



VOIE PROFESSIONNELLE

CAP

2^{DE}

1^{RE}

T^{LE}

Français

ENSEIGNEMENT

COMMUN

FIODOR DOSTOÏEVSKI LE JOUEUR (1866) PROGRAMME LIMITATIF

Programme limitatif pour les années scolaires 2021-2022 et 2022-2023

Le jeu : futilité, nécessité

Le programme renouvelable vise à déterminer une entrée qui permette d'aborder les enjeux de l'objet d'étude¹ selon une perspective précise. Le thème du jeu rencontre tant le titre de l'objet d'étude de la classe terminale (« vivre aujourd'hui ») que les substantifs qui en circonscrivent l'empan : activité humaine, décisive pour la construction personnelle de l'enfant, le jeu implique un rapport au monde, et dépend, dans ses variations concrètes, du monde dans lequel il s'exerce et auquel il prépare. Les jeux varient enfin selon l'état de la technique des sociétés qui les inventent.

Fondateur et sans doute constructeur de l'humanité, si l'on croit en sa nécessité au moins durant l'enfance, le jeu est également une pratique déterminée historiquement. « Vivre aujourd'hui », c'est encore et toujours jouer, mais jouer autrement et sur d'autres supports qu'autrefois. Le jeu invite ainsi à penser le rapport de l'homme au monde ; il interroge aussi le rapport à la technique et ce que propose - et quelquefois impose- le monde scientifique et technologique dans lequel l'humanité s'invente et se construit.

[...]

Les professeurs choisiront l'une des œuvres suivantes à travailler avec les élèves :

Honoré de Balzac, *La Peau de chagrin* (1831).

Bruce Bégout, *Zéropolis - L'expérience de Las Vegas* (2002).

Emmanuel Carrère, *Hors d'atteinte ?* (1988).

Feodor Doïstovski, *Le Joueur* (1866).

Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le tournoi de go* (1954).

Maylis de Kerangal, *Corniche Kennedy* (2008).

Choderlos de Laclos, *Les Liaisons dangereuses* (1782).

Erwan Le Bihan, *Requiem pour un joueur* (2017).

Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine* (1930).

Arthur Schnitzler, *Les Dernières Cartes* (1926).

Stefan Zweig, *Le Joueur d'échecs* (1943).

Bulletin officiel n°5 du 4 février 2021

Retrouvez éducol sur



1. Objet d'étude de la classe terminale : « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique ».

Présentation de l'intrigue

À Roulettenbourg, ville d'eau imaginaire allemande, se croisent des voyageurs venus de toute l'Europe. Parmi eux, une famille russe désargentée qui attend désespérément la mort de la Baboulinka, riche tante du père. Sous les yeux d'Alexis Ivanovitch, précepteur des enfants et narrateur de l'histoire, toute l'assemblée va être entraînée dans la folie du jeu.

Les liens avec la problématique du programme

À travers le portrait d'un groupe rendu fou par la recherche d'argent, le roman interroge le besoin inextinguible de jouer et le glissement du plaisir à l'aliénation. Il révèle également le destin du personnage-narrateur, sa soif d'exister par lui-même.

La roulette devient alors la métaphore du roman. Chaque personnage y joue sa vie ou se joue des autres dans un tourbillon de comportements excessifs, comiques ou grotesques, le plus souvent amers, permettant de projeter ce questionnement dans le monde d'aujourd'hui.

Des exemples de mises en œuvre pédagogiques

Pour accompagner l'entrée dans l'œuvre, le visionnage d'un documentaire qui présente Dostoïevski et la genèse de la rédaction du roman² permet de fournir aux élèves les éléments essentiels concernant l'auteur, l'époque et la thématique.

Ce visionnage peut se poursuivre par une mise en relation avec les mots clés et la liste des mots et expressions afin d'engager une première réflexion sur le thème (la rédaction du roman est un pari que Dostoïevski doit absolument gagner). La confrontation avec quelques extraits de l'introduction de Michel Parfenov³ peut également servir à dégager des axes de lecture, notamment quant à la façon dont le jeu agit comme un révélateur de l'âme.

Le roman est constitué de 17 courts chapitres permettant d'alterner lecture cursive à la maison, qui donne lieu à des travaux dans un carnet de lecteur, et lecture en classe d'extraits choisis en fonction du projet de lecture et de la problématique de séquence.

