

**CONCOURS EXTERNE POUR L'ACCÈS AU GRADE
D'INSPECTEUR DES FINANCES PUBLIQUES**

ANNÉE 2022

ÉPREUVE ÉCRITE D'ADMISSION N° 3

Durée : 1 heure 30 minutes – Coefficient : 1

Le candidat traitera obligatoirement celui des quatre sujets correspondant à l'option formulée dans son dossier d'inscription.

Traduction sans dictionnaire d'un document rédigé dans l'une des langues suivantes :

- Allemand
 - Anglais
 - Espagnol
 - Italien
-

Recommandations importantes

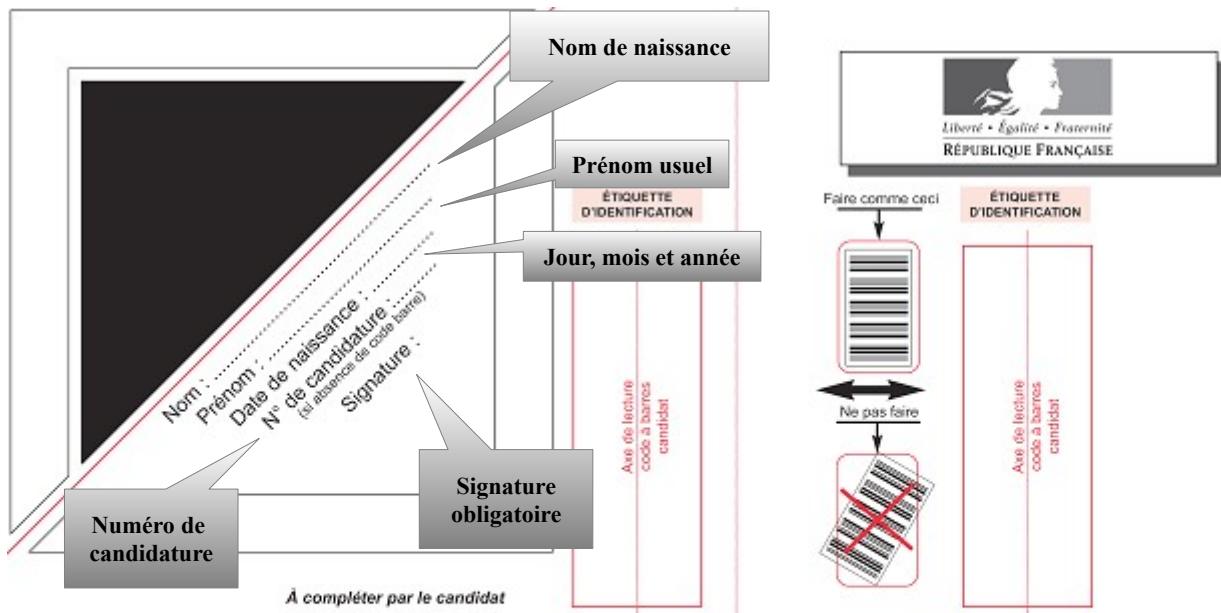
Le candidat trouvera au verso la manière de servir la copie dédiée.

Sous peine d'annulation, en dehors du volet rabattable d'en-tête, les copies doivent être totalement anonymes et ne comporter aucun élément d'identification tels que nom, prénom, signature, paraphe, localisation, initiale, numéro ou toute autre indication, même fictive, étrangère au traitement du sujet.

Sur les copies, les candidats devront écrire et souligner si nécessaire au stylo bille, plume ou feutre de couleur noire ou bleue uniquement. De même, l'utilisation de crayon surligneur est interdite.

Il devra obligatoirement se conformer aux directives données.

Le candidat complétera l'intérieur du volet rabattable des informations demandées et se conformera aux instructions données



Concours externe - interne - professionnel - ou examen professionnel (1)
(1) Rayer les mentions inutiles

Externe

Inspecteur des Finances publiques

Pour l'emploi de :

Épreuve n° : **3**

Matière : **Langues**

Date : **09/11/2021**

Nombre d'intercalaires supplémentaires :

Préciser éventuellement le nombre d'intercalaires supplémentaires

RÉSERVÉ À L'ADMINISTRATION

À L'ATTENTION DU CORRECTEUR

Pour remplir ce document :
Utilisez un stylo ou une pointe feutre de couleur NOIRE ou BLEUE.

EXEMPLE DE MARQUAGE :

Pour porter votre note, cochez les gélules correspondantes.

