

NATALIA LECLERC
Université Paris IV-Sorbonne

La prise de risque, rationnelle ou irrationnelle ? Le cas du joueur

Mots clés : jeu, hasard, stratégie, risque, tragique, folie, sujet, réalité, temporalité, métaphysique

Résumé :

La prise de risque est une situation où la tension entre rationalité et irrationalité est particulièrement sensible. Le jeu de hasard, notamment tel qu'il est mis en scène en littérature, exacerbe cette tension. Par l'étude de romans de Dostoïevski, Malraux et Paul Auster, nous verrons comment le sujet qui se met en danger semble se déconstruire, mais aussi la façon dont le jeu lui permet également de dépasser cette phase négative pour accéder à une rationalité autre. En outre, *Le Joueur*, *La Condition humaine* et *La Musique du hasard* relèvent tous trois du registre tragique, mais dans une acception singulière, refusant la soumission à un destin qui dépasse le sujet. Par le choix délibéré de se mettre en danger, le joueur choisit sa fatalité.

En 1986, le sociologue allemand Ulrich Beck publie *La Société du risque*, rendant compte de cette dimension fondamentale de notre modernité. Aujourd'hui, le danger est intégré au paysage mental, et la prise de risque est un comportement souvent valorisé. Les gestionnaires savent toujours mieux anticiper le risque, les assurances savent l'amortir, et l'individu timoré est dénigré. Toutefois, même cadrée par des prévisions et des évaluations, la prise de risque reste teintée d'un léger soupçon d'irrationalité. Du reste, ce soupçon est fondé, puisque la prise de risque ne serait pas ce qu'elle est si la marche des événements était rationalisable, prévisible. L'essence même de la prise de risque est l'inconnu du résultat, le pari sur une évolution que l'on peut souhaiter, mais non prévoir à coup sûr. Prendre un risque, c'est faire aveuglément confiance à des événements qui peuvent se déployer de façon imprévisible ou échapper à la planification.

Ainsi, parmi les comportements posant la question de la position de l'individu par rapport à la rationalité, la prise de risque est particulièrement fascinante. Elle l'est encore davantage si elle a pour cadre le jeu, cas bien particulier de la prise de risque. En effet, les anthropologues, tels que Roger Caillois dans *Les Jeux et les hommes*, qui s'inspire et commente l'ouvrage de Johan Huizinga, *Homo ludens*, définissent le jeu comme un divertissement gratuit – théorie qui n'est pas toujours valable dans la réalité. Dans cette optique, la prise de risque peut sembler gratuite, limitée à la recherche d'émotions fortes que procure le danger. Elle n'est que faiblement irrationnelle. Mais par ailleurs, dans le jeu, la prise de risque peut aussi prendre des proportions inconsidérées qui relèvent de la folie. La folie du jeu, également appelée « jeu pathologique », « compulsif », ou encore « ludopathie », est considérée par les professionnels du soin comme une addiction, pathologie singulière qui mobilise des processus psychiques spécifiques. Sa représentation littéraire – qui a parfois peu à

voir avec la ludopathie réelle – est souvent frappante, et nous nous intéresserons à elle pour mettre en évidence la tension entre rationnel et irrationnel qui l’anime. Le paradoxe que présente la prise de risque nous semble s’inscrire pleinement dans la tension entre rationalité et irrationalité. En effet, elle peut aussi bien être aveugle, insensée, que mesurée, calculée, prévue – ou se croyant telle. Elle peut même être les deux à la fois. Dans le jeu, cette tension est particulièrement visible, et un joueur atteint de folie du jeu peut adopter des comportements apparemment rationnels, qui sont en réalité parfaitement irrationnels.

Dans ce cadre, nous nous intéresserons plus spécifiquement au sujet qui prend un risque. Si nous considérons spontanément que l’irrationnel est un facteur de destruction du sujet, nous verrons dans quelles conditions la tension entre rationnel et irrationnel qui se situe au cœur de la prise de risque peut avoir une dimension de création¹.

