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 :
formav.co/explorer

BTSA BIOQUALIM

Expression française et culture socioéconomique

Session 2017 • Code sujet : **2017-BTS111-RPL-ME-AN-GU-RE** • Durée : **240 minutes**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. **Les raisons de la faible considération culturelle du jeu vidéo** (3 questions) — **Page 3**

2. **Prendre position sur la création d'un club jeux vidéo au lycée** (1 question) — **Page 5**

3. **Ce qu'il faut retenir & Questions fréquentes (FAQ)** (Synthèse & Q&A Examen) — **Page 6**

Sujet officiel (PDF) : https://btsabioqualim.fr/assets/annales/btsa-bioqualim/E3 - Communiquer dans des situations et des contextes variés/2017/BTSA BIOQUALIM - E3 - Communiquer dans des situations et des contextes variés - Session 2017 - 1-Sujet.pdf

1. Les raisons de la faible considération culturelle du jeu vidéo

À partir de l'article de Corentin Lamy, il faut examiner pourquoi le jeu vidéo est peu reconnu comme un produit culturel en France. Les questions portent sur les représentations du public, l'évolution du média et les pistes proposées pour améliorer sa reconnaissance.

Question 1. En vous appuyant sur le document principal, identifiez les éléments du texte qui soutiennent l'idée que le jeu vidéo, en France, ne serait pas considéré comme un produit culturel. Rédigez environ 15 lignes.

Le chiffre principal est révélateur : seuls 7 % des Français jugent le jeu vidéo culturel, contre 84 % pour les musées et 58 % pour la presse. Le texte relève plusieurs causes à cette faible reconnaissance :

- Le jeu est souvent réduit à une distraction sans sens, passive et potentiellement abrutissante.
- Il est associé à la violence, considérée comme incompatible avec la culture.
- Le public connaît surtout les jeux commerciaux très visibles, comme *Call of Duty* ou *Mario*, et ignore une grande partie de la production, notamment les œuvres à forte valeur ajoutée.
- Le média semble réservé aux initiés et pâtit de sa relative jeunesse : même parmi les 15-24 ans, seuls 12 % le jugent culturel.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Le jeu vidéo est peu reconnu car il est réduit au divertissement, associé à la violence et mal connu, tandis que sa jeunesse lui vaut une moindre légitimité.

Question 2. Expliquez la phrase suivante, donnée en gras dans le document principal : « 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. » Rédigez environ 10 lignes.

Le jeu vidéo commercial existe depuis près d'un demi-siècle, mais il n'a touché un public de masse que plus récemment. Cette diffusion élargie lui permet désormais d'être considéré comme un média susceptible de porter des œuvres ayant une dimension culturelle ou artistique.

La reconnaissance reste toutefois lente : selon le texte, les pratiques anciennes bénéficient d'une « prime à l'ancienneté ». Le jeu vidéo est ainsi comparé à la bande dessinée et aux mangas, encore dévalorisés trente ans auparavant. Sa jeunesse explique donc en partie le retard de sa légitimation, qui pourrait évoluer avec le temps.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Le jeu vidéo est ancien, mais sa diffusion massive et sa légitimation culturelle sont récentes. Comme la BD et les mangas, il pourrait gagner en reconnaissance avec le temps.

Question 3. Relevez et expliquez les solutions proposées dans le texte pour remédier à la déconsidération des jeux vidéo par le grand public. Rédigez environ 10 lignes.

Le texte met en avant la nécessité de faire connaître le jeu vidéo au-delà des titres commerciaux les plus visibles et d'en faciliter la découverte :

1. Proposer des jeux variés, notamment ceux qui ont une valeur artistique ou apportent du sens.
2. Créer des lieux accessibles où le public peut expérimenter cette diversité. La bibliothèque Vaclav-Havel, qui consacre une salle aux jeux vidéo, montre que cette pratique peut réunir différentes générations.
3. Renforcer le rôle de médiation des institutions culturelles, du ministère et des médias. Comme le salon d'Angoulême pour la bande dessinée, leur mise en valeur contribuerait à faire évoluer les représentations.

> **✓ RÉPONSE À RETENIR**
>
> Faire découvrir des jeux variés dans des lieux accessibles et les valoriser grâce aux institutions culturelles et aux médias.

2. Prendre position sur la création d’un club jeux vidéo au lycée

Des étudiants souhaitent créer un club jeux vidéo en associant des professionnels du secteur, mais le projet divise la communauté éducative. Il faut rédiger une lettre ouverte destinée à cette communauté, défendre clairement une position et mobiliser des arguments sociaux, économiques et culturels issus des annexes et de ses connaissances personnelles.

