

UNIVERSITE DU SUD TOULON-VAR
FACULTÉ DES LETTRES ET SCIENCES HUMAINES

SESSION / SEMESTRE : 1^{ère} SESSION - SEMESTRE 2
DÉPARTEMENT : L.E.A.
ANNÉE : 1^{ère} année -
MATIÈRE : Introduction aux Techniques de Traduction - ESPAGNOL
DURÉE de L'ÉPREUVE : 2 heures
SALLE :
DATE : MAI 2010
ENSEIGNANT : M^{me} NEYTON
DOCUMENTS AUTORISÉS : - aucun -

VERSION Nueve de cada diez jóvenes ¹ guipuzcoanos tienen móvil y usan habitualmente internet

Los adolescentes gastan una media de 26 euros al mes en teléfono

ARANTXA ALDAZ/

SAN SEBASTIÁN. DV. Han nacido con el móvil debajo del brazo. Sus padres, probablemente, les retrataron con una cámara digital a las pocas horas de llegar al mundo; en el colegio aprenderán la lección con un ratón; en plena adolescencia, chatearán con sus amigos y se comunicarán a través de los sms, y cuando lleguen a la edad adulta serán auténticos expertos en nuevas tecnologías. Son la generación digital, niños, adolescentes y jóvenes a la cabeza de la sociedad de la información. [...]

Navegando por la red. La revista norteamericana Time no lo dudó el año pasado y ²premió a todos los internautas como personajes del año destacando su enorme poder en calidad de ciudadanos «de la nueva democracia digital». Internet, el todopoderoso de las nuevas tecnologías, es también un buen barómetro donde medir el grado de participación digital de los ciudadanos. En Gipuzkoa, los usuarios mayoritarios son, claro, los jóvenes. Cuatro de cada cinco navega por la red de forma frecuente. Buscan información, consultan noticias, se comunican vía e-mail con otras personas, descargan música, películas y chatean, tal y como se constata en los últimos datos obtenidos

Cultura 'Messenger'. El análisis realizado por la ³Diputación entre los grupos de edad que se conectan a internet revela un comportamiento muy diferente respecto a su uso. Los más jóvenes navegan «de una forma cada vez más intensiva». Así, utilizan más servicios y, sobre todo, conciben internet como una herramienta para las relaciones personales.

1. Guipúzcoa = Provincia del País Vasco. 2. premier = récompenser.
3. la Diputación = le Conseil Général de la Province.

THÈME

Les jeux électroniques sont entrés dans les foyers par le biais de l'ordinateur ou de la console depuis déjà plus de vingt ans. Mais on a tort de penser que seuls les jeunes aiment les jeux-vidéo.

La mode est aux jeux interactifs et les jeux-vidéo depuis quelques décennies. La plupart sont fabriqués en Amérique ou au Japon, cependant l'Europe est en train de récupérer une part du marché mondial.

Sous l'étiquette ²d'un jeu-vidéo à la mode on trouve parfois un outil de propagande avec incitation à la violence, à la xénophobie, à l'antisémitisme. Les parents se doivent d'être très ³vigilants.

D'autres jeux moins agressifs invitent le protagoniste à se perdre dans les labyrinthes d'un château médiéval pour chercher un trésor ou sauver une belle et jeune prisonnière.

Le vrai problème se pose lorsque des responsables politiques comme G. W. Bush s'expriment en termes de jeux-vidéo pour parler de la vraie guerre. N'a-t-il pas annoncé la fin du conflit ⁴irakien en ces termes : « la partie est finie »?

1 = on ne doit pas

2 - bajo la forma de
3 - cautelosas

4 - irakí