



# Cambridge International A Level

---

**FRENCH**

**9716/22**

Paper 2 Reading and Writing

**October/November 2023**

INSERT

**1 hour 45 minutes**



---

**INFORMATION**

- This insert contains the reading passages.
- You may annotate this insert and use the blank spaces for planning. **Do not write your answers** on the insert.

**RENSEIGNEMENTS**

- Cette feuille annexe contient les textes à lire.
- Vous pouvez annoter cette feuille annexe et utiliser les espaces vides pour faire un plan. **N'écrivez pas vos réponses** sur la feuille annexe.

---

This document has **4** pages. Any blank pages are indicated.

## Section 1

Lisez le **Texte 1** et répondez aux **Questions 1, 2 et 3** sur la feuille d'examen.

### Texte 1

#### « Tu es encore sur ta console ? »

Des millions de parents exaspérés entrent régulièrement en guerre contre le temps illimité consacré par leurs enfants à leur passion dévorante pour les jeux vidéo. Malgré leur succès universel spectaculaire, ces jeux sont régulièrement pointés du doigt comme obstacles au plein épanouissement de nos jeunes. Pourtant, les bienfaits qu'ils apportent sont nombreux, même s'ils ne sont pas pleinement appréciés par les adultes.

5

Il est facile de comprendre leurs frustrations, mais ces jeux facilitent l'évacuation de l'angoisse du quotidien et la gestion des pressions de l'adolescence après une dure journée. À cet âge où on peut se sentir constamment rappelé à l'ordre, critiqué et confronté à des règles qu'on ne comprend pas toujours, le fait de se voir progresser d'un niveau à l'autre et de prouver qu'on est plus fort que son adversaire peut servir au rétablissement de l'amour-propre d'un ado mal dans ses baskets. Quoi de plus sécurisant que l'adoption pendant quelques précieuses minutes de l'identité d'un personnage virtuel qui correspond à la vision qu'il aimerait avoir de lui-même – un personnage qui gagne, qui rencontre le succès ?

10

Selon Arnold Behr, neurologue : « Loin d'être de simples divertissements, les jeux vidéo peuvent être un excellent entraînement pour notre cerveau. Ils encouragent la compréhension approfondie des situations et le traitement en parallèle de plusieurs variables, ainsi que la résolution plus efficace des problèmes. »

15

Brigitte Lemestre, chercheuse, affirme : « Mes collègues et moi avons réussi à découvrir chez les joueurs réguliers une concentration accrue par rapport aux non-joueurs même dans une situation très bruyante. Nous avons noté également leur faculté supérieure d'observation et la capture plus immédiate d'énormément de détails dans un environnement complexe. »

20

Son homologue suisse, Hubert Meyer, mentionne aussi une meilleure coordination œil-main et la capacité d'accomplir simultanément des actions différentes des deux mains. « Le temps de réaction des joueurs est réduit et leur prise de décisions plus rapide. Il faut noter en plus que la fréquence de l'échec associé à ces jeux développe la ténacité. »

25

Bref, les bénéfices des jeux vidéo sont considérables. Ne les diabolisons donc pas !

## Section 2

Maintenant lisez le **Texte 2** et répondez aux **Questions 4 et 5** sur la feuille d'examen.

### Texte 2

#### La mauvaise image des jeux vidéo

Souvent critiqués pour la violence qui les caractérise, les jeux vidéo sont loin d'avoir toujours bonne image. Leurs détracteurs estiment qu'une exposition excessive à ces jeux favoriserait un comportement agressif dans la vie réelle induit par la banalisation de la violence. Dans les pires des cas le risque est augmenté par la conviction que les jeux reflètent la réalité, et surtout si le but du jeu est la destruction sans complexe de tout ce qui bouge. Outre la violence, c'est souvent l'immoralité de certains jeux qui dérange – par exemple, en raison de leur valorisation des joueurs qui arrivent à commettre à l'écran le plus grand nombre de crimes sans se faire prendre par la police.

5

À force de jouer durant toutes ses heures libres, on court le risque d'en devenir dépendant et d'avoir du mal à s'en passer. Étant donné qu'on ne veut perdre aucune minute pour jouer, la vie des joueurs peut se caractériser par le grignotage qui mène au surpoids, par la sédentarité lors des heures passées assis devant l'écran, par une insuffisance de sommeil – ou même par un manque d'hygiène corporelle...

10

« Pour l'immense majorité des joueurs, la pratique des jeux vidéo n'est pas problématique », assure le professeur Bugue, psychiatre. « Elle ne le devient que lorsque le jeu est une préoccupation centrale dans la vie quotidienne. Mais un enfant qui s'enferme sans cesse seul dans sa chambre en pyjama devant son écran au lieu de découvrir la vraie vie avec des copains bien réels risque des conséquences nuisibles : coupure du monde, rupture des relations familiales et érosion dangereuse de la distinction entre réalité et fantaisie. »

15

La psychopédagogue Ella Doucoure est du même avis : « Il en va des jeux vidéo comme de l'alimentation : tout est permis, mais dans des proportions raisonnables. Ceci dit, à partir du moment où tous les autres centres d'intérêt sont ignorés, il faut craindre le décrochage scolaire et l'appauvrissement de la vie sociale qui peuvent s'ensuivre. »

20

Dernier danger des jeux à signaler aux parents : quoique souvent gratuits lors du téléchargement, si le joueur veut progresser plus vite ou personnaliser les protagonistes, l'achat des contenus additionnels s'impose au cours du jeu, vendus quelques euros. En enchaînant de multiples dépenses auxquelles les parents ne s'attendaient pas au début, la facture peut vite devenir lourde. Parents, méfiez-vous !

25

**BLANK PAGE**

---

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.

To avoid the issue of disclosure of answer-related information to candidates, all copyright acknowledgements are reproduced online in the Cambridge Assessment International Education Copyright Acknowledgements Booklet. This is produced for each series of examinations and is freely available to download at [www.cambridgeinternational.org](http://www.cambridgeinternational.org) after the live examination series.

Cambridge Assessment International Education is part of Cambridge Assessment. Cambridge Assessment is the brand name of the University of Cambridge Local Examinations Syndicate (UCLES), which is a department of the University of Cambridge.