

XXXIII

Olimpiada Języka Francuskiego

KWIECIEŃ 2010

ZAWODY TRZECIEGO STOPNIA[©]



.....

Imię i nazwisko uczestnika

lub

.....

KOD uczestnika

Część pisemna trwa łącznie 150 minut.

Poniżej zamieszczone są trzy teksty źródłowe.

Po zapoznaniu się z tekstami, należy wybrać jeden z nich i stworzyć wypowiedź pisemną, w której należy ustosunkować się do głównych myśli tekstu zgodnie z poleceniem.

DOCUMENT I _____ 30p

Lisez le résumé du livre proposé :

***Films cultes et culte du film chez les jeunes. Penser l'adolescence avec le cinéma* – Lachance, J., Paris, H. Dupont, S. (dir), 2009. Presses de l'Université Laval**

Quel est votre film culte ?

Que vous soyez amateurs de cinéma d'auteurs, de séries B ou Z, de grandes romances ou d'épopées, ce film vous renvoie à votre jeunesse, aux salles sombres que vous fréquentiez entre pairs, à ces icônes du grand écran dont vous rêviez en vous endormant... De *La fureur de vivre* à *Titanic*, les films cultes se sont succédés au cours des générations, comme autant d'emblèmes des époques qui se succèdent, qui passent, mais dont on garde toujours un souvenir teinté de nostalgie. Car le film culte renvoie d'abord à une expérience, celle de l'éblouissement, et de la conviction intime de participer à un événement significatif. Depuis l'émergence de la culture juvénile dans les années 50, le cinéma est resté l'une des pratiques culturelles les plus importantes chez les jeunes générations. Encore aujourd'hui, plus que leurs aînés, les jeunes visionnent des films et consomment du cinéma, souvent cinéphages, parfois cinéphiles. Parmi le déferlement des productions cinématographiques made in Hollywood, certains films tirent toutefois leurs épingles du jeu, se démarquent des autres parce qu'ils sont encensés par de nombreux amateurs, parce qu'ils sortent de l'écran pour envahir les rayons des grandes surfaces sous la forme de figurines et de jeux vidéo, parce qu'ils sont débattus sur les forums et louangés par les bloggeurs...

Mais dans ce paysage où se côtoient aujourd'hui les *Scarface*, *Star Wars*, *Matrix* et *Fight Club*, comment pouvons-nous comprendre le triomphe de certains longs métrages auprès des jeunes ? Anthropologues, psychologues, sociologues, psychanalystes et analystes du cinéma discutent ici de la complexité de cette passion des jeunes pour le cinéma, qui devient alors le miroir révélateur de ce qui se trame à cette période de la vie, à cette époque qui fut la nôtre et qui désormais leur appartient...

Source: <http://www.pulaval.com/catalogue/films-cultes-culte-film-chez-les-9406.html>

Veillez à respecter la consigne, appliquez-vous à produire un texte cohérent, bien argumenté et, bien entendu, correct.

Consigne : Produisez un texte continu de 400 à 450 mots où vous prendrez en considération les aspects suivants :

- Y-a-t-il pour vous un film que vous traiteriez de « film culte » ? Qu'est-ce qui le prédestine à ce statut ?
- Etes-vous d'accord avec l'opinion que les films cultes deviennent les emblèmes de leurs époques ? Pourquoi ?
- « Les jeunes visionnent des films et consomment du cinéma, souvent cinéphages, parfois cinéphiles » - étant donné le sens étymologique des suffixes :-*philie* – qui aime, -*phagie* – qui mange – êtes-vous d'accord avec cette vision du cinéma, partagée par la jeune génération? Vous-même, appartenez-vous plutôt à la première ou à la deuxième catégorie ? Expliquez pourquoi.
- « Le cinéma devient le miroir révélateur de ce qui se passe à cette période de la vie » – comment vous pouvez illustrer cette opinion des auteurs ? Quel serait, d'après vous, le rôle du cinéma dans la vie des jeunes ?(éducateur, thérapeutique, affectif...)

DOCUMENT II _____ 30p

Lisez le document ci-après présentant « Second Life » :

Second Life

Second Life est une simulation sociétale virtuelle, permettant de vivre une "seconde vie" sous la forme d'un avatar dans un univers persistant géré par les joueurs.

Actuellement, plusieurs millions de joueurs résident déjà dans l'univers de Second Life. L'aspect social est prédominant dans ce jeu. Contrairement à d'autres jeux massivement multi-joueurs, il n'y a pas de quêtes, pas de combats contre l'environnement (PvE)... Les combats entre joueurs (PvP) sont permis dans certaines zones, mais ne sont pas obligatoires pour progresser dans le jeu.

Le passage à un modèle gratuit (une option payante existe toujours) a beaucoup contribué à la popularité de Second Life, mais ce sont avant tout certaines particularités du jeu qui expliquent son succès actuel.

Notamment, la totale liberté laissée aux résidents de Second Life. En effet, la quasi-totalité du monde virtuel est directement produite par les joueurs, et ce sont eux qui font évoluer leur propre univers.

