

# BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE

SERIES STG – ST2S

-----

SERIES STL – STI

## ÉPREUVE ECRITE DE LANGUE VIVANTE I ESPAGNOL

Durée de l'épreuve : 2 heures

Coefficient : 2 (séries STI, ST2S, STL et STG spécialité GSI)

Coefficient : 3 (séries STG spécialités CGRH, CFE et Mercatique)

---

BAREME DE NOTATION STG – ST2S	
Compréhension de l'écrit	10 points
Expression écrite	10 points

BAREME DE NOTATION STI – STL	
Compréhension de l'écrit	12 points
Expression écrite	8 points

Le sujet comporte 4 pages numérotées de 1/4 à 4/4

*L'usage des calculatrices ainsi que du dictionnaire n'est pas autorisé*

## Vida virtual

Daniel llevaba dos semanas sin poner un solo ladrillo electrónico en el maldito pozo<sup>1</sup>, dos semanas sin jugar ni una sola vez a ninguno de sus juegos de ordenador. Un récord de abstinencia ludopática del que nunca se hubiera creído capaz. Claro que, en esas dos semanas, había descubierto Second Life, el más famoso mundo virtual de Internet, y se había quedado fascinado y enganchado: ahora se pasaba las horas allí dentro. De manera que en realidad había cambiado una adicción por otra. Ahora bien, Second Life, y ahí radicaba su atractivo, no era un juego: era una Segunda Vida, como indicaba su nombre. Un universo paralelo y tridimensional con infinitud de regiones diferentes, con casas que podías comprar y amueblar, con tiendas, museos y periódicos, con playas, montañas y castillos, con puticlubs y universidades. Era como la vida real, pero mucho más libre; porque en SL había desde dinosaurios a centauros, porque volabas y te teletransportabas de una región a otra en dos segundos, porque dentro de la pantalla podías convertirte en cualquier cosa, hombre o mujer, vampiro o perro de lanas. Aún más: podías cambiar de avatar, de aspecto, cuantas veces quisieras. Cambiar de vida, cambiar de personalidad, cambiarte a ti mismo. [...]

5 Su existencia, en fin, había ido encogiéndose como un jersey barato. Los amplios horizontes de su adolescencia se habían ido reduciendo hasta convertirse en una pequeña jaula<sup>2</sup>: un mal trabajo, una mala relación sentimental, una mala vida. Por eso le había gustado tanto Second Life: había sido como abrir una ventana en el muro ciego de una celda<sup>3</sup>. En Second Life era nuevamente joven: para representarse a sí mismo se había hecho un avatar alto y musculoso, de abundante melena<sup>4</sup> y puntiaguda barba pelirroja. Como hablaba bastante mal inglés, frecuentaba sobre todo las regiones hispanoparlantes: una discoteca de españoles, una playa surfera de Argentina, un bar de caribeños. En tan sólo dos semanas había hecho amigos y había coqueteado con varias muchachas espectaculares: él, que en la vida real apenas si tenía un puñado de conocidos, y que llevaba años sin sentir un aleteo en el corazón. Ahora mismo estaba repantigado en un banco de un parque de SL, contemplando los juegos de agua de una fuente, escuchando el suave rumor de los álamos mecidos por la brisa y charlando plácidamente con un avatar que acababa de sentarse al lado, un tipo curioso con cabeza de gato que se llamaba Lup. Caminaba de pie y tenía la altura y los movimientos de un humano, pero su cuerpo también era peludo y lucía agudas zarpas<sup>5</sup> en manos y pies.

10 Daniel, que en SL se llamaba Nilo, le miró con cierta curiosidad, porque no conseguía deducir qué sexo debía de tener el gato en RL, es decir en Real Life. Y esa indefinición le ponía un poco nervioso.

15 -¿Puedo preguntarte si eres hombre o mujer en la realidad?-tecleó Daniel.

20 -Jeje, Nilo, esto es SL. Deja en paz los secretos de RL-contestó el avatar.

25 -Yo no tengo secretos, Lup.

