

## Tekst 4

## Les jeux vidéo, un sport de haut niveau



(1) Longtemps considérés comme un passe-temps pour adolescent mal dans sa peau, les jeux vidéo sont en train d'élargir leur public. L'évolution tient en partie à la progression de l'équipement informatique (déjà 45% des ménages français possèdent un ordinateur), mais aussi à la diversification des jeux. 11 en France, un quart de la population de plus de 15 ans joue déjà aux jeux vidéo. Premier loisir des jeunes dans tous les pays industrialisés, le jeu vidéo génère aux Etats-Unis un marché de 10 milliards de dollars par an, l'équivalent des revenus du cinéma.

(2) La Coupe du monde de jeux vidéo, c'est comme un grand show sportif. Après des qualifications régionales et nationales dans plus de cinquante pays, les meilleurs mondiaux s'affrontent en poules, puis dans les phases finales. Les grands matchs, retransmis sur des écrans géants et commentés en direct, se jouent en public sur une vaste scène

centrale. Côté spectateurs, on vient pour évaluer le niveau mondial et sentir l'ambiance.

(3) Analyse des matchs d'autres participants, entraînement quotidien, répétition des gestes, maîtrise du souffle: la préparation des champions ressemble à celle des footballeurs. Ils s'entraînent trois heures par jour, quatre fois par semaine. Mais ce n'est pas la transpiration qui fait le sport. Dans les jeux vidéo, les joueurs doivent avoir beaucoup de discipline, gérer leur stress. Et comme dans tout sport, l'esprit d'équipe et la rage de vaincre sont essentiels. Les équipes ont aussi besoin de sponsors pour financer leurs déplacements. Mais on est encore loin de ce qui se passe en Corée, où les grands joueurs touchent un salaire.

(4) A 15 ans, Christophe, alias Wolf, champion de France de War Craft III, est le plus jeune joueur de la Coupe du monde. Pour lui, être bien entouré est essentiel. Il a la chance de faire partie de l'équipe GoodGame, la formation la plus avancée sur le terrain de la professionnalisation. L'équipe agit comme une véritable entreprise, elle gère ses sponsors, son budget et son image. Lors de la Coupe du monde, ses six meilleurs joueurs se sont partagé 6000 dollars de gains. Mais pour entrer dans la cour des grands sports, il manque encore au jeu vidéo la diffusion à la télé.

### **Tekst 4 Les jeux vidéo, un sport de haut niveau**

---

- 1p **10** Quel est l'essentiel du premier alinéa?
- A Le nombre de familles qui disposent d'un ordinateur reste stable.
  - B Les jeux vidéo ont gagné en popularité parmi un public de plus en plus large.
  - C Les jeux vidéo sont devenus plus violents ces dernières années.
- 1p **11** Remplissez le(s) mot(s) qui manque(nt) dans la ligne 9.
- A Ainsi,
  - B Bref,
  - C Même
  - D Par contre,
- 1p **12** Que peut-on lire au 2e alinéa?
- A Comment la Coupe du monde de jeux vidéo est organisée.
  - B Pourquoi la Coupe du monde de jeux vidéo est devenue si populaire en peu de temps.
  - C Que les matchs de la Coupe du monde de jeux vidéo sont diffusés sur Internet.
- 1p **13** Que peut-on conclure du 3e alinéa?
- A La Corée connaît le plus grand nombre de champions de jeux vidéo.
  - B Le jeu vidéo doit être considéré comme un vrai sport.
  - C Les champions de jeux vidéo gagnent des salaires gigantesques.
  - D Les champions de jeux vidéo sont plus stressés que les grands footballeurs.
- 2p **14** Geef van elk van de onderstaande beweringen aan of deze juist is of onjuist volgens de 4e alinea.
- 1 GoodGame espère trouver des sponsors dans un proche avenir.
  - 2 Christophe a gagné 6000 dollars en jouant des jeux vidéo à haut niveau.
  - 3 Le jeu vidéo serait plus connu si les matchs étaient télévisés.
- Noteer het nummer van elke bewering, gevolgd door 'juist' of 'onjuist'.