**Exercice 1 : Répondez aux questions ci-dessous en utilisant uniquement les lignes prévues pour les réponses, sans les dépasser.** (10 points)

1. **Quelles sont les tâches des chercheurs du MIT selon Elisha Karmitz ?**

……………………………………………………………………………………………………………………………..…………………

1. **Avec l’apparition de quelles technologies le réel et le virtuel seront confondants selon Angélique Vallez-D’Erceville ?**

………………………………………………………………………………………………………………………..………………………

………………………………………………………………………………………………………………………..………………………

1. **Comment l’expérience collective perdurera selon Angélique Vallez-D’Erceville ?**

………………………………………………………………………………………………………………………..………………………

1. **Comment la technologie permettra une autre façon de vivre des expériences ?**

………………………………………………………………………………………………………………………..………………………

1. **Comment le législateur pourrait-il protéger le sommeil d’éventuelles technologies futures voulant l’exploiter** **avant qu’elles ne surviennent ?**

………………………………………………………………………………………………………………………..………………………

**Exercice 2 : Cochez la bonne case : vrai, faux, « ? » (Le texte ne le mentionne pas), et justifiez votre choix dans le texte en notant les lignes dans le tableau ci-dessous.** (5 points)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | V | F | ? | Lignes |
| 1 | Selon Spielberg, les loisirs dans le futur ne seront plus réels. |  |  |  | l. |
| 2 | Le divertissement actuel fait appel aux cinq sens. |  |  |  | l. |
| 3 | Les salles de cinéma n’existeront plus dans le futur. |  |  |  | l. |
| 4 | L’e-tourisme sera à 100% écologique. |  |  |  | l. |
| 5 | Le sommeil est le dernier espace de divertissement à conquérir pour Reed Hastings. |  |  |  | l. |

**Exercice 3 : Expression écrite : Choisissez un sujet sur les trois proposés ci-dessous et écrivez une dissertation de 200 mots (+ ou – 10%).** (10 points)

**Sujet N°1** : Quels peuvent être les avantages et les inconvénients des e-loisirs prédits dans cet article ?

**Sujet N°2** : Cet article est-il objectif ou subjectif ? Dans quelle mesure et pourquoi ?

**Sujet N°3** : Choisissez l’une des trois réflexions ci-dessous et commentez-la à l’aide d’exemples qui en montrent la validité.

A –Nous sommes entrés dans le siècle du ludique et dans vingt ans tout sera divertissement.

B – Les algorithmes de recommandation permettront de pousser des contenus ciblés et adaptés aux besoins et attentes de chacun.

C – Dans vingt ou cinquante ans, une pilule bleue vous permettra d’avoir des hallucinations divertissantes et une pilule blanche vous ramènera à la réalité.

**Sujet choisi : N°**……………..