



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 - E1 - S'inscrire dans le monde d'aujourd'hui - BTSA ME (Métiers de l\ - Session 2017

---

## 1. Contexte du sujet

Ce sujet d'examen porte sur l'analyse des représentations culturelles du jeu vidéo en France, à travers un article du Monde et plusieurs documents annexes. Il vise à évaluer la capacité des étudiants à extraire des informations pertinentes et à formuler des arguments structurés sur un sujet d'actualité socioculturelle.

## 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 du texte qui montrent le faible pourcentage de Français considérant le jeu vidéo comme un objet culturel. Il doit également évoquer les raisons de cette déconsidération, notamment l'association du jeu vidéo à la distraction et à la passivité.

Exemple de réponse :

Dans l'article de Corentin Lamy, il est mentionné que seulement 7 % des Français considèrent le jeu vidéo comme un objet culturel. Ce chiffre est particulièrement faible comparé à d'autres formes d'art, comme les musées (84 %) ou la presse (58 %). L'auteur souligne que le jeu vidéo est perçu comme une activité de distraction pure, sans valeur culturelle, ce qui contribue à sa déconsidération. De plus, le lien entre le jeu vidéo et la violence, ainsi que la perception qu'il s'agit d'une activité passive, renforcent cette image négative. Enfin, le manque de visibilité de jeux à forte valeur ajoutée dans les médias contribue à cette méconnaissance et à cette dévaluation du jeu vidéo en tant que culture.

### 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. »

Pour cette question, l'étudiant doit démontrer sa compréhension de l'évolution du jeu vidéo en tant que média. Il doit expliquer que bien que le jeu vidéo existe depuis longtemps, sa reconnaissance en tant que forme d'art et de culture est récente.

Exemple de réponse :

La phrase souligne que le jeu vidéo, bien qu'il ait été créé il y a près de cinquante ans, n'a commencé à être reconnu comme un média culturel qu'au cours des dernières décennies. Cela signifie que, historiquement, le jeu vidéo a été perçu comme un simple divertissement, sans véritable valeur artistique. Ce n'est que récemment, avec l'émergence de jeux plus narratifs et artistiques, que le jeu vidéo a acquis une place dans le paysage culturel, comparable à celle du cinéma ou de la littérature. Cette évolution est due à une meilleure compréhension des jeux vidéo en tant qu'œuvres d'art et à une plus grande diversité de productions, qui permettent de toucher un public plus large.

### 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.

Dans cette question, l'étudiant doit extraire les solutions mentionnées dans le texte et expliquer comment elles pourraient améliorer la perception du jeu vidéo.

Exemple de réponse :

Dans l'article, plusieurs solutions sont proposées pour remédier à la déconsidération des jeux vidéo. Tout d'abord, il est suggéré d'améliorer la visibilité des jeux à forte valeur ajoutée, afin que le grand public découvre des œuvres qui transcendent le simple divertissement. De plus, il est mentionné que des initiatives comme celles de la bibliothèque Vaclav-Havel, qui propose des jeux vidéo, contribuent à légitimer le jeu vidéo en tant qu'objet culturel. Enfin, l'auteur souligne l'importance d'une meilleure communication de la part des instances culturelles, comme le ministère de la culture, pour promouvoir le jeu vidéo et ses aspects artistiques. Ces actions pourraient aider à changer la perception du jeu vidéo et à le faire reconnaître comme une forme d'art à part entière.

### | 3. Deuxième partie : Lettre ouverte

La deuxième partie du sujet demande de rédiger une lettre ouverte. Bien que je ne puisse pas fournir un modèle complet ici, je vais donner des conseils sur la structure et les arguments à inclure.

- **Introduction** : Présentez le projet de création du club « jeux vidéo » et son intérêt pour l'établissement.
- **Arguments sociaux** : Soulignez l'importance des jeux vidéo dans la socialisation des jeunes, leur capacité à rassembler et à créer des liens.
- **Arguments économiques** : Mentionnez le marché florissant du jeu vidéo et les opportunités professionnelles qu'il représente.
- **Arguments culturels** : Insistez sur la reconnaissance croissante du jeu vidéo en tant qu'art et sur la nécessité de l'intégrer dans la culture scolaire.
- **Conclusion** : Appel à la création du club en soulignant ses bénéfices pour les élèves et l'établissement.

### | 4. Synthèse finale

Dans ce corrigé, il est important de noter que les étudiants doivent être attentifs à la clarté de leurs réponses et à la structure de leurs arguments. Les erreurs fréquentes incluent le manque de précision dans les citations et l'absence de liens entre les idées. Pour réussir l'épreuve, il est conseillé de bien lire les documents, de prendre des notes claires et de structurer ses réponses de manière logique.

© 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.