Nous illustrerons cette étude par trois œuvres, dont deux représentent le jeu que l’on associe au pur hasard, la roulette, dans *La Condition humaine* de Malraux et *Le Joueur* de Dostoïevski, le héros-narrateur de ce roman étant considéré depuis les études de Freud, notamment dans *Dostoïevski et le parricide*, comme le paradigme du joueur pathologique. Une œuvre représente le jeu de stratégie qu’est le poker: chez Paul Auster, dans *La Musique du hasard*, le hasard n’intervient que dans la distribution des cartes et cède ensuite la place à la stratégie. Si en apparence, le hasard évoque la sphère de l’irrationnel, tandis que la stratégie serait liée à la rationalité, cette dichotomie ne résiste pas à l’examen. En effet, si la course de la bille de roulette paraît aléatoire, elle est le résultat d’une grande quantité de vecteurs qui laissent croire au hasard, alors qu’il s’agit d’un phénomène physique. Ce jeu dit « de hasard » qu’est la roulette a sa rationalité.

Nous verrons en quoi le jeu est un système paradoxal, bâti sur une tension entre rationnel et irrationnel, raisonnable et déraisonnable, avant de nous intéresser au rapport du joueur à la réalité, c’est-à-dire à la relation entre sujet et objet. Enfin, nous nous pencherons sur la dimension créatrice du jeu, c’est-à-dire sur la question de savoir dans quelle mesure la folie du jeu anéantit le sujet ou lui permet au contraire de renaître.

Le jeu, une structure en tension entre rationnel et irrationnel

Habituellement associé à la distraction, le jeu est un type d’activité qui se prête tout particulièrement à des dérives, qui peut déboucher sur la folie, stade extrême du comportement irrationnel. Celle-ci n’est pas l’effet d’une fragilité – passagère ou constitutive – du sujet. Elle vient de ce que l’activité ludique présente un fort potentiel de détournement de sa finalité première, qui est le plaisir, le divertissement. Dans les œuvres de Dostoïevski, Malraux et Auster, qui comportent, comme nous le verrons plus loin, une dimension tragique, le jeu est

¹ Précisons qu’il ne s’agit aucunement ici d’une quelconque célébration de la folie, cas particulier de l’irrationnel. Les psychiatres savent rapidement rappeler les réalités des pathologies mentales.

systématiquement au carrefour du rationnel et de l'irrationnel, et conduit à des comportements tendus entre raisonnable et déraisonnable. La dimension logique de la raison se double d'une dimension morale, et les personnages sombrant dans la folie du jeu ne mettent pas seulement en péril leur rationalité, mais aussi leur éthique. Dans *La Condition humaine*, Clappique, qui a rendez-vous avec Kyo pour le prévenir que la police de Tchang-Kai-Shek encercle les comités révolutionnaires, en laisse sciemment passer l'heure à cause de sa fascination pour le jeu. S'il n'est pas à proprement parler un joueur compulsif, il sacrifie à la roulette la vie de son ami, et est l'illustration extrême de l'échec de la raison aux sens rationnel et raisonnable du terme. Chez Paul Auster, les personnages inquiétants de Willie et Bill, que les héros affrontent au poker, interrogent aussi la morale, par l'aspect totalitariste de l'univers mental dans lequel ils évoluent. En littérature, aucun personnage n'échappe au mécanisme qui éloigne le jeu du divertissement et le conduit à une pratique irrationnelle.

En soi, le jeu est un système, c'est-à-dire une structure où tout se tient (du grec, « *suv-titèmi* », « *poser ensemble* »), une structure logique, rationnelle – elle est fondée sur des règles que l'on ne peut transgresser sans être qualifié de tricheur, elle comprend un nombre donné de pièces ou de figures, un nombre fini de combinaisons, même si ce nombre peut être très élevé, et ne peut excéder le temps déterminé : le casino ferme ses portes à minuit et les croupiers annoncent rituellement « Les trois derniers coups, messieurs ! ».

Pourtant, le jeu devient rapidement le vecteur de comportements déraisonnables et surtout irrationnels. Ces comportements irrationnels ne sont pas tous déments. L'élaboration de martingales, de stratégies statistiques se veut rationnelle, du moins le joueur en est-il fermement persuadé. Ces soi-disant tactiques sont pourtant le signe d'une perception erronée du réel. Elles ne relèvent pas de la mathématique, comme le joueur le croit, mais de la superstition. Cette vision superstitieuse du monde reste cohérente avec elle-même, elle n'est pas absolument absurde, mais elle est décalée par rapport à la logique établie, et nous pouvons la considérer comme irrationnelle. Elle montre qu'un comportement irrationnel peut de bonne foi être perçu comme rationnel et même en adopter l'apparence. Il n'est pas dénué de toute rationalité mais doté d'une rationalité autre.

