



# Cambridge IGCSE™

CANDIDATE  
NAME

CENTRE  
NUMBER

--	--	--	--	--

CANDIDATE  
NUMBER

--	--	--	--



**CHINESE AS A SECOND LANGUAGE**

**0523/01**

Paper 1 Reading and Writing

**May/June 2023**

**2 hours**

You must answer on the question paper.

No additional materials are needed.

## INSTRUCTIONS

- Answer **all** questions.
- Use a black or dark blue pen.
- Write your name, centre number and candidate number in the boxes at the top of the page.
- Write your answer to each question in the space provided.
- Do **not** use an erasable pen or correction fluid.
- Do **not** write on any bar codes.
- Dictionaries are **not** allowed.
- The passages and questions on this question paper are printed twice, once in traditional and once in simplified characters. To read them in traditional characters, turn to page 2: to read them in simplified characters, turn to page 14. You may write your answers in either traditional or simplified characters.

## INFORMATION

- The total mark for this paper is 60.
- The number of marks for each question or part question is shown in brackets [ ].

This document has **24** pages. Any blank pages are indicated.

## PASSAGES AND QUESTIONS IN TRADITIONAL CHARACTERS

## 練習一 第1至6題

仔細閱讀下面的短文，然後回答問題。

遊戲玩了好些年，你是否曾想過自己動手製作一款遊戲呢？美國西維吉尼亞州的一名叫馬修·埃文斯的高中生就做到了！而且，他獨立製作的三款英文遊戲中，其中兩款好評如潮。

馬修11歲開始自學編程，13歲為參加校際比賽花半年時間創作了第一款遊戲《未知》。馬修16歲時成立自己的遊戲工作室並完成了《還願》的製作，這是一款複雜的網路模擬遊戲，充滿了對夢境的解讀和思考，在某平臺上線兩個月就刷新了下載記錄。

18歲時，馬修受奇幻情景喜劇《良善之地》的啟發，開始創作第一人稱敘事遊戲《夏日迷思》。玩家大多喜歡在臺式電腦上玩兒這款遊戲。儘管它在遊戲機上還不能用，但在各類移動電子設備上均可下載操作。在《夏日迷思》中，玩家將扮演一位名叫康納的偵探，在一個陌生的小木屋裡重溫他最近經歷的一系列事件，劇情大量圍繞倫理哲學的主題展開，同時玩家的道德立場也將受到挑戰和質疑。

馬修一個人負責全部的劇本創作。遊戲製作完成後，視覺效果非常棒，讓他特別滿意。在開放免費試玩的過程中，許多玩家反饋說遊戲的配樂令人難忘，他們還分享攻略、提供建議，並幫助馬修尋找程序漏洞。由於目前遊戲僅支持一種語言的字幕，在《夏日迷思》論壇上，還有玩家表示願意幫忙翻譯成其它文字。馬修打算在接下來的兩個月內更新遊戲界面，讓玩家有更好的互動體驗。



假設你是馬修·埃文斯，根據以上短文，填寫《遊戲介紹》。

製作人：馬修·埃文斯 .....

遊戲名稱：《夏日迷思》 .....

- 1 遊戲類型：策略  模擬  敘事  [1]
- 2 遊戲主題：..... [1]
- 3 遊戲特色：(i) ..... [1]  
 (ii) ..... [1]
- 4 遊戲字幕的語言：..... [1]
- 5 可以下載使用的終端：  
 (i) ..... [1]  
 (ii) ..... [1]
- 6 下一步開發計劃：..... [1]

[總分：8]

**練習二 第7至16題**

仔細閱讀下面的短文，然後回答問題。

## 寵物咖啡廳

自從20多年前在臺灣首次亮相之後，寵物咖啡廳便以星火燎原之勢在亞洲蔓延，為人們提供了一個完全脫離日常工作壓力的場所。

寵物咖啡廳溫馨可愛，但店家必須投入大量的時間與精力。「貓咖」店長施柏廷強調，貓咪在覺得安全的場合，才會放下戒心與客人互動。我們應該把店內空間打造成適合貓咪的環境，以柔軟舒適的沙發床取代桌椅。營業結束後，貓咪可在店內自由活動，所以為了避免發生意外，電子產品要放置在貓咪碰觸不到的區域。



咖啡廳一直以家養寵物招攬顧客，近年來，在臺灣咖啡廳業者風行以本土不常見的動物如浣熊、狐獾或刺蝟等來吸引眼球。然而，很多動物天生不適應咖啡廳狹小的室內環境，卻被迫在營業時間與客人互動，這給它們帶來極大的心理壓力。咖啡廳的衛生環境也因此受到影響，還有店家被爆出有虐待寵物的行為。

