

VOIE PROFESSIONNELLE

CAP

2^{DE}

1^{RE}

T^{LE}

► Français

ENSEIGNEMENT

COMMUN

ERWAN LE BIHAN REQUIEM POUR UN JOUEUR (2017) 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 Doïstoïevski, *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

Requiem pour un joueur est un roman contemporain, première œuvre d'Erwan Le Bihan. L'intrigue est ainsi présentée par le prière d'insérer de l'éditeur, tel qu'il apparaît sur la quatrième de couverture :

« Un peu par hasard, Richard se met à parier sur Internet. Sur des matchs de football, un peu puis beaucoup d'argent. La spirale de l'addiction l'entraîne et le sol se dérobe sous ses pieds. Comme le capitaine Achab dans *Moby Dick*, il a aperçu sa baleine blanche et ira jusqu'au bout pour la retrouver. D'une écriture sobre et inquiétante, *Requiem pour un joueur* renouvelle la figure littéraire du joueur à l'heure de la prolifération des paris en ligne, industrie mondiale aux bénéfices record. »

On y retrouve des thèmes bien connus : addiction aux jeux, perte du héros, descente aux enfers... Cependant, c'est par le traitement ultra contemporain de diverses thématiques (monde du travail, place de la famille, environnement numérique) et par la dimension symbolique des situations abordées que ce roman fait œuvre de littérature et trouve son intérêt pédagogique.

Les liens avec la problématique du programme

L'objet d'étude du programme de terminale « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique » invite l'élève à s'interroger sur la place de l'individu moderne au milieu d'un monde dominé par la technologie, et où toutes les données sont dématérialisées. À sa manière, ce roman questionne le monde actuel, ses continuités et ses bouleversements, interroge la manière dont l'humanité s'y inscrit et s'y projette.

La thématique du jeu, inscrite dans le programme limitatif, se déploie dans le roman autour de situations ritualisées et socialisées (matchs sportifs, paris en ligne, gestion des gains et pertes...) et remet en cause la construction de l'individu (à travers la destruction du personnage). Les étapes de l'addiction sont savamment distillées et le mécanisme évoqué de manière implacable. L'écrivain anime la destinée de ses personnages tel le joueur penché sur son baby-foot.

Ce roman aborde également la révolution numérique qui, comme l'expose le programme limitatif, a considérablement transformé non seulement les jeux, mais les pratiques. Les technologies modifient l'espace et le temps du jeu : on peut jouer partout et tout le temps.

Dans ce roman, cette pulsion du jeu est favorisée par la présence au quotidien d'une multitude d'objets connectés qui entraînent et renforcent l'addiction. Sa lecture permet d'aborder deux questions problématiques inscrites au programme :

Pourquoi un tel espace de liberté et d'expérimentation peut-il conduire à l'aliénation ?

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

Des exemples de mises en œuvre pédagogiques

Les diverses formes de lecture qui s'offrent aux élèves à travers cette œuvre sont ludiques et le professeur veille à faire de chacun une sorte de joueur, un lecteur qui consent à rentrer dans l'activité (réglée par lui-même, maître de lecture), dans un univers fictif fortement formalisé, stylisé et référencé par le romancier.

Il veille à diversifier les modalités de lecture et les approches du texte : lecture découverte, lectures-enquêtes, lectures actives et analytiques d'extraits.

Le projet de lecture est évidemment de montrer comment le héros, Richard, va tomber dans l'addiction et s'enfermer dans un monde virtuel, en se coupant d'abord de son environnement familial, puis professionnel et enfin social.

Mais les axes de lecture peuvent varier :

- « Lire et suivre le personnage » dans son activité de joueur, du premier loto sportif à des paris réguliers, de l'obsession à l'addiction, de l'addiction à la déchéance. À ce titre, *Requiem pour un joueur* est-il un roman d'apprentissage et a-t-il une portée morale ? En quoi ce roman renouvelle-t-il la figure littéraire du joueur, comme l'annonce l'éditeur ?
- Étudier les thématiques sous-jacentes pour éclairer le sens du roman. Le thème de l'art reste diffus au début du roman mais constitue un univers sonore (de nombreuses références musicales et iconiques). La peinture s'impose comme une explication au mal être de Richard, notamment dans l'évocation du suicide de son meilleur ami, peintre, âgé alors d'une vingtaine d'années. Le retour de la peinture dans la vie de Richard n'apparaît comme une évidence qu'à la fin du roman. Un art rédempteur ? La création matérielle d'images de la vie sublimée pour lutter contre les images fades du virtuel des écrans ?
- Le traitement de divers microcosmes contemporains comme des « petits théâtres de la vie » où se jouent les relations interpersonnelles et où chacun joue un rôle : l'entreprise, la famille, le marché de l'art, les salles de jeu...