Prendre un porte-bonheur, s'attacher à une personne ou un chiffre est un comportement dont l'irrationalité est plus complexe. Cette attitude semble moins fondée en raison encore que les martingales ; le joueur personnifie, idolâtre un chiffre ou une couleur, ne peut se passer d'une personne, comme c'est le cas de Pozzi, le joueur de poker professionnel dans *La Musique du hasard* qui considère Nashe, qu'il l'a rencontré par hasard et avec qui il s'est associé, comme son porte-bonheur. Pourtant, comme les stratégies statistiques, cette démarche a un sens, et est peut-être même plus tactique que celles-ci. Dans le roman de Dostoïevski, la grand-mère, deuxième grande figure de joueur compulsif après le narrateur lui-même, arrive de Moscou à Roulettenbourg pour mettre de l'ordre dans sa famille, qui n'attend que sa mort et son héritage, mais se laisse happer par la fascination

puis par une véritable folie du jeu. Lorsqu'elle perd définitivement le contrôle de sa raison, elle s'attache obstinément au zéro². Il lui a miraculeusement permis, à sa première visite au casino, de gagner des sommes fabuleuses, et elle compte réitérer son exploit, faisant du zéro son chiffre fétiche. Son attitude apparemment insensée comporte une amorce de rationalité, de recherche tactique, elle a un sens, celui de choisir, face à l'aléatoire, une position ferme ; mais elle n'est pas raisonnable, et la grand-mère perd toute sa fortune – à moins qu'elle ne la flambe pour éviter que sa famille avide n'en prenne possession, lecture qui induirait une rationalité cachée de son apparente irrationalité.

La folie du jeu est suspendue entre irrationnel et rationnel : son apparent non-sens a un sens, mais qui n'est pas celui du commun des hommes. Du reste, on considère fou celui qui est étrange, et par là même étranger, étranger au monde du commun des hommes. Son irrationalité est une étrangeté extraordinaire. Ainsi, on peut se demander comment la structure complexe du jeu et le joueur, entre rationnel et irrationnel, se positionnent par rapport à la réalité.

Le rapport à la réalité des joueurs

Dans la conception de R. Caillois ou de J. Huizinga, le jeu est une activité séparée, indépendante de la réalité, de la vie. Il est gratuit et improductif, se tient dans un espace et un temps à part. Cette analyse du jeu considéré sous un angle anthropologique n'est valable ni en littérature, ni pour le joueur compulsif, pour qui le jeu est tout. Le jeu est sa vie, il informe et déforme sa vision du monde, qui est marquée par l'irrationalité.

Ainsi, en contexte ludique, la perception du temps est modifiée. Il ne s'agit pas seulement de dire que le temps du jeu est séparé du temps de l'existence, ni que le temps, pendant le jeu, s'écoule autrement que dans la vie. Dans la prise de risque, la déformation ne s'applique pas au temps lui-même mais à sa perception par le sujet. Le temps, considéré comme un principe de continuité, et même comme le principe garantissant l'unité du sujet, devient dans et par le jeu un principe de discontinuité. Les parties de roulette ou de poker ont un déroulement, mais sont aussi marquées par la répétition, et surtout, dans le cas de la roulette notamment, par la suspension. Dans l'instant où « rien ne va plus », les joueurs n'ont plus le droit de placer d'enjeux, tout est suspendu dans l'attente du verdict. La discontinuité temporelle apparaît nettement dans la scène de jeu de *La Condition humaine*, où Malraux traite la temporalité avec originalité : Clappique voit l'heure tourner et ne parvient pourtant pas à quitter la salle de jeu. Sa raison lui fait constater que le moment fatal où Kyo sera condamné approche, mais sa déraison et son irrationalité l'empêchent d'agir en conséquence. Dans le passage, la montre qu'il porte est un objet au rôle dramatique fondamental. Elle représente le temps dit « des horloges », officiel, objectif, auquel s'oppose la temporalité propre à Clappique, pris dans l'irrationalité du jeu.

