

Texte 1 : Septembre (pages 36-38)

Avant de passer à table, je ne résiste pas à la tentation d'une nouvelle excursion au PMU. Je sens que je vis une période chanceuse. Je descends au « Balto », mais arrive trop tard. Le rideau est déjà tiré. J'ai oublié que le « Balto » ferme le samedi soir. Je contourne le pâté de maison et me dirige vers un établissement arborant le vert foncé du Pari Mutuel Urbain, « Le Derby ». Je passe régulièrement devant mais n'y ai jamais mis les pieds.

En entrant, je repère le comptoir dédié aux jeux. Je prends connaissance de la grille des matchs, coche les cases des bulletins mis à ma disposition. Je prends mon tour à la caisse. Devant moi, une vieille dame parée d'une indéfrisable couleur fuchsia valide un ticket pour le tirage du Loto du soir. Elle commande ensuite des jeux à gratter en désignant de l'index les cartes qu'elle exige de choisir. Elle en écarte certaines, comme si un flux invisible la guidait vers les tickets gagnants. Des adolescents, près de l'entrée, se consultent autour d'un bulletin de Loto sportif. Ils mettent au point une combinaison en parlant fort, aboyant leurs pronostics. Ils peinent à se mettre d'accord. Les plus audacieux décident de prendre à partie les joueurs de Rapido, au comptoir. Qui les ignorent, les yeux rivés sur un écran où les grilles de numéros se remplissent après le passage d'une comète de pixels.

Mais la majorité de la salle, des hommes entre deux âges, d'un cosmopolitisme accompli, se concentre sur un autre écran où des chevaux galopent sur un anneau de terre boueuse. Le reste de l'univers a disparu pour ces spectateurs qui remuent à peine, muets, en transe, comme sous l'effet de quelque passes hypnotiques.

Je me rends compte que tous les clients de cet établissement ont misé de l'argent sur un événement ou s'appêtent à le faire. Mais je n'ai pas le sentiment d'appartenir à cette communauté. Je me sens différent, plus rationnel que les autres. Je ressens même une pointe de dégoût pour les joueurs qui s'en remettent aveuglément au hasard.

En m'impatiant, témoin des hésitations absurdes de la vieille dame devant le comptoir des jeux à gratter— un atermoiement qui s'éternise—, j'ai d'abord le sourire aux lèvres, l'envie de railler. Je me reprends. Je suis aussi capable de parier sous l'emprise d'une forme de superstition. Je suis venu jouer en imaginant que je traverse une bonne passe. En approfondissant la réflexion, je repense au système de croyance reçu en héritage. Ma mère, Éva, a été élevée dans la foi catholique, litanies, récitation quotidiennes sans complications spirituelles. Elle tenait à ce que je me plie au rituel. Enfant, je ne me prêtais pas aux genuflexions de bonne grâce. Alors elle brandissait les menaces, prophétisant un déluge de feu et de sang, déroulant par le menu le catalogue des châtements bibliques, allant jusqu'à promettre des nuées de sauterelles géantes au petit-déjeuner si je négligeais de remercier son dieu pour les bienfaits de la journée qui s'achevait. Censées intimer la peur, ces images attisaient la curiosité du jeune garçon. Je rêvais de voir ces insectes fabuleux débarquer, à l'aube, dans la cuisine, enjamber cuillères et biscottes, tricoter des antennes en patinant dans la confiture. Mais Éva semblait en nourrir une telle frayeur que je tergiversais. Je n'étais pas absolument certain que ce soit une rencontre à favoriser. À l'adolescence, je me suis débarrassé de ces peurs irrationnelles. Mais manifestement pas de leurs succédanés.

La vieille dame aux cheveux roses s'écarte du comptoir. Elle s'assoit à la table la plus proche, étalant devant elle ses cartes qu'elle s'empresse de gratter. Un mouvement oscillatoire fébrile, la mâchoire avide, un lien profond, un pacte scellé avec la table en formica. Je passe enfin à la caisse.

Sur le chemin du retour, la rue frissonne de voitures immobiles, de ruissellements crasseux et de vitrines sourdes.

