

BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE

SESSION 2020

JAPONAIS

LANGUE VIVANTE 1

Séries **STI2D, STD2A, STL, ST2S** – Durée de l'épreuve : 2 heures – coefficient 2

Séries **STHR, STMG** – Durée de l'épreuve : 2 heures – coefficient 3

L'usage de la calculatrice et du dictionnaire n'est pas autorisé.

Dès que ce sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

Ce sujet comporte 6 pages numérotées de 1/6 à 6/6.

Répartition des points

Compréhension de l'écrit	10 points
Expression écrite	10 points

Document 1 : 「e スポーツ」



Document 2 : オリンピック新種目¹【e スポーツ】

• E スポーツとは

E スポーツとは「エレクトロニック・スポーツ(electronic sports)」の略称²。

コンピューターなどを用いて行う遊び、競技、スポーツを指す言葉で、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使ったスポーツ競技のことを指します。

簡単に言ってしまうと、何人かのプレイヤーで対戦するゲームをスポーツとして
5 考えて「e スポーツ」と呼びます。

「スポーツじゃないじゃん。」と思ったあなた、このままでは、あなたは時代遅れになります。

¹ オリンピック種目 : discipline olympique

² 略称 : abréviation

10 アメリカではすでに、国が「e スポーツ」を「スポーツ」として認めていて、「プロゲーマー」が「スポーツ選手」であることを認めています。また、韓国や中国でも「e スポーツ」が非常に発展しています³。

残念な話ですが日本は世界から「e スポーツ」の後進国⁴と呼ばれていて、まだまだ「e スポーツ」という言葉すら認知⁶が低い状態なのです。

- 世界の e スポーツ人口

	世界	日本
競争人口 ⁵	約 1億人以上	390 万人
観戦 ⁷ ・視聴者 ⁸	3億8000 万人	160 万人

世界の e スポーツ人口と比べてみると、日本はまだまだ少ないですが、これから今以上に、e スポーツ人口が増えていくでしょう。

- オリンピックの e スポーツ競技種目⁹

15 2020年東京オリンピックに合わせて、大規模な e スポーツ大会が、日本で開かれるとも言われていて、2022年中国・杭州で開かれる予定のアジア競技大会では e スポーツがメダル種目となることも発表されています。また、同じく2024年に開かれる予定のパリ・オリンピックでも、e スポーツがメダル種目として追加される⁹とされています。

³ 発展する : se développer

⁴ 後進国 : pays en retard

⁵ すら : même

⁶ 認知 : connaissance, reconnaissance

⁷ 観戦者 : 大会をみる者

⁸ 視聴者 : (テレビなどで)大会を見て聞く人

⁹ 追加する : ajouter

- eスポーツの賞金¹⁰ってどれくらいなの？

20 2017年は、世界で770億^{おく}円でした。

2020年には、1665億^{おく}円まで伸びるとされているそうです。

海外では1つの大会での優勝賞金^{ゆうしょうしょうきん}は約12億^{おく}円だそうです。

さて日本はというと・・・。

日本でのeスポーツの賞金^{しょうきん}は上限^{じょうげん}10万円です。また、日本のeスポーツ大会では

25 「高額賞金^{こうがくしょうきん}を出せない」、「海外の大会の高額賞金^{こうがくしょうきん}を受け取ることもできない」という法的な問題があるのです。

もちろん、プロゲーマーの収入^{しゅうにゅう}は大会の賞金^{しょうきん}以外にも、スポンサーからもらうお金やプロチームとしての給料^{きゅうりょう}などありますが、海外と比べてみると、日本は出遅^{おく}れてしまった感じですね。法律^{ほうりつ}を考え直して、eスポーツを盛り^も上げていって

30 欲しい^ほいものです。

「ゲーミング家具」ブランド『Bauhutte』の公式^{こうしき}サイトによる

¹⁰ 賞金 : récompense financière, prime

¹¹ 収入 : revenus

TRAVAIL À FAIRE PAR LE CANDIDAT

I. COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

- 1) Les candidats traiteront le sujet sur la copie qui leur sera fournie en faisant apparaître la numérotation.
- 2) Ils composeront des phrases complètes sauf indication contraire.
- 3) Les citations seront limitées aux éléments pertinents et suivies de la mention de la ligne.

日本語で次の質問に答えてください。

Documents 1 et 2 :

1. Eスポーツとは、何ですか。日本語で説明してください。
2. プログーマーとは、何ですか。日本語で説明してください。

Document 2 :

3. 筆者は、日本のeスポーツは十分に進んでいると思っていますか。テキストのどこから分かりますか。
4. Eスポーツは、何年にオリンピックのメダル種目になる予定ですか。
5. 括弧¹²の中にテキストの内容に合う言葉を入れてください。Vous reporterez les réponses sur votre copie.
 - a) 世界で、eスポーツをする人は()人います。
 - b) 日本で、eスポーツをする人は()人います。
 - c) 日本で、eスポーツ大会を見る人は()人います。
 - d) 海外で、eスポーツ大会で優勝した人は()円ももらえます。
6. どうして日本ではeスポーツの世界大会が開きにくいのですか。
7. この記事を載せた『Bauhutte』という会社は、何を売っていますか。どのような目的でサイトにeスポーツについての記事を載せたと思いますか。

¹² 括弧 : parenthèses

II. EXPRESSION ÉCRITE

Afin de respecter l'anonymat de votre copie, vous ne devez pas signer votre composition, citer votre nom, celui d'un camarade ou celui de votre établissement.

Traitez les deux sujets suivants en 300 signes environ. Vous indiquerez distinctement sur votre copie le numéro des sujets.

1. あなたは、オリンピックのようなスポーツ大会に^{きょうみ}興味がありますか。どうしてですか。(150 signes)
2. eスポーツは、スポーツだと言えるでしょうか。オリンピック^{しゅもく}種目になることについて、どう思いますか。(150 signes)