Ce roman nous parle parce qu'il parle de nous. Il présente des points d'intérêt susceptibles de rendre attrayante la lecture et nous interroge sur notre propre comportement (face au jeu, à l'addiction, au numérique). Il entre donc en résonance avec notre construction individuelle, notre relation au monde, nos représentations sociales. L'étude de *Requiem pour un joueur* doit donc se « frotter » au sujet-lecteur, ses connaissances, ses lectures, sa culture.

Pour ce faire, différentes formes d'intertextualité (mention, citation, allusion et évocation) sont travaillées en classe pour les rendre sensibles à l'élève-lecteur.

- Faire comprendre à l'élève les références explicites dont use l'auteur, par la lecture de corpus thématiques à vocation d'apprentissage culturel, par exemple autour de *Moby Dick* (Melville, Pollock) ; construction de cartes mentales autour de « requiem » (vocation mystique d'une messe des morts, structure du genre musical) ; recherches autour de divers requiem (romans, chansons et poèmes, musiques, films, dont le film *Requiem for a dream* et sa bande originale, adapté d'un roman d'Hubert Selby Jr).

- L'aider à prendre conscience du rôle du lecteur dans la construction du sens en s'appuyant sur sa réception analysée du texte : *ce que je sais, ce que cela m'évoque, ce à quoi j'associe ce que je lis...* (confrontations possibles à des corpus thématiques : Orphée aux enfers, la chute d'Icare...)
- Suivre les pistes d'interprétation et de contextualisation proposées par l'éditeur : *ce que l'objet-livre suggère...* (entrer en lecture par le paratexte éditorial : titre, couverture, exergue, prière d'insérer...).
- Comprendre les enjeux du récit, en formulant des hypothèses de lecture et en suivant le fil des possibles narratifs, ou en enquêtant sur l'avant/l'après d'un passage pivot au cœur du roman, plutôt que *l'incipit*.
- Lire des corpus qui font sens, centrés sur le personnage (par exemple un parcours de lecture : *autoportraits de Richard Lenzi*) ou sur le topos (un groupement de textes sur *la figure littéraire du joueur*, pour montrer comme le romancier traite cette figure et la renouvelle). On pourra à cet effet insister en particulier sur la résonance avec le portrait du « joueur » de Dostoïevski.
- Organiser un débat, sur l'addiction aux écrans et les jeux en ligne, après recherche argumentaire (compétences orales et écrites).

Sitographie et bibliographie indicatives

- Rencontre avec Erwan Le Bihan (bibliothèque du CITL, collègue international des traducteurs littéraires, Arles, novembre 2017) :
<https://www.atlas-citl.org/une-voix-a-traduire-29-erwan-lebihan/>
- Lecture d'extraits de *Moby Dick* par Guillaume Gallienne, émission « ça peut pas faire de mal », France Inter, 14 décembre 2013
<https://www.franceinter.fr/emissions/ca-peut-pas-faire-de-mal/ca-peut-pas-faire-de-mal-14-decembre-2013>
- Conférence : « Jouer, une passion dangereuse ? », cycle de conférences du Grand Palais
<https://soundcloud.com/rmnggrandpalais/cycle-compulsif-jouer-une-passion-dangereuse>
- Le site de la mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives : (MAJ 2021)
<https://www.drogues.gouv.fr/lessentiel-usages-problematiques-decrans>

Des ressources complémentaires peuvent être consultées sur les sites académiques

- <https://lettres-histoire.discip.ac-caen.fr/>
- <http://lettres-histoire.spip.ac-rouen.fr/>

Retrouvez éduscol sur

