

## ANGLAIS

### PRÉSENTATION DU SUJET

Le dossier proposé cette année portait sur le développement de l'esport, un phénomène récent qui touche à l'industrie du jeu vidéo mais convoque également des enjeux propres en tant que sport moderne et virtuel (avènement d'une nouvelle forme de sport, questions médiatiques, intérêts économiques, inquiétudes sociétales et sanitaires).

Le dossier était composé de cinq documents permettant aux candidat.es de mieux comprendre ces différents aspects, et de les approfondir. La nouveauté de cette année était l'intégration d'une infographie comme document 4, ce qui a posé de vrais problèmes à de nombreux candidat.es, de la traduction du terme en lui-même à la façon d'analyser et d'exploiter le document.

La question, volontairement large, invitait les candidat.es à dresser un bilan sur le monde de l'esport : l'essor de cette discipline qui se construit en parallèle de sports traditionnels, sa position dans le paysage médiatique, les enjeux pour le futur. Le jury pressentait des difficultés sur la construction d'un plan qui engloberait bien la notion d'enjeux : cela s'est confirmé dans les copies et s'est donc révélé un élément discriminant et classant.

Une autre difficulté pressentie était la tentation d'ajouter des connaissances extérieures au dossier, étant donné que nombre de candidat.es étaient sans doute familiers de ce phénomène. En outre, l'esport a été très prisé lors du confinement, ce qui rendait le sujet bien plus actuel qu'anticipé lors de sa conception. Force est de constater que cette année, beaucoup plus de malus ont été attribués pour apport de connaissances extérieures, par péché d'enthousiasme souvent. Cela est regrettable : plusieurs copies excellentes auraient dû obtenir des notes bien meilleures s'il n'y avait pas eu une succession d'ajouts d'éléments extérieurs au dossier.

Enfin, cette année a marqué le passage à la correction numérique des copies. Le jury tient à alerter les candidats sur l'utilisation d'une encre trop pâle, qui peut rendre la lecture de leur copie scannée extrêmement difficile. Des encres bleu foncé ou noires conviennent parfaitement.

### ATTENTES DU JURY

Comme dans le rapport précédent, on rappellera les principes de base de l'exercice de la synthèse :

- Respect du nombre de mots (entre 450 et 500 mots),
- Objectivité et recours aux éléments du dossier uniquement : l'ajout de connaissances extérieures au dossier ou de commentaires personnels est pénalisé, y compris dans l'accroche de l'introduction,
- Référence à tous les documents du dossier (l'oubli de document est sévèrement pénalisé),
- Restitution des idées principales du dossier en établissant des liens entre elles
- Un développement structuré et équilibré : titre, introduction, développement en deux ou trois parties, conclusion + décompte de mot (les oublis de titre ou de décompte sont pénalisés)
- La correction est effectuée selon trois critères : langue, méthodologie et compréhension/restitution, respectivement sur 20, 15 et 15 points.

À titre indicatif, sur cette session, sur 2399 copies, le jury a relevé 101 copies où le titre avait été oublié, 78 sans décompte, et 93 où l'un des documents n'avait pas été traité. 26 candidates ont pris le risque de donner un faux décompte (c'est-à-dire un décompte *en leur faveur* alors que le nombre réel de mots

est en-dessous de 450 ou au-dessus de 500 mots). Le jury insiste sur le fait que cette pratique est lourdement pénalisée : il ne faut jamais chercher à tromper un jury !

Cette année encore, le jury a particulièrement été vigilant quant au traitement effectif des documents. Il avait été constaté lors des sessions précédentes que certains candidats tendaient à insérer la mention d'un document alors que celui-ci n'était pas analysé. Pire, dans certains cas, la mention du document se retrouve juxtaposée à un contenu n'ayant aucun rapport avec celui du document mentionné. Cela s'est répété cette année, notamment avec les documents 4 et 5. Dans ces cas, le jury a considéré que le document n'avait pas été traité. Cela revient donc à un oubli de document (voir exemples dans la partie « document iconographique » ci-dessous).