張先生的寵物咖啡廳主打浣熊。浣熊因天性不易馴化，被飼養多年後仍有攻擊工作人員的情況發生，有些最終被棄養。不過，浣熊非本土生物，且適應力強、繁殖速度快，很容易成為強勢外來種。這對當地生態危害極大。

寵物咖啡廳以店內的動物做為亮點吸引客人，但真正的收入卻來自於餐飲消費，使得寵物咖啡廳在動物保護法中處於灰色地帶。因此，經營者只需申請普通的咖啡廳營業執照。相比之下，動物園或海洋館則必須經過專業評估和鑒定後，方得准許飼養動物，並有專業人員定期對場地及動物身心狀況進行審查，借此督促經營者對動物的生活環境進行改善。

動物平權促進會的林君說，「寵物咖啡廳內的動物在與顧客互動時就不能算是單純的寵物了，它們被囚禁在店裡，為店主掙錢，店主居然都還不申請專業執照！政府相關部門應儘快設立專門法規，這樣不只便於監督管理寵物咖啡廳，更可減少不良業者對動物的傷害。」



- 7 寵物咖啡廳為什麼在亞洲格外流行?  
..... [1]
- 8 貓咪與客人互動的前提條件是什麼?  
..... [1]
- 9 舉兩個例子說明如何設計適合貓咪的寵物咖啡廳。  
.....  
..... [2]
- 10 寵物咖啡廳近年來刮起了什麼樣的新風潮?  
..... [1]
- 11 寵物咖啡廳的運營有可能給那裏的寵物帶來哪些傷害?  
.....  
..... [2]
- 12 把浣熊放歸野外會帶來什麼不良後果?  
..... [1]
- 13 為什麼說寵物咖啡廳在動物保護法中處於灰色地帶?  
..... [1]
- 14 相關部門如何保證動物園在營業期間繼續改善動物的生活環境?  
..... [1]
- 15 林君對寵物咖啡廳不申請專業執照反應如何?  
..... [1]
- 16 林君認為監督寵物咖啡廳迫在眉睫的是什麼?  
..... [1]

[總分: 12]

**練習三 第17至26題**

仔細閱讀下面的短文，然後回答問題。

## 「知識搬運工」羅振宇

- A** 2012年，《羅輯思維》長視頻脫口秀面世。這是羅振宇創業後的第一檔欄目。節目裡的他保留了當年從事主持人的特徵：舌燦蓮花，說古論今。與此同時，他的旁徵博引和話題的趣味性、認知的顛覆性，又賦予了《羅輯思維》超出一般脫口秀節目的特殊魅力。漸漸地，在高等教育人群、城市中產階級等群體中，這個欄目的名頭不脛而走，甚至成為許多人觀念啟蒙的「課堂」。
- B** 開播五年，《羅輯思維》的口號始終如一：「死磕自己，愉悅大眾。」儘管羅振宇的死磕精神在節目的每個環節當中都有所體現，然而，作為一名創業者，他又從來不會在公司決策上「一根筋」。他曾提出社群商業的概念，實施不久後卻宣佈會員停招；他嘗試過流量思維和內容電商，但現在，公司的主要精力都集中於「得到」這個應用軟件。當很多自媒體人仍然質疑知識付費的可行性時，「得到」的用戶在短短三年內就增長到3000萬。
- C** 時至今日，羅振宇很少提及他是博士這件事。他在工作多年之後，曾到中國傳媒大學攻讀博士學位。他說，這是當時他能想到的改變處境的唯一方法。羅振宇出生於上世紀70年代的安徽蕪湖，父母都是普通職工。和許多70後的人一樣，他對自己的要求是通過學習知識找到出口，離開出生的城市。博士畢業後，羅振宇先後在央視和第一財經主持節目。在《中國經營者》的錄製中，羅振宇要求把節目最後3分鐘的結束語改為他的個人脫口秀，這樣的內容表現方式，和後來的《羅輯思維》幾乎一模一樣。
- D** 從電視臺到脫口秀，到自媒體，再到知識服務平臺，羅振宇雖然出身平凡，但他在不斷提升自己的同時，極為敏銳地洞察到社會需求，看到了知識付費的商機。2015年11月「得到」應用軟件上線，這款付費閱讀產品提倡碎片化學習方式、讓使用者短時間內獲得有效的知識。通往知識殿堂的路徑，從未如此輕易，從想要成長的有志青年到想要知識變現、讓自己生活多一份可能性的大咖用戶，無數人成為「得到」的忠實粉絲。

