

QU'EST-CE QUE L'ESPORT ?

COMPÉTITION

1. Quelles affirmations vous semblent correctes ?

- a. **Comme les compétitions de sport, les compétitions d'esport sont encadrées par des règlements**
- b. Contrairement aux compétitions de sport, il n'y a pas de risque de blessures dans une compétition d'esport
- c. **Comme dans les compétitions de sport, les compétitions d'esport sont organisées comme des spectacles avec public**
- d. **Contrairement aux compétitions de sport, les compétitions d'esport ne constituent pas des disciplines olympiques ou paralympiques**
- e. Comme pour les compétitions sportives, les compétitions d'esport distinguent les joueurs par sexe et par catégorie d'âge

HISTOIRE

2. Quels sont les deux éléments qui modifient la pratique de l'esport au cours des années 90 ?

- a. La sortie de World of Warcraft et des premiers MMORPG
- b. **Le développement des connexions personnelles à Internet**
- c. **Le développement des ordinateurs personnels**
- d. Le développement des consoles de salon de quatrième génération (Megadrive, SNES)
- e. Les premiers tournois géants dans des stades de football

3. Par qui Twitch est-il racheté pour près d'un milliard de dollars en 2014 ?

- a. **Amazon**
- b. Google
- c. Facebook
- d. Apple



QUIZ

GOVERNANCE

4. **Combien existe-t-il d'organisation essayant actuellement de fédérer l'ensemble de l'écosystème à l'échelle internationale ?**
- a. 0
 - b. 1
 - c. 3
 - d. 6**
 - e. 10
 - f. 50

ECOSYSTÈME

5. **Quelle est la tranche d'âge moyen la plus représentée chez les joueurs professionnels ?**
- a. 10-17
 - b. 13-20
 - c. 15-22
 - d. 18-25**
 - e. 20-27
6. **Quel est le nom du modèle si toute l'organisation et la régulation de la compétition est centralisée par l'ayant-droit de la propriété intellectuelle du jeu ?**
- a. Le modèle externalisé
 - b. Le modèle internalisé**
7. **Quelle est la principale source de revenus du secteur sportif ?**
- a. Les fans (merchandising, dons, billetterie...)
 - b. Les plateformes de streaming (revenus publicitaires)
 - c. Le secteur privé (sponsoring, partenariat, investissement...)**
 - d. Les éditeurs
 - e. Les financements publics



QUIZ

TYPOLOGIE

**8. À quelles catégories appartiennent Starcraft II et League of Legends ?
(deux réponses)**

- a. Jeux de tir (FPS/TPS)
- b. Jeux de stratégie en temps réel (RTS)**
- c. Jeux de sport
- d. Arènes de combat en ligne multijoueur (MOBA)**
- e. Jeux de rôle en ligne multijoueur (MMORPG)
- f. Jeux de combat
- g. Jeux de cartes à collectionner en ligne (CCG)

9. Quels sont les deux principales différences entre un RTS et un MOBA ?

- a. Les MOBA se jouent toujours par équipe contrairement aux RTS où ce n'est pas systématique**
- b. Dans les MOBA, on ne contrôle qu'une unité alors que dans les RTS, on contrôle plusieurs unités**
- c. Dans les MOBA, il y a des montées de niveau alors qu'il n'y en a pas dans les RTS
- d. Dans les MOBA, on ne joue pas en «temps réel» comme dans les RTS
- e. Dans les MOBA, il faut davantage de dextérité que dans les RTS

CONCLUSION

10. Quels sont les trois attributs essentiels qui définissent l'esport ?

- a. du public
- b. des joueuses et des joueurs**
- c. une retransmission
- d. un ordinateur
- e. un jeu vidéo**
- f. une logique d'affrontement**
- g. un système de classement



QUIZ

ESPORT & INCLUSION

DÉFINITION DE L'INCLUSION

1. Comment le terme « inclusion » est-il défini ?

- a. Le fait d'être inclus dans un/des groupe(s) défini(s) ; le fait d'être membre du groupe.
- b. Le fait d'être inclus dans une/des identité(s) nationale(s) ; le fait d'être citoyen.
- c. Le fait d'inclure quelqu'un/quelque chose ; le fait d'être inclus**
- d. Le fait d'exclure ceux qui ne veulent pas être inclus/inclus.