Reportez la note dans les zones **NOTE / 20** et dans le cadre **A**

En cas d'erreur de codification dans le report des notes cochez la case **erreur** et reportez la note dans le cadre **B**.

Cadre A réservé à la notation

20	19	18
17	16	15
14	13	12
11	10	09
08	07	06
05	04	03
02	01	00

Décimales

Cadre B réservé à la notation rectificative

20	19	18
17	16	15
14	13	12
11	10	09
08	07	06
05	04	03
02	01	00

Décimales

.00	.25	.50	.75
.00	.25	.50	.75
Erreur			

NOTE / 20

Suivre les instructions données pour les étiquettes d'identification

NOTE / 20

EN AUCUN CAS, LE CANDIDAT NE FERMERA LE VOLET RABATTABLE AVANT D'Y AVOIR ÉTÉ AUTORISÉ PAR LA COMMISSION DE SURVEILLANCE

SUJET

ALLEMAND

Code matière : 050

Les candidates et les candidats peuvent avoir à leur disposition sur la table de concours le matériel d'écriture, une règle, un correcteur, des surligneurs.

Videospielemarkt in Deutschland wächst um 2 Milliarden Euro

Die Pandemie hat die Deutschen in beispielloser Art und Weise vor die Bildschirme getrieben. Die deutschen Spieleentwickler sind trotzdem frustriert.

Wenn Kneipen geschlossen haben, Kulturveranstaltungen nicht stattfinden dürfen und Freunde allenfalls per Videochat zu erreichen sind, ergibt sich plötzlich unerwartet viel Freizeit. Elektronische Spiele scheinen in dieser Situation für viele Deutsche ein Mittel gewesen zu sein, der Corona-Tristesse zu entfliehen. Das hat dem deutschen Videospielemarkt ein Rekordwachstum beschert. Um rund ein Drittel (32 Prozent) oder gut 2 Milliarden Euro haben im vergangenen Jahr die Umsätze mit Spielen, Spiele-Hardware und digitalen Gütern und Dienstleistungen um Videospiele zugelegt. Das zeigen die Marktzahlen des Bundesverbands der Videospielindustrie „Game“, die der F.A.Z. exklusiv vorliegen. Ein solches Wachstum hat es noch nie gegeben; im Jahr davor wuchs der Markt um gerade einmal 6 Prozent.

Insgesamt 8,5 Milliarden Euro gaben die Deutschen im Jahr 2020 für Videospiele und ihr Zubehör aus. „Deutschland ist der größte Markt für Videospiele in Europa“, sagt Game-Geschäftsführer Felix Falk: „Das war nicht immer so, aber inzwischen konnte Deutschland diese Position und – nach den Vereinigten Staaten, Japan, Südkorea und China – auch die als fünftgrößter Markt der Welt festigen.“

Lieferschwierigkeiten bremsen das Wachstum

Vom Gesamtwert der Umsätze entfielen nur knapp 1,2 Milliarden auf den Kauf von Spielen für Computer oder Spielkonsolen. Umsatztreiber im Videospielemarkt sind dagegen sogenannte In-Game-Käufe, das heißt der Erwerb von digitalen Gütern, die Spielvorteile bringen. Viele Handyspiele zum Beispiel basieren darauf, dass der Spieler nach einem Spielzug eine Weile warten muss, bevor er den nächsten Zug machen darf. Gibt er einen geringen Geldbetrag aus, muss er hingegen nicht warten. Zahlreiche solcher Minikäufe summieren sich auf 3,3 Milliarden Euro, die in diesem Segment umgesetzt wurden. Mit einem Wachstum um eine Milliarde Euro (44 Prozent) geht rund die Hälfte des gesamten Marktwachstums auf diese Kategorie zurück. Prozentual ähnlich stark, jedoch auf niedrigerem Niveau, legten auch die Umsätze mit Spiele-Abos und anderen Online-Diensten zu, zusammen gaben Spielende dafür rund 850 Millionen Euro aus (zuvor: 570 Millionen).

[...]

Frankfurter Allgemeine Zeitung, 23.03.2021

SUJET

ANGLAIS

Code matière : 051

Les candidates et les candidats peuvent avoir à leur disposition sur la table de concours le matériel d'écriture, une règle, un correcteur, des surligneurs.

