



VOIE PROFESSIONNELLE

CAP

2^{DE}

1^{RE}

T^{LE}

Français

ENSEIGNEMENT

COMMUN

STEFAN ZWEIG LE JOUEUR D'ÉCHECS (1943) 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

Schachnovelle est une nouvelle de l'auteur autrichien Stefan Zweig, écrite pendant les derniers mois de sa vie et parue de façon posthume en 1943. Cette dernière œuvre de l'auteur, rédigée alors qu'il était en exil au Brésil, est traduite en français sous le titre *Le Joueur d'échecs* ou *Nouvelle du jeu d'échecs*.

Le récit est pris en charge par un narrateur fasciné par les diverses monomanies et dont la curiosité est attisée par la présence de Mirko Czentovic, champion du monde des échecs lors d'une croisière. Désireux de l'étudier, c'est en fait trois joueurs différents qu'il rencontre, dont deux joueurs particulièrement brillants aux personnalités radicalement opposées : Czentovic le champion du monde d'échecs, homme d'origine rurale, taciturne, dont le talent se résume à ce jeu, et M. B., un homme discret, d'origine aristocratique, qui lui n'a pas joué aux échecs depuis vingt ans. Tout les oppose, si ce n'est leur caractère énigmatique, ainsi que leur singulière maîtrise face à l'échiquier.

Étudier *Le Joueur d'échecs* dans le cadre de l'objet d'étude « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la culture », c'est travailler un texte dense et court, tout entier consacré à la question du jeu. Si la destinée des personnages ne manque pas d'échos avec l'actualité politique qui désespère l'humaniste européen qu'était Stefan Zweig, il ne s'agit en aucun cas de faire une lecture et une interprétation historiennes de l'œuvre. Si cette nouvelle est préconisée dans le cadre du programme limitatif « Le jeu : futilité, nécessité », c'est que cette thématique en est l'essence même. Compétition, passion destructrice, respect des règles, rythme du jeu, stratégies mises en place dans et hors-jeu, tout fait sens dans cette œuvre.

Travailler *Le joueur d'échecs* en tant qu'œuvre intégrale ne peut donc pas réduire l'œuvre à deux parcours de personnage, mais consiste à bien accompagner les élèves dans la découverte de la saveur du style, de l'intensité de la nouvelle, de la construction d'un texte dont les récits enchâssés renforcent la richesse du propos de Zweig.

Les liens avec la problématique du programme

Plusieurs questions du programme entrent en résonance avec l'œuvre et permettent différentes approches.

Pourquoi l'homme a-t-il besoin de jouer ?

Dans cette œuvre, les quatre personnages ont un comportement différent face au jeu. Le narrateur joue en dilettante à des fins de distraction et recherche l'observation de comportements monomaniaques ; Mac Connors prend le jeu comme une compétition, une reconnaissance de son statut social, de sa puissance, il met en jeu son amour-propre. Ces deux personnages créent une entrée en matière dont l'objectif est de mettre en exergue les deux joueurs experts. En effet, leur rapport au jeu est au cœur de l'œuvre, il revêt une notion de besoin vital, d'activité liée à la vie même, à l'identité de chacun d'eux. En effet, grâce aux échecs, Czentovic devient un homme reconnu et riche. Il dépasse la brute inculte qu'il est dans le regard d'autrui pour un statut supérieur, même s'il est réduit à l'état de machine à jouer. M. B., quant à lui, échappe à la torture mentale que lui imposent ses bourreaux, torture du vide spatial et temporel, de l'inactivité. C'est par le jeu d'échecs qu'il peuple ce néant, qu'il s'évade de sa prison, qu'il a sauvé son esprit de la démence et qu'il a pu rester homme.

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

Une étude du personnage de M. B. permet de comprendre cette aliénation et de l'analyser finement. Joueur d'échecs insignifiant lorsqu'il était au lycée, c'est, durant son emprisonnement par la Gestapo, grâce au vol d'un livre sur les échecs que le jeu fait basculer sa vie. La lecture du manuel suivie par les simulations de parties de maîtres font percevoir au personnage le potentiel infini de ce jeu tant dans la maîtrise stratégique que dans sa capacité à le faire échapper à l'annihilation, à la folie. Mais ce refuge salvateur contre l'emprisonnement devient au fil des mois paradoxalement vecteur d'ennui. Devant le déjà vu, déjà joué des parties, M. B. imagine de nouvelles parties virtuelles en jouant tour à tour les deux adversaires et en développant par ce dédoublement une schizophrénie. Les échecs qui l'ont sauvé deviennent ainsi un piège dont il doit se déprendre, et auquel il faut pour sa santé mentale renoncer. Des années plus tard, la conscience de cette ancienne addiction à laquelle il a finalement échappé et la perception d'une possible rechute s'il se confronte de nouveau au jeu d'échecs sont présentes. Mais la perspective de jouer non plus contre lui-même et virtuellement, mais contre un véritable joueur, qui plus est champion mondial en la matière, l'emporte. Le risque connu et encouru d'une rechute et d'une perte de contrôle le pousse à n'accepter qu'une seule et unique partie. Mais une fois la partie gagnée, une nouvelle partie est rejouée... La bascule est faite. M.B. perd tout contrôle et quitte en esprit le plateau et son adversaire avant de revenir à la réalité et de s'enfuir. Découverte, plaisir, nécessité, addiction, passion destructrice sont les thématiques développées qui peuvent mener à une réflexion sur le risque calculé, les règles dans et hors du jeu...

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

Cette nouvelle permet d'entrevoir les potentialités du jeu, mais aussi les limites de sa pratique. Acte structurant, cette pratique est transposable à l'exercice d'autres jeux, y compris des jeux auxquels s'adonnent les élèves.