STÉRÉOTYPES

2. Comment le terme « stéréotype » est-il défini ?

- a. Une idée ou une image positive fixe que les gens peuvent avoir d'un certain type de personne ou de chose.
- b. Une idée ou une image négative fixe que les gens peuvent avoir d'un certain type de personne ou de chose.
- c. Une idée ou une image fixe que beaucoup de gens ont d'un type particulier de personne ou de chose, ce qui est souvent vrai dans la réalité.
- d. Une idée ou une image fixe que beaucoup de gens ont d'un certain type de personne ou de chose, mais qui n'est souvent pas vraie en réalité.**

3. Si un stéréotype largement partagé attribue des compétences positives à un groupe, cela rend-il le stéréotype acceptable ?

- a. Non, on ne peut pas rejeter les stéréotypes négatifs tout en acceptant les stéréotypes positifs.**
- b. Oui, il devrait toujours être possible d'entretenir des perceptions positives, même à partir de stéréotypes
- c. Possible, en fonction de qui le dit et pourquoi
- d. Possible, selon que vous aimez ou non ce qui est dit.



QUIZ

EQUALITY ACT

4. **La loi sur l'égalité de 2010 est la législation britannique examinée dans la session « Qu'est-ce que l'inclusion ». Elle nomme 9 caractéristiques protégées, dont 3 sont nouvelles dans cette loi, quelles sont-elles ?**
- a. La race et l'origine ethnique, le handicap, la religion ou les croyances
 - b. L'âge, l'orientation sexuelle, le sexe
 - c. **Le changement de sexe, la grossesse et la maternité, le mariage et le PACS**
 - d. Religion ou croyance, orientation sexuelle, changement de sexe
5. **La loi sur l'égalité de 2010 couvre-t-elle tout le monde de manière égale ?**
- a. Oui
 - b. Non
 - c. **Oui, en général, mais certaines protections ne s'appliquent que si une personne remplit les conditions requises pour des caractéristiques spécifiques, telles que le handicap.**
 - d. Oui, en général, mais certaines protections ne s'appliquent que lorsqu'une personne atteint certaines étapes, par exemple l'âge adulte.

INCLUSIVITÉ

6. **Est-ce que le fait de chercher à garantir l'inclusivité et l'égalité d'accès signifie que nous devrions :**
- a. **Chercher à harmoniser les droits entre tous les groupes au sein d'une caractéristique, par exemple les hommes et les femmes dans le cadre du genre (ainsi que ceux qui s'identifient sur le spectre entre les deux).**
 - b. chercher à redistribuer les droits des groupes favorisés aux groupes défavorisés (des hommes aux femmes, par exemple).
 - c. Chercher à créer de nouveaux droits pour les groupes défavorisés afin de les compenser.
 - d. Chercher à réduire les droits des groupes favorisés.



QUIZ

ESPORT ET HANDICAP

- 7. Si une personne est handicapée physiquement, elle a peu de chances de réussir dans les sports électroniques.**
- a. Oui, elle a peu de chances de réussir.
 - b. Non, il est probable qu'elle réussisse.
 - c. Ni oui ni non, cela dépendra du contexte et des circonstances liés à cette personne.
 - d. **Toutes les réponses ci-dessus**
- 8. Si une personne handicapée participe à une compétition dans un espace virtuel en utilisant un avatar, va-t-elle pouvoir concourir ?**
- a. Oui, il est probable qu'elle pourra participer à la compétition.
 - b. Non, il est peu probable qu'elle puisse participer à la compétition.
 - c. Ni oui ni non, cela dépendra du contexte et des circonstances qui lui sont propres.
 - d. **Toutes les réponses ci-dessus**

FORUM ET RESPECT

- 9. On attend de nous que nous respections les opinions d'autrui dans un cadre physique formel ; doit-on faire de même dans un cadre virtuel ?**
- a. **Oui, nous devons chercher à être respectueux dans tous les forums.**
 - b. Non, les environnements virtuels ne sont pas des espaces réels
 - c. Possible, selon les circonstances
 - d. Possible, selon les règles en vigueur

ORGANISATION

- 10. Pensez-vous qu'il soit suffisant pour les organisateurs d'événements esport de vous demander d'être respectueux, ou devrait-il y avoir des directives ?**
- a. Il devrait toujours y avoir des directives
 - b. Nous n'avons pas besoin de directives si nous sommes respectueux
 - c. Nous devrions toujours essayer de se respecter les uns les autres
 - d. **Toutes les réponses ci-dessus**



