

LIVELLI C1 & C2 (secondo la scala del Consiglio d'Europa)
FASE 2 (produzione scritta e mediazione scritta)

SESSIONE
2021 B

PROVA 1

Navigando su Internet ha letto diversi articoli in cui si parla di odio sui social. In particolare, è rimasto molto colpito da questo paragrafo pubblicato sul quotidiano *// Sole 24 ore*:

The screenshot shows the top of a web browser displaying the 'Sole 24 Ore' website. The navigation bar includes a search icon, a menu icon, and links for 'Commenti' and 'Interventi'. There are social media icons for Facebook, Twitter, and LinkedIn. Below the navigation bar, there are several featured articles and videos. The main article is titled 'L'odio al tempo dei social: poco orgoglio e troppo pregiudizio' by Vittorio Pelligra. The article text is visible, discussing the rise of hate speech on social media and its impact on interpersonal trust and individual well-being.

Servizio | mind the economy

L'odio al tempo dei social: poco orgoglio e troppo pregiudizio

Di Vittorio Pelligra

Ascolta la versione audio dell'articolo

6' di lettura

Si è accesa in questi giorni una polemica, a tratti anche aspra, sui possibili rimedi all'esplosione di odio ed aggressività che si sperimenta, da tempo ormai, sulle piattaforme sociali. L' [hate speech, come viene chiamato](#), sta diventando quasi un genere letterario, che caratterizza molte delle nostre interazioni virtuali. La diffusione di queste modalità comunicative rozze e violente ha ricadute profonde e misurabili sul livello di fiducia interpersonale e sul benessere individuale che riportano coloro che ne sono, in qualche modo, vittime o anche solo spettatori.

Spedisca al direttore della rubrica del giornale un intervento di circa 350 parole, firmato "petromarko", in cui:

- ✓ esprime la Sua opinione su questo argomento.
- ✓ cita un esempio per sostenere la Sua opinione.
- ✓ indica una possibile soluzione a questo problema.

ATTENZIONE

- Per ognuna delle 2 prove dare una risposta sul quaderno.
- Tempo a disposizione: **120 minuti**.

PROVA 2

Ha letto la pubblicazione che segue e decide di scrivere un articolo di 300 parole in italiano, per il sito del giornale *La Stampa*. Nel Suo articolo deve:

- (a) descrivere la situazione in Grecia rispetto all'uso dei videogiochi,
- (b) presentare le funzioni che può avere l'occupazione con il gaming nella vita di una persona moderna.



Σήμερα, ενώ οι βιομηχανίες πλήττονται η μία μετά την άλλη, η βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών σαρώνει. Αρκεί ένα κινητό, ένα laptop, ένα pc ή μια κονσόλα, καθόλου ή λίγα χρήματα για να βυθιστεί κανείς σε έναν εικονικό κόσμο γεμάτο δράση και περιπέτειες, ικανοποιώντας ταυτόχρονα την ανάγκη να ανήκει σε μια εποχή που το αίσθημα της μοναξιάς εντείνεται λόγω των υγειονομικών περιορισμών.

Εάν κάποτε τα νεαρά παιδιά θεωρούνταν η μόνη ηλικιακή ομάδα που έπαιζε video games, σήμερα αυτό έχει αλλάξει. Από τους μεγαλύτερους, που μετά τη δουλειά θα συνδεθούν για να χαλαρώσουν, μέχρι τους φοιτητές που παίζουν ώρες ατέλειωτες ή τους νεότερους που περιμένουν με ανυπομονησία το video του αγαπημένου τους YouTuber, το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι παντού.

Κατά τη διάρκεια της πρώτης καραντίνας, η Nielsen Games έκανε μια έρευνα σε 3.000 ενεργούς παίκτες από την Αμερική, τη Γερμανία και την Αγγλία αναφορικά με τον χρόνο που αφιερώνουν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Η αύξηση που σημειώθηκε τότε άγγιζε ένα ποσοστό 20%-45%.

Και αυτό ήταν μόνο η αρχή...

Η αίσθηση της κοινότητας

Πώς μπορεί ένα φαινομενικά μοναχικό σπορ να αποτελεί για κάποιους έναν τρόπο μέσα

από τον οποίο θα «συνδεθούν» με άλλους; Είτε παρακολουθείς απλώς κάτι που την ίδια στιγμή παρακολουθούν και χιλιάδες άλλοι, είτε περιηγείσαι στις πίστες ενός παιχνιδιού μιλώντας με αγνώστους, το σημαντικό είναι ότι εκείνη τη στιγμή διασκεδάσεις, έρχεσαι σε επαφή με άλλους και νιώθεις ότι μοιράζεσαι κάτι.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως τέχνη

Ο κόσμος ενός «τρισεπίστατου καλλιτέχνη» (3D artist) και η εξέλιξη στην κατασκευή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού (game) πηγαινει πλέον σε άλλα επίπεδα. Τα τελευταία χρόνια το σύμπαν του gaming αφορά διάφορες μορφές τέχνης, περιλαμβάνοντας από τη μουσική μέχρι τα πρόσωπα ηθοποιών, από μεταφορές ταινιών μέχρι τα συναρπαστικά σενάρια που προσφέρουν στον θεατή μια εμπειρία που κινητοποιεί όλες τις αισθήσεις.

Το YouTube και οι πλατφόρμες των παικτών

Ο Panos αποτελεί φαινόμενο στον κόσμο του ελληνικού YouTube. Το κανάλι του για ηλεκτρονικά παιχνίδια μετράει πάνω από 600.000 συνδρομητές. Ο ίδιος σπουδάζει Οδοντιατρική, παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια από 7 χρόνων και για πολλούς είναι μία από τις πιο συμπαθητικές μορφές του ελληνικού Διαδικτύου. Πολλοί γονείς, μάλιστα, τον θεωρούν πρότυπο επειδή κατάφερε να συνδυάσει σπουδές και παιχνίδι.

«Δεν ασχολούμαι επαγγελματικά με το ανταγωνιστικό παιχνίδι. Κυρίως ασχολούμαι με τα παιχνίδια που έχουν μια ιστορία και απλώς παίζω με τον υπόλοιπο κόσμο. Το δικό μου κανάλι το παρακολουθούν ακόμη και παιδιά 5 ετών που βλέπουν τα παιδικά παιχνίδια, αλλά επειδή η γκάμα μου στα παιχνίδια είναι τεράστια, οι ηλικίες φτάνουν μέχρι τα 30-35. Αυτό δεν είναι τυχαίο. Πρόκειται για ανθρώπους που μεγάλωσαν με παιχνίδια.»

Adattato da: <https://www.lifo.gr/>

ΤΕΛΟΣ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