

JEUX VIDÉO : SERONT-ILS UN JOUR OLYMPIQUES ?

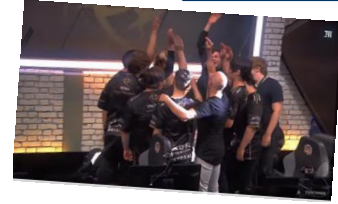
Niveau préconisé (B2) - Durée de l'activité : 30 mn

Compréhension
orale : fiche
individuelle (1 page)



I – COMPRENDRE le document

[Lien vers la vidéo](#)



1. Echauffement

Avant de visionner la vidéo, répondez à ces questions.

A votre avis, quelles conditions doit remplir une activité pour être considérée comme un sport ? Et quelles conditions doit remplir un sport pour être olympique ? Que répondez-vous au titre ?

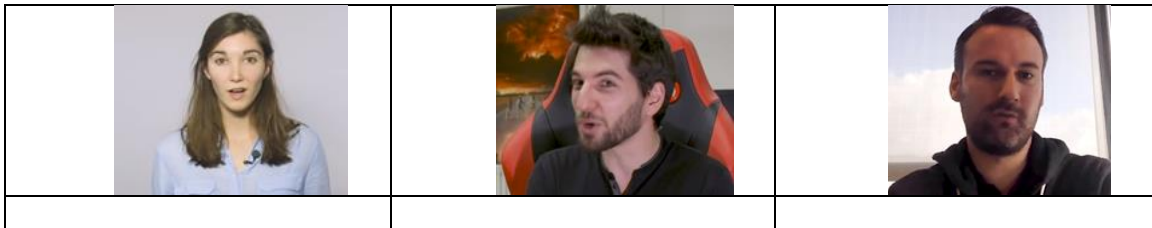
2. De quoi s'agit-il ?

Regardez la vidéo et choisissez, parmi les options, ce que nous explique le reportage.

- L'e-sport est un sport à part entière.
- L'e-sport ne sera jamais une discipline olympique.
- L'e-sport est un phénomène marginal.

3. Qui dit quoi ?

Regardez à nouveau la vidéo et associez à chacun l'esprit de ses propos.



1. L'e-sport est la pratique compétitive de jeux vidéo.
2. Jouer à des jeux vidéo ce n'est pas devenir stupide devant un écran.
3. Les jeux vidéos ne sont pas plus violents que les sports traditionnels.
4. L'e-sport soulève autant de passions que le sport traditionnel.
5. Le bridge est une discipline olympique.
6. Les entreprises de jeux vidéos finiront par s'organiser en fédération.

4. Pour ou contre ?

Regardez à nouveau la vidéo et indiquez les arguments en faveur et les arguments contre le fait que l'e-sport devienne une discipline olympique.

POUR	CONTRE
1.	1.
2.	2.
3.	3.

Des trois arguments contre, lequel est un vrai problème ? Pourquoi ? Comment réfute-t-on les autres ?

5. Travail sur la langue.

Trouvez des synonymes des expressions soulignées tirées de la vidéo.

(...) par le biais de l'e-sport.

Le public n'a rien à envier aux fans de sports traditionnels

Pourtant l'e-sport n'est pas près de devenir une discipline olympique

Cet argument est irrecevable

JEUX VIDÉO : SERONT-ILS UN JOUR OLYMPIQUES ?

Niveau préconisé (B2) Durée de l'activité : 45 mn.

Objectif : Organiser un débat

Prolongements
pour la classe :
culture, civilisation

II – UTILISER LA LANGUE

Organiser un débat

Une station de radio organise une table ronde sur le thème : verra-t-on un jour l'e-sport aux Jeux olympiques ?

Les élèves forment des binômes (ou plus en fonction du nombre d'élèves) pour représenter un participant à la table ronde.

1- Etape 1 : distribuer les rôles par tirage au sort ou autre.