Concernant les titres, ainsi que cela avait été envisagé dans le rapport 2019, la pratique consistant à recopier mot pour mot des parties de la question du sujet (ici, “*The development of esports*”) a été légèrement pénalisée (-1/50) et le sera dorénavant.

## **TRAITEMENT DU SUJET**

### **Exhaustivité**

La plupart des candidat.es ont compris le dossier, mais il a été frappant de constater qu'il manquait bien souvent un pan entier de l'argumentation présente dans les informations proposées. Soit il manquait les enjeux médiatiques, soit la comparaison entre l'esport et les sports traditionnels, soit le côté économique et “*business*” de l'esport. Cela a souvent donné des développements incomplets, alors que les idées générales avaient bien été comprises par ailleurs.

### **Problématique**

Comme les années précédentes, de nombreux candidat.es se sont contentés de réutiliser telle quelle la problématique du dossier, sans aucun effort de reformulation. Le jury tient à rappeler que pour montrer une bonne compréhension de la problématique et du dossier, les candidat.es devraient commencer par reformuler la question donnée avec leurs propres mots, ce qui leur permettrait souvent de mieux mettre en valeur la démonstration qu'ils comptent faire.

Pour les autres, le terme “*stake*” a apparemment posé des problèmes de compréhension. Certains se sont risqués à reformuler une problématique qu'ils ne comprenaient pas, ce qui a pu être visible avec des non-sens dès l'introduction : “*What is the stake that the explosion of esports is about to take?*”. D'autres, pour contourner ce “*stake*”, ont choisi de reformuler la question. Cela a pu donner lieu à des copies plus variées que d'accoutumée, mais ces problématiques montraient rapidement des biais, ce qui était par ailleurs très révélateur, dès l'introduction, de la compréhension (ou non) de la ligne directrice du dossier.

On a pu donc trouver ces problématiques, qui tombaient à côté de la réflexion recherchée :

- *What is the impact of esports on society? (très fréquent)*
- *what are the consequences of esports?*
- *\*To what extent are esports turning the society into a virtual one?*
- *\*How esports are disruptive with the original way of entertainment?*
- *How do esports attract people?*
- *To what extent should we trust esports?*

On peut citer ce bon exemple, même s'il était fautif : “*To what extent does esport compares (sic) to classic sports, and how does it grow ?*”.

## Plans

Du fait de la problématique « large », la capacité à construire un plan a été cette année déterminante. Or, comme les années précédentes, force est de constater qu'il y a une difficulté réelle chez les candidat.es à proposer un raisonnement logique à partir des informations dont ils disposent.

Souvent, la première partie est en effet assez décevante alors qu'une façon simple de commencer est tout simplement de « poser » le sujet : de quoi parle-t-on ? Ici, une première partie décrivant ce qu'est l'esport et son rapide développement ces dernières années était conseillée. La suite découlait de ce qui avait été compris du dossier (voir possibilités de plan plus loin).

Beaucoup de plans portaient sur des idées de « conséquences de l'esport » ou « impact » de l'esport de façon générale ou en précisant « sur la société », ce qui était assez maladroit, comme si l'esport était un phénomène qui touchait la société dans son ensemble, comme le changement climatique ou l'essor des nouvelles technologies. Il était en outre très maladroit de parler d'impact sur « la société » quand le dossier rappelait que l'un des enjeux était justement de sortir d'un public de niche pour aller chercher de nouveaux spectateurs et élargir l'audimat.

Le jury a également noté que souvent, il n'y avait pas de rapport entre la question posée et le plan mis en œuvre.

Exemples de plans qui fonctionnaient mal :

- l'impact social de l'esport ou la valeur unificatrice de l'esport / l'expansion de l'esport / le développement économique de l'esport → il était bien difficile de parler des aspects sociaux de l'esport sans avoir posé auparavant leur essor ni même décrit ce qu'était l'esport
- problèmes / développement économique de l'esport / bienfaits pour la société → ce plan amenait souvent les candidats à se contredire (on manque de femmes dans l'esport / le nombre de joueuses et de professionnelles est en augmentation).
- situation/ problèmes/ solutions → l'idée du dossier était justement de montrer qu'il reste un certain nombre d'aspects et de questions liées au développement de l'esport qui ne sont pas réglés, ce que ce type de plan ne permettait pas de souligner, voire contredisait.

