




Modèle CCYC : ©DNE																				
Nom de famille (naissance) : <small>(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)</small>																				
Prénom(s) :																				
N° candidat :											N° d'inscription :									
 <small>Liberté • Égalité • Fraternité</small> <small>RÉPUBLIQUE FRANÇAISE</small>	<small>(Les numéros figurent sur la convocation.)</small>																			
	Né(e) le :			/			/													

1.1

L'ensemble du sujet porte sur l'axe 4 du programme : **Citoyenneté et mondes virtuels.**

Il s'organise en trois parties :

1. Compréhension de l'oral
2. Compréhension de l'écrit
3. Expression écrite

Vous allez visionner trois fois le document de la partie 1 (compréhension de l'oral). Les visionnages seront espacés d'une minute. Vous pouvez prendre des notes pendant les visionnages.

A l'issue du troisième visionnage, vous organiserez votre temps (1h30) comme vous le souhaitez pour **rendre compte** du document oral et pour traiter la compréhension de l'écrit (partie 2) et le sujet d'expression écrite (partie 3).

### 1. Compréhension de l'oral (10 points)

**Document 1:** *"Islands", un videojuego para tratar adicciones [EFE]*

Vous rendrez compte librement, **en français**, de ce que vous avez compris du document.

### 2. Compréhension de l'écrit (10 points)

**Document 2:** *La partida más difícil*

**Document 3:** *La cruz y la cara de los videojuegos*

Vous rendrez compte librement, **en français**, de ce que vous avez compris de chacun des textes (documents 2 et 3) et vous veillerez à établir un lien entre ces textes et le document vidéo (documents 1, 2 et 3).

Modèle CCYC : ©DNE																				
Nom de famille (naissance) : <small>(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)</small>																				
Prénom(s) :																				
N° candidat :											N° d'inscription :									
 <small>Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE</small>	<small>(Les numéros figurent sur la convocation.)</small>																			
Né(e) le :			/			/														

1.1

## Document 2 : La partida más difícil

Ricardo Quintero, venezolano de 29 años, le pegó un puñetazo a su hermana cuando tenía 14 por decirle cómo debía jugar a un videojuego. “¿Cómo fui capaz de hacer eso?”, se pregunta. Los videojuegos le habían hecho perder el control. Tenía una adicción que le hizo faltar a compromisos<sup>1</sup>, dejar amistades

5

Estudios internacionales señalan que hasta un 9% de las personas que juegan alrededor del mundo sufren adicción a los videojuegos. En algunos países asiáticos ya consideran este hecho como un problema de salud pública. En China, el gigante de Internet Tencent ha limitado el tiempo diario de uso de su videojuego King of Glory para evitar que los más jóvenes se conviertan en adictos. Este año, la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha incluido el trastorno<sup>2</sup> por videojuegos como enfermedad mental en el borrador de su próxima edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades. [...] La OMS vincula esta enfermedad al aumento de la prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias.

10

15

Además, los jugadores pierden el control sobre la frecuencia y duración. [...] Quintero trabajaba como publicista, en ocasiones no acababa sus encargos<sup>3</sup> por jugar y mentía a sus clientes. “Decía cinco minutos y se convertían en cuatro horas”, afirma. La adicción también le afectó en el ámbito personal. Quintero recuerda que casi perdió a su novia, con la que ahora va a tener un hijo: “Cuando tenía 22 años, prefería jugar a estar con ella”. La mayoría de personas adictas a los videojuegos tienen una edad media de 20 años, pocas competencias sociales y dificultad para persistir en sus objetivos. Así lo explica Susana Jiménez, psicóloga clínica y coordinadora de la unidad de juego patológico y otras adicciones comportamentales del hospital de Bellvitge, en Barcelona. En esta unidad las consultas por videojuegos han crecido desde 2004 un 2%. De los 3.500 casos que tratan de pacientes con adicciones comportamentales, el 5% corresponden a personas con adicción a videojuegos. Especialmente a los online, de rol, masivos y multijugador.

20

25

30

Isabel Rubio, *El País*, 05/01/2018.

## Document 3 : La cruz y la cara de los videojuegos

<sup>1</sup> faltar a compromisos: *ne pas tenir ses engagements*

<sup>2</sup> el trastorno: *le trouble*

<sup>3</sup> un encargo: *une commande*

Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) :


(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) :

N° candidat :  N° d'inscription :

(Les numéros figurent sur la convocation.)

Né(e) le :  /  /



1.1

El verano se presenta como una oportunidad para los más jóvenes de pasar horas jugando “online” con sus consolas. Eso entraña riesgos, pero también implica la posibilidad para fomentar ciertos valores no siempre reconocidos en este ámbito. [...]

5 De hecho, tenemos ejemplos suficientes para demostrar que, un uso adecuado y bien entendido, supone un verdadero motor de compañerismo, integración y fair play. Valores importantes en nuestro día a día, en una sociedad cada vez más competitiva y plegada sobre sí misma. [...]

10 Los videojuegos también han ayudado a muchas personas a superar momentos críticos en sus vidas. Es el caso de Álvaro Blanco que, en el año 2012, cuando apenas contaba con 19 años, sufrió un accidente de moto que le dejó tetrapléjico.

15 En aquel momento buscó una afición que pudiera disfrutar como antes dada su limitada movilidad. Y la encontró en los videojuegos. Tras experimentar con distintas opciones, Blanco encontró en Estados Unidos un fabricante de mandos<sup>1</sup> adaptados que le permitiría jugar casi al nivel de cualquiera de sus compañeros. Un hallazgo<sup>2</sup> que “me ha permitido poder volver a disfrutar como lo hacía antes y ser competitivo en algo”, confiesa.

20 Con ese mando, que maneja con la boca a base de movimientos, pulsaciones, soplos y aspiraciones, ha conseguido un nivel que le permite “echar unas partidas al FIFA con los amigos. “[...] Para mí es una vía de escape y de soltar adrenalina sin necesidad de correr un riesgo”. Además, apunta que “para el cuello me beneficia” dado el nivel de exigencia de los movimientos que tiene que hacer con el mando. “Tiene más ventajas de las que parece”, reconoce

25 entre risas.

Javier D. Bazaga, *La tribuna de Ciudad Real*, 18/08/ 2019.

### 3. Expression écrite (10 points)

<sup>1</sup> los mandos: *les manettes*

<sup>2</sup> un hallazgo: *une trouvaille*

Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) :

(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) :

N° candidat :  N° d'inscription :

(Les numéros figurent sur la convocation.)

Né(e) le :  /  /

 Liberté • Égalité • Fraternité  
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

1.1

Vous traiterez, **en espagnol**, une seule des deux questions suivantes, **au choix**. Répondez en 120 mots au moins.



<https://www.ayto-sotodelreal.es>

### Question A

Usted quiere presentar la jornada del Plan de prevención y concienciación juvenil de Soto del Real. Escriba un correo electrónico a un amigo suyo para sensibilizarlo a los debates sobre el tema de las diversas adicciones.

### Question B

A partir de todos los documentos del dossier y del cartel, demuestre cómo se pueden fomentar ciertos valores gracias a los videojuegos y así construir una sociedad menos competitiva y menos individualista.