Question 1. Rédigez une lettre ouverte de trois pages manuscrites, destinée à l’ensemble de la communauté éducative et diffusée sur le blog du lycée. Prenez position sur la question « Est-il souhaitable de créer un club « jeux vidéo » dans un établissement scolaire ? » et défendez votre point de vue avec des arguments sociaux, économiques et culturels précis, tirés des documents annexes et de vos connaissances personnelles. Respectez l’anonymat et ne signez pas votre copie.

À l’ensemble de la communauté éducative,

Je soutiens la création d’un club de jeux vidéo, à condition qu’il soit encadré et ouvert à tous. Jouer ensemble peut rapprocher les élèves et les générations, comme les parties de bowling sur Wii évoquées dans le document principal.

Ce club ferait aussi découvrir un objet culturel : les jeux mobilisent des artistes et peuvent porter un univers, un récit ou une critique sociale. Le document 2 invite également à interroger les logiques commerciales du secteur. La rencontre avec des professionnels permettrait de présenter ses métiers et de distinguer création et consommation.

Le marché français a atteint 3,46 milliards d’euros en 2016 : c’est un secteur économique important. Enfin, l’enquête de l’OCDE associe une pratique modérée à de meilleurs résultats, sans établir de causalité, et relève de moins bonnes performances chez les joueurs en réseau. Des séances équilibrées, suivies d’échanges, sont donc préférables.

Créons ce club : apprendre à jouer, c’est aussi apprendre à comprendre les jeux.

> **✓ RÉPONSE À RETENIR**
>
> Oui à un club encadré, ouvert à tous et organisé pour équilibrer pratique, échanges culturels et réussite scolaire.

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Session 2017)

Bilan de l'épreuve : Épreuve de BTS agricole en expression française et culture socioéconomique, remplacement 2017, code 2017-BTS111-RPL-ME-AN-GU-RE, durée 240 minutes, sans coefficient imprimé. Consacrée à la place culturelle du jeu vidéo, elle évalue l'analyse d'un article, l'interprétation de l'évolution du média et la rédaction d'une lettre ouverte argumentée sur la création d'un club scolaire.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Le jeu vidéo peut être un objet culturel et artistique, notamment par le travail d'équipe, l'interactivité et la diversité des œuvres.
- La jeunesse relative d'un média peut freiner sa légitimation culturelle, tandis que sa diffusion de masse et sa mise en valeur peuvent la favoriser.
- Selon le document sur l'enquête de l'OCDE, les résultats scolaires associés au jeu varient selon le type de jeu et la fréquence de pratique.
- En 2016, le marché français du jeu vidéo a atteint 3,46 milliards d'euros, avec des activités liées aux consoles, au PC gaming et au mobile.

Points de vigilance & attentes du jury

- Pour chaque réponse de la première partie, appuyez vos idées sur des éléments précis du document principal.
- Dans l'explication de la citation, distinguez l'ancienneté du jeu vidéo commercial de son accès plus récent à un public de masse.
- Dans la lettre ouverte, formulez une position nette et développez des arguments sociaux, économiques et culturels issus des annexes et de vos connaissances.
- Respectez les trois pages manuscrites et l'anonymat ; quatre points évaluent la présentation, l'orthographe et la syntaxe.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment expliquer la phrase sur le jeu vidéo devenu récemment un média de masse ?

Le jeu vidéo commercial approche du demi-siècle, mais sa diffusion auprès d'un large public est plus récente. Le texte relie cette jeunesse relative à une reconnaissance culturelle et artistique encore limitée.

Q : Comment utiliser les annexes pour défendre la création du club ?

Choisissez des informations pertinentes sur les jeux comme œuvres culturelles, les apprentissages associés à une pratique modérée et l'importance économique du secteur. Reliez chaque exemple à votre position sur le club scolaire.

Q : Comment les points de l'épreuve sont-ils répartis ?

La première partie vaut 7 points et la deuxième 9 points. Quatre points supplémentaires évaluent la présentation et la maîtrise des codes, notamment l'orthographe et la syntaxe.

Q : Qu'attend-on dans la lettre ouverte et quelles contraintes faut-il respecter ?

La lettre doit défendre clairement un point de vue avec des arguments sociaux, économiques et culturels précis. Elle fait trois pages manuscrites, s'adresse à la communauté éducative et ne doit porter aucune signature.

Sujet officiel associé (PDF) : https://btsabioqualim.fr/assets/annales/btsa-bioqualim/E3 - Communiquer dans des situations et des contextes variés/2017/BTSA BIOQUALIM - E3 - Communiquer dans des situations et des contextes variés - Session 2017 - 1-Sujet.pdf
Ressources BTSA Qualité, Alimentation, Innovation et Maîtrise Sanitaire : Toutes les annales & corrigés • Fiches de révision complètes • Simulateur de notes d'examen

Copyright © 2027 FormaV®. Tous droits réservés.

FormaV® est une marque déposée auprès de l'INPI sous le numéro 5227897.

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.