² A la roulette, il rapporte trente-cinq fois la mise ; si personne n'a misé dessus, c'est le profit de la banque. C'est un chiffre au potentiel très dramatique.

Pour le joueur pathologique, prisonnier d'une perception irrationnelle du monde, la réalité ne se ramène pourtant pas complètement à son obsession, tout n'est pas vu, comme on pourrait le croire, à travers le verre déformant du jeu. Le cas de Clappique montre que la frontière entre rationnel et irrationnel est perméable, et que deux visions concurrentes du réel peuvent se superposer sans s'annuler. Dans cette superposition, le temps des horloges n'est pas nié, il continue à s'écouler et à être pris en considération, mais la vision irrationnelle a le dessus, et impose les conséquences de sa logique à la vision rationnelle. L'imbrication entre rationnel et irrationnel est complexe.

Si le monde ludique, du point de vue des anthropologues, a comme caractéristique d'être un espace à part, en littérature, le monde du joueur se révèle être non parallèle, mais situé au cœur de notre univers. Ce qui s'y joue est essentiel.

L'imbrication entre rationnel et irrationnel prend tout son sens dans *La Musique du hasard*. Le jeu y est l'occasion d'une interrogation métaphysique explicite, sur le principe qui gouverne ou non l'univers, et qui donne son titre au roman. Pozzi et Nashe représentent deux positions adverses, dans une séquence évoquant un dialogue philosophique. Le premier croit en l'existence d'une providence, contrairement au second :

You want to believe in some hidden purpose. You're trying to persuade yourself there's a reason for what happens in the world. I don't care what you call it – God or luck or harmony – it all comes down to the same bullshit. It's a way of avoiding the facts, of refusing to look at how things really work³.

Le joueur professionnel refuse l'aléatoire, d'autant que le jeu dont il est ici question est le poker, qui exige une maîtrise, qui peut être pratiqué comme un art, une technique. Malgré la part de hasard contenue dans la distribution des cartes, Pozzi n'admet pas la contingence, qui représente pour lui l'irrationnel. Pour le joueur, tout s'explique, tout est rationalisable, mais il est lui-même est frappé de folie du jeu. L'opposition entre rationnel et irrationnel doit à nouveau être nuancée. Nous avons vu précédemment que des comportements irrationnels étaient régis par une rationalité, mais différente de la logique commune. Ici, un personnage au comportement concrètement irrationnel croit fermement en une raison universelle transcendante.

Une perception du monde marquée par l'irrationnel n'empêche pas le joueur d'accéder à une dimension métaphysique, et peut-être même l'y invite. Le sujet qui prend un risque a certes une vision décalée, étrange du monde, mais cette vision décalée lui donne un point de vue qui dépasse celui, quelque peu aveugle, du sujet ordinaire. Nous sommes donc en présence de trois systèmes différents : la rationalité commune, l'irrationalité, et la rationalité spécifique du sujet qui se met

³ Paul Auster, *The Music of chance*, Penguin, 1990, p. 139. Traduction : *La Musique du hasard*, Actes Sud, 1991, p. 154 : « Tu veux croire à un dessein caché. Tu essaies de te persuader qu'il existe une raison à ce qui se passe dans le monde. Je m'en fous comment tu appelles ça – Dieu ou la chance ou l'harmonie –, ça revient à la même connerie. C'est une façon d'éluder les faits, de refuser de voir la réalité. »

en danger. Quelle autre signification que mortifère peut avoir la prise de risque ? Quel est le sens de cette rationalité particulière ?

La dimension créatrice du jeu

En effet, si nous déplaçons le point de vue, la controverse qui oppose Nashe à Pozzi n'est pas valide. Lorsqu'on parle de hasard, on se réfère à deux notions qui ne sont distinctes qu'en apparence : à l'aléatoire, ou à une Providence qui gouvernerait notre destinée. Dans un cas comme dans l'autre, on désigne une sphère inconnue de l'homme, sur laquelle il n'a aucune prise. Les points de vue de Nashe et de Pozzi pourraient se retrouver sur une hypothèse : l'homme ne maîtrise pas sa destinée, dont le déroulement est imposé par une rationalité supérieure, qu'elle prenne la figure du destin ou de l'imprévu. Pour Nashe, la logique de déroulement, la rationalité des événements n'est pas connaissable par l'homme, qui a l'illusion de vivre dans un univers contingent, alors que Pozzi la perçoit.

