



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 - Expression française et culture socio-économique - BTSA GEMEAU (Gestion et Maîtrise de l') - Session 2017

1. Rappel du contexte

Ce sujet d'examen porte sur l'expression française et la culture socio-économique, en particulier à travers l'analyse du jeu vidéo en France. Les étudiants doivent examiner les perceptions et la valeur culturelle du jeu vidéo, en s'appuyant sur plusieurs documents fournis.

2. Correction des questions

Première question : Identification des éléments du texte

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

Le raisonnement attendu doit se concentrer sur les statistiques et les opinions exprimées dans le document principal. Il est important de faire référence aux comparaisons avec d'autres formes d'art et de loisir, ainsi qu'aux perceptions négatives associées au jeu vidéo.

Réponse modèle :

Le document principal souligne que seulement 7 % des Français considèrent le jeu vidéo comme un objet culturel, ce qui est faible comparé à d'autres formes de culture comme les musées (84 %) ou la danse (21 %). Ce faible pourcentage est attribué à la perception que le jeu vidéo est associé à la distraction plutôt qu'à une forme d'art. Jean-Michel Guy, responsable de l'étude, explique que dans l'esprit des Français, le jeu vidéo est souvent perçu comme une activité passive, ce qui le disqualifie de la catégorie culturelle. De plus, le jeu vidéo est souvent associé à la violence, ce qui renforce cette déconsidération. Enfin, la méconnaissance de l'offre variée de jeux vidéo, qui pourrait avoir une valeur culturelle, contribue à cette image négative.

Deuxième question : Explication de la phrase

Cette question demande d'expliquer la phrase qui évoque le demi-siècle du jeu vidéo et son statut de média de masse.

Le raisonnement doit montrer la relation entre l'ancienneté d'un média et sa reconnaissance culturelle, ainsi que l'évolution récente du jeu vidéo.

Réponse modèle :

La phrase en gras souligne que, bien que le jeu vidéo ait presque cinquante ans, sa reconnaissance en tant que média culturel est relativement récente. Cela signifie que le jeu vidéo n'a pas encore eu le temps de s'établir comme une forme d'art respectée, contrairement à d'autres médias plus anciens comme le cinéma ou la littérature. Le fait qu'il soit devenu un média de masse récemment indique qu'il commence à atteindre un public plus large, ce qui pourrait contribuer à sa légitimation culturelle. Cette évolution suggère que la perception du jeu vidéo pourrait changer avec le temps, à mesure qu'il est mieux compris et apprécié.

Troisième question : Solutions proposées

Cette question demande de relever et d'expliquer les solutions pour remédier à la déconsidération des jeux vidéo.

Le raisonnement doit inclure les propositions d'actions concrètes pour améliorer la perception du jeu vidéo.

Réponse modèle :

Le texte propose plusieurs solutions pour améliorer la perception des jeux vidéo. Tout d'abord, il est suggéré de mieux faire connaître l'offre variée de jeux qui ont une valeur ajoutée culturelle, afin que le grand public puisse découvrir des œuvres qui vont au-delà des stéréotypes de violence et de distraction. De plus, des initiatives comme celles de la bibliothèque Vaclav-Havel, qui propose des espaces dédiés aux jeux vidéo, sont mises en avant pour sensibiliser le public à leur potentiel culturel. Enfin, il est mentionné que le ministère de la culture et les médias devraient jouer un rôle plus actif dans la promotion des jeux vidéo en tant qu'art, similaire à ce qui a été fait pour la bande dessinée.

3. Synthèse finale

Dans ce sujet, les erreurs fréquentes des étudiants incluent le manque de références précises aux documents, une analyse superficielle des questions et une rédaction peu structurée. Il est crucial de bien lire les documents fournis et de s'appuyer sur des exemples concrets pour étayer ses réponses. Les étudiants doivent également veiller à respecter le nombre de lignes demandé pour chaque réponse, afin de montrer leur capacité à synthétiser l'information de manière concise.

Conseils méthodologiques

- Lire attentivement les documents et noter les idées clés avant de répondre.
- Structurer les réponses en paragraphes clairs, avec une introduction, un développement et une conclusion.
- Utiliser des citations directes des documents pour appuyer les arguments.
- Respecter les limites de longueur pour chaque réponse afin de démontrer une capacité à synthétiser.

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.