Le jury suggérait le plan suivant :

1. *Gaining momentum: from a teenager's activity to a \$900 billion industry*
2. *Establishing itself as a real sports discipline*
3. *Esports: where to go from here?*

On pouvait également partir sur un plan axé sur les enjeux économiques (1), médiatiques (2) et socio-culturels (3). Ce dernier plan incluant la dimension médiatique demandait cependant de bien comprendre la dynamique entre chaînes traditionnelles, plateformes de streaming et réseaux sociaux, décrite dans les documents 3 et 4, ce que peu de candidat.es ont su restituer. Trop souvent en effet, l'intérêt des chaînes traditionnelles à vouloir diffuser de l'esport ne se résumait qu'à "*they want to make esports TV friendly*". Le dossier était riche sur ce point et permettait d'aller plus loin.

## Documents iconographiques

Les documents 4 et 5 ont été les documents les moins exploités ou alors mal exploités, et l'impression d'ensemble quant au traitement effectif de ces deux documents est décevante.

L'infographie était très riche en informations. Or, de nombreux candidat.es l'ont malheureusement exploitée de façon très parcellaire, pour n'en extraire qu'un seul élément : Coca-Cola en tant que sponsor, ou « 11% des heures de visionnage sur YouTube ou Twitch ». On a souvent trouvé mot pour

mot : “*The global esports audience is expected to surpass 450 million viewers worldwide this year*”, ce qui n’était que recopier l’une des phrases de l’infographie.

Quant à la photographie, beaucoup de candidat.es se sont contentés de signaler qu’il y avait beaucoup de monde dans le public, ou bien que l’esport pouvait se regarder en direct : “*people watch esports events on platforms or in live*” (sic). Pourtant, une analyse simple consistait à dire que la photo ressemblait fortement à un concert ou à un événement sportif, avec des joueurs mis en situation de « star » et de « performance ».

Les candidat.es doivent également être vigilants à ne pas trop projeter ce qu’ils ou elles souhaitent voir dans le document sur celui-ci : certain.es ont ainsi insisté sur le temps passé devant les écrans par les jeunes, illustré par l’image de la jeune fille dans son lit, ou des commentaires sur ce que d’autres ont considéré comme le surpoids du joueur sur la photo (“*chubby guy*”, “*big arm*”), ou encore sur l’équité dont le concepteur du sujet aurait cherché à faire preuve avec une jeune femme dans le document 4 et un homme dans le document 5.

De bonnes analyses ont cependant été constatées, avec des candidat.es qui ont fait remarquer que les fans étaient à la base de toute l’industrie décrite dans le document 4, ont fait des parallèles avec des matchs de sport ou des concerts pour le document 5, ou en signalant la présence d’un coach, ou d’équipement tel que celui-ci utilisé par les sportifs d’autres disciplines (maillot, par exemple).

### **Contresens ou interprétations biaisées**

- *Colleges/scholarships* : un certain nombre de candidat.es n’ont pas correctement compris le terme “*scholarship*”, ce qui signalait une méconnaissance du système universitaire américain (“*they develop esports schools*”, “*more and more students study esports in university* (sic)”, etc.)
- *Job creation* – une interprétation très fréquente du document 4, proche de l’ajout de connaissances extérieures car aucun document ne disait explicitement cela
- *Video games / esports*, souvent proposés comme équivalents, sans qu’une différence soit faite entre les deux
- Une vision très optimiste voire providentielle de l’esport, qui réduit les inégalités dans le monde, ou qui œuvre pour la représentation des femmes et de la communauté LGBTQ+, alors que le texte 3 était bien plus nuancé,
- Dans le même ordre d’idée, l’esport a souvent été présenté de façon « agentielle » : “*esports is going to help TV*”, “*esports is going to tackle the problem of addiction*”, “*the development of esports helps fight against sexism*”. Cela constitue presque un contre-sens en occultant complètement les acteurs derrière le phénomène d’esport, et les dynamiques ou interactions entre ceux-ci. Cette façon de présenter les choses participe également au travers de « l’esport va régler tous les problèmes du monde et de la société » mentionné ci-dessus.