30 -Yo sí, y creo que te asustaría conocerlos, jeje.

35 Esa manía de jejear<sup>6</sup> de los avatares veteranos irritaba bastante a Daniel. De todas maneras se sintió agujoneado en su curiosidad<sup>7</sup>, e incluso un poco inquieto. Pero era una inquietud interesante.

Rosa MONTERO, *Instrucciones para salvar el mundo*, 2008

<sup>1</sup> Poner un solo ladrillo electrónico en el maldito pozo: alusión a un juego electrónico, el "Tetris".

<sup>2</sup> Una jaula: *une cage*

<sup>3</sup> Una celda: *une cellule*

<sup>4</sup> La melena = el pelo largo

<sup>5</sup> Las zarpas: *les griffes*

<sup>6</sup> Jejear: de "jeje" *onomatopée représentant le rire en espagnol=Ahah ! Ici : "rire de"*

<sup>7</sup> Agujoneado en su curiosidad: *piqué dans sa curiosité*.

**I- COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT**

- 1) Daniel era adicto a los videojuegos. Apunta una fórmula del texto que lo muestra.
- 2) ¿Le fue fácil renunciar a su adicción? ¿Sí o no? Justifica con una fórmula sacada del texto.
- 3) Entresaca una fórmula que define lo que es Second Life.
- 4) Apunta tres elementos que indican las acciones que pueden realizarse en Second Life.
- 5) Di si las afirmaciones siguientes son verdaderas o falsas y justifica con una cita del texto.
  - a) Su vida real no le satisfacía.
  - b) Second Life le permitía sentirse libre.
  - c) En Second Life sólo se habla inglés.
  - d) Tenía muchos amigos en la vida real.
- 6) En Second Life Daniel se había creado un avatar. Cita los tres adjetivos que lo caracterizan.
- 7) Demuestra, con dos fórmulas sacadas del texto, por qué Lup y Nilo no podían encontrarse en la vida real.
- 8) ¿Qué sentimientos provocaban en Daniel la incapacidad para definir a los avatares? Apunta dos elementos que permiten contestar.

**II- EXPRESSION ÉCRITE**

**Le candidat traitera les deux sujets :**

- 1) Compara la vida real de Daniel con su vida en Second Life. Comenta las diferencias. (en unas quince líneas)
- 2) Finalmente, Nilo y Lup deciden dejar de ser unos avatares para encontrarse en la vida real. Imagina el encuentro, en la vida real, y el diálogo entre los dos. (unas quince réplicas)

## SERIES STI – STL

### I- COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

- 1) Daniel era adicto a los videojuegos. Apunta una fórmula del texto que lo muestra.
- 2) ¿Le fue fácil renunciar a su adicción? ¿Sí o no? Justifica con una fórmula sacada del texto.
- 3) Entresaca una fórmula que define lo que es Second Life.
- 4) Apunta tres elementos que indican las acciones que pueden realizarse en Second Life.
- 5) Di si las afirmaciones siguientes son verdaderas o falsas y justifica con una cita del texto.
  - a) Su vida real no le satisfacía.
  - b) Second Life le permitía sentirse libre.
  - c) En Second Life sólo se habla inglés.
  - d) Tenía muchos amigos en la vida real.
- 6) En Second Life Daniel se había creado un avatar. Cita los tres adjetivos que lo caracterizan.
- 7) ¿Qué sentimientos provocaban en Daniel la incapacidad para definir a los avatares? Apunta dos elementos que permiten contestar.
- 8) Traduire de "*Caminaba de pie*" (l.28) à "*un poco nervioso.*"(l.32)

### II- EXPRESSION ÉCRITE

#### Le candidat traitera les deux sujets :

- 1) Compara la vida real de Daniel con su vida en Second Life. Comenta las diferencias. (en unas quince líneas)
- 2) Finalmente, Nilo y Lup deciden dejar de ser unos avatares para encontrarse en la vida real. Imagina el encuentro, en la vida real, y el diálogo entre los dos. (unas quince réplicas)