



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](http://www.formav.co/explorer)

# **Corrigé du sujet d'examen - E3 - Communiquer dans des situations et des contextes variés - BTSA BIOQUALIM (Qualité, Alimentation, Innovation et Maîtrise Sanitaire) - Session 2017**

## **1. Contexte du sujet**

Ce sujet d'examen porte sur la perception du jeu vidéo en France, en tant que produit culturel, à travers une analyse de divers documents. Les étudiants doivent démontrer leur capacité à comprendre et à interpréter des textes, ainsi qu'à articuler leurs idées dans une lettre ouverte.

## **2. Correction des questions**

### **Première question : Identification des éléments du texte**

Cette question demande aux étudiants d'identifier les éléments qui montrent que le jeu vidéo n'est pas considéré comme un produit culturel en France.

Le raisonnement attendu doit inclure des citations du texte principal et des explications sur la perception du jeu vidéo. Les étudiants doivent évoquer les résultats d'études et les opinions exprimées par des experts.

#### **Réponse modèle :**

Dans l'article de Corentin Lamy, plusieurs éléments soulignent que le jeu vidéo est perçu comme un loisir plutôt que comme un produit culturel. Tout d'abord, seulement 7 % des Français considèrent le jeu vidéo comme un objet culturel, un chiffre bien inférieur à celui des musées (84 %) ou de la presse (58 %). De plus, Jean-Michel Guy indique que le jeu vidéo est souvent associé à la distraction pure, ce qui le rend incompatible avec l'idée de culture, qui implique un apport de sens. Enfin, la violence associée à certains jeux vidéo contribue à cette déconsidération, car beaucoup de personnes estiment que la violence ne peut pas être culturelle. Ces éléments montrent que le jeu vidéo est souvent perçu comme un divertissement sans valeur culturelle.

### **Deuxième question : Explication de la phrase en gras**

Cette question demande une explication de la phrase qui évoque l'évolution du jeu vidéo en tant que média de masse.

Les étudiants doivent démontrer leur compréhension de l'importance de l'ancienneté et de la reconnaissance culturelle dans la perception des médias.

#### **Réponse modèle :**

La phrase « 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 » souligne que, malgré son existence depuis près de cinquante ans, le jeu vidéo n'a commencé à être reconnu comme un média culturel qu'au cours des dernières décennies. Cela s'explique par le fait que la culture est souvent associée à des pratiques anciennes et établies. Le jeu vidéo, étant relativement jeune, peine à obtenir une légitimité culturelle comparable à celle du cinéma ou de la littérature. Cette perception évolue lentement, mais le jeu vidéo commence à être vu comme un art à part entière, à condition qu'il soit associé à des œuvres de qualité.

### **Troisième question : Solutions proposées pour remédier à la déconsidération**

Cette question invite les étudiants à identifier et expliquer les solutions suggérées dans le texte pour améliorer la perception du jeu vidéo.

Les réponses doivent inclure des exemples concrets tirés du texte et des réflexions sur la manière dont ces solutions pourraient être mises en œuvre.

#### **Réponse modèle :**

Corentin Lamy évoque plusieurs solutions pour remédier à la déconsidération des jeux vidéo. Tout d'abord, il souligne l'importance de faire connaître l'existence d'une offre de jeux à grande valeur ajoutée, souvent ignorée du grand public. Cela pourrait passer par des campagnes de sensibilisation et des événements culturels. De plus, des initiatives comme celles de la bibliothèque Vaclav-Havel, qui propose des jeux vidéo dans un cadre culturel, montrent qu'il est possible de changer les perceptions en associant le jeu vidéo à des activités éducatives et culturelles. Enfin, une meilleure communication de la part des instances officielles et des médias pourrait également contribuer à changer le regard porté sur le jeu vidéo.

## **3. Synthèse finale**

Dans ce corrigé, il est important de noter que les erreurs fréquentes des étudiants incluent le manque de citations précises des documents et une analyse superficielle des idées. Les points de vigilance portent sur la nécessité de bien comprendre le sens des phrases et d'articuler des arguments solides basés sur les documents fournis. Pour l'épreuve, il est conseillé de :

- Lire attentivement les documents et prendre des notes sur les points clés.
- Structurer ses réponses de manière claire, en utilisant des citations pertinentes.
- Développer ses idées avec des exemples concrets et des réflexions personnelles.
- Respecter les limites de longueur imposées pour chaque question.

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.