



INTERNATIONAL SECONDARY CERTIFICATE EXAMINATION
NOVEMBER 2023

FRENCH LANGUAGE IN PRACTICE: PAPER I

Time: 2 hours

100 marks

PLEASE READ THE FOLLOWING INSTRUCTIONS CAREFULLY

1. This question paper consists of 8 pages and an Answer Booklet of 15 pages (i–xv). Please check that your question paper is complete.
 2. Answer **all** questions.
 3. Answer all questions **in French**. The texts are in this paper, but the questions are in the Answer Booklet and must all be answered in that booklet. Please ensure that you have filled in your examination number correctly.
 4. The number of lines used in the Answer Booklet depends on individual handwriting style. Unless otherwise stated, please be guided by the **mark allocation** in your answers, as the number of lines provided in the Answer Booklet is not an indication of the length of the response required. Some extra lines have been given at the end of the Answer Booklet but should not generally be needed. Please indicate clearly if answers have been completed in the extra space.
 5. In certain texts in this paper, words or expressions may have been underlined to help you. The original texts have no underlining.
 6. You are advised to read the texts and answer the questions **in the order in which they appear in the paper**, as some questions may rely on you reading the texts **one after the other**.
 7. It is in your own interest to write legibly and to present your work neatly.
-

SECTION A TEXTES NON-PRÉPARÉS**QUESTION 1****Les jeux vidéo, ça rend bête et asocial ?**

Selon une étude menée par des chercheurs suédois et néerlandais, et publiée dans la revue *Scientific Reports*, les enfants qui jouent aux jeux vidéo seraient plus intelligents que ceux qui n'y jouent pas.



- 1 L'équipe internationale s'est penchée sur plusieurs activités liées à l'utilisation de l'écran, comme le jeu vidéo, mais aussi la télévision et les réseaux sociaux. Pour leur étude, les scientifiques ont analysé les résultats d'une étude sur *le développement cognitif du cerveau adolescent* (ABCD) menée aux États-Unis.
- 2 Pour l'étude américaine, les enfants interrogés ont dû indiquer le temps qu'ils passaient devant des écrans selon le type d'activité. Les chercheurs suédois et néerlandais ont ensuite retenu les données de plus de 5 000 enfants. Ces données ont été comparées, pour chaque individu, sur deux ans. Pendant ces deux années, ils ont augmenté leur score d'intelligence de façon significative, expliquent Torkel Klingberg et Bruno Sauce, deux des auteurs de l'étude. L'enfant qui était parmi ceux qui jouaient le plus aux jeux vidéo a vu son QI augmenter de 2,5 points de plus que la moyenne des autres enfants. Les deux chercheurs mettent toutefois en garde les lecteurs concernant les résultats. En effet, ils n'ont pris en compte que les activités liées à la consommation d'écrans, tandis qu'il faut considérer aussi d'autres aspects psychologiques comme la santé mentale, la qualité du sommeil ou l'activité physique.

Comment le jeu en ligne, peut-il favoriser les liens sociaux ?

- 3 Selon une autre étude, Emmanuel Martin assure que le jeu vidéo est un véritable lien social. On joue ensemble, les uns avec les autres, les uns contre les autres. On voit le plaisir de jouer ensemble. Le jeu vidéo est donc devenu une pratique que l'on exerce avec d'autres gens, bien que ce soit virtuellement. On ne peut plus pointer du doigt et l'accuser d'isoler les adolescents.

QUESTION 2**Les jeux vidéo, c'est bon ou mauvais ?**

- 1 Les jeux vidéo passent pour un sujet complexe et controversé, car pour les uns, ce serait infantilisant*, capitaliste ou promouvant l'agression ; pourtant intelligent, créatif, même sportif pour les autres. Sans contester la double signification du concept, la revue *Hermès*, *Les jeux vidéo : quand jouer, c'est communiquer*, évoque une idée simple : le jeu vidéo, au fond, est un outil de communication.
- 2 S'il constitue une pratique d'abrutissement social* ou un processus d'apprentissage innovant, s'il suscite l'ardeur vive ou favorise la dépendance, le jeu vidéo constitue l'émergence d'un nouvel art et répond à une stratégie marketing en même temps. Le jeu vidéo incite son utilisateur à communiquer en mettant à sa disposition un média de plus en plus connecté, une technologie toujours en ligne et une grammaire essentiellement ludique*. Que cette communication soit biaisée n'y change rien.
- 3 Notre monde est fasciné par la technologie. Par leur inventivité, les jeux vidéo, comme l'Internet, maintiennent cette fascination à ébullition*. Comme ils constituent désormais l'industrie culturelle la plus florissante, avant même le cinéma, les jeux vidéo transforment la réalité à l'image du rêve. Notre monde, lit-on souvent, deviendrait ludique*. Et si, finalement, les jeux vidéo n'étaient qu'une nouvelle réponse technique à la question fondamentale : comment arriver à mieux comprendre les autres ?