Requiem pour un joueur, E. Le Bihan, 2017.

Texte 2 : La grand-mère et la roulette

Dans Le Joueur, la « grand-mère » est une riche aristocrate capricieuse. D'abord réticente à l'idée de jouer, elle est, elle aussi, saisie par la fièvre du jeu au contact d'autres joueurs. Dans ce passage, elle s'obstine à miser sur le zéro au jeu de la roulette.

5 La grand-mère ne tenait plus en place. Les yeux fous, elle suivait la petite boule qui sautillait dans les alvéoles du plateau tournant. Nous perdîmes le troisième Frédéric¹. La grand-mère était hors d'elle. Lorsque le croupier annonça trente-six au lieu du zéro escompté, elle donna même un coup de poing sur la table. [...] Elle se mit à trembler d'excitation. [...] La grand-mère en tremblait, fascinée [...]. La grand-mère était d'humeur impatiente et irritée. Visiblement, elle n'avait que le jeu en tête. Elle était indifférente à tout le reste et fort distraite.

Le Joueur, F. Dostoïevski, chapitre X, 1865, éditions poche, Paris, 1972.

1. Pièce de monnaie prussienne.

Document 3 : Les joueurs de carte



Les Joueurs de carte, P. Cézanne, 1890-92.
Huile sur toile, 65,4 x 81,9 cm, New York, Metropolitan.

Document 4 : Décembre (pages 123-126)

Une dizaine de tables en formica autour et un baby-foot qui trône au milieu de la salle. Des photos encadrées, probablement accrochées aux murs depuis l'ouverture, un demi-siècle plus tôt. Des portraits jaunis de chanteurs et de comédiens. Les visages de célébrités d'un autre âge.

5 Lorsque je pousse la porte du petit bar ce matin-là, je suis accueilli comme un habitué. Je me sens coopté. Le premier jour, j'ai compris que mon costume trois pièces cravate détonnait. Il intimidait certains clients. Mais ici, on ne se laisse pas distraire facilement. L'apparence, la nouveauté ne perturbent jamais le rituel des buveurs bien longtemps.

10 Le froid et la grisaille au travers de la vitre, dans la rue, découpent la lumière au ras des choses. Mes yeux alourdis par le manque de sommeil cherchent quelque appui pour évaluer un éventail de nouvelles propositions qui s'offrirait à moi. Je cligne des yeux, indécision, inquiétude.

Depuis trois jours, je m'installe dans le même coin, face au comptoir. J'occupe mes journées à étudier les statistiques des équipes dont le prochain match est intégré au programme du Loto sportif du samedi. Il y a un pactole exceptionnel de trois millions d'euros pour les gagnants du premier rang. Je me sens en mesure d'empocher le gros lot. [...]

15 Après le déjeuner, j'épluche la presse sportive du jour. Je consulte à nouveau les principaux sites de pronostics sur Internet. J'hésite, incapable de mettre une dernière main à la combinaison de Loto Foot.

— Mais c'est Richard. Mince alors, qu'est-ce que tu fais là ?

20 Manolo et Pierre viennent de franchir le seuil. Ils sont accompagnés d'un troisième acolyte. Mes amis n'en reviennent pas. Ils n'arrivent pas à s'expliquer ma présence dans ce bar perdu du dix-huitième arrondissement. Je sens bien que mes pirouettes verbales ne rassasient pas leur curiosité mais, sentant ma gêne, ils choisissent de ne pas insister. Les trois hommes posent leurs affaires sur des chaises à côté de la mienne, commandent des bières et s'installent au baby-foot. Manolo regarde impatiemment sa montre. Ils attendent un quatrième partenaire pour démarrer la partie. Qui tarde à honorer le rendez-vous. Je suis invité à le remplacer au pied levé. Je n'ai pas joué depuis la fac. J'avais un bon niveau à l'époque et espère avoir gardé les bases. Effectivement, je me débrouille bien. Mais mes partenaires du jour sont des joueurs de haut niveau. L'acolyte de Pierre et Manolo place des attaques imparables. Il fait glisser son avant-centre à une telle vitesse qu'il est impossible de le suivre. Soit on anticipe son geste en prenant le risque de déplacer sa défense trop tôt et alors il n'a plus qu'à pousser la balle droit devant. Soit on part trop tard, et là, le fond du but résonne d'un lourd claquement métallique, la balle venant de le percuter à vive allure et à bonne distance du premier défenseur.