## **MÉTHODE**

### **Décompte**

Il est déconseillé aux candidat.es d’indiquer le signe « environ » devant leur décompte : le message que cela envoie est « je n’ai pas pris la peine de compter précisément, mais le correcteur pourra le faire ». Cela est pénalisé.

Les correcteurs recomptent en cas de doute. Les titres de journaux ne comptent que pour un mot, ainsi que les mentions des documents (ex : « document 1 » = 1 mot).

Les faux décomptes (ceux manifestement rédigés pour tromper le correcteur, par exemple 450 mots alors que le candidat n'en a écrit que 380) sont pénalisés sévèrement. Cela reste minoritaire (26 cette année).

Par ailleurs, dans un nombre notable de copies, le titre n'a pas été pris en compte dans le décompte final des mots alors que cela est bien spécifié dans les consignes.

### **Titre**

Le jury accepte volontiers des titres humoristiques, qui font référence à la culture populaire, mais globalement, il faut éviter toute tentative de « bon mot » si le rapport est éloigné ou les références ne sont plus vraiment d'actualité.

Ainsi, les bons titres cités dans les rapports précédents ne pourront perpétuellement fonctionner : “*Esports unchained*” n'avait pas beaucoup de pertinence ici, alors qu'il en avait pour le sujet sur les prisons (2019). Les variations sur “*In esports we trust*”, “*Esports is coming*” sont également à éviter. Le sujet ayant inspiré les candidat.es, de nombreux titres ont été bonifiés cette année, plus que d'habitude. Ont été appréciés par exemple les titres qui jouaient habilement avec le vocabulaire des jeux vidéo :

- *Esports is not ready to be game over*
- *Esports is levelling up*
- *Esports: to the next level*
- *Double jump unlocked for the development of esports*
- *GTA: Grand Theft of Audience*

Saluons la créativité de certain.es candidat.es :

- *When the fame grows faster than the game*
- *The plot Twitch of video games*
- *He-sports or esports?*
- *Geeks at the Olympics*
- *Esports: virtual gaming...real earning*

En revanche, les candidat.es sont fortement incités à ne pas copier verbatim la question posée pour faire office de titre, ce qui est désormais légèrement pénalisé à hauteur de -1 point sur 50 (ici, “*the development of sport*”).

### **Introduction**

La majorité des candidat.es éprouve des difficultés à rédiger une introduction qui soit à la fois légère, concise et efficace. Il reste encore bon nombre d'introductions interminables qui reprennent tous les titres des documents, ce qui ne cesse d'étonner le jury car cela, en plus d'être inutile et d'être répété tous les ans depuis la création de l'épreuve en 2013, gâche un nombre de mots pourtant bien précieux. Il est par ailleurs inutile de vouloir mentionner les idées principales de tous les documents du dossier, ce qui alourdit considérablement la lecture de l'introduction, sans apporter aucune plus-value en termes de contenu. De plus, cette entreprise est assez rapidement vouée à l'échec, car les candidats ne retiennent souvent qu'une idée principale pour résumer un texte, qui en réalité en contient plusieurs, les textes étant justement choisis et parfois retravaillés pour leur densité. Ces idées seront intéressantes pour le corps de la synthèse, mais il n'est pas pertinent de les mentionner dès l'introduction.

Dans un nombre de copies plus important que les années précédentes, le jury n'a trouvé aucune présentation ou mention du dossier dans l'introduction, ce qui est un peu trop léger. À l'inverse, certains candidat.es font une présentation des documents sous forme de litanie, en reprenant systématiquement le titre du document ET la source ET la date ET l'auteur, ce qui est très lourd. Il est important que les

candidat.es trouvent un juste milieu entre ces deux façons de faire – et il est important que les candidat.es, pas uniquement les préparateurs et préparatrices, lisent les rapports de jury.

### **Subjectivité et connaissances extérieures**

Cette année a été marquée par le grand nombre de malus attribués pour connaissances extérieures au dossier, les candidat.es ayant manifestement souvent ressenti l’envie de parler d’un sujet qu’ils connaissaient, notamment en accroche d’introduction.