Les rôles possibles :

Un modérateur

Un représentant du CIO

Des représentants d'éditeurs de jeux vidéo concurrents

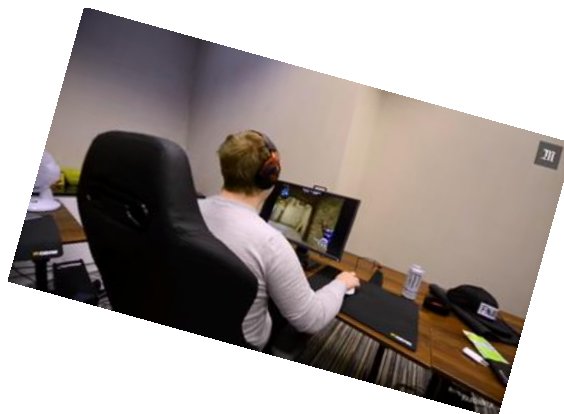
Des joueurs de haut niveau

Des amateurs qui suivent les compétitions.

2- Etape 2 : préparer les arguments et anticiper sur les arguments des autres pour réfuter

Chaque équipe prépare ses arguments en fonction de son rôle.

3- Etape 3 : lancer le débat



JEUX VIDÉO : SERONT-ILS UN JOUR OLYMPIQUES ? Corrigé

Corrigé de la
compréhension
orale



I – COMPRENDRE le document




[Lien vers la vidéo](#)

1. Echauffement

2. De quoi s'agit-il ? Regardez la vidéo et choisissez, parmi les options, ce que nous explique le reportage.

- L'e-sport est un sport à part entière.
- L'e-sport ne sera jamais une discipline olympique.
- L'e-sport est un phénomène marginal.

3. Qui dit quoi ? Regardez à nouveau la vidéo et associez à chacun l'esprit de ses propos.

		
1 - 5	2 - 4	3 - 6

1. L'e-sport est la pratique compétitive de jeux vidéo.
2. Jouer à des jeux vidéo ce n'est pas devenir stupide devant un écran.
3. Les jeux vidéos ne sont pas plus violents que les sports traditionnels.
4. L'e-sport soulève autant de passions que le sport traditionnel.
5. Le bridge est une discipline olympique.
6. Les entreprises de jeux vidéos finiront par s'organiser en fédération.

4. Pour ou contre ? Regardez à nouveau la vidéo et indiquez les arguments en faveur et les arguments contre le fait que l'e-sport devienne une discipline olympique.

POUR	CONTRE
1. Entraînement intensif des joueurs.	1. L'e-sport ne suppose pas d'effort physique
2. Beaucoup de public assiste aux compétitions en direct ou en ligne.	2. Certains jeux sont violents et ne respectent pas les valeurs de l'olympisme.
3. Des chaînes de télé sont consacrées à l'e-sport.	3. Une discipline olympique doit être encadrée par une fédération internationale

Des trois arguments contre, lequel est un vrai problème ? Pourquoi ? Comment réfute-t-on les autres ? Seul le n°3 est un problème parce que le monde de l'e-sport est très morcelé et il est difficile de le fédérer. L'effort physique est absent du bridge et des échecs considérés olympiques. Les jeux ne sont pas tous violents.

5. Travail sur la langue. Trouvez des synonymes des expressions soulignées tirées de la vidéo.

(..) par le biais de l'e-sport. -> à travers l'e-sport

Le public n'a rien à envier aux fans de sports traditionnels -> le public de l'e-sport est comparable à celui des sports traditionnels.

Pourtant l'e-sport n'est pas près de devenir une discipline olympique -> L'acceptation de l'e-sport comme discipline olympique n'est pas imminente.

Cet argument est irrecevable -> inadmissible

JEUX VIDÉO : SERONT-ILS UN JOUR OLYMPIQUES ?

Transcription

Transcription

Transcription :
pour une lecture
après les activités

Quand on pense aux jeux vidéos, on imagine généralement, ça. Mais en fait, les jeux vidéo, c'est aussi ça.

Ce que vous venez de voir, c'est le championnat du monde du jeu "League of legends" en Chine. c'est de l'e-sport, autrement dit, la pratique compétitive de jeux vidéos. Il en existe de toutes sortes: des jeux de tir, d'arène, de sport et de stratégie. Depuis quelques années, c'est devenu un phénomène mondial. Et pour cause, l'e-sport, c'est 460 millions d'euros de revenus dans le monde et une audience de plus de 300 millions de personnes. Si bien que pour beaucoup, la prochaine étape, ce sont les Jeux olympiques.