La mise en place d'un carnet de lecteur peut favoriser le suivi de la lecture de l'œuvre et les réflexions que celle-ci engage (par exemple : constitution de fiches sur quelques personnages, dont Alexis Ivanovitch, complétées au fil de la séquence ; questionnement sur « qui joue avec qui, qui joue contre qui ? ») et ainsi construire progressivement l'idée d'un roman initiatique pour Alexis : le jeu amoureux est-il la même chose que le jeu d'argent ? Le casino est un terrain de jeu pour tous les personnages : la roulette devient une métaphore du roman. Si chacun joue sa vie à la roulette, cela fait-il de la roulette russe le modèle du jeu (travail à partir des expressions) ?

2. Référence ci-après.

3. Voir l'édition GF n°866, traduction de Joëlle Roche-Parfenov.

Progressivement se construit l'idée d'une sorte de problème autobiographique : Dostoïevski est un joueur invétéré ; Alexis est-il son double ?

Proposition de découpage :

- du chapitre 5 au chapitre 8 : qu'apprend-on de nouveau sur les personnages ? Tout le monde joue avec tout le monde ; tout le monde trompe tout le monde ; tout le monde manipule tout le monde, par exemple : Blanche ;
- chapitre 6 : Paulina joue avec Alexis (l'épisode du baron) : provocation ; Alexis est le jouet de Paulina. Marivaudage perversi par l'argent (terrain de jeu du romancier) ;
- chapitres 9 à 12 : la Baboulinka ;
- chapitre 13 : un mois après (pour travailler sur le traitement du temps) ;
- chapitres 14 et 15 : Ivanovitch joue pour lui et perd Paulina ;
- chapitre 16 : Paris : autre lieu de perte ?
- chapitre 17 : Ivanovitch n'en sortira pas.

La lecture des 4 premiers chapitres, accompagnée d'un travail d'annotation par les élèves, permet d'identifier les personnages, les relations qu'ils entretiennent entre eux et les lieux. Il est alors possible de leur faire rédiger une didascalie initiale pour vérifier leur lecture et la compréhension de l'identité des personnages et des lieux. Selon le profil de la classe, le professeur peut lui-même proposer aux élèves une didascalie initiale.

Ce premier temps donne l'occasion de revenir sur les mots clés et le lexique et d'évoquer le rapport que chaque personnage entretient avec le jeu (la roulette) mais aussi le jeu entre les personnages.

La lecture autonome peut également donner lieu à des productions écrites variées : transposition d'un passage à l'époque d'aujourd'hui ; réponse argumentée du lecteur à un personnage sur son comportement ; synthèse sur l'évolution du personnage d'Alexis ; notes du lecteur sur ce qui l'amuse, ce qui le révolte dans cette lecture, sur le traitement du temps dans le roman, sur ce que la lecture de cette œuvre permet de dire du thème et de l'objet d'étude, sur le lien avec le thème du jeu aujourd'hui ; association d'un personnage avec une expression du programme accompagné d'un texte justificatif ; transposition théâtrale d'un extrait et rédaction d'une note d'intention ; comparaison avec une scène du film, une page de la bande dessinée, etc.

La version électronique d'une des traductions tombées dans le domaine public peut être mise en ligne sur l'ENT. Des activités numériques peuvent alors être données : poster sur le mur collaboratif de l'ENT des commentaires pour dire ce que l'on comprend de l'œuvre, le partager avec la classe, réagir ; rédiger des *marginalia* pour faciliter le suivi d'un personnage, rendre compte de son parcours et de son rapport au jeu ; associer des images, des sons pour exprimer sa compréhension de l'œuvre, son ressenti, etc.

Sitographie et références complémentaires

- Dynamo (vidéo de 8 minutes sur Dostoïevski et l'écriture du roman *Le Joueur*)
<https://www.youtube.com/watch?v=xchILTaLb64>
- Émission radiophonique sur France Culture : La compagnie des auteurs : épisode 1 : « Une vie de Dostoïevski » <https://www.franceculture.fr/emissions/la-compagnie-des-auteurs/dostoievski-14-une-vie-de-dostoievski>
- Nathalie Leclerc, « Le joueur en crise(s) : instant et répétition, néant et éternité. Dostoïevski et Zweig », *Temporalités*, n° 13, 2011 : <https://journals.openedition.org/temporalites/1572>
- Scéren-Académie de Paris, « Parcours littéraires européens ». Dossier pédagogique : *Le Joueur*, Fédor Mikhaïlovitch Dostoïevski
<http://crdp.ac-paris.fr/parcours/europeen/index.php/category/dostoievski>
- Bande-annonce de l'opéra de Prokofiev, *Le Joueur*, Opéra de Montecarlo, 2016, accessible sur internet.
- Adaptation cinématographique du roman par Claude Autant-Lara, *Le joueur*, 1958.
- Adaptation en bande dessinée : Miquel et Godart, *Le joueur*, éditions Soleil, 2010.

Retrouvez éduscol sur