En voici quelques exemples :

- *When Pong was created almost half a century ago, who would have thought that video games would become such a thing nowadays?* [aucune mention de Pong ou des débuts des jeux vidéo]
- *Until a few years ago, video games were seen as a niche hobby, at best similar to cinema.* [aucune mention d’une comparaison avec le cinéma dans le dossier]

Le sujet a également amené beaucoup de candidat.es à commencer leur introduction en faisant référence au confinement, ou bien au développement des nouvelles technologies : *“With the creation and the development of Internet, the globalisation and the new technologies, playing online has never been as easy as nowadays”* (sic). On rappellera, comme chaque année, qu’il ne faut aucun élément extérieur, même en accroche d’introduction, et que cela est pénalisé. Les meilleures introductions utilisent habilement des informations du dossier dans la phrase d’accroche.

Il convient également d’éviter les ouvertures en conclusion : *“is esports durable?”*.

À noter : certains candidats ont reconnu le joueur présent dans la photographie. Le jury a accepté la mention de son nom (cela n’a été ni bonifié, ni sanctionné comme référence extérieure). Après tout, si le dossier montrait que les joueurs devenaient des stars montantes, il était naturel que certaines personnes connaissent le nom de la personne sur la photo.

En ce qui concerne la subjectivité, si l’on acceptait les adjectifs qui allaient dans le sens du dossier comme *“impressive growth”*, il fallait toutefois faire attention à ne pas aller dans la surenchère : ainsi *amazing*, porteur d’un jugement de valeur subjectif marqué, a été pénalisé.

De la même façon, sont systématiquement pénalisés des jugements exprimant clairement une opinion du candidat, qu’ils confirment ou non une idée que les candidat.es pensent avoir identifié dans le dossier. Que penser d’une phrase comme *“The toxicity issue could be fun because trash talk is part of esports”* (sic), phrase qui, au vu des enjeux actuels autour des injures racistes ou du *bullying*, n’a absolument pas été appréciée du jury ? De même, pourquoi vouloir faire preuve d’humour en écrivant ce type de phrase : *“Parents will realise that their children watching Esports does not necessarily mean that they will become cave dwelling maniacs”* ? Il faut que les candidat.es comprennent que l’épreuve LVA n’est pas l’épreuve où il leur sera donné l’occasion de faire le plus preuve de créativité ou d’originalité, en-dehors peut-être du titre.

### **Les références aux journalistes**

De façon récurrente, le jury constate que les candidat.es se permettent quelques familiarités lorsqu’ils font référence aux auteurs des textes du dossier : prénom, nom, ou prénom plus initiale. Cette pratique, pour le moins étrange, est assez désagréable à la lecture et n’est absolument pas conseillée.

- *Stefanie points out that penalty will be given*
- *Marvis even talks about influencers and famous football players*
- *As said by Emily G. , ...*

La question de référer aux journalistes dépasse en réalité la simple question de forme. Les journalistes peuvent être cités pour sourcer le propos bien sûr, mais bien souvent, on se retrouve avec un effet catalogue : « X a dit ceci », « Y mentionne cela », ce qui nuit à la capacité de synthèse et à la compréhension de la copie.

### **Construction des paragraphes**

Les efforts concernant les premières phrases de paragraphe (*topic sentences*) sont visibles dans un certain nombre de copies. Mais beaucoup de parties commencent encore par des références aux documents (ex : “*The Guardian is regarding video games as a part of culture that brings people together*” en première phrase tout de suite après l’introduction : on ne sait pas sur quoi va porter le paragraphe et on a l’impression que le candidat ou la candidate commence un relevé d’idées sans la rattacher à une idée principale).

### **Logique**

Le jury a noté beaucoup de problèmes de juxtaposition des idées. Toutes les phrases suivantes sont recopiées telles quelles, erreurs comprises :

- *The industry of esports is huge according The Guardian and visualcapitalist.com it’s 250 milion players and 150 colleges in the US have esports scholarships and it’s 450 million of viewers as we can see ...* (il n’y a aucun rapport entre les 3 parties de la phrase)
- *Videogaming is still a recent concept but it spreads literally everywhere. Despite that we can wonder what is at stake with the development of esports?* (pourquoi “despite that”?)
- *Big amounts of money are at stake according to doc 1, doc 3 and doc. 4 but major events are sold (doc 4) and there are huge audiences.* (pourquoi “but”?)