**Vocabulaire**

- * **infantilisant** : qui maintient chez vous une mentalité d'enfant
- * **d'abrutissement social** : (ici) de rendre apathique
- * **ludique** : pour jouer
- * **à ébullition** : dans un état de vive agitation, bouillonnement, effervescence, éruption

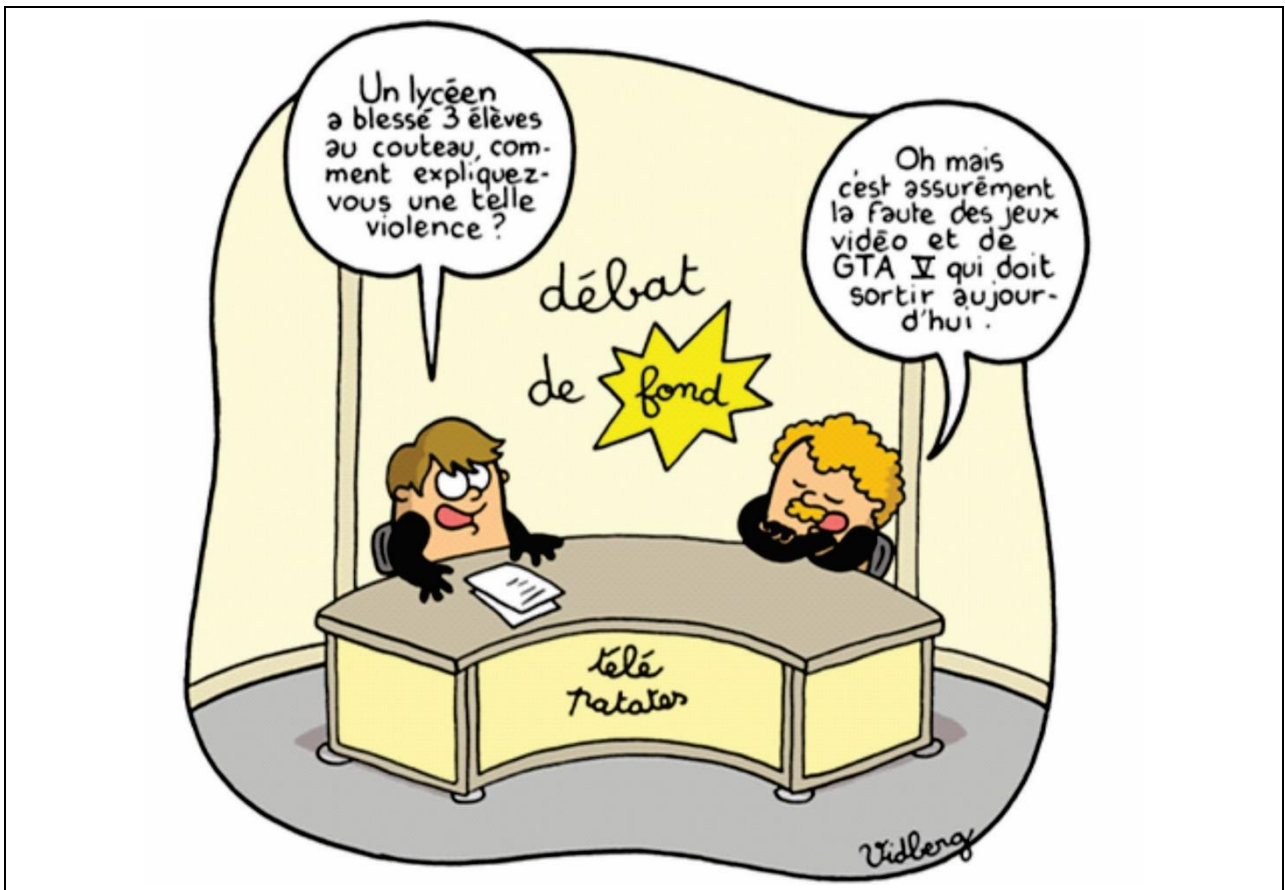
QUESTION 3

IMAGE A



[Source: <https://www.afjv.com/news/10785_etude-francais-jeu-video-2021.htm>]

IMAGE B



QUESTION 4**La cyberdépendance, danger ou fausse alerte ?**

- 1 Le psychologue Jean-Charles Nayebi distingue plusieurs types de cyberdépendance :
 - la cyberdépendance au sexe
 - la cyberdépendance aux jeux
 - la cyberdépendance à l'interaction en ligne
 - la cyberdépendance à la connaissance (une soif d'apprendre continue)

- 2 Ce n'est pas le jeu qui rend véritablement dépendant, mais plutôt une certaine fragilité chez l'enfant. Le jeu peut devenir un refuge, un endroit qui rassure, notamment chez les personnes qui ont le sentiment de ne pas pouvoir contrôler ce qui leur arrive. Par exemple, un collégien qui, malgré ses révisions sérieuses, a une mauvaise note à un examen, ou un enfant dont les parents sont en train de divorcer.

- 3 Internet peut également être un outil de procrastination ou d'éviter les obligations quotidiennes, qui sont perçues comme angoissantes ou stressantes.