QUIZ

CONTEXTE

11. Le contexte des différents événements et situations, y compris l'esport, est-il important ?

- a. **oui**
- b. non
- c. cela dépend des circonstances
- d. cela dépend de ce qui est attendu de l'événement ou de la situation

SIGNALEMENT

12. Si vous êtes face à un langage que vous trouvez agressif, pensez-vous que cela doit être rapporté ?

- a. Oui
- b. Non
- c. **Cela dépend du contexte**
- d. Cela dépend des problèmes que cela pourrait causer

LANGAGE ET INTERPRÉTATION

13. Quand on utilise le langage, de quoi pouvons-nous être sûr(e)(s) ?

- a. Si je m'explique clairement, tout le monde va me comprendre
- b. Si je m'explique mal, personne ne me comprendra
- c. Que je m'explique bien ou mal, il y aura toujours quelqu'un qui me comprendra mal
- d. **Que je m'explique bien ou mal, la manière dont quelqu'un comprendra dépendra toujours de la manière dont cette personne interprète ce que je dis**

14. Quand on communique avec vous, votre capacité à interpréter est basée sur:

- a. **Les expériences personnelles que vous avez vécues**
- b. Les expériences partagées avec votre groupe social
- c. Les expériences partagées avec votre groupe familial
- d. Les expériences partagées avec la personne avec qui vous communiquez



QUIZ

IDÉES REÇUES

15. Si une personne joue à des jeux vidéo violents, elle commettra des actes violents...

- a. Oui
- b. Non
- c. Éventuellement
- d. **Le seul fait de suggérer que des jeux vidéo violents puissent être la raison pour laquelle quelqu'un est violent est vraiment improbable.**

16. Seuls les garçons et les hommes pratiquent les jeux vidéo...

- a. Pas vrai
- b. Vrai
- c. **Le nombre de filles et de femmes qui pratiquent les jeux vidéo est de presque 50% dans certains pays et augmente**
- d. Le nombre de filles et de femmes qui pratiquent les jeux vidéo est de presque 50% dans certains pays et / mais? diminue

17. Si on pratique l'esport, on deviendra un flambeur

- a. Pas vrai
- b. Vrai
- c. Un comportement addictif est toujours encouragé par l'engagement compétitif
- d. **Un comportement addictif est bien plus compliqué que le simple fait de s'engager dans l'esport**

18. Le jeu en ligne peut mener au suicide

- a. Pas vrai
- b. Vrai
- c. L'anxiété et la dépression peuvent être augmentées par le jeu en ligne
- d. **Le fait de lier les complexités de conditions telles que l'anxiété et la dépression seulement au jeu en ligne comme raison de pensées suicidaires est un stéréotype ignorant**

19. Qui a le droit de décider si les jeux vidéo gâchent la vie du joueur ?

- a. **Personne**
- b. Les amis
- c. La famille
- d. La société



QUIZ

PRISE DE CONTACT

20. Qu'est-ce qui est suggéré comme la variable la plus significative dans la manière dont on entre en contact avec les autres ?

- a. Le langage que l'on utilise
- b. La manière dont on se présente
- c. Le fait que nous soyons tous des êtres humains**
- d. Le fait que nous soyons tous capables de penser de manière autonome



QUIZ

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET PHYSIQUE

APTITUDES

- 1. Les aptitudes motrices dont un gamer a besoin pour réaliser des performances correctes sont liées au processus consistant à:**
 - a. Envoyer des informations aussi rapidement que possible à travers le mécanisme d'exécution pour réaliser une action.
 - b. Percevoir et analyser les informations afin de générer une réponse adéquate pour exécuter une action.**
 - c. Percevoir autant d'informations que le gamer le peut afin d'analyser les diverses possibilités d'exécuter différentes actions.
 - d. Coordonner différentes parties du corps à un moment concret pour exécuter plusieurs actions.
- 2. Les principales aptitudes perceptives et motrices que les jeux peuvent aider à développer sont :**
 - a. La coordination générale, la coordination rapide, la coordination œil-orteil et la coordination motrice.
 - b. Créativité, coordination générale, capacités spatiales et coordination générale.
 - c. Les compétences sociales, la fixation d'objectifs, la coordination motrice et la coordination œil-main.
 - d. La coordination motrice, la coordination générale, la coordination œil-main et la coordination dynamique.**
- 3. La capacité cognitive qui permet à une personne «d'établir des priorités et de résister à des actions ou à des réponses impulsives» s'appelle :**
 - a. La mémoire de travail.
 - b. La flexibilité cognitive.
 - c. L'inhibition.**
 - d. La résolution de problèmes.
- 4. Parmi ces trois conditions, laquelle est liée à la tâche motrice ?**
 - a. Nombre de décisions, niveau d'incertitude et niveau de risque.**
 - b. Quantité de stimulus, niveau de précision et niveau de risque.
 - c. Vitesse requise pour générer des actions rapides, niveau d'incertitude et nombre d'éléments à retenir.
 - d. Niveau de certitude, nombre de décisions et vitesse requise pour générer des actions.