A Californian experiment in the provision of guaranteed income returns its first results

For the past two years, as part of an experiment, 125 residents of Stockton, a small city in California's Central Valley, have found themselves \$500-a-month richer. The money arrived on or around the 15th of every month, timed to coincide with a period that tends to be sparse for people on typical low-income pay cycles. The recipients were selected at random from a longlist of people who signed up for the experiment online. The only criteria was that they should be adults living in neighbourhoods in which the median income was lower than the median in Stockton overall. Since about 10% of Stockton's residents do not have bank accounts, the money was transferred onto pre-paid debit cards issued by the research group, the Stockton Economic Empowerment Demonstration. Recipients did not have to meet any conditions to get the money. They could spend it on whatever they wanted.

An experiment involving just 125 people in a single city must be interpreted cautiously. Myriad small differences in the ways in which money is given, and in the social contexts in which it is received, mean that the impacts of such a guaranteed income elsewhere are complex and hard to predict. Still, the initial results of the Stockton experiment, which were published at the beginning of March, will cheer supporters of a guaranteed income.

In the study's first year, from February 2019 to February 2020, the incomes of the 125 were much smoother from one month to another than a control group that received no money. The 125 were also more likely to have found full-time work in the first year of the experiment than the control group. The researchers suggest that the extra money freed people to take on the risk of quitting or reducing hours at part-time jobs or gig work, giving them time in which to complete internships or training that led to full-time work.

One participant, Kent, said he was able to risk quitting his old job for an internship, which led to better-paid full-time work, only thanks to "knowing that I have that money" from the scheme. Other benefits were harder to quantify. "I'm able to read and write my poetry, and spend time with my Mom," reported another participant, Nicole. [...]

The Stockton experiment is not the only instance of guaranteed income in America. [...] Alaska has long paid a dividend to all state residents, funded by its oil revenues. A large study focused exclusively on new mothers and their children, called Baby's First Years, is running nationwide right now. One thousand new mothers were recruited to the study between May 2018 and June 2019, to receive either \$333 or \$20 a month for the first 40 months of their child's life.

Robust causal evidence about the costs and benefits of guaranteed income is still lacking. One issue is the limited social and geographical extent of pilots to date. [...]

SUJET

ESPAGNOL

Code matière : 052

Les candidates et les candidats peuvent avoir à leur disposition sur la table de concours le matériel d'écriture, une règle, un correcteur, des surligneurs.

La industria digital que ahora sí quiere venir a España: "Las cosas tienen mejor pinta que en los 20 años anteriores"

España ha atraído importantes infraestructuras digitales en los dos últimos años y ya compite por ser el principal polo de intercambio de datos del sur de Europa, recoge un nuevo informe del sector

Cables submarinos, fibra óptica, satélites, centros de datos. La industria que mantiene la infraestructura física sobre la que se asienta Internet es la gran desconocida de la vida digital. Pero existe, produce riqueza local y empleo de alta cualificación, aunque necesita condiciones adecuadas para funcionar. El sector dice que España las tiene, pese a que dejara escapar el tren de las conexiones que dieron vida al primer Internet. Ahora la computación en la nube ha puesto un nuevo convoy en la estación y esta vez sí tenemos billete.

"Uno de nuestros objetivos principales ha sido potenciar que España sea un polo de atracción de la conectividad internacional y de las infraestructuras de datos", recordaba este jueves Roberto Sánchez, secretario de Estado de Telecomunicaciones, admitiendo que "es un sector que en algunos momentos no muy lejanos estuvo un poco olvidado" por las administraciones. "Con el entendimiento del Ministerio actual las cosas tienen mejor pinta de lo que tenían en los 20 años anteriores", le respondía Robert Assink, director general de Interxion en España: "Los últimos dos años hemos tenido un acercamiento muy eficaz con la administración pública".

Interxion es una de las empresas de referencia en el sector de los centros de datos, eso que a veces se conoce como "la nube". Al contrario de lo que ocurre con la parte digital de Internet, como los algoritmos y el software, el sostén físico de la red no es igual de eficaz a grandes distancias. El mismo Facebook diseñado en Silicon Valley sirve para sus 2.500 millones de usuarios, pero un solo centro de datos no puede darles servicio a todos. Hacen falta muchos más y cuanto más cerca de ellos, mejor.

Una de las peculiaridades de esta industria es que no rehúye la competencia, sino que la busca. "Cuantos más datos se generan, más se concentran. Esto atrae otros tantos datos mediante las aplicaciones de múltiples empresas que crean servicios basados en ellos. Este concepto se conoce como *data gravity*", explica Assink. Su empresa lleva años abogando por la creación de un polo de conectividad en Madrid, donde tiene cuatro centros de datos y ya está construyendo el quinto.

