SESSION 2023

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL
Toutes spécialités

BREVET DES MÉTIERS D'ART
Toutes spécialités

ÉPREUVE DE FRANÇAIS

CORRIGÉ

Durée de l'épreuve : 3 heures

Coefficient : 2,5

Évaluation des compétences de lecture **(10 points)**

Texte 1 *(2 points)*

Question 1
Quels choix s'offrent à Marc Oetilé et pour lequel opte-t-il ? Expliquez pourquoi ?

Marc Oetilé a le choix de sortir avec Thérèse ou de jouer au poker. Il choisit la deuxième possibilité et plusieurs éléments permettent d'avancer une explication à ce choix.
Il n'est pas attendu des candidats qu'ils les évoquent toutes mais qu'ils en développent au moins une parmi les suivantes :

- Le plaisir du jeu surpasse tous les autres, une forme d'addiction (« un vice commun » l.15, « la joie électrique des cartes » l. 26) ne permet plus à Marc d'opérer un véritable choix (« avant même qu'il en eût conscience, sa décision était prise » l. 25) ;
- Les malades de cette maison de repos sont tous frappés par l'ennui ; jouer c'est combattre cet ennui, sortir d'une routine lassante et morose (« L'ennui, un sort commun » l.1, « désœuvrement » l. 3, « tristesse » l. 3) ;
- Marc Oetilé se sent membre d'une communauté de joueurs, un lien de complicité s'est noué entre eux (« il fut flatté de son estime » l.17, « je vous introduirai l. 21) ;
- En appartenant à un cercle d'initiés, Marc et les autres joueurs transgressent l'interdit du médecin (« les malades se cachaient » l.5, « le docteur ne permet pas » l. 30, « l'air d'un conspirateur enfantin » l. 31) alors que le reste du temps ils sont dépendants des règles imposées par la maison de convalescence.

Texte 2 *(2 points)*

Question 2
Selon Roger Caillois quand le jeu s'arrête-t-il d'être un jeu ?

Selon Roger Caillois, il y a au moins deux caractères fondamentaux qui définissent le jeu dans cet extrait :

- Le libre choix de jouer ou de ne pas jouer ou de ne plus jouer, c'est-à-dire la possibilité de s'arrêter à tout moment. Si le joueur n'éprouve pas cette liberté de choix, il n'y a plus divertissement mais contrainte et donc il n'est plus dans le jeu.
- Le jeu se caractérise aussi par l'incertitude de son issue : si perdre ou gagner n'est pas une alternative qui tient le joueur en haleine, il n'y a pas jeu.

On valorisera les copies qui, en plus de ces deux éléments, ont développé l'idée de divertissement intrinsèque au jeu et qui permet de fuir l'ennui ou d'échapper à la vie courante, au quotidien.

Textes 1 et 2 *(2 points)*

Question 3
Confrontez l'attitude de Marc Oetilé aux propos de Roger Caillois. Quels liens pouvez-vous établir ?

Selon la définition de Roger Caillois, Marc Oetilé est bien dans le jeu puisqu'il fait librement le choix de répondre favorablement à la proposition de Stream : il joue parce qu'il le veut et quand il le veut. Par ailleurs, il participe à une partie de poker régie par le hasard donc à l'issue incertaine. Enfin, le jeu le divertit puisqu'il y éprouve du plaisir et s'échappe ainsi de sa chambre de malade.
Cependant cette réponse mérite d'être légèrement nuancée : Marc fait un choix relatif puisqu'il n'est plus maitre de son rapport au jeu, son addiction lui impose de jouer.

Image *(2 points)*

Question 4
À partir d'une analyse précise de l'image, quels sont les différents rapports au jeu dans cette partie de ballon ?

Ce tableau présente une partie de football dans laquelle les joueurs ont l'air de s'affranchir allègrement des règles :

- Le joueur au premier plan ne respecte pas la règle du jeu au pied puisqu'il lance le ballon en l'air ou le rattrape avec ses mains ;
- le personnage de droite ne semble pas se préoccuper du ballon, de l'objectif même d'une partie de football : il s'adonne à des mouvements de liesse, de joie (illustrée par le sourire affiché) ;
- le joueur de gauche ne respecte pas les règles de civilité du jeu : il tend un poing rageur en cherchant à agripper son adversaire. Son visage est fermé et montre une certaine agressivité.

