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

REMPLACEMENT 2017
Métropole - Antilles - Guyane - Réunion

BREVET DE TECHNICIEN SUPÉRIEUR AGRICOLE
EXPRESSION FRANÇAISE ET CULTURE SOCIOÉCONOMIQUE

Toutes options

Durée : 240 minutes

Matériel(s) et document(s) autorisé(s) : **Aucun**

Le sujet comporte 8 pages

SUJET

LISTE DES DOCUMENTS

DOCUMENT PRINCIPAL : Corentin LAMY, « Pourquoi le jeu vidéo est-il si peu considéré en France ? », *Le Monde*, 28 septembre 2016

DOCUMENTS ANNEXES

DOCUMENT 1 : Théo KUPERHOLC, « Le jeu vidéo, cet objet culturel non identifié - L'art et la manière de jouer », *https://gaite-lyrique.net,* consulté le 14 octobre 2016

DOCUMENT 2 : Thierry SERDANE, Claire SIEGEL, « Le potentiel critique du medium jeu vidéo en fait-il une œuvre d'art ? – analyse sociocritique de jeux militants », proposition de communication, *colloque international ArtGame,* 2013

DOCUMENT 3 : Lise LOUMÉ, « Les jeux vidéo nuisent-ils à la réussite scolaire ? », *Sciences et Avenir*, 9 mars 2015

DOCUMENT 4 : Sébastien DUMOULIN, « Année record pour le marché du jeu vidéo en France », *lesechos.fr*, 3 février 2017.

SUJET

Quatre points seront consacrés à l'évaluation de la présentation et à celle de la maîtrise des codes (orthographe et syntaxe).

PREMIÈRE PARTIE (7 points)

En vous appuyant sur le document principal, vous répondrez aux questions suivantes :

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. (15 lignes environ).

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. » (10 lignes environ).

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 (10 lignes environ).

DEUXIÈME PARTIE (9 points)

Des étudiants de votre établissement ont pour projet de créer un club « jeux vidéo », et souhaitent associer des professionnels du monde du jeu vidéo (producteurs, concepteurs, graphistes ou représentants de l'industrie du jeu vidéo) à sa mise en œuvre. Mais la création du club divise la communauté éducative. Sensibilisé(e) par ce projet à titre personnel, vous rédigerez une lettre ouverte de trois pages manuscrites destinée à l'ensemble de la communauté et qui sera diffusée sur le blog du lycée. Dans cette lettre ouverte, vous prendrez position sur la question suivante :

« **Est-il souhaitable de créer un club « jeux vidéo » dans un établissement scolaire ? »**

Vous défendrez clairement votre point de vue en mobilisant des arguments sociaux, économiques et culturels précis, extraits des documents joints en annexe et sur vos connaissances personnelles.

Respectez l'anonymat en ne signant d'aucun nom sur la copie.

DOCUMENT PRINCIPAL

POURQUOI LE JEU VIDÉO EST-IL SI PEU CONSIDÉRÉ EN FRANCE ?

LE MONDE | 28.09.2016 | Par Corentin Lamy

Seuls 7 % des Français considèrent que le jeu vidéo est, par nature, un objet culturel. C'est mieux que la téléréalité, qui culmine à 5 %, mais c'est moins bien que les musées (84 %), la presse (58 %), le cirque (36 %), la philatélie (25 %), la danse entre amis (21 %) ou même la chasse et la pêche (15 %). C'est le résultat *a priori* étonnant d'une étude commandée par le ministère de la culture parue le 9 septembre et réalisée auprès d'un échantillon de plus de 1 500 Français de plus de 15 ans.