Este jueves ha presentado el informe Madrid Hub Digital, elaborado por la consultora IDG Research. Es la segunda parte de otro que publicó en 2018 avisando de que España estaba ante una oportunidad única. El brexit y una nueva oleada de inversiones internacionales para renovar las "antiguas y muy saturadas" redes de telecomunicaciones que comunican EEUU con el centro de Europa iban a permitir a nuevos actores hincar el diente en ese pastel. La península, y en particular España y Madrid, tenían muchas opciones de convertirse en el polo del sur de Europa por volumen de negocio propio, su cercanía con América Latina y con África, así como la disponibilidad de energía renovable, la más barata para una industria que la necesita en grandes cantidades.

[...]

elDiario.es, el 20 de marzo de 2021

SUJET

ITALIEN

Code matière : 053

Les candidates et les candidats peuvent avoir à leur disposition sur la table de concours le matériel d'écriture, une règle, un correcteur, des surligneurs.

Doppiatori addio: l'attore originale parla in lingue diverse grazie all'Ai

Una startup israeliana DeepDub sfrutta il deep learning per replicare la voce degli interpreti nella lingua desiderata.

Immaginate di vedere un capolavoro del cinema, magari il primo *Padrino*, con la voce originale di Al Pacino e Marlon Brando, che recitano in italiano. Seppur abituati al superlativo lavoro svolto sulla pellicola di Coppola da Ettore Giannini, direttore del doppiaggio, in un immediato futuro potremmo godere di una nuova opzione sulle nostre smart tv: quella della voce dell'attore originale “tradotta” nella nostra lingua.

E non una semplice traduzione, ma una voce che replica l'originale con l'inflessione e la cadenza dell'originale. Nello specifico Al Pacino imparerà a parlare italiano come se lo fosse.

Una sola voce per tutte le lingue

La tecnologia, a dir poco rivoluzionaria, che permetterà di doppiare una serie o un film senza l'utilizzo di doppiatori e in qualsiasi lingua è della start up israeliana DeepDub. Fondata nel 2019 con sede a Tel Aviv, definisce il proprio lavoro come un tentativo di «colmare la barriera linguistica e il divario culturale delle esperienze di intrattenimento per il pubblico internazionale».

L'algoritmo dell'applicazione – già in fase avanzata – agisce grazie a una combinazione di traduzione automatica e intelligenza artificiale, riuscendo nella “magia” di “localizzare” (cioè tradurre, doppiare e adeguare i testi originali nella lingua scelta) i contenuti audio in alta qualità.

In un'intervista a IndieWire, Oz Krakowski, chief marketing officer di Deepdub, ha spiegato il suo funzionamento: «La tecnologia si basa sul *deep learning*, sull'intelligenza artificiale e su reti neurali. Il *deep learning* apprende i tratti caratteriali della voce - come tono, profondità, velocità, spaziatura e intonazione delle parole -, li registra e può quindi applicarle a una lingua diversa».

Krakowski ha anche affermato che Deepdub può attualmente doppiare una serie televisiva di otto episodi in sei settimane, il che supererebbe le normali 14-16 settimane necessarie alla maggior parte delle aziende per doppiare lo stesso contenuto con metodi tradizionali.

Anche se Deepdub deve ancora dimostrare la sua efficacia, il potenziale di questa tecnologia è evidente. Nel mercato delle piattaforme globali di streaming l'importanza di indirizzare l'esperienza del telespettatore nella propria lingua è preziosa e in questo senso il doppiaggio è una risorsa vitale per il mercato globale.

Deepdub in questo modo si presenterebbe come un vantaggio per i produttori di contenuti, che azzerando il gap linguistico potranno abbattere sensibilmente costi di produzione e tempi di distribuzione.

I doppiatori scompariranno?

A parte il fascino di ricreare fedelmente le voci di attori famosi in altre lingue, Deepdub si propone come alternativa efficiente all'uso di doppiatori per doppiare singoli film o programmi televisivi. Non a caso lo scopo dichiarato di Deepdub è quello di aiutare i servizi di streaming [...] ad accelerare la transizione utilizzando l'intelligenza artificiale per le loro esigenze di localizzazione. [...]

Se, come è lecito aspettarsi, l'apprezzamento da parte dei produttori di contenuti sarà unanime, la tecnologia di Deepdub potrebbe rappresentare un punto di svolta per l'industria del doppiaggio che in questo modo perderebbe gran parte dei suoi guadagni. Un comparto che solo in Italia da lavoro a più di 2mila lavoratori, frutto di una tradizione tra le più apprezzate al mondo.

Il Sole 24 Ore, 22 febbraio 2021

