



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

Il s'organise en deux parties :

- **Compréhension de l'écrit**
- **Expression écrite**

Documento 1: Ganar dinero jugando

Casi no tengo amigos, pero sí seguidores¹. Decenas, cientos, quizá miles. También hay mucha gente que me odia², tal vez más que seguidores. No conozco personalmente a quienes me odian, pero están ahí. Es curioso que la hostilidad pueda transmitirse por ondas o por cable, como si fuera algún tipo de radiación electromagnética. Sé que en realidad lo dirigen hacia El Asesino, y no hacia un tal Sebastián, pero su odio no es virtual. Las imágenes del ordenador son combinaciones de bytes y de luces de color, pero su odio es sólido y real. Y súper conductor: fluye por Internet con menos resistencia que el cariño o la admiración. Me da igual que me odien. Estoy lejos de ellos y no pueden hacerme daño, daño de verdad.

En pocas horas, *clink*, mi cuenta en el banco habrá aumentado en otros cien euros. Es lo que me pagan cuando gano y todo por estar sentado hora u hora y media probando videojuegos. No me extraña que mi madre piense que es dinero fácil. Ella tiene que estar veinte horas, dos días y pico de trabajo, cocinando y sirviendo comidas a niños gritones para ganar esa cantidad, y luego sudar fregando cacharros y suelos³. Sí, cien euros es lo que me pagan si gano. Y gano siempre. Debo confesarlo: casi siempre.

Hace unos meses, aprovechando el verano, pintamos la casa. Le dije a mi madre que era necesario una mano de pintura y que yo pagaría por los gastos. Me sentí orgulloso cuando fui al banco a sacar dinero para pagar a los pintores. Era una forma de comprobar que lo que hacía servía para algo, porque muchas veces tengo dudas. Ganar dinero jugando es una cosa que, vista de cierta manera no está bien. A mí me parece de pirados⁴ que la gente vaya a los casinos o al bingo a dejarse la pasta, pero lo de los videojuegos no funciona así. Y no hago esto por el dinero, aunque me venga bien. Tal vez penséis a estas alturas que soy un sádico o algo parecido, que disfruto con la sangre, disparando y cargándome a la gente. No. Es solo un juego. Y no son precisamente los juegos ofensivos los que más me gustan.

Ricardo Gómez, *Juegos, inocentes juegos*, 2013.

1. seguidores: « *followers* »

2. odiar: *détester*

3. fregar cacharros y suelos: *faire le ménage*

4. me parece de pirados (fam): *c'est abuser*

Documento 2: Las apuestas en línea¹

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 :									
 Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE																				
Né(e) le :			/			/														
	<small>(Les numéros figurent sur la convocation.)</small>																			

1.1

Desde edades tempranas, los niños y adolescentes tienen total disposición a la tecnología: adquieren pronto su primer smartphone, *tablet* u ordenador, tanto para fines educativos como de entretenimiento. Pese a que existen opciones como el control parental para restringir su acceso a determinadas webs o el tiempo que navegan, es imposible rastrear o conocer al 100% cuáles son sus usos y hábitos reales. Uno de los grandes problemas que conllevan esta relación con la tecnología son las adicciones. Según datos ofrecidos por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), “un 20% de los menores de edad juega en línea y una parte importante lo hace casi cada vez que se conecta”.

De hecho, aunque en España el juego en línea está prohibido a menores, un estudio de 2013 ya puso de manifiesto que “casi un 20% de los adolescentes encuestados había apostado en línea antes de alcanzar la mayoría de edad y una parte importante lo hacía de manera habitual con el riesgo de adquirir una adicción”. Por otra parte, estos jóvenes comparten ciertas características similares sobre su situación familiar: tienen pocos conflictos dentro de la familia donde cuentan con un estilo permisivo o de *laissez-faire*, con una baja protección-mediación parental en el uso de internet y se sienten poco integrados o implicados en la vida familiar.

Aunque se pueda pensar lo contrario, la experta asegura que el dinero no siempre es un elemento clave para que los jóvenes desarrollen esta adicción. Buscan en el mundo virtual el reconocimiento y éxito no obtenidos en el real. En el caso de los juegos de rol, entran a formar parte de una comunidad donde se consigue una reputación, admiración o estatus social que genera efectos positivos a nivel de autoestima.

Lavanguardia.com, 25/01/2019

1. las apuestas en línea: *les paris en ligne*

1. Compréhension de l'écrit (10 points)

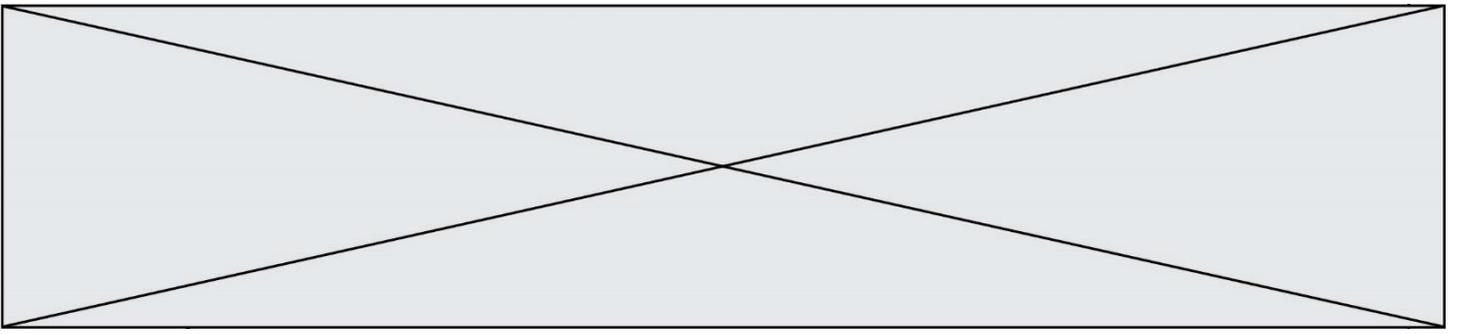
Documento 1: Ganar dinero jugando

Documento 2: Las apuestas en línea

Vous rendrez compte librement, **en français**, de ce que vous avez compris de chacun des documents.

2. Expression écrite (10 points)

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



Question A

Explique en qué medida los videojuegos y los juegos en línea pueden ser peligrosos para los jóvenes.

Question B

Explique en qué se relacionan los dos textos con el eje temático « *Citoyenneté et mondes virtuels* ».