Il est important que les candidat.es réfléchissent à l’articulation logique des arguments au sein d’un paragraphe, et prêtent une attention toute particulière à utiliser de façon juste et non « plaquée » les mots de liaison pour construire leur propos.

### **Reformulation/travail de synthèse**

Dans l’ensemble, le dossier a été bien compris. Cependant, il s’agit pour les candidat.es de se méfier des restitutions trop rapides et trop vagues : “*\*it needed the creation of new services*”, “*the document highlights the similarities shared by sports and traditional ones*”, sans plus d’explications. On ne peut annoncer une idée sans la développer un minimum ou l’expliquer, comme si le correcteur devait de toute façon savoir de quoi il s’agissait. Certains candidat.es semblent donc oublier la nature même de l’exercice, qui requiert que la synthèse soit écrite pour quelqu’un qui n’aurait pas eu le temps de lire le dossier : que faire par exemple de “*there are also some problems of toxicity*”, sans autre élément de contexte ? C’est bien là toute la difficulté de l’exercice : réussir à synthétiser une information dense de manière concise et précise.

On constate cette année que certain.es candidat.es, en nombre croissant semble-t-il, rédigent tout leur travail sans faire aucune mention des documents : cela est extrêmement risqué, car c’est ensuite au correcteur de décider si tel ou tel document a bien été exploité ou non. En l’occurrence, dans la majorité des cas, il était difficile de savoir si le document 4 ou 5 avaient été traités : les candidat.es qui procèdent de la sorte ont donc plus de chance d’avoir des gros malus que les autres. À eux de voir s’ils souhaitent prendre ce risque !

Enfin, un certain nombre de candidat.es sont restés bien trop proches de la formulation originale des documents, que ce soit par des emprunts intégrés à leurs propres phrases (“*\*People watch esports online or in live, cause events are taking place in sold-out arenas*”) ou des citations tout au long de leur démonstration, ce qui pose un vrai problème de méthode. Il faut faire l’effort de véritablement reformuler les idées du texte avec ses propres mots, et d’éviter de rester trop proche du texte.

## LANGUE

### Langue générale

Les copies sont globalement très hétérogènes, comme à l'accoutumée.

Ce que l'on constate, c'est que de nombreux points de grammaire de base semblent de moins en moins maîtrisés :

- l'accord sujet-verbe très aléatoire (*\*the two websites explains*)
- *few vs a few*, *few* étant employé par défaut, ce qui donne lieu à des contre sens (*These last years few video games have been developed = peu de jeux vidéo ont été conçus*) – ne parlons pas de la différence entre *little/few* et *a few / a little* qui n'est pas maîtrisée
- les quantifieurs en général : différence entre *number* et *amount*
- *a lot* qui, s'il n'est pas *lots* (registre inapproprié), devient tout simplement *lot*
- l'expression des nombres : *\*millions people*, *\*450 millions viewers*, etc.
- le pluriel qui est distribué en mode aléatoire également : *\*in facts*, sur les adjectifs... (*\*there are differents problems*, *\*another problems is health*, *\*a huge benefits*), et les pluriels irréguliers : *\*mens*, *\*womens*
- *one of the* + pluriel
- les relatifs *who/which*
- les verbes irréguliers : *take*, *grow*, *make*, etc.
- *since* est utilisé par défaut (on peine à parler d'alternance *since/for* tant on aura trouvé de "*\*since a few years*" dans les copies)
- le *present perfect* n'est quasiment jamais utilisé avec *these past few years*, *over the last years*

Un autre élément a frappé le jury cette année. Les pronoms et la chaîne référentielle dans le discours sont très maladroitement maîtrisés : très souvent, on aura trouvé en sujet un "*they*" devenu ultra générique et pronom par défaut, qui rend bien difficile la compréhension de certaines phrases :

*\*They [video games] beat records of viewers and sport celebrities are attract too. They ask to be more considered.*

Cela rejoint par ailleurs le côté « agentiel » de l'esport décrit plus haut.

