

## OBJET D'ETUDE :

### « VIVRE AUJOURD'HUI : L'HUMANITE, LE MONDE, LES SCIENCES ET LA TECHNIQUE. »

Travail collaboratif : mesdames Christelle Germack, Isabelle Utudjian et Yolaine Fontaine. LPO NORD CARAÏBE /BELLEFONTAINE

#### **Thème : « le jeu : futilité, nécessité »**

Œuvre choisie : *Requiem pour un joueur*, Erwan LE BIHAN.

Ce roman permet de s'interroger sur le monde actuel et propose des clés de compréhension de la condition humaine.

**Brève présentation de l'œuvre** : Erwan Le BIHAN, originaire de Brest, vit à Arles où il travaille dans l'édition. Il signe des traductions notamment des œuvres de Tove Alsterdal et Lena Anderson.

**Présentation de l'œuvre** : œuvre contemporaine, roman datant de 2017, premier roman de l'auteur. Dans les éditions Lotus Solus, livre, comportant 180 pages, expose l'emprise addictive du jeu sur un cadre de banque.

Résumé :

Richard Lenzini travaille dans le secteur bancaire où il rêve d'obtenir une promotion. Il est marié, a deux enfants, semble heureux en ménage. Pourtant l'ennui professionnel le pousse par hasard à parier, dans le cadre de jeux en ligne, de petites sommes qui au fur et à mesure augmenteront. S'en suivra une descente aux enfers accompagnée d'une spirale de mensonges pour le protagoniste qui s'endettera auprès de ses amis et dont la famille finira par éclater. Sa passion du jeu le dépouille de tout.

#### **Lien entre l'œuvre et la problématique du programme :**

Le jeu pour Richard devient à la fois un but et une passion dont il ne peut plus se passer d'où la problématique : **pourquoi l'homme a-t-il besoin de jouer ?**

Le jeu nous donne un but, une impression de contrôle, une sensation de liberté et de puissance. Jouer permet de prendre des risques et cela est nécessaire pour notre développement car cela nous permet de connaître nos limites. Le jeu est une formidable machine qui semble arrêter le temps. Quand le joueur parie, il le fait avec l'espoir de gagner bien sûr, mais dans le pari se trouve également l'angoisse de perdre. Cette combinaison de peur et d'espoir est stimulante, excitante indépendamment du résultat lui-même.

Lorsque le protagoniste du roman se met à jouer, il se trouve dans un « état second, grisé » il a trouvé un autre but à sa vie, une source de jouissance : « je n'ai pas senti l'ennui me gagner comme chaque jour après le déjeuner. Je n'ai pas non plus cette langueur vers 17 heures ...une ivresse aussi dont je ne prends que lentement la mesure .... Cette après-midi, j'étais au bureau et ailleurs, au seuil d'un entre-monde. Dans le courant d'une vie parallèle où l'espace et le temps auraient changé de nature » (pages 19/20).

Le jeu occupe son temps, son esprit et l'isole : **mais pourquoi un tel espace de liberté et d'expérimentation peut-il conduire à l'aliénation ?**

Quand le jeu devient pathologique il va entraîner des altérations du fonctionnement de la personne avec des conséquences physiques, psychiques, familiales, professionnelles, sociales... le joueur problématique est celui qui a perdu peu à peu le contrôle de son comportement de jeu en dépit de la conscience qu'il peut avoir des conséquences néfastes pour sa vie. Les jeux d'argent étant très accessibles et offrant la possibilité de recommencer très rapidement, les parties peuvent se suivre, la facilité d'y accéder instaure rapidement la dépendance.

## Comment en définitive comprendre la place du jeu dans notre vie personnelle et sociale ?

Le jeu peut prendre une place importante dans notre vie personnelle et sociale et selon l'importance qu'on lui accordera impacter toute notre existence.

Chez le joueur pathologique comme le héros de *Requiem pour un joueur* les conséquences seront graves :

- Dommages financiers importants (emprunts à la banque, aux amis, vol de la carte bancaire de sa femme : « j'ai explosé le plafond du découvert autorisé. Mais le pire est ce dont je viens de me rendre compte à l'instant : la carte de Karine est maintenant bloquée, elle aussi. La situation financière devient catastrophique. Je n'ai pas d'autres recours de crédit ». Page 85)
- Destruction de l'équilibre familiale : « je ne sens pas ma main partir. Pour la première fois, je gifle mon fils... » Page 71, « Mes rapports avec Karine sont suffisamment compliqués » page 79 ; « Je me suis rapproché de Karine. Je la menace physiquement... » page 99
- Mensonges : « je ne suis pas malade ! je joue un peu de temps en temps, c'est tout ! »
- Perte de son travail : « le recommandé avec la lettre de licenciement est arrivé la veille dans la boîte aux lettres. Ils invoquent la faute grave ». Page 124
- Risque de nouvelles addictions comme l'alcool : « je décolle la bouteille de Zubrowka du freezer, m'en sers un grand verre et me cale dans un fauteuil du salon ...Je me saoule seul, dans le noir, et m'endors dans le fauteuil du salon. » Page 128
- Risque de suicide : fin ouverte, qui laisse supposer que le héros, s'il a perdu ce pari pourrait mettre fin à ses jours. « Si le pari ne rentre pas, j'aurai tout perdu. Je serai sans argent, sans recours financier. Je ne posséderai plus rien... »

C'est un engrenage dans un système où tout est fait pour inciter les gens à jouer, et à gagner l'argent facile.

