



Ce document a été mis en ligne par l'organisme [FormaV®](#)

Toute reproduction, représentation ou diffusion, même partielle, sans autorisation préalable, est strictement interdite.

Pour en savoir plus sur nos formations disponibles, veuillez visiter :

www.formav.co/explorer

Corrigé du sujet d'examen - E1 - S'inscrire dans le monde d'aujourd'hui - BTSA MV (Métiers du Végétal) - Session 2017

1. Contexte du sujet

Ce sujet d'examen porte sur l'expression française et la culture socioéconomique, à travers l'analyse d'un article sur la perception du jeu vidéo en France. Les étudiants doivent démontrer leur capacité à analyser un texte, à en extraire des idées clés et à formuler un argumentaire dans une lettre ouverte.

2. Correction question par question

Première question : (3 points)

Identifiez les éléments du texte qui soutiennent l'idée que le jeu vidéo, en France, ne serait pas considéré comme un produit culturel.

Pour répondre à cette question, il est attendu que l'étudiant identifie des éléments précis du texte qui illustrent la déconsidération du jeu vidéo en tant que produit culturel. Il doit se concentrer sur les statistiques fournies, les déclarations des experts, et les comparaisons effectuées avec d'autres formes de culture.

Réponse modèle :

- Le texte indique que seulement 7 % des Français considèrent le jeu vidéo comme un objet culturel, ce qui est très faible comparé à d'autres formes de culture comme les musées (84 %) ou la danse (21 %).
- Jean-Michel Guy souligne que le jeu vidéo est perçu comme une distraction pure, sans valeur ajoutée culturelle, ce qui contribue à sa déconsidération.
- Le jeu vidéo est associé à des activités passives, ce qui le rend incompatible avec l'idée de culture qui élève l'esprit.
- La violence associée à certains jeux vidéo renforce cette perception négative, car la culture est souvent perçue comme incompatible avec la violence.

Deuxième question : (2 points)

Expliquez la phrase suivante en gras : « Et même si le jeu vidéo commercial approche tranquillement de son demi-siècle, il est vrai que ce n'est que bien plus récemment qu'il est devenu un média de masse, à même de prétendre à une portée culturelle, voire artistique. »

Cette question demande une explication des enjeux temporels et culturels liés à l'évolution du jeu vidéo. L'étudiant doit aborder la notion de légitimité culturelle liée à l'ancienneté d'un média.

Réponse modèle :

La phrase souligne que, bien que le jeu vidéo existe depuis près de cinquante ans, il n'a acquis une reconnaissance en tant que média culturel que récemment. Cela reflète une évolution des mentalités où le jeu vidéo, longtemps considéré comme un simple divertissement, commence à être perçu comme un art à part entière. Cette reconnaissance est liée à son adoption par un large public et à l'émergence de jeux ayant une profondeur narrative et artistique, comparable à d'autres formes d'art comme le cinéma ou la littérature.

Troisième question : (2 points)

Relevez et expliquez les solutions proposées dans le texte pour remédier à cette déconsidération des jeux vidéo par le grand public.

Pour cette question, l'étudiant doit identifier les solutions évoquées dans le texte et expliquer comment elles pourraient contribuer à changer la perception du jeu vidéo.

Réponse modèle :

- Le texte mentionne que des efforts doivent être faits pour faire connaître une offre de jeux à grande valeur ajoutée, afin de contrer l'image négative véhiculée par les jeux commerciaux populaires.
- Il est suggéré que des institutions comme le ministère de la culture et les médias devraient promouvoir davantage le jeu vidéo en tant qu'art, à l'instar de la bande dessinée qui a gagné en légitimité.
- La création d'espaces comme la bibliothèque Vaclav-Havel, qui propose des jeux vidéo, peut aider à changer les perceptions en montrant que le jeu vidéo peut être un espace culturel respecté.

| 3. Deuxième partie : Lettre ouverte

Les étudiants doivent rédiger une lettre ouverte en prenant position sur la création d'un club « jeux vidéo » dans un établissement scolaire, en utilisant des arguments sociaux, économiques et culturels.

Pour cette lettre, il est essentiel de structurer son argumentation de manière cohérente, en s'appuyant sur les documents fournis et sur des connaissances personnelles.

Conseils pour la lettre :

- Commencer par une introduction claire qui présente le sujet et l'importance du jeu vidéo dans la culture actuelle.
- Développer des arguments en faveur de la création du club, comme l'engagement des élèves, la promotion de compétences numériques, et l'ouverture à des formes de culture contemporaines.
- Anticiper les objections et y répondre, par exemple en soulignant les bénéfices éducatifs des jeux vidéo, comme l'amélioration des compétences en mathématiques et en résolution de problèmes.
- Conclure en appelant à l'ouverture d'esprit de la communauté éducative et à l'importance d'accepter les évolutions culturelles.

| 4. Synthèse finale

Dans ce corrigé, les points de vigilance incluent la nécessité de bien comprendre les nuances des arguments et d'utiliser des exemples précis pour soutenir ses réponses. Les erreurs fréquentes incluent des généralisations excessives ou des interprétations erronées des documents. Il est conseillé de toujours relier ses réponses aux textes fournis et de structurer ses idées de manière logique.

Conseils méthodologiques :

- Lire attentivement chaque document pour en extraire des idées pertinentes.
- Prendre le temps de planifier ses réponses avant de rédiger.
- Utiliser des citations directes des documents pour renforcer ses arguments.
- Veiller à la clarté et à la cohérence de l'écriture, en respectant les règles de syntaxe et d'orthographe.

© FormaV EI. Tous droits réservés.

Propriété exclusive de FormaV. Toute reproduction ou diffusion interdite sans autorisation.

Copyright © 2026 FormaV. Tous droits réservés.

Ce document a été élaboré par FormaV® avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV®, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV® se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.

Copyright © 2026 FormaV. Tous droits réservés.

Ce document a été élaboré par FormaV® avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV®, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV® se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.