根據以上短文，選擇正確的段落。在方格裡打勾（✓）

例：哪一段提到羅振宇在製作內容時對自己的嚴格要求？

- A       B       C       D

17 哪一段描述了羅振宇平凡的出身背景？

- A       B       C       D  [1]

18 哪一段說明了「得到」這個應用軟件帶給用戶的好處？

- A       B       C       D  [1]

19 哪一段提到羅振宇主持的脫口秀節目與眾不同？

- A       B       C       D  [1]

20 哪一段說明了羅振宇格外重視高等教育？

- A       B       C       D  [1]

21 哪一段提到業內人士認為知識付費產品沒有前景？

- A       B       C       D  [1]

22 哪一段提到了用戶聽《羅輯思維》的目的？

- A       B       C       D  [1]

23 哪一段描述了羅振宇對公司事務和個人產品的不同態度？

- A       B       C       D  [1]

24 哪一段描繪了「得到」應用軟件的用戶畫像？

- A       B       C       D  [1]

25 哪一段提到羅振宇中途放棄了社群商業的運營？

A

B

C

D

[1]

26 哪一段提到羅振宇在創業前已經熟悉《羅輯思維》的表現形式？

A

B

C

D

[1]

[總分：10]



**練習四 第27題**

你最近參加了一個夏令營，夏令營期間所有參與者都不能用電子產品。寫一篇日記。

字數：100–120個漢字。滿分為8分，其中內容占3分，語言占5分。

在日記中，必須：

- 說明你參加這個不能用電子產品的夏令營的原因；
- 描述夏令營的活動安排；
- 說說你的感想。

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

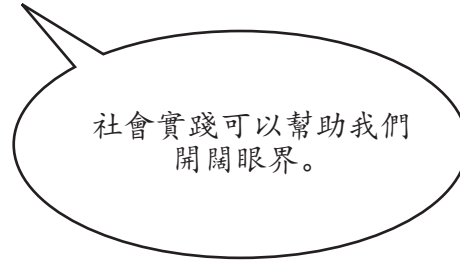
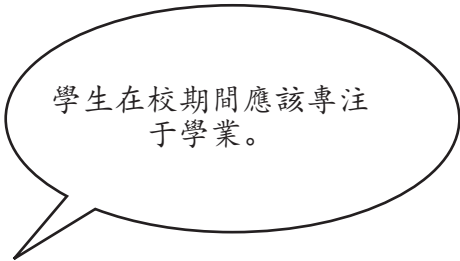
.....

[總分: 8]

**練習五 第28題**

學校規定所有學生每學期必須參加一周的社會實踐。給校刊寫一篇文章說說你的看法。

以下是一些別人的觀點，你可以參考，也可以提出自己的意見，但必須表示傾向性。  
字數：250–300個漢字。滿分為22分，其中內容占10分，語言占12分。



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

[總分: 22]



**[PLEASE TURN OVER TO FIND PASSAGES AND QUESTIONS IN SIMPLIFIED CHARACTERS]**

## PASSAGES AND QUESTIONS IN SIMPLIFIED CHARACTERS

## 练习一 第1至6题

仔细阅读下面的短文，然后回答问题。

游戏玩了好些年，你是否曾想过自己动手制作一款游戏呢？美国西维吉尼亚州的一名叫马修·埃文斯的高中生就做到了！而且，他独立制作的三款英文游戏中，其中两款好评如潮。

马修11岁开始自学编程，13岁为参加校际比赛花半年时间创作了第一款游戏《未知》。马修16岁时成立自己的游戏工作室并完成了《还愿》的制作，这是一款复杂的网络模拟游戏，充满了对梦境的解读和思考，在某平台上线两个月就刷新了下载记录。

18岁时，马修受奇幻情景喜剧《良善之地》的启发，开始创作第一人称叙事游戏《夏日迷思》。玩家大多喜欢在台式电脑上玩儿这款游戏。尽管它在游戏机上还不能用，但在各类移动电子设备上均可下载操作。在《夏日迷思》中，玩家将扮演一位名叫康纳的侦探，在一个陌生的小木屋里重温他最近经历的一系列事件，剧情大量围绕伦理哲学的主题展开，同时玩家的道德立场也将受到挑战和质疑。

马修一个人负责全部的剧本创作。游戏制作完成后，视觉效果非常棒，让他特别满意。在开放免费试玩的过程中，许多玩家反馈说游戏的配乐令人难忘，他们还分享攻略、提供建议，并帮助马修寻找程序漏洞。由于目前游戏仅支持一种语言的字幕，在《夏日迷思》论坛上，还有玩家表示愿意帮忙翻译成其它文字。马修打算在接下来的两个月内更新游戏界面，让玩家有更好的互动体验。



假设你是马修·埃文斯，根据以上短文，填写《游戏介绍》。

制作人：马修·埃文斯.....

