**LES DIVERTISSEMENTS (MUSIQUE, CINEMA, TÉLÉ, ART)**

La pratique de loisirs offre aux gens de nombreuses opportunités d'interaction. Dans une société devenue de plus en plus matérialiste et individualiste, les divertissements sont l'occasion de rencontrer des personnes physiquement et non virtuellement. Pourtant, certaines activités connaissent un déclin et les gens ont besoin d'être motivés pour participer. Certains jeunes préfèrent rester sur leur ordinateur ou leur tablette plutôt que de sortir, les gens sont devenus plus sédentaires et font moins de sport, les gens lisent moins de livres et lisent plus superficiellement en surfant sur internet. Les nouvelles technologies ont en effet révolutionné le monde des loisirs. En général on peut quand même dire que les loisirs sont maintenant plus variés et plus accessibles qu'avant. Grâce aux nouvelles formes de communication (réseaux sociaux, blogs en ligne, etc.), les revues de spectacles et de films circulent plus facilement et la publicité pour les promouvoir est bon marché et efficace.

On pourrait définir comme loisirs "traditionnels" la lecture de livres papier, la pratique d'un sport à l'extérieur ou dans une salle de gym, écouter un album de musique ou pratiquer un instrument de musique, faire des jeux en plein air, jouer aux cartes ou à des jeux de société, regarder la télévision / aller au cinéma, retrouver des amis, faire des voyages. Il y a aussi des loisirs "modernes", facilités par ou existant grâce à la technologie numérique: la lecture nomade et interactive sur tablettes, les jeux vidéo multi-joueurs sur terrain mondial grâce à une connexion internet, les voyages / visites de musées virtuels , le sport à domicile (wii-fit, applis, etc.), la socialisation sur réseaux sociaux, le shopping en ligne, la musique en ligne (téléchargements, vidéos YouTube, écoute en mode continu ("streaming") etc.), la télévision en différé (replay), la créativité artistique (Vidéos clips sur YouTube, blogs, sites internet personnels, etc.). Ces "nouveaux" loisirs présentent des points communs. L'industrie des loisirs cherche à maximiser le plaisir, la satisfaction par la stimulation des 5 sens et particulièrement  le visuel, l'auditif, et le tactile. Mais ceci a un revers: la menace d'une dépendance. Il faut toujours plus, toujours plus fort. Les loisirs électroniques sont omniprésents. Certaines personnes souffrent d'hyper-connectivité ou d’addiction au téléphone portable.

Les jeux vidéo ultra-modernes sont des divertissements qui procurent des émotions nouvelles et intenses. Ils offrent une opportunité de ressentir des sensations normalement inaccessibles comme l'absence de gravité, la vue nocturne, etc. On peut aussi être connecté avec des gens partout dans le monde grâce aux jeux en ligne en réseaux. Mais ils présentent plusieurs risques: celui d'une confusion entre vie virtuelle et vie réelle, le développement d'une dépendance aux écrans et d'un manque de vie sociale, voire une augmentation de l'isolement social. Ces nouveaux jeux sont des innovations récentes avec peu de recherches sur les effets néfastes ou les dangers psychologiques à long terme.

Il est possible que l'apparition de livres numériques menace le livre papier. La lecture reste une activité de loisirs grandement appréciée par beaucoup de personnes et les bienfaits sont nombreux. C'est une échappatoire à la réalité (les livres permettent de s'évader, de fuir la réalité). La lecture ouvre l'esprit et élargit les horizons. Certains livres ont une valeur éducative et permettent d'enrichir son vocabulaire. Les livres jouent un rôle dans la vie sociale: tous les livres sont un sujet potentiel de discussion entre amis. Chez les jeunes Français, les genres qui ont du succès sont les romans (histoires d'amour, comédies, histoires policières, épopées épiques, littérature fantastique), et les bandes dessinées. Pourtant, il y a aussi une baisse d'intérêt pour la lecture. Beaucoup de jeunes passent du temps devant les jeux vidéo et lisent moins. En général, on lit moins parce que l'on est exposé à plus de technologies informatiques (on passe du temps sur les portables, sur internet, les ordinateurs, etc.).
Certains livres coûtent cher, mais il y a maintenant les livres numériques, téléchargeables. Les avis sont partagés au sujet des livres numériques. Les livres papier sont plus authentiques, l’information dans un livre papier est plus permanente. Pourtant, est-il possible que les livres papier disparaissent? Ce serait triste de ne pas avoir de vrais livres témoins de notre époque. Ils peuvent avoir une valeur sentimentale (être prêtés/ offerts / transmis de génération en génération, etc.). Certains sont des objets d’art (livres brochés, signés, premières éditions, éditions illustrées, etc.). Ils procurent le plaisir de la possession, de la collection. Ils ont une odeur, on peut les toucher. La fragilité du livre de poche peut être un avantage: un livre abîmé porte les traces d’une vie, d’un voyage; un livre annoté témoigne des pensées, est le miroir de réflexions intérieures.
Les livres numériques, pourtant, présentent de nombreux avantages. Ils coûtent moins chers ou sont gratuits. Ils sont plus légers et plus petits, donc plus pratiques. On peut les acheter facilement, n'importe où, il n'y a plus de frontières. On peut accéder à des définitions ou des traductions, avoir plusieurs livres ou toute une collection sur une seule tablette (liseuse). Ils correspondent au nouveau style de vie à l'ère numérique: on changer d’activité sur un simple clic ou faire plusieurs choses en même temps.

Les outils numériques ont par ailleurs encouragé la créativité et libéré la création personnelle au niveau amateur et professionnel, tant dans le domaine de la musique que dans celui de l'art. Le monde du cinéma et des productions audio-visuelles a bien changé lui aussi, grâce au 3D, à la multiplicité des chaînes, au mode différé et aux supports nomades (on peut regarder des vidéos n'importe où).