



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 - E3 - Communiquer dans des situations et des contextes variés - BTSA AQUACULTURE (Aquaculture) - Session 2017

1. Contexte du sujet

Ce sujet d'examen porte sur l'analyse d'un article traitant de la perception du jeu vidéo en France. Les étudiants doivent démontrer leur capacité à extraire et à analyser des informations pertinentes à partir de documents écrits, tout en développant une argumentation personnelle sur un projet de création d'un club de jeux vidéo dans un établissement scolaire.

2. Correction des questions

Première question : Identification des éléments de déconsidération du jeu vidéo (3 points)

Cette question demande d'identifier les éléments du texte qui montrent que le jeu vidéo n'est pas perçu comme un produit culturel en France. Il est attendu que l'étudiant cite des statistiques et des opinions exprimées dans le document principal.

Dans le texte, plusieurs éléments soutiennent cette idée :

- Seuls 7 % des Français considèrent le jeu vidéo comme un objet culturel.
- Comparaison avec d'autres formes de culture, comme les musées (84 %) ou la presse (58 %), qui montrent une hiérarchie de valeur culturelle.
- La perception du jeu vidéo comme une simple distraction, sans valeur ajoutée culturelle.
- Le lien entre le jeu vidéo et des activités jugées passives et abrutissantes.

Ces éléments illustrent le manque de reconnaissance du jeu vidéo dans le paysage culturel français.

Deuxième question : Explication de la phrase en gras (2 points)

Cette question demande d'expliquer la phrase relative à l'évolution du jeu vidéo en tant que média de masse. Il est important d'identifier les notions de temps et de perception culturelle.

La phrase souligne que, bien que le jeu vidéo ait près de cinquante ans, sa reconnaissance en tant que média culturel est récente. Cela signifie que, historiquement, le jeu vidéo n'a pas été pris au sérieux comme une forme d'art ou de culture. Il a fallu du temps pour que le public et les institutions reconnaissent sa valeur culturelle, notamment en raison de son association avec le divertissement et la distraction.

Troisième question : Solutions proposées pour remédier à la déconsidération (2 points)

Cette question demande d'identifier et d'expliquer les solutions mentionnées dans le texte pour améliorer la perception du jeu vidéo.

Parmi les solutions évoquées, on trouve :

- Augmenter la visibilité des jeux vidéo de qualité, souvent méconnus du grand public.
- Promouvoir des événements culturels et des initiatives qui mettent en avant le jeu vidéo comme une forme d'art.

- Encourager les médias à traiter le jeu vidéo sous un angle plus culturel et moins réducteur.

Ces actions visent à changer la perception du jeu vidéo et à le faire reconnaître comme un objet culturel à part entière.

3. Deuxième partie : Lettre ouverte (9 points)

Pour cette partie, les étudiants doivent rédiger une lettre ouverte en prenant position sur la création d'un club « jeux vidéo ». Voici une structure possible :

- **Introduction** : Présentation du projet et de son importance.
- **Arguments en faveur de la création du club** :
 - Développement de compétences sociales et de travail en équipe.
 - Opportunité d'apprentissage à travers des jeux éducatifs.
 - Valorisation de la culture numérique et du jeu vidéo.
- **Réponses aux critiques** :
 - Clarification sur la nature du jeu vidéo et ses bénéfices.
 - Importance de la modération et de l'encadrement dans l'utilisation des jeux vidéo.
- **Conclusion** : Appel à la création du club et à l'ouverture d'esprit de la communauté éducative.

Conseils méthodologiques

- Lire attentivement chaque document et prendre des notes pour identifier les idées clés.
- Structurer vos réponses de manière claire, en utilisant des paragraphes et des listes lorsque cela est pertinent.
- Veiller à respecter les limites de lignes imposées pour chaque question.
- Dans la lettre ouverte, restez respectueux et argumentez avec des faits concrets issus des documents.

4. Synthèse finale

Les erreurs fréquentes lors de cet examen incluent le manque de citations précises des documents et une argumentation peu structurée. Les étudiants doivent être vigilants sur la clarté de leur écriture et la pertinence de leurs arguments. Pour réussir, il est essentiel de bien comprendre les enjeux culturels et sociaux liés au sujet du jeu vidéo.

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.