Le jeu, dans ses instruments mêmes, cherche à avoir accès à cet espace occulte : les cartes, les dés servent autant à jouer qu'à prédire l'avenir. Depuis l'Antiquité, le jeu est associé à la divination, et c'est ce qui le rend durablement suspect aux yeux des autorités religieuses et politiques, qui considèrent que l'homme fait preuve d'*hubris* ou remet Dieu en cause en cherchant à pénétrer dans des sphères qui lui sont interdites. Même lorsque le jeu n'est pas explicitement divinatoire, certains joueurs, dans une démarche irrationnelle, jouent pour connaître leur destin. Leur recherche se transforme alors en duel contre ce dernier. Le joueur accède à une dimension sacrée du jeu, qui devient une pratique de type ordalique. Si l'ordalie est un duel contre le destin, mais surtout contre soi-même⁴, la roulette russe est la forme extrême du jeu de hasard. Le tireur s'en remet aveuglément, irrationnellement, à une rationalité qui le dépasse mais dont il admet l'existence, et dans le jugement de laquelle il a foi.

Clappique, le baron farfelu, est mythomane, ce qui rend irrationnel son comportement social. Sa pathologie mentale l'extrait de la réalité, et sa venue au casino ne peut qu'exacerber cette posture détachée. Mais s'il semble avoir perdu tout rapport avec la réalité, Clappique est en fait au cœur de celle-ci. L'enjeu de ses parties de roulettes est crucial, c'est une authentique question de vie et de mort. Il devient l'agent du destin de Kyo. Foucault, dans son *Histoire de la folie à l'âge classique*⁵, montre comment on est passé d'une folie qui est définie par le refus de Dieu, à une folie, à partir du 19^{ème} siècle, où le fou se croit Dieu. Clappique condamne Kyo à mort, depuis la salle de roulette – qui prend des allures de roulette russe :

Il découvrait que le jeu est un suicide sans mort [...]. Aucun enjeu, jamais, ne vaudrait celui-là : Kyo n'était peut-être pas encore parti : dans dix minutes, il ne pourrait sûrement plus le rattraper ; mais, maintenant, peut-être le pouvait-il encore. Maintenant, maintenant, il jouait ses derniers sous, sa vie, celle d'un autre, surtout celle d'un autre. Il savait qu'il livrait Kyo ; c'était Kyo qui était enchaîné à cette boule, à cette table, et c'était lui⁶.

⁴ Le duel judiciaire fut une forme d'ordalie.

⁵ 3^{ème} partie, chapitre 4.

⁶ A. Malraux, *La Condition humaine*, Gallimard, Folio, 1996, p. 249.

Clappique court volontairement à la perte, et pose la question du rapport entre liberté et aliénation d'une part, et rationnel et irrationnel d'autre part. Le joueur irrationnel est aliéné, il ne s'appartient plus. La notion d'esclavage est présente dans le jeu pathologique comme addiction, terme désignant, dans le droit romain, l'esclavage pour dettes. Plus précisément, lorsque le débiteur ne peut pas s'acquitter de sa dette, il le fait en offrant son corps au juge, qui en dispose. *La Musique du hasard* illustre exactement cette situation. Les travaux forcés imposés par Bill et Willie sont parfaitement absurdes. Le mur ne relie rien, ne clôture rien, ne signifie rien sinon leur état de prisonniers.

Toutefois, nous pouvons nous demander si la relation entre irrationalité et aliénation d'une part, et rationalité et liberté d'autre part est aussi évidente qu'elle le semble. Dans le jeu pathologique, le sujet devient objet, objet de quelqu'un d'autre ou objet du jeu, objet de jeu. Le motif de l'aliénation est un leitmotiv du roman de Dostoïevski. Le narrateur est d'abord victime d'une addiction passionnelle : il se constitue esclave de Pauline, pour qui il est prêt à se tuer... ou à jouer, ce qui revient au même. S'il réussit à se libérer de cette première aliénation, c'est en devenant un authentique joueur compulsif, en passant sous une autre tutelle, bien plus tyrannique. Pourtant, si son aliénation et son irrationalité semblent augmenter de concert, il n'est pas certain que le jeu ne soit pas au contraire une forme de libération.