S'il est difficile de ne pas qualifier les créateurs de jeu vidéo (graphistes, animateurs, compositeurs, etc.) d'artistes, le produit final ne mériterait donc pas, aux yeux de la plupart des Français, d'appartenir au domaine de la culture. Pourquoi aussi peu de considération pour un loisir pourtant pratiqué par la majorité des moins de 50 ans ? Interrogé par Pixels, le responsable de l'étude, Jean-Michel Guy, décrypte :

« Ce qui compte dans la culture, c'est qu'elle apporte quelque chose. C'est le sens qui importe. Dans l'esprit des Français, avec le jeu vidéo, on est du côté de la distraction pure. »

« En plein dans le paradoxe d'Arte »

Parmi les trois disciplines considérées comme les moins « culturelles » des 27 soumises au sondage, on trouve, outre le jeu vidéo, les séries télévisées (seuls 13 % de Français les considérant comme culturelles – autre surprise de ce sondage) et la téléréalité (5 %). Leur point commun ? Ce sont trois domaines indissociables de l'écran, généralement de télévision, qui semble les condamner à demeurer des activités passives, potentiellement abrutissantes, et certainement pas de celles qui élèvent ceux qui s'y adonnent. Ce qui amuse Oscar Barda, conseiller artistique à la Gaîté Lyrique, espace parisien dédié aux cultures numériques :

« On est en plein dans le "paradoxe d'Arte". C'est la chaîne la plus regardée si l'on en croit les déclarations, alors que c'est loin d'être celle qui fait le plus d'audience. C'est un rapport à la culture très français. »

Le jeu vidéo n'est pas seulement réputé abrutissant : il est aussi, pour beaucoup, indissociable d'une violence dans laquelle – c'est vrai – il lui arrive de se complaire. Or, selon Jean-Michel Guy, la violence est, pour beaucoup, incompatible avec le concept de culture : un constat aussi bien valable pour le cinéma d'action ou certaines musiques (le hip hop, culturel pour 21 % de Français seulement) que pour le jeu vidéo.

« Une offre de jeux à grande valeur ajoutée »

Pourtant, que les adeptes d'une culture apaisée et sérieuse se rassurent : on peut trouver du sens dans le jeu vidéo. Mieux : on peut même s'y ennuyer ! Pourquoi ne le sait-on pas davantage ? « Je pense qu'une grande partie de la population ignore tout simplement l'existence d'une offre de jeux à grande valeur ajoutée », reconnaît l'auteur de l'étude. Pour Oscar Barda :

« Les gens ne connaissent que les jeux vidéo qui ont l'argent pour se faire connaître. Il leur est imposé une image du jeu qui est « Call of Duty » ou « Mario ». Ça revient à considérer que la nourriture, c'est McDo et c'est tout. »

L'immense majorité de la production vidéoludique est ainsi virtuellement invisible dans les couloirs de métro, à la télévision ou sur les panneaux publicitaires, quand même le cinéma d'auteur arrive, en France en tout cas, à s'y faire une petite place. Tout le monde a une vague idée de ce qu'est le sport, la danse, le cinéma. Le jeu vidéo, un peu comme les séries télé, est davantage une discipline pour « initiés », dont l'hétérogénéité rend parfois la lecture difficile.

« On joue au bowling sur Wii avec nos petits-enfants »

À Paris, dans un quartier populaire du 18ème arrondissement, la bibliothèque Vaclav-Havel tente pourtant de faire ce travail d'accessibilité, en proposant, entre deux rayonnages, une salle entière dévolue aux jeux vidéo. Pas nécessairement destinée aux enfants, même si, de fait, ce sont souvent les jeunes ados qui s'en sont emparés. Maxime Grégoire, du pôle jeu vidéo de la bibliothèque, se souvient des débuts :

« Les premiers temps, on a eu quelques remarques de gens qui s'étonnaient de voir du jeu en bibliothèque. Mais ces gens-là ne remettent pas en question son caractère culturel si on leur montre que, sous certaines conditions, ça peut être de l'art. Une seule fois, on a eu une petite vieille, complètement réfractaire, qui trouvait que c'était une horreur. On n'a rien dit, mais ses copines l'ont lâchée : "Qu'est-ce que tu racontes ? Nous, on joue au bowling sur Wii avec nos petits-enfants !" »