QUIZ

5. **Laquelle de ces affirmations relatives aux compétences cognitives n'est pas vraie :**

- a. 70% des gamers jouent à leurs jeux avec un ami.
- b. Les jeux vidéo sont associés à la créativité.
- c. Des études ont montré que les gamers déclarent que le besoin de compétition est leur principal objectif pour jouer aux jeux vidéo.**
- d. Les jeux vidéo augmentent la capacité à allouer les ressources attentionnelles dans l'espace et le temps.

RÉSEAU

6. **Quand le concept de joueur en réseau est-il apparu ?**

- a. Dans les années 2020
- b. Dans les années 1990**
- c. En 2005
- d. C'est une expression incorrecte

ÉTHIQUE

7. **Quel est l'un des principaux aspects éthiques de l'esport ?**

- a. Le rejet des comportements agressifs**
- b. Augmentation des différences politiques
- c. Activité physique élevée
- d. A et C sont justes

8. **Laquelle des réponses suivantes concerne les jeux basés sur des valeurs telles que le travail d'équipe ou la solidarité ?**

- a. Les jeux destinés aux loisirs avec transmission de valeurs négatives
- b. Les jeux sportifs
- c. Les jeux éducatifs**
- d. Aucune des réponses n'est correcte



QUIZ

JEUX D'ESPORT

9. À propos des jeux d'esport (Formule 1, NBA...). Quelle n'est pas l'une de leurs principales caractéristiques ?
- a. Ils ne sont pas basés sur le combat avec une violence explicite
 - b. Il est nécessaire de travailler la stratégie et l'agilité dans les jeux
 - c. **Le joueur doit faire une activité physique (sauts, course...) pendant qu'il joue**
 - d. Ce sont des jeux basés sur les sports moteurs traditionnels

COMPÉTITION

10. Quelle est la caractéristique qui explique que «L'un des principaux objectifs des compétitions réglementées dans l'esport devrait être la promotion du travail d'équipe en vue de l'obtention de la victoire» ?
- a. La promotion de la responsabilité dans la pratique
 - b. L'inclusion sociale
 - c. **La coopération dans la réalisation d'objectifs communs**
 - d. Le reflet du sexisme ou des comportements marginaux

ACTIVITÉ PHYSIQUE

11. Laquelle de ces affirmations en lien avec l'activité physique et l'esport est correcte ?
- a. Le manque d'activité physique générale est un problème, non seulement en termes de paramètres de santé, mais aussi quant au fait qu'une très bonne condition physique offre de meilleures conditions pour résister à la fatigue spécifique.
 - b. L'entraînement améliore et augmente le processus de myélinisation, qui accroît la capacité des neurotransmetteurs de notre système nerveux et de nos muscles.
 - c. Certaines études ont mis en évidence une amélioration de la force du signal nerveux, de la coordination des muscles et de la résistance à la fatigue grâce à l'entraînement musculaire.
 - d. **Toutes ces réponses sont correctes.**



QUIZ

12. Lesquels des exercices suivants sont recommandés pour un travail général impliquant de grands groupes musculaires ?

- a. Flexion des biceps, avant-bras et muscle soléaire.
- b. Flexion des biceps, développé-couché et squats.
- c. Développé-couché, squats et soulevés de terre.**
- d. avant-bras, squats et muscle soléaire.

13. Quelle est la fréquence hebdomadaire minimale qu'il faudrait proposer en entraînement pour espérer des améliorations significatives de la condition physique ?