Dans cette nouvelle, il est question des échecs. Ce jeu est considéré comme un jeu cérébral, nécessitant des compétences, des capacités intellectuelles certaines. Or, ici, le lecteur est face à deux monomaniaques, qui n'ont rien de l'image de l'être supérieur dont jouissent les champions de cette discipline : l'un est un inconnu que le jeu a sauvé, mais aussi que le jeu a failli rendre fou, l'autre est un champion, dont la réputation internationale est écornée par son inculture.

Le jeu est aussi vecteur de rencontre entre les personnages. C'est lui qui attire les personnages les uns vers les autres, il est facteur de cohésion, mais aussi de division. Il induit les notions de compétition, d'adversité, mais aussi d'émulation. Il est lié au plaisir, mais aussi à la colère, à l'emportement, c'est un incroyable stimulateur d'émotions, tant positives que négatives.

Des exemples de mises en œuvre pédagogiques

Cette œuvre peut aisément résonner chez les élèves. En effet, le jeu est omniprésent dans le quotidien de beaucoup d'entre eux. L'œuvre étudiée et la thématique du jeu ouvrent la voie à un cahier de lecture ou un journal de séquence au choix de l'enseignant dans lequel l'élève pourra noter ses impressions de lecture, son ressenti, effectuer des parallèles avec d'autres jeux... Une base donc pour une réflexion multiple, riche, en lien avec les interrogations du programme.

- On peut étudier les personnages et faire les portraits de deux hommes que tout oppose : la nationalité, l'origine sociale, le comportement, la sociabilité, et montrer une opposition forte de deux relations au jeu d'échecs incarnée par M. Czentovic et Dr B., c'est-à-dire deux systèmes de valeurs antagonistes. On peut alors amener les élèves à se poser des questions : qui est « le joueur d'échecs » du titre ? Czentovic ? Dr B. ? ou un joueur au sens général, qui pourrait faire de l'ensemble du texte une forme de parabole du jeu et du joueur ? Qui est le héros de la nouvelle ? Qui est le champion des échecs ?
- On peut aussi étudier la construction du récit avec ses récits enchâssés à la manière de Maupassant, travailler sur la chute de l'histoire et analyser la dernière phrase.
- Les deux récits enchâssés peuvent servir de base à des exercices de réécriture de portraits et de parcours de personnages de joueurs d'autres jeux (jeux sportifs, poker...).
- L'écriture vive et précise de Zweig peut être aussi l'occasion d'un exercice d'écriture « à la manière de... » en utilisant les procédés utilisés par l'auteur afin de décrire l'addiction de joueurs sur des jeux plus proches des élèves tels que les jeux vidéo.
- Un travail de transposition de la dernière partie en scène de théâtre peut être réalisé, mettant en valeur les indices de l'addiction au jeu.
- Un travail de réécriture de la fin de la nouvelle peut également être mené.
- On peut aussi envisager d'amener les élèves à s'interroger sur les questions suivantes :
 - Les échecs sont-ils un jeu ?
 - Pourquoi le joueur d'échecs est-il un personnage ambivalent ?
 - Comment jouer sans risquer de se perdre ?
 - À quoi sert le jeu ? Pourquoi jouer ? Quel est le sens de cette activité enfantine qui perdure à l'âge adulte ?
 - En quoi le jeu participe-t-il à la construction de l'identité de l'homme ?

Ces approches permettent de travailler les compétences attendues en termes d'argumentation, d'élaboration d'une pensée à l'oral comme à l'écrit, de construction de plan, de rédaction d'un paragraphe argumenté. Il est possible également d'écrire un dialogue argumentatif sur le jeu.

Retrouvez éduscol sur



Sitographie et bibliographie indicatives

Pour les professeurs

- Le dossier pédagogique de la BnF consacré au jeu d'échecs
<http://classes.bnf.fr/echecs/index.htm>
- Emissions radiophoniques
Différentes émissions de France Culture évoquant le jeu d'échec
<https://www.franceculture.fr/theme/echecs>
La compagnie des auteurs sur France Culture : « Stefan Zweig » et en particulier l'épisode 4 : « Souvenirs d'un Européen »
<https://www.franceculture.fr/emissions/la-compagnie-des-auteurs/stefan-zweig>
- « Ça peut pas faire de mal » sur France inter :
<https://www.franceinter.fr/emissions/ca-peut-pas-faire-de-mal/ca-peut-pas-faire-de-mal-25-juillet-2011>
- « Stefan Zweig, histoire d'un européen », documentaire d'Arte
<https://www.youtube.com/watch?v=tcbYmcQcLh0>
- *Le Joueur d'échecs*, film réalisé par Gerd Oswald, 1960 (exploiter des extraits)
Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, 1958.
Pierre Luson, Georges Perec, Jacques Roubaud, *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*, « Des échecs », Christian Bourgois, 1969.
Denis Grozdanovitch, *La vie rêvée du joueur d'échecs*, Grasset, 2021.

Pour les élèves

- La bande-annonce de la série américaine *Le jeu de la dame*, adaptée du roman éponyme de Walter Tevis publié en 1983 (accessible sur internet).
- Un livre audio, *Le joueur d'échecs* de Stefan Zweig lu par Edouard Baer.
- Une adaptation en bande dessinée : David Sala, *Le joueur d'échecs*, Casterman, 2017.
- Bertina Henrichs, *La Joueuse d'échecs*, Liana Levi, 2005
- D'autres œuvres de Stefan Zweig qui entrent en écho avec *Le joueur d'échecs* :
 - *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*, nouvelle parue en 1927.
 - *Le Monde d'hier. Souvenirs d'un européen*, autobiographie de l'auteur, parue en 1943.