Olivier Morin : Si l'e-sport va aux J.O., ben ça sera une belle reconnaissance, déjà, pour tout un monde très numérique, très jeune, qui par le biais de l'e-sport, ce côté vraiment champion, spectaculaire, nouveau héros générationnel a envie de montrer que c'est pas simplement des gens qui jouent pour s'abrutir devant un écran mais que c'est vraiment le challenge, le défi, la passion. Comme dans le sport finalement.

Mais alors, verra-t-on un jour l'e-sport aux Jeux olympiques ? Et bien, à première vue, on pourrait se dire oui, car si on regarde l'écosystème de l'e-sport, on remarque qu'il est déjà structuré de façon quasi identique aux championnats sportifs professionnels: les joueurs s'entraînent avec une intensité comparable, une dizaine d'heures par jour, les compétitions remplissent les stades et le public n'a rien à envier aux fans de sports traditionnels. Pour la demie finale de "League of legends", en chine, plus 100 millions de personnes ont assisté au match sur place ou derrière leurs écrans, soit à peu près l'équivalent du Super Bowl.

Aujourd'hui, l'e-sport est plus médiatisé que de nombreux sports traditionnels. Des chaînes comme Being Sports et Canal+Sport lui consacrent par exemple des émissions toutes les semaines.

Pourtant l'e-sport n'est pas près de devenir une discipline olympique.

Premièrement, parce que pour beaucoup de personnes, l'e-sport n'est pas un sport, parce qu'il ne demande pas vraiment d'effort physique. Mais ce n'est pas vraiment un bon argument. Puisque des activités comparables, comme les échecs ou le bridge sont toutes les deux reconnues par le CIO comme des disciplines sportives.

En fait, le véritable problème est ailleurs. Pour intégrer les JO, il faut respecter deux critères: le premier, c'est le respect des valeurs de l'olympisme. Or, pour le président du CIO, les jeux montrant de la violence à l'écran sont contraires à ces valeurs. Impossible, donc, pour les jeux les plus pratiqués par les e-sportifs, comme "League of Legends", "Counter Strike" ou "Overwatch" d'accéder aux J.O. Mais pour certains, cet argument est irrecevable.

Guillaume Rambourg: Les jeux sont vraiment catégorisés entre jeux disponibles pour les enfants, pour les plus de 12 ans, plus de 16 ans, voire plus de 18 ans. Donc, y a déjà un aspect de modération qui est fait en amont. Et donc, après, effectivement il y a des jeux vidéo qui peuvent être peut-être plus violents que d'autres mais cela vaut aussi pour le sport traditionnel.

Second critère, une discipline olympique doit être encadrée par une fédération internationale, qui garantit l'absence de dopage, de paris ou de trucage. Et pour l'e-sport, c'est là que les choses se compliquent. Parce que chaque discipline dépend d'un jeu et chaque jeu dépend d'un éditeur, c'est-à-dire, d'une société privée. Pour créer cette organisation, il faut d'abord réussir à mettre tous les éditeurs de jeu concurrents autour d'une table. Sauf qu'avec autant d'enjeux financiers, autant dire que ce n'est pas gagné.

Guillaume Rambourg: C'est peut-être ça la plus grosse difficulté. Est-ce que l'e-sport va pouvoir, à l'horizon d'un an, un an et demi, être vraiment structuré mondialement et réaliser en un an, un an et demi ce que le football a fait en des décennies avant d'arriver à la FIFA et la UEFA. Ça me paraît compliqué, pour être honnête. Mais si c'est pas à Paris, ce pourrait être à Los Angeles. C'est comme ça qu'on le voit.

Dernièrement, le comité olympique a quand même fait un petit geste pour la discipline. Le CIO s'est en effet associé à la société Intel pour organiser une compétition officielle d'e-sport quelques jours avant les Jeux olympiques d'hiver 2018. Et ce, dans la même ville, Pionchang, en Corée du sud.

Mots-clés : jeu vidéo – informatique – sport - olympique