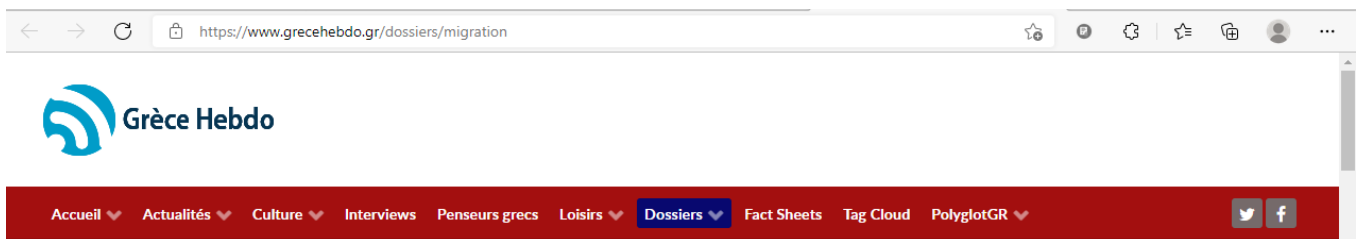


## ACTIVITÉ 1

**Vous venez de lire le texte ci-dessous publié sur le site [www.grecehebdo.gr](http://www.grecehebdo.gr). Intéressé(e) par ce sujet, vous décidez d'envoyer un article à l'équipe de rédaction dans lequel vous traitez les « Questions à répondre ».**

350 mots environ. Signez votre texte A. Alexiou.



### Retour des cerveaux : ceux qui étaient revenus !

Après l'« exode des cerveaux », amplement connu comme *Brain Drain*, que la Grèce a traversé durant les deux dernières décennies, la situation commence à changer !

La crise financière et le chômage subséquent ont conduit un grand nombre de jeunes gens, hautement qualifiés, à l'immigration du travail ; mais certains d'entre eux tentent le pari de revenir et transforment l'« exode des cerveaux » en « retour des cerveaux ».

Il semblerait alors que l'on se trouve devant une vague de « rentrée des cerveaux », devant le « retour des cerveaux », un retour graduellement croissant !



### Questions à répondre

- Quels sont les effets positifs du « retour des cerveaux » pour la Grèce ?
- Quels pourraient être les défis personnels et professionnels auxquels feront face les personnes revenues en Grèce ?

**Justifiez votre réponse.**

## ATTENTION

- Écrire dans le cahier prévu pour cette épreuve.
- Essayer d'effectuer toutes les activités.
- Utiliser un stylo bleu ou noir.
- Durée de l'épreuve : 120 minutes.


## ACTIVITÉ 2

Après avoir lu le texte ci-dessous, vous postez un article sur le site [www.loisirs.fr](http://www.loisirs.fr) dans lequel vous présentez :

- le développement des jeux électroniques ;
- le côté artistique des jeux électroniques ainsi que la réalité hellénique.

Vous puisez vos informations dans le texte reproduit ci-dessous.

300 mots environ. Signez votre texte A. Alexiou.

← → ↻ <https://www.lifo.gr/now/tech-science/pos-gaming-saronei-tin-ellada-kai-ton-kosmo> 



## Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σήμερα

### Η άνθηση της βιομηχανίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών

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 πηγαίνει 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.

### Η ελληνική πραγματικότητα

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 χρονών 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.»

ΤΕΛΟΣ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