Pour Jean-Michel Guy, c'est là le genre de travail qui attend le jeu vidéo, s'il veut rejoindre le cinéma ou la littérature au rang des œuvres réputées respectables – si tant est qu'un tel statut l'intéresserait. « Les représentations sont plus ou moins fabriquées par les instances classiques de légitimation. Si aujourd'hui, les gens voient la bande dessinée comme culturelle, c'est aussi parce qu'ils ont entendu parler du salon d'Angoulême. À mon avis, le ministère de la culture ne fait pas beaucoup savoir ce qu'il fait en la matière et les médias eux-mêmes ne concourent pas à mettre en avant le genre », diagnostique le responsable de l'étude.

« Comme la BD ou les mangas il y a trente ans »

La méconnaissance du sujet n'est pourtant pas une explication suffisante. Même chez une population très majoritairement joueuse et *a priori* un minimum renseignée, comme les 15-24 ans (qui sont 79 % à avoir joué lors des douze derniers mois), ils ne sont que 12 % à considérer que le jeu vidéo est par nature une pratique culturelle.

Une tendance à l'autodépréciation que Jean-Michel Guy met sur le compte du relatif jeune âge du média : « Une des conditions pour qu'une activité soit considérée comme culturelle, c'est qu'elle soit très ancienne. » **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.** « Il y a une sorte de prime à l'ancienneté. Mais évidemment, ça va changer ! Pour moi, le jeu vidéo est exactement dans le cas de la bande dessinée ou des mangas il y a trente ans : il est juste encore un petit peu jeune ! »

DOCUMENT 1

[…] Comme un film d'animation, un jeu vidéo est créé par une équipe (ou une seule personne, pour les plus petites productions) de professionnels, qui comptent parmi leurs rangs une longue liste de gens qui doivent apporter à n'importe quel jeu leur patte artistique : designers, compositeurs, dessinateurs... Le jeu vidéo serait donc une œuvre d'art, au même titre qu'un film. « Jamais *!* », nous diront les plus fervents des anti-jeux. « *Pas tous* », dirons-nous plutôt. Comme dans la littérature et le cinéma, il y a des exemples qui laisseront dubitatifs et qui feront hésiter n'importe qui. Il est cependant indéniable que des jeux comme, *Journey* ou *Machinarium* figurent parmi les meilleurs exemples d'œuvres d'art du jeu vidéo. Étant malheureusement assez minoritaires par rapport au reste de la production, il vaut mieux généraliser un brin et qualifier le jeu vidéo d'objet culturel. Ce statut le range aux côtés des livres, des films, des BD, etc… entrés dans le quasi-quotidien de l'Homme moderne qui les consomme sans problème aucun.

Revenons maintenant à notre ami qui tient une manette pour la première fois, et qui aimerait qu'on lui dise comment ça marche, qu'on lui explique tout ce qu'il doit savoir avant de se lancer. Pourquoi diable a-t-il besoin de ce préambule ? Cela équivaudrait à une personne dans les cinémas qui vous expliquerait, avant que vous alliez voir un film, le scénario, les personnages et leurs motivations, ainsi que ce qu'il faut comprendre du film. Soyons honnêtes : refuser catégoriquement d'expliquer quoi que ce soit dans le cas du jeu vidéo serait légèrement extrême. Il se passe donc quelque chose de plus que pour les autres objets culturels. Il ne faut pas oublier la partie « jeu », mais pas réduit à son plus simple aspect de divertissement. Non, il est simplement important de noter que comme pour tout jeu, il y a des règles qu'il faut connaître pour le bon déroulement d'une partie. Il est bien sûr possible de découvrir un jeu vidéo en touchant à tous les boutons et en expérimentant toutes les façons dont le jeu vous signifie que vous avez raté ou perdu, tout comme il est possible de débarquer dans une partie de balle au prisonnier en faisant n'importe quoi jusqu'à ce qu'un bon samaritain vous explique ce qu'il faut faire. On revient toujours au même point : il faut un minimum d'explications. Là où le jeu vidéo se différencie du monde du jeu, c'est qu'il s'agit d'un objet animé, interactif et multimédia : il peut vous expliquer lui-même ses règles, sans manuel imprimé et sans bloc de texte à l'écran. Il constitue une sorte d'objet multimédia à but ludique et culturel, auto-suffisant puisqu'il est capable d'expliquer son propre fonctionnement et son propre sens de façon autonome et automatique. […]

