

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

BREVET DES MÉTIERS D'ART

TOUTES SPÉCIALITÉS

ÉPREUVE DE FRANÇAIS

Corrigé

SESSION 2023

Durée de l'épreuve : **3 heures** - Coefficient : **2,5**

L'usage du dictionnaire et de la calculatrice n'est pas autorisé.

Dès que le sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.
Ce sujet comporte 5 pages numérotées de 1/5 à 5/5.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art Session 2023 – Toutes spécialités			
Épreuve de Français	C AP 2309-FHG FR	Corrigé	Page 1/5

Évaluation des compétences de lecture (10 points)

Texte 1

Question 1 (2 points)

Pourquoi Clappique joue-t-il ? Justifiez votre réponse avec des éléments du texte.

Clappique ne cherche moins à jouer qu'à trouver dans la boule une représentation du « destin ». Cette boule, qui comme le joueur, exprime une « hésitation » dans un « mouvement à la fois inéluctable et mou » traduit un aspect de ce qui donne son titre à l'ouvrage, la condition humaine. Ainsi le jeu fait ressentir à Clappique « la vie » grâce aux sensations qu'il apporte et qui sont perceptibles sur le joueur : « frémissement des muscles, du mollet et des épaules ». Mais le jeu génère chez lui également une pulsion de mort « celui qui voulait être détruit ». Somme toute, Clappique joue pour défier « une espèce de dieu » qui n'est autre que « lui-même ».

Texte 2

Question 2 (2 points)

Pour quelles raisons le joueur doit-il rester méfiant devant les jeux d'argent et de hasard ?

Dans les jeux d'argent et de hasard, le joueur a nécessairement plus de chance de perdre que de gagner. Il est également confronté à une illusion de contrôle sur le jeu. Enfin, l'atmosphère, les conditions d'organisation du jeu peuvent amener le joueur à la perte des notions de temps, d'espace et d'enjeu.

Texte 1 et 2

Question 3 (2 points)

Quel rôle le temps joue-t-il dans le jeu ?

Une typologie du « temps » dans les deux textes est attendue. On pourra observer dans le texte 2 :

- le jeu en tant que temps d'un rituel et de sa vanité,
- le temps court entre la mise et le résultat,
- la perte de la notion de temps du joueur.

Le texte 1 montre d'autres « types » de temps :

- on pourra souligner le décalage temporel entre le jeu de la boule exprimé au passé simple et la vie intérieure de Clappique narrée à l'imparfait,
- l'allégorie de la montre qui est retournée, comme si Clappique ne voulait pas voir le temps,
- la lenteur de la boule et la brièveté du résultat permettent une

comparaison avec l'existence humaine qui s'inscrit dans la durée mais peut s'interrompre de façon inattendue.

Document iconographique

Question 4 (2 points)

Que nous révèle la photographie sur les effets du jeu ?

Les effets du jeu sont perceptibles à travers l'attitude des différents personnages représentés sur l'image :

- Le jeu peut entraîner une forme d'action, de participation. On voit à gauche un homme et une femme qui, visiblement, sont en train de miser.
- Le jeu fascine, suscite l'intérêt comme on peut le voir sur le personnage central avec un chapeau clair.
- Enfin il peut amener à un repli sur soi, une concentration représentée par les personnages au bord de la table qui ferment les yeux.

Texte 1, texte 2 et document iconographique

Question 5 (2 points)

Proposez un titre au corpus et justifiez votre choix.

Tout titre qui ne reprend pas l'intitulé du programme pourra être accepté. Il semble pertinent que les termes « roulette » et « croyance » apparaissent ici. La justification devra prendre en compte l'ensemble des éléments du corpus.

Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

Selon-vous, pourquoi a-t-on besoin de jouer ?

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

On attend une réponse dans laquelle sont développés différents besoins de jouer. On peut ainsi jouer pour gagner, se distinguer socialement, pour s'intégrer au groupe mais aussi pour donner du sens à sa vie, se tester interpréter ce que l'on vit ou encore jouer pour entretenir une dépendance lorsque l'arrêt du jeu est impossible. Enfin, le jeu chez l'enfant répond à un besoin d'apprentissage et chez l'adulte permet parfois de se détourner des questions existentielles, de passer du temps pour se divertir. Un candidat qui bornerait la démonstration à un seul besoin ne pourrait pas obtenir plus de la moitié des points comme un candidat qui nierait ce besoin humain de jouer sans développer un riche argumentaire.

Prise en compte des œuvres du programme limitatif :

Le personnage de Raphaël accepte le jeu de *La Peau de chagrin* pour de multiples raisons, Il est curieux, souhaite vivre intensément et éviter le quotidien de la vie. Il compte se suicider n'ayant plus d'argent et que sa vie n'était pas celle qu'il espérait. Le jeu lui permet de prendre sa revanche, de connaître, grâce à l'argent un confort matériel, des amitiés et des amours faciles.

De nombreux romans présentent l'appât du gain comme le moteur de l'action, comme *La Défense Loujine* de Nabokov, *Le Joueur* de Dostoïevski, *Les Dernières Cartes* de Schnitzler, *Le Joueur d'échecs* de Zweig et *Requiem pour un joueur* de Le Bihan.

L'argent devient enjeu de pouvoir social d'instrumentalisation de l'autre. Il constitue une distraction pour adulte par exemple la Lettre V de La Marquise de Merteuil au Vicomte de Valmont :

« Je suis sûre que si j'avais le bon esprit de le quitter à présent, il en serait au désespoir ; et rien ne m'amuse comme un désespoir amoureux. Il m'appellerait perfide, et ce mot de perfide m'a toujours fait plaisir ; c'est, après celui de cruelle, le plus doux à l'oreille d'une femme, et il est moins pénible à mériter. Sérieusement, je vais m'occuper de cette rupture. »

Chez Carrère, dans *Hors d'atteinte*, le jeu apparaît au début comme un simple divertissement, mais devient rapidement une jouissance qui extrait l'héroïne des sentiers balisés de la vie. Dans *Le Maître ou le tournoi de go* de Kawabata, l'affrontement entre le maître et son rival célèbre le culte de la réussite, de la performance. Ces émotions innervent également *Corniche Kennedy* de Kerangal où le jeu favorise la construction identitaire et sociale des adolescents, et constitue une échappatoire au quotidien.

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents : - jouer pour gagner, se distinguer socialement, pour s'intégrer au groupe - jouer pour donner du sens à sa vie, se tester, interpréter ce que l'on vit - jouer pour entretenir une dépendance (impossibilité d'arrêter le jeu) - jouer chez l'enfant pour apprendre - jouer chez l'adulte pour se détourner des questions existentielles, passer le temps <u>La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue</u> Un candidat qui bornerait la démonstration à l'idée que le jeu est ludique ne pourrait pas obtenir plus de la moitié des points.			
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		