



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 TC (Technico-Commercial) - Session 2017

---

## 1. Contexte du sujet

Ce sujet d'examen porte sur l'analyse d'un article concernant la perception du jeu vidéo en France en tant que produit culturel. Il s'inscrit dans le cadre de l'épreuve d'expression française et de culture socioéconomique du BTSA Technico-Commercial.

## 2. Correction question par question

### Première question : (3 points)

**Idée de la question :** Identifier les éléments du texte qui soutiennent l'idée que le jeu vidéo, en France, ne serait pas considéré comme un produit culturel.

**Raisonnement attendu :** L'étudiant doit repérer des phrases et des idées dans le document principal qui illustrent la déconsidération du jeu vidéo en tant qu'objet culturel, en s'appuyant sur des statistiques et des commentaires d'experts.

Dans l'article de Corentin Lamy, plusieurs éléments montrent que le jeu vidéo est peu considéré comme un produit culturel en France. Tout d'abord, seulement 7 % des Français estiment que le jeu vidéo est un objet culturel, ce qui est très faible comparé à d'autres formes d'art comme les musées (84 %) ou la presse (58 %). De plus, Jean-Michel Guy, responsable de l'étude, souligne que le jeu vidéo est perçu comme une simple distraction, sans valeur ajoutée culturelle. Il est également mentionné que le jeu vidéo est associé à des activités passives et abrutissantes, ce qui renforce son image négative. Enfin, la violence souvent associée aux jeux vidéo est perçue comme incompatible avec la culture, ce qui contribue à sa déconsidération.

### Deuxième question : (2 points)

**Idée de la question :** Expliquer la phrase suivante : « 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. »

**Raisonnement attendu :** L'étudiant doit analyser le sens de cette phrase en mettant en avant l'évolution du jeu vidéo et son statut actuel dans la société.

Cette 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 qu'au cours des dernières décennies. Cela signifie que, malgré son ancienneté, le jeu vidéo est encore perçu comme un produit nouveau par rapport à d'autres formes d'art. L'auteur insiste sur le fait que la reconnaissance culturelle du jeu vidéo est récente et que son statut pourrait évoluer avec le temps, à mesure que le public s'habitue à considérer le jeu vidéo comme une forme d'art légitime, à l'instar de la bande dessinée ou des mangas.

### Troisième question : (2 points)

**Idée de la question :** Relever et expliquer les solutions proposées dans le texte pour remédier à cette déconsidération des jeux vidéo par le grand public.

**Raisonnement attendu :** L'étudiant doit identifier des solutions mentionnées dans le texte et les expliquer en les reliant à la problématique de la reconnaissance culturelle du jeu vidéo.

Pour remédier à la déconsidération du jeu vidéo, plusieurs solutions sont évoquées dans le texte. D'abord, il est suggéré que le ministère de la culture et les médias devraient mieux promouvoir le jeu vidéo et mettre en avant sa valeur artistique. De plus, des initiatives comme celle de la bibliothèque Vaclav-Havel, qui propose des espaces dédiés aux jeux vidéo, contribuent à sensibiliser le public à leur potentiel culturel. Enfin, il est souligné que la population doit être informée de l'existence d'une offre de jeux à grande valeur ajoutée, afin de dépasser l'image stéréotypée du jeu vidéo.

### 3. Deuxième partie : Lettre ouverte

**Idée de la question :** Rédiger une lettre ouverte sur la création d'un club « jeux vidéo » dans un établissement scolaire.

**Raisonnement attendu :** L'étudiant doit prendre position sur la question, en utilisant des arguments sociaux, économiques et culturels, tout en intégrant des éléments des documents fournis.

Chers membres de la communauté éducative,

Je souhaite m'exprimer sur le projet de création d'un club « jeux vidéo » au sein de notre établissement. À une époque où le jeu vidéo est en pleine expansion, tant sur le plan économique que culturel, il est essentiel de reconnaître son potentiel en tant qu'objet culturel. En 2016, le marché du jeu vidéo a atteint un chiffre record de 3,46 milliards d'euros, ce qui témoigne de son importance dans notre société.

De plus, des études montrent que jouer à des jeux vidéo de manière modérée peut même avoir des effets bénéfiques sur les performances scolaires, notamment en mathématiques et en résolution de problèmes. En intégrant un club « jeux vidéo », nous offrons aux élèves un espace d'échange et de créativité, tout en leur permettant d'explorer cet univers sous un angle nouveau.

Enfin, en associant des professionnels du secteur, nous pouvons enrichir l'expérience des élèves et les sensibiliser à la diversité des jeux vidéo, allant au-delà des stéréotypes négatifs souvent véhiculés.

Pour toutes ces raisons, je soutiens la création d'un club « jeux vidéo » et j'invite chacun à considérer les bénéfices qu'il pourrait apporter à notre communauté éducative.

Cordialement,

### 4. Synthèse finale

**Erreurs fréquentes :** Les étudiants peuvent souvent sous-estimer l'importance de structurer leurs réponses et d'appuyer leurs arguments par des exemples concrets tirés des documents. Ils peuvent également négliger la nécessité de relier leurs idées à une problématique plus large.

**Points de vigilance :** Il est crucial de bien lire et comprendre chaque question pour répondre précisément. Les réponses doivent être claires, concises et bien argumentées.

#### Conseils pour l'épreuve :

- Prendre le temps de lire tous les documents avant de commencer à répondre aux questions.
- Structurer vos réponses en paragraphes clairs, en utilisant des phrases d'introduction et de conclusion.
- Utiliser des citations des documents pour étayer vos arguments.
- Veiller à la qualité de la langue : orthographe, grammaire et syntaxe sont importantes.

© 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.