- a. 3 fois par semaine**
- b. 2 fois par semaine
- c. 1 fois par semaine
- d. cela n'a pas d'importance

CAPACITÉ

14. Quelles sont les deux principales fonctions pour entraîner le système de perception ?

- a. visuelles et auditives**
- b. sensibles et auditives
- c. auditives et thermiques
- d. Toutes ces réponses sont fausses

15. Lorsque l'on effectue des tâches qui permettent de travailler sur ses capacités, il faut prendre en compte le progrès dans leur évolution :

- a. l'existence de feedback (retours) au niveau visuel
- b. La difficulté supplémentaire de combiner les stimuli visuels et d'équilibre dans la même tâche
- c. La réalisation d'une plus grande variété de mouvements lorsque l'on perçoit le stimulus
- d. Toutes ces réponses sont correctes**



QUIZ

CENTRES ESPORTIFS

- 16. Lorsque l'on conçoit un projet architectural pour un bâtiment, qu'est-il important d'avoir ?**
- a. **un cahier des charges clair**
 - b. un client
 - c. un budget prévisionnel
 - d. la permission de la collectivité territoriale ou du département
- 17. Lorsque l'on conçoit un centre sportif, il est important de le rendre accessible pour :**
- a. Les athlètes sportifs et leur entourage
 - b. les spectateurs d'esport et leurs amis
 - c. le public général
 - d. **Tout ces acteurs-là**
- 18. Qui devrait décider ce à quoi doivent ressembler les centres sportifs, et quelle « esthétique » il faudrait respecter ?**
- a. **Ceux qui travaillent sur chaque projet individuel en fonction de son contexte**
 - b. l'architecte concepteur ou les équipes conceptrices
 - c. Les clients qui ont commandé les projets de construction
 - d. Les futurs usagers de ces centres
- 19. Lorsque l'on conçoit la construction d'un nouveau centre sportif, lesquels de ces éléments doivent-être pris en considération dans l'élaboration du projet ?**
- a. Comment le centre attirera les sportifs professionnels et les participants
 - b. Comment le centre attirera les novices en jeux video et les amateurs
 - c. Comment les équipements publics, de jeu, professionnels et destinés aux supporters peuvent s'intégrer aux espaces prévus
 - d. **Tous ces aspects**



QUIZ

20. L'« Effet Marmite » a été évoqué lorsque nous avons discuté de la conception des centres sportifs ; cela signifie-t-il qu'un bâtiment est :
- a. toujours universellement aimé et apprécié
 - b. toujours universellement détesté et sous-estimé
 - c. ouvert à l'interprétation personnelle, donc soit adoré soit détesté
 - d. ni adoré ni détesté



QUIZ

ESPORT & BUSINESS

ÉCONOMIE DE L'ESPORT

1. **Les acteurs de l'industrie de l'esport peuvent être placés dans _ catégories de types d'acteurs.**
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5

2. **Les caractéristiques que l'on a du mal à définir concernant le secteur de l'esport sont les suivantes**
 - a. **Orientation vers un marché mondial, numérisation intégrale et orientation vers le changement.**
 - b. Le marché est mondial, les participants ont peu d'énergie et ne sont pas très enthousiastes.
 - c. Les ressources viennent du haut vers le bas et les sociétés d'esport ne sont pas très flexibles.
 - d. L'esport a évolué de manière très locale, mais l'environnement est très dynamique.

3. **Dans le secteur de l'esport, le fait que l'on mette l'accent sur la caractéristique qui consiste à fixer des objectifs signifie que :**
 - a. Il est facile de fixer des objectifs dans l'esport.
 - b. Dans un jeu sportif de type FIFA, vous devez essayer de marquer le plus de buts possible.
 - c. **Il est essentiel de fournir la meilleure expérience possible et de viser à être le meilleur.**
 - d. Les acteurs du secteur de l'esport atteignent les objectifs qu'ils se sont fixés sans rencontrer beaucoup d'opposition.