Il est à noter, mais uniquement comme éléments de valorisation, que le tableau dans son ensemble ne respecte pas de nombreuses règles : les sportifs ont l'air de jumeaux en pyjama, l'espace de jeu ne ressemble pas à un terrain de sport, enfin les règles d'échelles et de perspective ne sont pas davantage présentes.

Corpus *(2 points)*

Question 5
D'après ce corpus, quelles formes de liberté peut-on retrouver dans le jeu ?

Les libertés dans le jeu évoquées par ce corpus :

- La liberté liée au libre-arbitre : choisir de jouer ou de ne pas jouer et s'arrêter à tout moment (texte 2) ;
- La liberté de jouer selon son humeur, ses envies sans forcément suivre les règles du jeu (texte 1, image) ;
- La fonction ludique du jeu offre un espace de liberté : le joueur ne joue que pour son propre plaisir (tout le corpus) ;
- Le jeu peut aussi être considéré comme une activité hors du temps, donc dans un espace où le joueur ne se sent plus prisonnier des contraintes du quotidien (texte 1).

Évaluation des compétences d'écriture **(10 points)**

Est-on toujours libre dans le jeu ?

En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celles de l'œuvre du programme, vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.

On choisit *a priori* de jouer ou de ne pas jouer. C'est la première liberté fondamentale qui définit le jeu. On est libre de choisir aussi le moment du jeu ainsi que celui où on y met fin. Le jeu serait donc un des visages de la liberté.
Le jeu représente également une activité libre dans le sens où il n'a pas de but identifiable mais se définit avant tout comme une source de plaisir et d'interactions avec l'environnement.

Toutefois, le propos est à nuancer sur deux plans au moins :
- l'adverbe « toujours » doit être retenu pour montrer que toutes les situations ne se valent pas comme l'addiction qui oppose jeu et liberté ;
- le jeu ne peut exister si le joueur est complètement libre, surtout dans les jeux collectifs : le jeu d'échecs, par exemple, donne au joueur toute latitude dans sa stratégie mais à l'intérieur de règles bien définies. S'affranchir de ces règles, ce n'est plus jouer aux échecs.

<u>Prise en compte des œuvres du programme limitatif :</u>

- Les œuvres de Zweig (la partie jouée sur le bateau), Schnitzler (les personnages secondaires), Nabokov, Carrère montrent que les personnages se sentent libres de choisir ou pas de jouer. Mais c'est un état décrit bien souvent lors de l'entrée dans le jeu, il est alors associé au divertissement, au plaisir ; il est généralement suivi d'une perte de contrôle donc de liberté.
- Les œuvres de Zweig, Kawabata, Le Bihan, Carrère, Schnitzler, Balzac, Bégout analysent l'aliénation des joueurs dont le libre-arbitre n'existe plus. Plusieurs de ces œuvres sont particulièrement intéressantes parce qu'elles saisissent la frontière entre la liberté dans le jeu et la perte de contrôle qui supprime cette liberté et parce qu'elles montrent aussi le passage d'un état à l'autre.
- Les œuvres de Dostoïevski, Kérangal, Kawabata, Zweig, Choderlos de Laclos, Schnitzler et Nabokov narrent des situations de jeu imposées par un tiers ou par une nécessité (maintien d'un statut social, instinct de survie, intégration dans une communauté…).

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents. Ce sont ces arguments qui sont évalués et non la thèse soutenue. On n'hésitera donc pas à accorder la totalité des points à une copie qui développerait de manière pertinente une seule thèse comme à un développement qui choisirait de prendre en compte plusieurs points de vue. *La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue.*			
Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.			
Le lecteur est convaincu par la cohérence et la pertinence du propos.	**/4**		
Lecture / Connaissances / 3 points			
Les éléments du corpus sont mobilisés.			
Le livre du programme étudié et les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisés.			
La culture personnelle est sollicitée.			
Le lecteur identifie les références culturelles et perçoit leur intérêt pour l'argumentation	**/3**		
Expression / 3 points			
La structure des phrases est globalement correcte.			
L'orthographe est globalement correcte.			
Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.			
Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficulté.	**/3**		