Théo KUPERHOLC, « Le jeu vidéo, cet objet culturel non identifié - L'art et la manière de jouer », *https://gaite-lyrique.net*, consulté le 14/10/2016

DOCUMENT 2

Colloque international ArtGame 2013

Le potentiel critique du médium jeu vidéo en fait-il un art ?

Analyse sociocritique de jeux militants

Le jeu vidéo est le sujet d'une dépréciation intellectuelle qui vient en grande partie de son apparente allégeance à une industrie s'appropriant les expressions artistiques et culturelles pour engendrer une « culture-monde », consumériste, libérale et globalisée. Les jeux vidéo, tout comme le monde de l'art, sont assujettis à cette industrie culturelle, et affichent les stigmates des logiques marchandes de notre société hypermoderne. Par ailleurs certains journalistes, critiques d'arts et chercheurs portent de violentes critiques contre ceux qui prétendent élever le jeu vidéo au statut d'œuvres d'art. Leur argument principal repose sur l'absence de l'hégémonie de l'artiste, de sa vision du monde cristallisée dans l'œuvre d'art, car le jeu vidéo, lui, par son interactivité, la dénature, l'offre comme matériau au joueur qui peut alors s'octroyer d'une certaine liberté, dans la mesure des règles imposées par le système créé. Pour le joueur, comme pour le concepteur, selon Jonathan Jones , « Il n'y a pas d'Artiste, et par conséquent pas d'œuvre d'Art ».

[…]

Thierry SERDANE, Claire SIEGEL, « Le potentiel critique du medium jeu vidéo en fait-il une œuvre d'art – analyse sociocritique de jeux militants », proposition de communication, *Colloque international ArtGame,* 2013

DOCUMENT 3

LES JEUX VIDÉO NUISENT-ILS À LA RÉUSSITE SCOLAIRE ?

L'OCDE a réalisé une enquête dans 65 pays pour le savoir. Selon ses conclusions, tout dépend du type de jeux choisi par l'élève et de la fréquence à laquelle il joue.

Jouer « modérément » aux jeux vidéo peut être utile pour décrocher de meilleurs résultats à l'école, notamment pour les mathématiques, révèle une récente enquête de l'Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE) réalisée dans 65 pays et territoires. La relation entre les résultats scolaires des élèves et les jeux vidéo dépendrait du type de jeux qu'ils choisissent et de la fréquence à laquelle ils y jouent.

Mieux vaut jouer seul qu'en réseau

BIENFAITS. Selon ce rapport, les élèves qui jouent à des jeux vidéo à une fréquence allant d'une fois par mois à presque tous les jours obtiennent, en moyenne, de meilleurs résultats en mathématiques, en compréhension de l'écrit, en sciences et en résolution de problèmes que ceux qui y jouent chaque jour. Ils obtiennent également de meilleurs résultats que les élèves qui n'y jouent jamais ou presque jamais. « Un usage modéré des jeux vidéo peut ainsi être utile notamment pour acquérir des compétences spatiales, d'orientation géographique, de lecture de carte et aider les élèves à obtenir de meilleurs résultats pour la résolution de problèmes de mathématiques » a souligné Francesco Avvisati, analyste à l'OCDE lors d'une conférence de presse.