4. **Les principaux acteurs de l'esport sont**
 - a. les organisations sportives, les organisateurs de tournois et les actionnaires
 - b. les équipes professionnelles, les sponsors et les instances dirigeantes
 - c. le grand public, les médias et les spectateurs
 - d. **les développeurs de jeux/éditeurs, les organisateurs de tournois et les joueurs professionnels.**



QUIZ

- 5. Les développeurs de jeux et éditeurs de jeux sont essentiels car**
- a. ils fixent les règles et supervisent leurs jeux
 - b. ils organisent les meilleurs événements d'esport
 - c. ils créent les titres esports auxquels les gens jouent**
 - d. Ils investissent beaucoup d'argent dans le secteur de l'esport et contribuent à la croissance du secteur.
- 6. Les équipes professionnelles offrent aux joueurs professionnels :**
- a. des possibilités d'entraînement et la possibilité de participer à des compétitions au plus haut niveau
 - b. des entraîneurs et un environnement compétitif
 - c. un salaire et d'autres avantages financiers
 - d. Tous les éléments ci-dessus**
- 7. Les acteurs secondaires comprennent**
- a. les organisations sportives, les instances dirigeantes et les sponsors**
 - b. les équipes professionnelles, les développeurs de jeux et les médias
 - c. le grand public, les joueurs professionnels et les entrepreneurs.
 - d. les organisateurs de tournois, le grand public et les actionnaires
- 8. Les instances dirigeantes dans l'esport**
- a. Sont importantes car elles sont bien établies et fixent les règles de chaque jeu.
 - b. Organisent les plus grands tournois et mettent à jour les jeux en fonction des règles.
 - c. Ne sont pas bien établies et ont très peu de crédibilité dans l'esport.**
 - d. elles sont liées à un seul organisme directeur qui supervise tous les jeux.
- 9. Les sponsors sont importants et l'on dit que _ des revenus de l'industrie proviennent des sponsors.**
- a. la totalité
 - b. la moitié
 - c. deux tiers**
 - d. dix pour cent



QUIZ

10. La coopétition est importante pour l'industrie de l'esport car

- a. la coopétition est née dans le secteur de l'esport et est très importante pour atteindre un certain segment de clientèle
- b. elle favorise la croissance dans les industries émergentes et est l'une des forces motrices du secteur de l'esport**
- c. les entreprises qui coopèrent doivent échanger des ressources tangibles, ce qui a un effet positif sur la croissance des revenus du secteur
- d. cela signifie que les entreprises sont totalement dépendantes les unes des autres.

SUJETS D'ACTUALITÉ

11. La co-destinée

- a. est quelque chose de facile à mesurer car les acteurs peuvent le faire ensemble
- b. est partagée par les acteurs à long terme et les nouveaux acteurs de la même manière
- c. découle d'un objectif et d'une stratégie à long terme partagés par les acteurs pour la croissance du secteur de l'esport**
- d. est liée à des accords mutuels entre les acteurs de l'esport.

12. Le réseau de business model de l'esport

- a. ne changera pas car les entreprises sont bien établies dans le secteur
- b. n'est pas très innovant, car toutes les possibilités de modèle économique fonctionnel ont déjà été explorées
- c. est susceptible de changer et d'évoluer en raison de l'arrivée massive de nouveaux acteurs et de l'augmentation des capitaux.**
- d. se réfère à un seul modèle d'entreprise que toutes les entreprises utilisent pour réaliser des bénéfices.

13. Selon Hamari et Sjöblom, les raisons pour lesquelles les gens regardent de l'esport sont les suivantes

- a. l'acquisition de connaissances, le plaisir de l'agression et l'évasion**
- b. l'attrait physique des joueurs et la nouveauté de l'esports
- c. la réussite par procuration et les habitudes de pari
- d. la facilité d'accès au contenu, les personnalités intéressantes et la facilité d'interaction.



QUIZ

14. La réussite par procuration signifie

- a. **vivre ensemble et faire preuve d'empathie avec les personnes et les personnages issus des réalisations des équipes et des joueurs**
- b. atteindre le meilleur niveau de jeu en esport
- c. faire partie d'une équipe d'esport performante en tant que manager
- d. Etre dans la zone, un état que seuls les joueurs professionnels et ex-professionnels comprennent

15. L'aspect de la performance pour un athlète esportif

- a. est le moins important
- b. **est peut-être trop mis en avant et peut affecter la santé et la réussite.**
- c. signifie qu'une fois que vous êtes au sommet, il est facile d'y rester
- d. souligne l'importance des relations

16. La carrière d'un athlète esportif

- a. est un moyen facile de gagner sa vie car le niveau de revenu peut être atteint assez facilement
- b. est longue car on ne peut pas se blesser en jouant à des jeux vidéo
- c. offre les mêmes possibilités à tout le monde car les salaires sont contrôlés et assez égaux
- d. **doit faire l'objet de plus de recherches en ce qui concerne la transition de carrière après la retraite du joueur.**

17. Le stade de la maîtrise concerne

- a. une étape où un individu choisit un sport spécifique à maîtriser
- b. un stade où un individu essaie de maîtriser plusieurs jeux en même temps
- c. **le stade où un individu peut être qualifié d'athlète et a atteint le meilleur niveau de compétence et d'habileté.**
- d. un stade où un individu a maîtrisé le jeu et passe au jeu suivant.

