



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'exprimer, communiquer et comprendre le monde - BTSA STA (Sciences et Technologies des Aliments) - Session 2017

1. Contexte du sujet

Ce sujet d'examen porte sur l'évaluation de la capacité des étudiants à analyser un texte et à exprimer leur point de vue sur un sujet culturel, en l'occurrence le jeu vidéo, à travers des questions précises et une lettre ouverte. Les documents fournis permettent d'explorer les perceptions sociales, économiques et culturelles du jeu vidéo en France.

2. Correction des questions

Première question : Identification des éléments du texte

Cette question demande d'identifier les éléments qui soutiennent l'idée que le jeu vidéo n'est pas considéré comme un produit culturel en France. Les étudiants doivent s'appuyer sur le document principal.

Le raisonnement attendu doit inclure des citations et des analyses des propos de l'auteur, notamment sur la perception du jeu vidéo comme un loisir distrayant plutôt qu'une forme d'art.

Voici une réponse modèle :

Dans le texte, Corentin Lamy souligne que seulement 7 % des Français considèrent le jeu vidéo comme un objet culturel, ce qui est très faible comparé à d'autres formes d'art comme les musées (84 %). L'auteur explique que le jeu vidéo est perçu comme une distraction pure, sans valeur culturelle, ce qui est renforcé par le fait qu'il est souvent associé à la violence et à des activités passives. De plus, il est mentionné que la majorité de la population ignore l'existence d'une offre de jeux à grande valeur ajoutée, ce qui contribue à sa déconsidération. Enfin, l'auteur évoque le paradoxe d'Arte pour illustrer la perception française de la culture, suggérant que le jeu vidéo est victime d'un jugement hâtif en raison de son jeune âge.

Deuxième question : Explication de la phrase en gras

Cette question demande d'expliquer la phrase qui évoque le fait que le jeu vidéo est devenu un média de masse récemment. Les étudiants doivent montrer leur compréhension des enjeux historiques et culturels liés au jeu vidéo.

Le raisonnement attendu doit inclure une analyse de l'évolution du jeu vidéo et de sa reconnaissance en tant que forme d'art.

Voici une 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 » signifie que, bien que le jeu vidéo existe depuis longtemps, sa reconnaissance en tant que forme d'art et de culture est relativement récente. Cela reflète une évolution dans la perception sociale, où le jeu vidéo est désormais vu comme un média capable de transmettre des messages culturels et artistiques, similaire à d'autres formes d'art comme le cinéma ou la littérature. Cette évolution est essentielle pour comprendre pourquoi le jeu vidéo est encore en quête de légitimité culturelle.

Troisième question : Solutions proposées pour remédier à la déconsidération

Cette question demande aux étudiants de relever et d'expliquer les solutions proposées dans le texte pour remédier à la déconsidération des jeux vidéo.

Le raisonnement attendu doit identifier les initiatives mentionnées par l'auteur et leur impact potentiel.

Voici une réponse modèle :

Dans le texte, Corentin Lamy propose plusieurs solutions pour remédier à la déconsidération des jeux vidéo. Il mentionne l'importance de rendre le jeu vidéo plus accessible au grand public, comme le fait la bibliothèque Vaclav-Havel en proposant une salle dédiée aux jeux vidéo. Cela permet de montrer que le jeu vidéo peut être culturel, surtout si les gens sont exposés à des jeux de qualité. De plus, l'auteur souligne que le ministère de la culture et les médias doivent jouer un rôle actif dans la promotion du jeu vidéo en tant qu'art, en mettant en avant les jeux qui ont une valeur ajoutée et en organisant des événements similaires à ceux de la bande dessinée. Ces actions pourraient contribuer à changer la perception du jeu vidéo dans la société.

3. Synthèse finale

Dans ce sujet, les erreurs fréquentes incluent le manque de citations précises du texte, une analyse superficielle des questions et une absence de structuration dans les réponses. Les étudiants doivent veiller à :

- Lire attentivement le texte pour en extraire les éléments clés.
- Structurer leurs réponses de manière claire et logique.
- Utiliser des exemples concrets pour illustrer leurs propos.

Conseils pour l'épreuve

- Prendre le temps de bien comprendre chaque question avant de rédiger.
- Utiliser des citations du texte pour appuyer vos arguments.
- Organiser vos idées de manière cohérente, en introduisant, développant et concluant chaque réponse.
- Relire vos réponses pour corriger les fautes d'orthographe et de syntaxe.

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.