游戏名称：《夏日迷思》.....

- 1 游戏类型：策略                   模拟                   叙事                   [1]
- 2 游戏主题：..... [1]
- 3 游戏特色：(i) ..... [1]
- (ii) ..... [1]
- 4 游戏字幕的语言：..... [1]
- 5 可以下载使用的终端：
- (i) ..... [1]
- (ii) ..... [1]
- 6 下一步开发计划：..... [1]

[总分：8]

## 练习二 第7至16题

仔细阅读下面的短文，然后回答问题。

### 宠物咖啡厅

自从20多年前在台湾首次亮相之后，宠物咖啡厅便以星火燎原之势在亚洲蔓延，为人们提供了一个完全脱离日常工作压力的场所。

宠物咖啡厅温馨可爱，但店家必须投入大量的时间与精力。“猫咖”店长施柏廷强调，猫咪在觉得安全的场合，才会放下戒心与客人互动。我们应该把店内空间打造成适合猫咪的环境，以柔软舒适的沙发床取代桌椅。营业结束后，猫咪可在店内自由活动，所以为了避免发生意外，电子产品要放置在猫咪碰触不到的区域。



咖啡厅一直以家养宠物招揽顾客，近年来，在台湾咖啡厅业者风行以本土不常见的动物如浣熊、狐獴或刺猬等来吸引眼球。然而，很多动物天生不适应咖啡厅狭小的室内环境，却被迫在营业时间与客人互动，这给它们带来极大的心理压力。咖啡厅的卫生环境也因此受到影响，还有店家被爆出有虐待宠物的行为。

张先生的宠物咖啡厅主打浣熊。浣熊因天性不易驯化，被饲养多年后仍有攻击工作人员的情况发生，有些最终被弃养。不过，浣熊非本土生物，且适应力强、繁殖速度快，很容易成为强势外来种。这对当地生态危害极大。

宠物咖啡厅以店内的动物做为亮点吸引客人，但真正的收入却来自于餐饮消费，使得宠物咖啡厅在动物保护法中处于灰色地带。因此，经营者只需申请普通的咖啡厅营业执照。相比之下，动物园或海洋馆则必须经过专业评估和鉴定后，方得准许饲养动物，并有专业人员定期对场地及动物身心状况进行审查，借此督促经营者对动物的生活环境进行改善。

动物平权促进会的林君说，“宠物咖啡厅内的动物在与顾客互动时就不能算是单纯的宠物了，它们被囚禁在店里，为店主挣钱，店主居然都还不申请专业执照！政府相关部门应尽快设立专门法规，这样不只便于监督管理宠物咖啡厅，更可减少不良业者对动物的伤害。”





- 7 宠物咖啡厅为什么在亚洲格外流行?  
..... [1]
- 8 猫咪与客人互动的前提条件是什么?  
..... [1]
- 9 举两个例子说明如何设计适合猫咪的宠物咖啡厅。  
.....  
..... [2]
- 10 宠物咖啡厅近年来刮起了什么样的新风潮?  
..... [1]
- 11 宠物咖啡厅的运营有可能给那里的宠物带来哪些伤害?  
.....  
..... [2]
- 12 把浣熊放归野外会带来什么不良后果?  
..... [1]
- 13 为什么说宠物咖啡厅在动物保护法中处于灰色地带?  
..... [1]
- 14 相关部门如何保证动物园在营业期间继续改善动物的生活环境?  
..... [1]
- 15 林君对宠物咖啡厅不申请专业执照反应如何?  
..... [1]
- 16 林君认为监督宠物咖啡厅迫在眉睫的是什么?  
..... [1]

[总分: 12]