18. La phase d'appréciation dans l'esport concerne

- a. **les premiers stades du jeu, lorsqu'une personne apprend à jouer et que le succès n'est pas important.**
- b. le fait de s'améliorer dans un jeu afin que le jeu en général devienne plus agréable
- c. le fait de développer des compétences mentales pour surmonter les erreurs potentielles et ainsi profiter davantage du jeu.
- d. le fait de s'adapter à ses adversaires pour prendre plaisir à les surpasser.



QUIZ

19. Les obstacles à une pratique optimale du jeu sont les suivants

- a. Le fait de contrôler les heures de jeu, ce qui vous empêche parfois de jouer et de vous entraîner.
- b. Les obstacles que d'autres joueurs ont mis en place dans le but d'entraver votre développement.
- c. Les serveurs régionaux pour les jeux qui ne permettent pas à un joueur de jouer avec tout le monde.
- d. **Les problèmes de confiance en soi, la hantise de mauvais résultats, le harcèlement ou les mauvaises stratégies de gestion de l'anxiété.**

20. Pour réussir dans l'esport, il faut (choisir une ou plusieurs réponses)

- a. **avoir une grande connaissance du jeu en question**
- b. **une réflexion stratégique et une prise de décision rapide**
- c. **aller de l'avant et rester motivé**
- d. **séparer la vie quotidienne de la performance en jeu**



QUIZ

ÉVALUATION FINALE

DÉFINIR L'ESPORT

- 1. À quand remonte les racines de la pratique compétitive du jeu-vidéo ?**
 - a. Au début des années 1990
 - b. À la fin des années 1980
 - c. Au tournant des années 1970**
 - d. En 2002
- 2. Quelle plateforme, véritable institution dans le milieu sportif, a été rachetée par amazon en 2014 pour près d'un milliard de dollars ?**
 - a. Epic Games store
 - b. Youtube
 - c. Twitch**
 - d. Mixer
- 3. Qu'est ce qu'un caster ?**
 - a. Un joueur/ une joueuse d'esport de haut niveau
 - b. Une action réalisée in-game dans le but de déboussoler son adversaire
 - c. Une personne qui commente un match sportif**
 - d. Un match improvisé entre deux personnes qui ne se connaissent pas forcément
- 4. Parmi les jeux suivants, lequel est un FPS - First Person Shooter ?**
 - a. Call of Duty**
 - b. Starcraft II
 - c. Fortnite
 - d. Rocket League
- 5. Alors que les femmes représentent plus de la moitié des joueurs de jeux vidéos, combien d'entre elles le pratiquent de manière compétitive, en ligne ou en présentiel ?**
 - a. 17%
 - b. 4%
 - c. 6%**
 - d. 12%



QUIZ

ESPORTS & INCLUSION

6. Comment peut on définir l'inclusion ?

- a. Le fait d'être inclus dans un/des groupe(s) défini(s) ; le fait d'être membre du groupe.
- b. Le fait d'être inclus dans une/des identité(s) nationale(s) ; le fait d'être citoyen.
- c. Le fait d'inclure quelqu'un/quelque chose ; le fait d'être inclus**
- d. Le fait d'exclure ceux qui ne veulent pas être inclus/inclus.

7. Selon la classification des profils de joueurs de richard bartle, quelle modalité d'action est recherchée par les joueurs dits « socialisers » ?