30 Vers dix-neuf heures, il est temps de rentrer.

Requiem pour un joueur, E. Le Bihan, 2017.

DEROULE DE LA SEANCE 5

Objectifs de la séance

- Définir l'univers du joueur.
- Montrer l'évolution d'un personnage.
- Mettre en relation une œuvre littéraire et une œuvre picturale.

1) Analyse du document 1

Questions :

- a) Montrez que le cadre de l'action est univers réaliste et trivial.
Balto, PMU, Derby, tables formica.
- b) Montrez que cette scène est picturale.
Les personnages présents sont des types bien identifiés et identifiables (jeunes, vieille dame, hommes entre deux âges, cosmopolitisme). La vieille femme représente la seule note de couleur (rose fuchsia). Cette couleur pourrait symboliser la féminité, mais ce rose est aussi criard, vulgaire.
Les indices spatiaux sont précis : comptoir, près de l'entrée, salle. Cela peut aussi s'apparenter à un décor théâtral.
NB : Vocabulaire théâtral : « rideau », « spectateur ».
➔ Cette scène est très visuelle : elle peut être apparentée à un tableau, une pièce de théâtre ou une scène de cinéma (plan général, gros plan sur la vieille dame, impression de mouvement de caméra).
- c) i) Quel point commun les personnages présents ont-ils entre eux ?
Tous les personnages jouent.
ii) Montrez que les personnages ne communiquent pas entre eux, malgré leur point commun.
« qui les ignorent les yeux rivés sur un écran », « se concentre sur un autre écran. Le reste de l'univers a disparu pour ces spectateurs qui remuent à peine », « muets ».
- d) Qui voit la scène ? Montrez qu'il y a une mise en abîme dans le jeu des regards.
Lecteur ➔ Regard narrateur ➔ Regard des joueurs ➔ Ecrans
- e) Quel sentiment le narrateur éprouve-t-il face à cette société de joueurs ? Justifiez votre réponse en relevant des termes précis.
Sentiment de supériorité, mépris. « différent », « plus rationnel », « dégoût », « envie de railler », « hésitations absurdes ». De plus, le narrateur se sent en veine : « période chanceuse ».
- f) Montrez les similitudes entre l'attitude du narrateur et celle des joueurs.
Paradoxalement, le narrateur et les joueurs ont des attitudes communes : « en transe », « quelques passes hypnotiques », « en m'impatiantant ». Il se dégage de ces joueurs et du narrateur une impression commune de fébrilité, ils sont chacun isolés.
- g) Avec quel type de pratique le jeu est-il mis en parallèle ?
Pratiques religieuses, spiritualité, foi.

Conclusion partielle

Un personnage dedans et dehors à la fois. Richard entre dans le bar, mais n'admet pas son appartenance à la « communauté » des joueurs.

2) Comparaison entre les joueurs présentés dans le document 1 et la grand-mère (document 2)

Relever les analogies entre les joueurs et la grand-mère.

- La grand-mère est obsédée, isolée.
- Comparaison avec la vieille dame évoquée par le narrateur.
- Rappel de la frénésie du jeu (séance 4) : la grand-mère ne cesse de miser jusqu'à tomber sur le zéro.

Phénomène de contagion du jeu, comme par l'effet d'un virus. Toute personne qui s'en approche est touchée (parallèle avec la séance 3 et l'intérêt croissant de Richard pour le ticket de Loto, rencontre de Richard avec Pierre et Manolo, Richard qui parie par hasard quand le barman lui propose, etc.).

3) *Les Joueurs de cartes de Cézanne (document 3)*

Décrire l'attitude des joueurs et mettre en parallèle les joueurs de carte et les joueurs du PMU (document 1), la grand-mère au casino (document 2).