Dans d'autres copies, le pronom par défaut pour référer à l'esport était "*he*" : "*his development*", "*his teams*", ce qui est tout aussi problématique et très grave à ce stade de l'apprentissage de l'anglais.

### Éléments de langage pour la synthèse

Le jury est perplexe quand il voit, parfois dès l'introduction ou le début des paragraphes, des erreurs relevant du domaine de la préparation à l'épreuve. Il est assez incompréhensible de trouver, après 2 ou 3 ans de préparation, des erreurs de type :

- *\*In first part the diversity of esport will be aborded*
- *\*the answer will be made...*
- *\*the articles deal about..., the set of documents deals about*
- *\*it develops a lot of skills \*according Emily Gera / \*according her...*
- *\*the graphic (→ graph) , \* the photography (photograph)*
- *\*the document 1... (pas d'article devant un nom accompagné d'un chiffre, type *document 1, example 2, equation b*)*
- *\*I will answer to this question*
- *\*In a first place/ in a second place*
- *\*the dossier is made of 3 articles*



Ces erreurs donnent d'emblée une piètre idée du niveau de langue de la copie, alors que plusieurs entraînements devraient venir à bout de ces erreurs récurrentes. Il faut également éviter les expressions du type "document 2 *talks about...*", très maladroitement.

### Questions

Peu de progrès ont pu être constatés quant à la maîtrise de ce point, peut-être parce que la question du sujet a un peu perturbé les candidats. Dans 60% des copies, la syntaxe des questions n'est toujours pas correcte, qu'elles soient directes ou indirectes – voir rapports précédents. En voici quelques exemples, recopiés tels quels :

- *To what extent esport development represent a new challenge?*
- *So what esport respresent today and what this is going to be in the future?*
- *How the esport is changing society?*
- *Why esports are making all this money? How the future of esport can be?*
- *To what extent are esports impact our society?*
- *Where the esport goes and when does it stop?*

### Erreurs de langue liées à la thématique « esports »

On peut s'interroger sur le fait que "esports" se soit trop fréquemment vu transformé en "esport" par calque sur le français, alors que le dossier de 5 pages que les candidats ont eu loisir d'examiner pendant 3h, ne faisait mention que de "esports" : 32 occurrences dans le dossier... dont aucune n'était au singulier. Mais encore fallait-il avoir suffisamment de recul et de conscience de la langue pour remarquer qu'en anglais, "esports" (suivi d'un singulier, il est vrai), était la forme d'usage.

D'autres erreurs récurrentes en rapport avec la thématique de cette année :

- *\*play to/at video games*
- « toucher » un public : trop souvent traduit par "to touch", qui a donné lieu à des « perles » de type "they want to touch women", au lieu de *reach*
- *look at* vs *watch* pour un écran
- confusion *price / prize*
- confusion *economic / economical*
- calques nombreux sur le français « live » pour traduire « en direct » ou « des directs » (ex : *\* they stream in live, \*you can watch lives*), alors qu'en anglais « live » est un adjectif (*live events*) ou un adverbe
- barbarismes par calques : *\*divertisement, \*diffuse* pour *broadcast, \*to sponsorise*
- les jeunes : *\*the youngs, \*the youths*
- confusion *addict* (nom) / *addicted* (adj)
- *traditional, professional* souvent avec deux « n »
- *to grow up* systématiquement utilisé au lieu de « grow »
- la traduction de « connaître une croissance » : *\*since the past few years, video games market has known a boom*

Attention au sens des mots. La faiblesse linguistique parfois entraîne des malheureuses formulations : on aura pu trouver *ethnical problems, some ethnies are rejected*, ou encore *sexual segregation* pour *gender inequalities*. Ce dernier exemple rejoint le rapport de l'an dernier : il semble parfois régner une grande confusion sur les concepts de ségrégation/inégalités, qu'il nous apparaisse plus que nécessaire de clarifier. Le cours d'anglais peut précisément être la voie d'entrée à ces discussions sur le sens de notions aussi importantes que la ségrégation.