- a. Il s'agit de joueurs qui veulent prioritairement agir sur les autres joueurs.
- b. Il s'agit de joueurs concentrés sur la réalisation d'objectifs.
- c. Il s'agit de joueurs qui souhaitent interagir avec l'environnement du jeu.
- d. Il s'agit de joueurs qui veulent avant tout interagir avec d'autres joueurs.**

8. D'après la société newzoo, combien de viewers l'audience globale de l'esport pourrait-elle atteindre en 2024 ?

- a. 474 millions de viewers
- b. 577,2 millions de viewers**
- c. 958,3 millions de viewers
- d. 255 millions de viewers

9. Quel est l'objectif de l'association Women In Games france ?

- a. Promouvoir la mixité dans l'industrie du jeu-vidéo**
- b. Promouvoir l'accessibilité des personnes en situation de handicap dans l'industrie du jeu-vidéo
- c. Promouvoir la mixité dans l'industrie esportive
- d. Promouvoir l'esport intergénérationnel



QUIZ

10. Quel type de jeu est le moins accessible en terme de gameplay pour les personnes en situation de handicap ?

- a. **FPS - First Person shooter**
- b. MOBA - Multiplayer Online Battle Arena
- c. Versus Fighting
- d. RTS - Real Time Strategy

ENVIRONNEMENTS PHYSIQUES ET NUMÉRIQUES

11. Quel logiciel est à la fois utilisé dans le milieu scolaire et dans le gaming, principalement pour la communication entre étudiants/joueurs ?

- a. MSN
- b. Messenger
- c. Zoom
- d. **Discord**

12. Lorsque l'on conçoit la construction d'un centre sportif, quels éléments doivent-être pris en considération dans l'élaboration du projet ?

- a. Comment le centre attirera les sportifs professionnels et les participants
- b. Comment le centre attirera les novices en jeux video et les amateurs
- c. Comment les équipements publics, de jeu, professionnels et destinés aux supporters peuvent s'intégrer aux espaces prévus
- d. **Tous ces aspects**

13. Quelle(s) variable(s) est a prendre en compte lors de l'établissement d'un programme musculaire ?

- a. La fréquence d'entraînement
- b. Le volume d'entraînement
- c. L'intensité d'entraînement
- d. **Tous ces aspects**



QUIZ

- 14. En ce qui concerne la partie physique de l'entraînement, combien de temps faut-il pour atteindre ses objectifs ?**
- a. 3 à 4 heures par jour
 - b. Plus il y en a, mieux c'est
 - c. 3 à 4 séances par semaines**
 - d. 3 à 4 heures par mois
- 15. Sur quelle(s) variable(s) la pratique d'une activité physique peut elle aider à améliorer les performances sportives ?**
- a. La précision des mouvements
 - b. Le retardement de la fatigue
 - c. L'amélioration de la capacité cognitive
 - d. Tous ces aspects**

ESPORTS & BUSINESS

- 16. Parmi ces quatre caractéristiques sur l'industrie de l'esport, laquelle est fausse ?**
- a. Les personnes concernées par l'esport sont très concentrées sur la définition de leurs objectifs
 - b. L'orientation du marché est véritablement « glocale »
 - c. L'esport est orienté vers le changement
 - d. Les ressources sont allouées de façon descendante**
- 17. Quelles sont les parties prenantes principales de l'industrie esportive ?**
- a. Les éditeurs et développeurs de jeu
 - b. Les organisateurs de tournois
 - c. Les équipes et joueurs professionnels
 - d. a, b & c**
- 18. D'après Bruner, Pummellet et Wylleman, quelles sont les 4 étapes dans la progression de la carrière d'un athlète ?**
- a. Initiation, péripétie, domination, déclin
 - b. Initiation, développement, maîtrise, abandon**
 - c. Initiation, maîtrise, développement, abandon
 - d. Initiation, abandon, développement, maîtrise



QUIZ

PERSPECTIVES

19. Comment appelle t-on un outil technologique qui modifie nos modes de vies de manière significative ?

- a. **Un perturbateur**
- b. Une révolution
- c. Un impacteur
- d. Un agitateur

20. Quelles grandes industries se sont inspirées de l'esport dans leurs pratiques pour faire face à la crise sanitaire du covid-19 ?

- a. Le secteur automobile
- b. La grande distribution
- c. **Le monde du sport**
- d. **Le divertissement**

21. Quelle équipe européenne a remporté les european masters 2021 de League of Legends ?

- a. BT EXCEL (Grande-Bretagne)
- b. UCAM Esports club (Espagne)
- c. **Karmine Corp (France)**
- d. Team Vitality (France)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

Wrexham
glyndŵr
UNIVERSITY



KAMK - University
of Applied Sciences

