridge Assessment Group. Cambridge Assessment is the brand name of University of