

# BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

## BREVET DES MÉTIERS D'ART

TOUTES SPÉCIALITÉS

## ÉPREUVE DE FRANÇAIS

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 6 pages numérotées de 1/5 à 5/5.

## Programme limitatif : « le jeu : futilité, nécessité »

### Texte 1

À Shangai, en attendant de retrouver Kyo pour lui transmettre des informations importantes, Clappique passe par une salle de jeux. Après avoir déjà perdu deux cents dollars à la roulette, Clappique décide de sortir prendre l'air avant de rentrer de nouveau dans la salle.

C'était dans cette salle que le sang affluait à la vie. Ceux qui ne jouaient pas n'étaient pas des hommes. Tout son passé n'était-il qu'une longue folie ? Il revint à la table.

5 Il misa soixante dollars sur pair, de nouveau. Cette boule dont le mouvement allait faiblir était un destin, et d'abord son destin. Il ne luttait pas contre une créature, mais contre une espèce de dieu ; et ce dieu, en même temps, était lui-même. La boule repartit.

10 Il retrouva aussitôt le bouleversement passif qu'il cherchait : de nouveau, il lui sembla saisir sa vie, la suspendre à cette boule dérisoire. Grâce à elle, il assouvissait ensemble, pour la première fois, les deux Clappique qui le formaient, celui qui voulait vivre et celui qui voulait être détruit. Pourquoi regarder la montre ? Il rejetait Kyo dans un monde de songes ; il lui semblait nourrir cette boule, non plus d'enjeux, mais de sa propre vie — ne voyant pas Kyo, il perdait toute chance de retrouver de l'argent — et de celle d'un autre ; et que cet autre l'ignorât donnait à la boule, dont  
15 les courbes s'amollissaient, la vie des conjonctions d'astres, des maladies mortelles, de tout ce à quoi les hommes croient leurs destinées suspendues. Qu'avait à voir avec l'argent cette boule qui hésitait au bord des trous comme un museau et par quoi il étreignait son propre destin, le seul moyen qu'il eût jamais trouvé de se posséder lui-même ! Gagner, non plus pour s'enfuir, mais pour rester, pour risquer davantage,  
20 pour que l'enjeu de sa liberté conquise rendît le geste plus absurde encore ! Appuyé sur l'avant-bras, ne regardant même plus la boule qui continuait son chemin de plus en plus lent, frémissant des muscles du mollet et des épaules, il découvrait le sens même du jeu, la frénésie de perdre.

5.<sup>1</sup>

25 Presque tous perdaient ; la fumée emplit la salle en même temps qu'une détente désolée des nerfs et le bruit des jetons ramassés par le râteau. Clappique savait qu'il n'avait pas fini. Pourquoi conserver ses dix-sept dollars ? Il sortit le billet de dix et le remit sur pair.

30 Il était tellement assuré qu'il perdrait qu'il n'avait pas joué tout — comme pour pouvoir se sentir perdre plus longtemps. Dès que la boule commença à hésiter, sa main droite la suivit, mais la gauche resta fixée à la table. Il comprenait maintenant la vie intense des instruments de jeu : cette boule n'était pas une boule comme une autre — comme celles dont on ne se sert pas pour jouer ; l'hésitation même de son mouvement vivait : ce mouvement à la fois inéluctable et mou tremblait ainsi parce  
35 que des vies lui étaient liées. Pendant qu'elle tournait, aucun joueur ne tirait sur sa cigarette allumée. La boule entra dans un alvéole rouge, en ressortit, erra encore, entra dans celui du 9. De sa main gauche posée sur la table, Clappique esquissa imperceptiblement le geste de l'en arracher. Il avait une fois de plus perdu.

**André Malraux, *La Condition humaine*, 1933.**

<sup>1</sup> 5. Sur la roulette, la boule se place au chiffre 5.

## Texte 2

### LE JEU EST-IL UN PROBLÈME ?

#### PRENDRE CONSCIENCE DES MÉCANISMES « EN JEU »

Les jeux d'argent et de hasard tendent aux joueurs de nombreux pièges qui sont le reflet de mécanismes psychologiques que nous partageons tous. Les comprendre peut vous aider à prendre du recul sur votre pratique de jeu.

#### LE HASARD RESTE LE HASARD

Dans les jeux de hasard, le résultat du tour précédent n'influence pas le tour suivant : chaque tour est indépendant.

Seul le hasard fait qu'un élément sort ou gagne plutôt qu'un autre. Il ne peut pas en être autrement.

Par exemple si au jeu de pile ou face, pile est sorti cinq fois de suite, on peut croire qu'il y a plus de chances que face sorte au sixième lancé. On peut croire à l'inverse qu'il s'agit d'une série gagnante et que, c'est sûr, pile va à nouveau sortir. Dans un cas comme dans l'autre, cette croyance est erronée. Au sixième coup, la probabilité que pile sorte reste la même, d'une chance sur deux, ni plus ni moins qu'auparavant. On peut aussi croire qu'accomplir un rituel, avoir tel objet sur soi, renforce les chances de gagner. Malheureusement, ce n'est que pure illusion : vous ne pouvez pas contrôler le hasard et le résultat d'un jeu ni même les influencer. La combinaison de cartes dans votre main, la victoire de telle équipe sur l'autre ou de tel cheval ne dépend pas de vous ni de ce que vous faites. [...]

#### CONSTRUCTION DES JEUX

**Les jeux d'argent et de hasard sont construits de telle manière qu'ils vous incitent à jouer et à rejouer.** Voici quelques techniques parmi d'autres : la possibilité de gagner gros en misant peu (lotos, machines à sous) ; un délai très court entre la mise et le résultat (Rapido®, jeux de grattage) ; l'illusion d'avoir « quasi » gagné, qu'il s'en est fallu d'un cheveu, faisant croire que cela va très bientôt arriver. C'est le cas pour la roulette, le black jack, les jeux de grattage, les machines à sous, etc.

L'environnement et l'atmosphère des salles de jeux et des casinos vous incitent aussi à jouer. L'absence de fenêtres et d'horloges vous fait perdre la notion du temps, du jour et de la nuit, des tours de jeu qui passent. Les lumières clignotantes, les couleurs, les sons des salles de machines à sous (pensez au bruit des pièces qui tombent) vous excitent et vous poussent à jouer. L'utilisation de jetons « dématérialise » l'argent que vous dépensez. [...]

#### ET SI NOUS FAISONS LES COMPTES ?

Les jeux d'argent et de hasard sont construits de telle manière que l'exploitant du jeu est toujours assuré de gagner plus d'argent qu'il n'en redistribue aux joueurs. Cela ne signifie qu'une chose pour vous : lorsque vous jouez vous avez beaucoup plus de chances de perdre que de gagner !

**Le jeu est-il un problème ?**

**Prendre conscience des mécanismes « en jeu »**

**Publication en ligne de Joueurs Info Service 05/12/2022**

## Document iconographique



Photographie de Peter Stackpole, *Las Vegas*, 1942.

## 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.

### Texte 2

#### Question 2 (2 points)

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

### Texte 1 et 2

#### Question 3 (2 points)

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

### Document iconographique

#### Question 4 (2 points)

Que nous révèle la photographie sur les effets du jeu ?

### Texte 1, texte 2 et document iconographique

#### Question 5 (2 points)

Proposez un titre au corpus et justifiez votre choix.

## 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.