## 练习三 第17至26题

仔细阅读下面的短文，然后回答问题。

## “知识搬运工”罗振宇

- A** 2012年，《罗辑思维》长视频脱口秀面世。这是罗振宇创业后的第一档栏目。节目里的他保留了当年从事主持人的特征：舌灿莲花，说古论今。与此同时，他的旁征博引和话题的趣味性、认知的颠覆性，又赋予了《罗辑思维》超出一般脱口秀节目的特殊魅力。渐渐地，在高等教育人群、城市中产阶级等群体中，这个栏目的名头不胫而走，甚至成为许多人观念启蒙的“课堂”。
- B** 开播五年，《罗辑思维》的口号始终如一：“死磕自己，愉悦大众。”尽管罗振宇的死磕精神在节目的每个环节当中都有所体现，然而，作为一名创业者，他又从来不会在公司决策上“一根筋”。他曾提出社群商业的概念，实施不久后却宣布会员停招；他尝试过流量思维和内容电商，但现在，公司的主要精力都集中于“得到”这个应用软件。当很多自媒体人仍然质疑知识付费的可行性时，“得到”的用户在短短三年内就增长到3000万。
- C** 时至今日，罗振宇很少提及他是博士这件事。他在工作多年之后，曾到中国传媒大学攻读博士学位。他说，这是当时他能想到的改变处境的唯一方法。罗振宇出生于上世纪70年代的安徽芜湖，父母都是普通职工。和许多70后的人一样，他对自己的要求是通过学习知识找到出口，离开出生的城市。博士毕业后，罗振宇先后在央视和第一财经主持节目。在《中国经营者》的录制中，罗振宇要求把节目最后3分钟的结束语改为他的个人脱口秀，这样的内容表现方式，和后来的《罗辑思维》几乎一模一样。
- D** 从电视台到脱口秀，到自媒体，再到知识服务平台，罗振宇虽然出身平凡，但他在不断提升自己的同时，极为敏锐地洞察到社会需求，看到了知识付费的商机。2015年11月“得到”应用软件上线，这款付费阅读产品提倡碎片化学习方式、让用户短时间内获得有效的知识。通往知识殿堂的路径，从未如此轻易，从想要成长的有志青年到想要知识变现、让自己生活多一份可能性的大咖用户，无数人成为“得到”的忠实粉丝。

根据以上短文，选择正确的段落。在方格里打勾（✓）

例：哪一段提到罗振宇在制作内容时对自己的严格要求？

- A       B       C       D

17 哪一段描述了罗振宇平凡的出身背景？

- A       B       C       D  [1]

18 哪一段说明了“得到”这个应用软件带给用户的好处？

- A       B       C       D  [1]

19 哪一段提到罗振宇主持的脱口秀节目与众不同？

- A       B       C       D  [1]

20 哪一段说明了罗振宇格外重视高等教育？

- A       B       C       D  [1]

21 哪一段提到业内人士认为知识付费产品没有前景？

- A       B       C       D  [1]

22 哪一段提到了用户听《罗辑思维》的目的？

- A       B       C       D  [1]

23 哪一段描述了罗振宇对公司事务和个人产品的不同态度？

- A       B       C       D  [1]

24 哪一段描绘了“得到”应用软件的用户画像？

- A       B       C       D  [1]

25 哪一段提到罗振宇中途放弃了社群商业的运营?

A B C D 

[1]

26 哪一段提到罗振宇在创业前已经熟悉《罗辑思维》的表现形式?

A B C D 

[1]

[总分:10]

**练习四 第27题**

你最近参加了一个夏令营，夏令营期间所有参与者都不能用电子产品。写一篇日记。

字数：100–120个汉字。满分为8分，其中内容占3分，语言占5分。

在日记中，必须：

- 说明你参加这个不能用电子产品的夏令营的原因；
- 描述夏令营的活动安排；
- 说说你的感想。

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

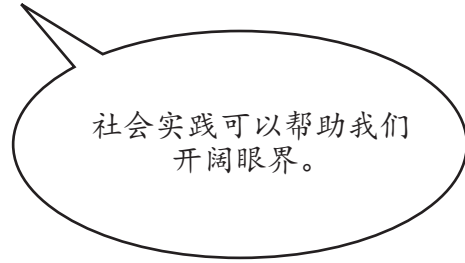
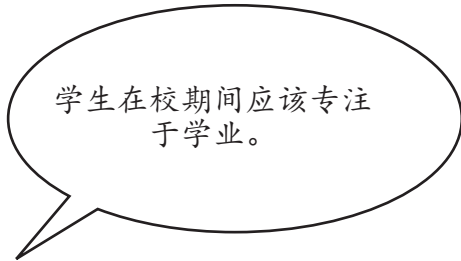
.....

[总分: 8]

**练习五 第28题**

学校规定所有学生每学期必须参加一周的社会实践。给校刊写一篇文章说说你的看法。

以下是一些别人的观点，你可以参考，也可以提出自己的意见，但必须表示倾向性。  
字数：250–300个汉字。满分为22分，其中内容占10分，语言占12分。



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

[总分: 22]

---

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.