- 4 Parfois, le fait d'échanger sur Internet dissimule une difficulté à entrer ou être en relation avec les autres dans la « vraie vie », dû à une faible estime de soi...

- 5 Plusieurs facteurs peuvent faciliter la dépendance, notamment chez les joueurs de jeux en ligne type MMORPG (les « jeux de rôle massivement multi-joueurs », comme World of Warcraft, Guild Wars, Dofus ...), comme l'explique l'ACLEEA :
 - L'univers persistant, permanent : certains jeux n'ont pas de fin et évoluent sans cesse.
 - La certitude : le joueur est certain d'être récompensé pour le temps qu'il aura passé dans le jeu, contrairement à la vraie vie qui est faite d'incertitudes.
 - L'immersion : le réalisme du jeu et l'anonymat facilite la désinhibition du joueur qui a le sentiment d'exister dans le virtuel.
 - La communauté : le joueur a le sentiment d'appartenir à un groupe, qui lui offre une forme de reconnaissance.

SECTION B TEXTES AU PROGRAMME**QUESTION 5****Demain**

1 Âgé de cent mille ans, j'aurais encore la force
De t'attendre, ô demain pressenti par l'espoir.
Le temps, vieillard souffrant de multiples entorses,
4 Peut gémir : Le matin est neuf, neuf est le soir.

Mais depuis trop de mois nous vivons à la veille,
Nous veillons, nous gardons la lumière et le feu,
Nous parlons à voix basse et nous tendons l'oreille
8 À maint bruit vite éteint et perdu comme au jeu.

Or, du fond de la nuit, nous témoignons encore
De la splendeur du jour et de tous ses présents.
Si nous ne dormons pas c'est pour guetter l'aurore
12 Qui prouvera qu'enfin nous vivons au présent.

Robert Desnos

QUESTION 6 LA VENGEANCE DU PARDON (Éric-Emmanuel Schmitt)**EXTRAIT A**

Elle se résolut à la rejoindre dans son studio pour en avoir le cœur net mais, au moment où elle entra dans l'ascenseur, son téléphone sonna. « Ah, enfin ! » Numéro inconnu. Une voix qui s'affirmait [...] lui annonça l'abominable.

Elle demeura transie.

[...]

Si l'on mourait de chagrin, elle serait morte sur-le-champ. Mourir de chagrin, cela valait sans doute mieux que vivre avec le chagrin.

[...]

Elle qui, pendant quarante-cinq ans, était passée pour le prototype de la femme « gentille », l'aversion la tenait debout.

EXTRAIT B

Elle accueillait des enfants pour palper de l'argent de l'État. Elle ne s'en cachait même pas. Un soir, elle a confié à une voisine avec qui elle se croyait seule : « C'est ça ou nettoyer les chiottes. » Je me suis presque réjoui d'apprendre : on la dégoutait moins que les chiottes, quelle bonne nouvelle ! Elle avait ajouté : « En fait, j'ai déniché le truc pour m'en procurer plus : je prends ceux dont personne ne veut. » Là, je n'ai pas rigolé. Pourquoi personne ne voulait de moi ?

EXTRAIT C

- Minet !
Le chat souleva son crâne avec peine et, le virant en arrière, découvrit la présence d'Élise.
- Méou ..., dit-il faiblement.
Élise poursuivit machinalement :
- Comment vas-tu, Minet ? Hein, comment vas-tu ?
Elle avait sucré son ton pour ne pas le rudoyer.
[...]
- Méou ! lança-t-il d'une voix plus forte.
- Mais ... il n'avait pas bougé depuis des jours ! s'écria le vétérinaire.
[...]
- Incroyable, murmura le vétérinaire. Je n'ai jamais vu un chat qui aime autant sa maîtresse.
[...]

EXTRAIT D

- Adieu, Ensisheim ! On s'installe à Paris. D'accord ?
Au fond du panier, le chat approuva.

RÉFÉRENCES**QUESTION 1**

Texte adapté de : <https://www.7sur7.be/tech/les-enfants-qui-jouent-a-des-jeux-videos-seraient-plus-intelligents-que-la-moyenne~aed15593/>

Image : <https://www.milleetunefeuilles.fr/bienfaits-jeux-videos-pour-ado>

QUESTION 2

Texte adapté de : <https://www.cnrseditions.fr/catalogue/revues/hermes-62-les-jeux-video/> et <https://www.europe1.fr/societe/comment-le-jeu-video-cree-aussi-du-lien-social-3890012>

Image : <https://parismatch.be/lifestyle/jeux-video/275707/addiction-aux-jeux-video>

QUESTION 3

Image A : https://www.afjv.com/news/10785_etude-francais-jeu-video-2021.htm

Image B : <https://www.lemonde.fr/blog/vidberg/2008/04/29/gta-4-deja-des-victimes/>

QUESTION 4

Texte adapté de : <https://www.fondation-enfance-enfrance.org>

Image : <https://www.science-et-vie.com/questions-reponses/comment-un-jeu-video-peut-il-rendre-accro>