Les mains et les visages apparaissent blafards par rapport au reste du tableau. Les joueurs jouent ensemble, mais chacun est concentré sur son jeu, sa main (analyse des regards). Chacun est isolé.

4) *Décembre (document 4)*

Par rapport à l'extrait 1 : même cadre, mais changement d'attitude.

Proposition de questionnaire :

- a) Soulignez les habitudes de Richard.
- b) Analysez le rythme de la journée du narrateur.
- c) Comparez avec le rythme qui était décrit dans les extraits étudiés précédemment (métro – boulot – Loto).
- d) En quoi le rythme quotidien de Richard a-t-il changé ? Qu'en déduisez-vous ?

Commenter le changement de chapitre (de septembre à décembre) : évolution en un court laps de temps.

Conclusion partielle

- Richard est intégré à la communauté du jeu, mais est toujours aussi seul.
- Ironie : Richard ressemble à ceux qu'il méprisait.

Conclusion de la séance

- Le « joueur » est une figure typique dans les arts (littérature, peinture, cinéma, etc.).
 - Des personnages en parallèle, enfermés dans leur monde, cloisonnés, concurrents.
- La solitude du joueur dans le cas des jeux d'argent est un phénomène ambivalent. D'une part, il y aurait une communauté des destins entre les joueurs : lieux dédiés aux jeux (casino, etc.), rituels sacralisés, etc. Les joueurs seraient véritablement moins seuls que ceux qui se livrent à des jeux de stratégie par exemple. D'autre part, la solitude est liée à un élément structurel des jeux d'argent : l'argent ne transite pas d'un joueur à un autre, mais passe par « la banque », qui redistribue ensuite les richesses entre les gagnants. On peut voir dans cette instance tierce au loto ou dans le cas des paris sportifs (sites de paris, PMU, etc.) le maillon surnuméraire dans la chaîne des échanges, qui empêche la relation directe entre les joueurs et les enferme dans leur solitude, solitude renforcée par la dématérialisation des paris en ligne.
- Source : LECLERC N., « Que peut-on s'acheter avec l'argent gagné au jeu ? Les réponses du *Joueur* de Dostoïevski, des *Voyageurs de l'impériale* d'Aragon et de *Jours de chance* de Philippe Adam », *Sciences du jeu*, n°3, 2015.

NB : On peut encore établir un parallèle entre *Requiem pour un joueur* et *Moby Dick*. Pour les baleiniers, la baleine est la référence obligée dans la hiérarchie des valeurs qui assure la place de chacun des membres de l'équipage (les membres de l'équipage les plus hauts gradés auront la meilleure part : la plus rémunératrice) et définit l'échelle du bien qui unit tous les baleiniers. La baleine est le centre de leur monde, comme le gain est le centre du monde des joueurs. En s'obstinant à ne chasser que Moby Dick, pour tuer ce monstre précis, Achab se dégage du partage marchand du trophée de chasse. Achab parvient en effet à motiver son équipage en déclarant

renoncer à sa part du cachalot. Richard semble aussi dégagé des gains financiers en ne jouant que pour obtenir la bonne combinaison des quatorze paris combinés.

Source : BLAISE M., « Moby Dick ou la baleine de Job », *L'interview d'écrivain – Figures bibliques d'autorité*, S. Triaire, M. Blaise et M.-E. Thérénty (dir.), pages 341-366, Presses Universitaires de la Méditerranée, 2004.

Bibliographie

VERCHER E., *La transformation des jeux de casino depuis 1987*, thèse dirigée par Jean-François Tétu, Université Lumière Lyon 2, 2000.

LECLERC N., « Que peut-on s'acheter avec l'argent gagné au jeu ? Les réponses du *Joueur* de Dostoïevski, des *Voyageurs de l'impériale* d'Aragon et de *Jours de chance* de Philippe Adam », *Sciences du jeu*, n°3, 2015.

BLAISE M., « Moby Dick ou la baleine de Job », *L'interview d'écrivain – Figures bibliques d'autorité*, S. Triaire, M. Blaise et M.-E. Thérénty (dir.), pages 341-366, Presses Universitaires de la Méditerranée, 2004.