Nous l'avons vu avec Clappique, cette aliénation est problématique, car elle n'induit pas une absence de lucidité ni de volonté. Si l'addicté réel pense « c'est plus fort que moi », le joueur fictif, dans ces romans placés sous le signe du tragique, apparaît comme un sujet responsable. Contrairement à une définition classique du tragique, le sujet n'est pas vu ici comme la victime impuissante du destin. Cette façon de comprendre le tragique apporte un éclairage sur l'articulation entre le rationnel et l'irrationnel. Le tragique vu comme la fatalité s'imposant au sujet suppose une rationalité qui dépasse et contraint l'homme. Le tragique vu comme le choix de la fatalité permet de penser la rationalité du joueur, qui choisit ce qui paraît irrationnel, impensable, qui fait le choix de se perdre, au nom d'une rationalité supérieure.

Le jeu chez Dostoïevski, Malraux et Auster pose la question du tragique bien plus que celle du divertissement. L'issue funeste du jeu ne suffit pas à définir cette notion, et ce sont plutôt les tensions entre liberté et aliénation, entre gain et perte, entre mort et renaissance qui font son originalité dans ce corpus. Les rapports entre rationalité et irrationalité ne sont pas des rapports d'opposition, mais d'inclusion. Le joueur qui se met en danger adopte un comportement non pas tant irrationnel que doté d'une rationalité autre, différente de celle du commun des mortels. Au sein de son irrationalité se distingue une forme de rationalité. Par le jeu, il dépasse sa folie, pour accéder à une autre forme d'existence, plus authentique. Pozzi et Nashe deviennent de véritables amis ; Clappique découvre le sens métaphysique du jeu ; le narrateur du *Joueur* se détache d'une existence sans intérêt pour vivre une nouvelle vie. Par une dynamique de nature dialectique, le joueur dépasse la tension entre irrationnel et rationnel pour aboutir à une forme différente de rationalité, dans une logique étrangère à celle des autres hommes.

La temporalité, que nous avons évoquée plus haut, illustre cette dynamique. Les œuvres proposent une réflexion sur l'instant où « rien ne va plus » et rappellent que la temporalité spécifique au jeu est marquée par la discontinuité, la rupture. Le joueur ne vit pas dans la durée, durée essentielle à la construction (rationnelle) du sujet, mais dans l'éphémère, temporalité au fort potentiel dramatique et que nous associons spontanément à l'irrationnel. Le joueur devient fou dans un moment de décrochage de la réalité, dans un saisissement brutal. Le jeu n'est peut-être qu'une parenthèse, mais une parenthèse où se joue l'existence du sujet, dans sa continuité et sa stabilité. Dans cet instant, le joueur affronte sa mort, et le jeu acquiert sa signification métaphysique. Le joueur fait aussi face à l'éternité dans cette confrontation avec son destin, avec sa mort, car c'est elle qui est la vérité du pari, l'enjeu de cette prise de risque.

Le joueur est un sujet tout désigné pour être frappé de folie. L'activité qu'il pratique contient dans sa structure et ses enjeux un fort potentiel de décrochage par rapport à la rationalité. Mais ce qui rend le jeu véritablement tragique, c'est qu'il n'est pas, dans ces romans, détaché de la réalité. Il est au cœur de celle-ci, il la transforme, il est le lieu du tragique. La particularité de ce type de folie est d'être vécue sur le monde de l'instant. Cette folie instantanée représente un moment de tension extrême, mêlant plaisir et souffrance, attente et abandon, un moment écartelé entre la vie et la mort. Dans le jeu compulsif, le sujet n'est pas stable, substrat de caractéristiques éternelles, mais en mouvement, déstructuré et restructuré dans et par la dynamique du jeu. Si le joueur est un personnage de type tragique, ce n'est pas par son aliénation, ni par sa soumission au destin, mais par son choix de se perdre, de basculer dans la folie pour réunifier une subjectivité morcelée.