### Travailler cette œuvre en tant qu'œuvre intégrale (quelques pistes) :

- Lecture intégrale de l'œuvre par les élèves (ne pas se contenter de travailler quelques extraits ou quelques passages).
- Etudier le personnage par exemple, son évolution du début à la fin de l'œuvre, analyser différentes thématiques : la solitude, l'enfermement, les addictions ...
- Repérer et préciser l'intrigue tout en identifiant les procédés d'écriture qui donnent du sens à l'histoire et permettent d'étudier le cadre du roman. Il faut donner au jeune lecteur les moyens de rendre compte de sa lecture dans son ensemble et de dégager les visées ou objectifs de l'écrivain :

### Exemples d'approches et de types de travaux réalisables :

Il est possible d'entrer dans l'œuvre par une série de questions sur le jeu pour faire émerger la représentation de chacun puis de construire une représentation commune.

- ✚ Etude du titre et/ou de la première de couverture : que laisse(nt)-t-il(s) présager de l'œuvre ? (hypothèses de lecture)
- ✚ Fiche personnage : évolution physique, psychique, professionnelle et sociale du personnage.
- ✚ Choix et justification de musique pour lecture à haute voix de certains extraits (en lien avec le titre : *Requiem pour un joueur*)
- ✚ Proposer un autre titre à chaque chapitre
- ✚ Réalisation d'une première et d'une quatrième de couverture pour cette œuvre en fonction du ressenti et de la compréhension de sa lecture
- ✚ Exercice d'écriture et argumentation (suggestions) : Selon vous le jeu est-il utile à la construction de l'individu ? Ou le besoin de jouer comble -t-il le vide d'une existence ? Ou A partir de quel moment en vient-on à parler d'addiction au jeu ? Ou Le plaisir de jouer justifie-t-il tous les sacrifices ?
- ✚ Si vous deviez défendre un personnage ... argumentez
- ✚ Prolongements possibles : Réalisation d'une affiche sur les conséquences d'une addiction. Ou Expliquez la multiplication des jeux en ligne, un phénomène de société ?

- ✚ Réaliser une fiche de lecture/Carnet de lecture s'appuyant sur certaines activités proposées ci-dessus et/ou sur une réflexion guidée :

*Brève présentation de l'histoire : Il s'agit de ...*

*J'ai aimé ...*

*Ce qui m'a frappé/ choqué ...*

*Ce que j'ai le moins apprécié...*

*J'ai découvert ...*

*Grâce à cette lecture, j'ai approfondi ...*

*Ce que j'ai envie de retenir de cette histoire c'est ...*

*Je peux faire un lien avec ma propre vie qui ...*

*Cette œuvre/ ce personnage m'a fait réfléchir sur ...*

*Je peux rapprocher cette histoire de... (autre roman, film, fait divers...)*

*Prolongement en lien avec l'œuvre :*

« Je me souviens nettement que je fus soudain, sans aucune incitation de l'amour-propre, possédé par la soif du risque. Peut-être qu'après avoir passé par un si grand nombre de sensations l'âme ne peut s'en rassasier mais seulement s'en irriter et exige des sensations nouvelles, de plus en plus violentes, jusqu'à l'épuisement total ». Le joueur, Dostoïvski.

### **Autres références pour nourrir la réflexion ou construire un corpus :**

Extrait de : Le joueur, Dostoïevski

24 heures de la vie d'une femme, Stéfen SWEIG

Le jouer d'échec, Stéfen SWEIG

Hors d'atteinte de E. Carrère

Podcast - rencontre avec Erwan Le Bihan – ATLAS (Association pour la promotion de la traduction littéraire) : <https://www.atlas-citl.org/une-voix-a-traduire-29-erwan-lebihan/>

Extrait du journal de France-info : **L'OMS classe l'addiction aux jeux vidéo comme maladie**/Publié le 03/03/2018

[https://www.francetvinfo.fr/sante/drogue-addictions/loms-classe-laddiction-aux-jeux-video-comme-maladie\\_2638498.html](https://www.francetvinfo.fr/sante/drogue-addictions/loms-classe-laddiction-aux-jeux-video-comme-maladie_2638498.html)

Texte de l'OMS : **L'OMS reconnaît officiellement le trouble du jeu vidéo (gaming disorder)**/Publié le 04/06/2019

Texte de l'OMS : L'OMS reconnaît officiellement le trouble du jeu vidéo (gaming disorder)

<https://www.drogues.gouv.fr/actualites/loms-reconnait-officiellement-trouble-jeu-video-gaming-disorder>

Ou

Film documentaire réalisé avec le soutien de la SEDAP (Société d'Entraide et d'Action Psychologique) :  
Jouer Sa Vie, l'addiction aux jeux d'argent et de hasard  
<https://www.youtube.com/watch?v=65dLqVTlayI>

Court documentaire vidéo : « Dans le cerveau d'un joueur pathologique »,  
<https://www.youtube.com/watch?v=K9pyTXSt0X0>

Film : *Les joueurs* de Jonh Dahl (un étudiant en droit se lie d'amitié avec un joueur compulsif puis s'en éloigne, mais la tension monte quand ils doivent trouver 15000 dollars en cinq jours).

### Suggestions iconographiques (prolongements possibles)

Tableau : La mauvaise compagnie, Jan Steen

Voir analyse ici :

<https://www.beauxarts.com/grand-format/jan-steen-un-baroque-des-barriques/>



La **Nature morte à l'échiquier**, dite aussi *Les Cinq Sens* est une peinture à l'huile sur bois de 55 x 73 cm, réalisée par Lubin Baugin et conservée au musée du Louvre à Paris.  
Entre 1600 et 1650



Ernst LOUIZOR, *L'art Naïf Haïtien* (haïtien, 1938 – 2011)

Titre : Jeu de dés