Une conclusion qui confirme celle d'études réalisées précédentes, qui soulignaient le fait que de nombreux jeux intègrent de bons principes d'apprentissage, susceptibles de stimuler le fonctionnement cognitif des élèves et de favoriser leur adaptation psychosociale, tout en perfectionnant leurs compétences en termes de perception de l'espace et de résolutions de problèmes. Cependant, pour que les jeux vidéo soient réellement utiles, les adolescents doivent jouer seuls et non en réseau, fait remarquer l'OCDE. En effet, les jeux à plusieurs en réseaux semblent associés à une moindre performance, et ce quelle que soit la fréquence à laquelle les élèves y jouent. […]

Lise LOUMÉ, *Sciences et Avenir,* 9 mars 2015

DOCUMENT 4

ANNÉE RECORD POUR LE MARCHÉ DU JEU VIDÉO EN FRANCE

Les recettes sont à leur plus haut historique. La console domine, mais le jeu PC est en forte hausse.

Le « high score » de l'industrie est tombé. Le marché du jeu vidéo a dépassé en 2016 son record historique de 2008, en atteignant 3,46 milliards d'euros entre les ventes de matériel (consoles, PC gaming, accessoires) et de jeux, selon les chiffres dévoilés jeudi par le Syndicat des éditeurs de logiciel de loisirs (Sell). Il s'en est fallu de peu que le jeu vidéo ne ravisse au livre (3,9 milliards d'euros en 2016, selon Gfk[1]) son titre de première industrie culturelle en France. « Je pense que nous pouvons passer n°1 l'an prochain », se félicite Julie Chalmette, la présidente du Sell, qui fait remarquer que « cinq jeux vidéo figurent parmi le Top 20 des biens culturels les plus vendus l'an dernier ». En première place de cette liste, on trouve d'ailleurs le jeu Fifa 17, avec ses 1,4 million d'exemplaires écoulés, qui succède sur le podium au dernier tome d'Astérix.

Depuis quatre ans, les chiffres du jeu vidéo ne cessent de progresser. Il s'agit de la phase ascendante du cycle traditionnel de l'industrie, qui suit la sortie d'une nouvelle génération de consoles et l'extinction progressive de la précédente. De ce point de vue, l'année 2016 aura été marquée par la bascule des consommateurs vers la génération 8 (PS4, Xbox One, 3DS, PS Vita, Wii U). Le parc installé de ces machines a atteint 10 millions, contre 2 millions en 2015. Cela n'a pas empêché les ventes de consoles, à strictement parler, de reculer de 16 %, à 600 millions d'euros, en raison précisément de la quasi-fin des ventes de la génération 7 (PS3, Xbox 360, Wii, PSP, Nintendo DS). Les jeux pour console se sont, en parallèle, bien vendus (+ 4 % à 1,2 milliard d'euros), particulièrement ceux pour la génération 8 (+ 20 %, à 1,2 milliard d'euros).

Retours attendus en 2017

L'écosystème PC, qui représente 29 % du marché, soit 4 points de plus que l'an passé, est en plein *boom* (+ 20 %, à 1 milliard d'euros). L'essor de l'e-sport, entre autres, a poussé tous les constructeurs à développer des gammes dédiées aux joueurs. Les PC gaming ont ainsi rapporté 458 millions d'euros, en hausse de 30 % sur un an. Quant au mobile, il affiche également une très bonne forme. Le phénomène Pokémon Go en est la preuve.

Pour 2017, les professionnels sont optimistes. Plusieurs licences phares doivent faire leur retour, dont Red Dead Redemption ou Assassin's Creed. Et, comme le note Rémi Gironnay, analyste de Gfk, « il y aura une montée en gamme à l'intérieur du cycle, avec l'arrivée des consoles PS4 pro et Xbox One Scorpio, à la puissance proche des PC gaming. Et une nouvelle console de Nintendo, la Switch ».

Sébastien DUMOULIN, *lesechos.fr,* 3 février 2017

[1] Institut d'études de marché et d'études marketing.

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.