Second Life se démarque aussi par son économie. L'absence des paliers de progression rencontrés habituellement dans les Mmorpg¹ incite les joueurs à considérer la création et l'accumulation de richesses ainsi que la consommation comme des buts en soi. D'autre part, la monnaie interne du jeu est convertible en dollars. Il n'en fallait pas plus pour que de grandes marques comme Adidas, Dior, Toyota tombent amoureuses de ce nouveau paradis consumériste...

Au-delà du phénomène de société qu'est en train de devenir Second Life, ce "jeu" semble assurément capable de satisfaire différents types de publics. Certains seront attirés par les possibilités infinies en termes de role play. D'autres par les interactions sociales permises par un univers rassemblant déjà plus de 9 millions de personnes. D'autres par l'appât du gain ou la recherche d'une vitrine pour promouvoir leurs créations. L'avenir dira quelles attentes Second Life peut combler, ou pas.

Source : <http://second-life.gamebiz.fr/>

Veillez à respecter la consigne, appliquez-vous à produire un texte cohérent, bien argumenté et bien entendu correct.

Consigne : Produisez un texte continu de 400 à 450 mots où vous prendrez en considération les aspects suivants :

- Pourquoi ce jeu ou plutôt cette « simulation » est devenu(e) tellement populaire ? Seriez-vous, vous-même, attiré par Second Life ? Pourquoi ?
 - A quel(s) besoin(s) répond le jeu ? Pourquoi on ne peut pas les satisfaire d'une autre manière ?
 - Voyez-vous des dangers dans la propagation de cette forme de divertissement ? Et d'abord, est-ce toujours un divertissement ?
 - Quel sera, d'après vous, l'avenir de Second Life et d'autres jeux de ce type ?
-

¹ **MMORPG** (Massively Multiplayer Online Role Play Game) , un type de jeu vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne massivement multijoueur

Lisez le document ci-dessous :

Faut-il interdire les téléphones portables dans les écoles ?

Un député UMP² le demande

Connaissez-vous le happy slapping ? Cette mode d'un goût douteux, consiste à utiliser la fonction caméra d'un téléphone portable pour filmer l'agression d'un inconnu par le propriétaire dudit téléphone ou par un complice, dans le but de diffuser ce petit film sur le web. L'identité de la victime importe peu (celle-là ou une autre, c'est aussi bien) ; le but est d'abord et avant tout de filmer et de rediffuser. Le phénomène inquiète de plus en plus les milieux chargés de l'éducation des jeunes. C'est que l'on dénombre chaque semaine en France plusieurs incidents de ce type dans les cours de récréation.

Le député UMP Nathalie Kosciusko-Morizet (« NKM » comme elle l'indique elle-même sur son site) a déjà demandé en mars 2006 que les portables soient purement et simplement interdits d'utilisation dans les établissements scolaires.

L'appel de NKM a été entendu par l'Association SOS Benjamin qui lutte contre les violences à l'école et lui apporte tout son soutien.

Pour l'instant, le gouvernement refuse de prendre en considération la demande, et s'interroge notamment sur l'opportunité d'une mesure nationale alors que chaque établissement a la responsabilité de son règlement en fonction de l'importance et de la nature des problèmes rencontrés.

On ne nie pas l'existence d'un réel problème et on insiste sur la nécessité de procéder à une analyse d'un phénomène dont la gravité ne doit en aucun cas être sous-estimée.

Par contre, on souligne aussi que le téléphone portable remplit bien d'autres fonctions. Sécuritaire tout d'abord : un grand nombre de parents sont ravis d'offrir un portable à leurs jeunes adolescents et se sentent rassurés de pouvoir être joints à tout moment par leur enfant. En outre, ils soulignent que ce n'est pas une interdiction qui solutionnera le problème. Enfin, ils relèvent qu'une interdiction en milieu scolaire déplacera seulement le problème de la cour de récréation vers la sortie de l'école ou les rues avoisinantes.

Bref, la solution passerait plutôt par l'éducation.

² **UMP** – Union pour le Mouvement populaire, parti politique français de droite qui est actuellement au pouvoir et dont est issu le président Sarkozy

Tous les protagonistes du débat sont d'accord sur un point : il ne s'agit pas d'interdire le portable à l'école, mais de réglementer son usage.

Source : <http://www.droit-technologie.org/actuality-973/faut-il-interdire-les-telephones-portables-dans-les-ecoles-un-depute.html>

Veillez à respecter la consigne, appliquez-vous à produire un texte cohérent, bien argumenté et bien entendu correct.

Consigne : Produisez un texte continu de 400 à 450 mots où vous prendrez en considération les aspects suivants :

- Pourquoi l'usage du téléphone portable est devenu sujet des débats au niveau du gouvernement ?
 - Est-ce que vous pensez que cela représente réellement un danger pour les jeunes ?
 - Comment « éduquer » les jeunes à un usage convenable du téléphone portable ?
 - Que représente pour vous le téléphone portable ?
-