## Nature des documents

La nature du document 4 a posé un grand nombre de problèmes, tant une grande variété de propositions a pu être constatée par le jury. L'infographie s'est donc retrouvée étiquetée *a drawing, a photograph, a placard, a poster* et même *a survey*, exposant par là même les failles d'un répertoire lexical chez des candidat.es trop habitué.es aux sentiers battus. Souvent, *graph* et *chart* ont été utilisés, ce qui relevait d'un choix moins risqué et plus proche de la nature réelle du document. *Scheme* a également pu être trouvé, ce qui relevait du contre-sens (*a scheme* = une manigance ou une stratégie).

Cela ne devait pourtant pas être une surprise : outre le fait que les infographies sont omniprésentes dans les journaux ou sur Internet, la tendance à inclure des infographies était observable à travers les sujets LVA de ces dernières années dans l'ensemble des langues. On retiendra qu'en anglais, l'usage de *infographic* est bien attesté dans les dictionnaires (cf. Cambridge et Merriam-Webster) et qu'il est à ajouter dans le vocabulaire des candidats se préparant à l'épreuve.

Le jury a également noté que les conventions de présentation des titres sont respectées seulement dans une minorité de copies (titres d'ouvrages et de journaux soulignés, titres d'article entre guillemets).

Il est également important de recopier correctement les noms des journaux ou sites internet utilisés dans le dossier (par exemple : *sportsmedia.com* alors que le nom du site était *sportsmediapro.com*).

## Registre

Il semblerait que la familiarité avec le sujet se soit déplacée sur le registre. Beaucoup de copies cette année étaient rédigées dans un style assez relâché, relevant plus de l'oral que de l'écrit :

- beaucoup de *so, but* et *and* en début de phrase, même dans les copies qui essaient de proposer d'autres mots de liaison. Ainsi, dans "so first of all, esports is a recent phenomenon" placé en début de paragraphe, le "*so*" est parfaitement superflu, et semble plutôt être employé comme un *discourse marker* d'une conversation orale
- des "*huge*" partout (qui auraient pu être remplacés par de nombreux synonymes)
- *the documents give info about the development of esports*
- "*lots*" à lieu de "*a lot*"
- une certaine tendance à utiliser des "*let's*" : "*let's talk about the rise of esports*"

## CONCLUSION

La session 2020, malgré les circonstances particulières de son déroulement, n'a pas été substantiellement différente des précédentes pour l'anglais LVA. Les difficultés restent essentiellement les mêmes d'une session à une autre : ne pas juxtaposer les idées, construire un plan et des paragraphes cohérents, restituer l'ensemble des arguments importants du dossier proposé, le tout, bien sûr, dans un anglais fluide et correct, sans oublier le titre et le décompte de mots.

Méthode et langue sont tout aussi importants pour cet exercice : quelques copies, rares, étaient rédigées dans un anglais impeccable mais proposaient un plan qui n'était pas logique, ou oubliaient de restituer certaines idées importantes du dossier. Le jury a été également très gêné de devoir attribuer des malus à des candidat.es qui avaient vu tous les aspects du dossier, et les restituaient dans une langue fluide voire très idiomatique, mais avec des ajouts personnels, qui ont dû être pénalisés. Ces candidat.es, qui auraient pu avoir d'excellentes notes, n'ont eu que 14 ou 15 au maximum.

Certaines erreurs sont tout de même préoccupantes : les questions, par exemple, devraient faire l'objet d'un entraînement systématique et répété. Ce n'est pas uniquement un enjeu pour le concours, mais pour la suite, où ces erreurs graves de syntaxe poseront fatalement problème en école d'ingénieur et dans la vie professionnelle des candidat.es.

Un travail régulier tout au long de la préparation au concours, une lecture attentive des rapports de jury afin de bien comprendre les attentes de celui-ci et une mise en application rigoureuse des conseils prodigués par les enseignants de langue vivante devraient permettre l'acquisition de bons réflexes pour cette épreuve de synthèse. Plusieurs candidats et candidates ont su le démontrer cette année encore et le jury les félicite.