

# Le joueur de Dostoïevski



Fédor Mikhaïlovitch Dostoïevski  
(1821-1881)

**Le joueur**, écrit hâtivement en 1866 par *Dostoïevski*, alors qu'il avait d'impérieux besoins d'argent et qu'il était, à cette époque, lui-même pris par la passion du jeu, décrit les affres et les comportements d'un joueur à la roulette.

## Résumé

Un jeune précepteur, Alexeï Ivanovitch, au service d'un général à la retraite et de sa famille, arrive en Allemagne à Roulettenbourg, ville d'eaux et de distractions pour la haute société. Là, il revoit Pauline Alexandrovna, la belle-fille, veuve, du général, et dont il est désespérément amoureux. Celle-ci lui demande de jouer à la roulette pour résorber ses dettes ; mais, très vite, il y prendra goût et jouera pour lui...

Trois extraits ont été tirés du livre. Tous contiennent des affirmations sur les probabilités qui sont soulignées dans le texte. Il est intéressant d'analyser ces passages en classe avec les élèves.

## Chapitre IV (extrait)

On s'écrasait dans les salles de jeu. Comme ils sont insolents, tous, et avides ! J'ai fendu la foule et me suis placé à côté du croupier ; puis j'ai commencé timidement, en ne risquant que deux ou trois pièces à la fois. Pendant ce temps, j'observais et faisais des remarques ; il me semble que tous ces calculs ne signifient pas grand-chose et qu'ils n'ont pas l'importance que leur attribuent beaucoup de joueurs. Ils sont assis là avec des feuilles couvertes de chiffres, ils notent les coups, comptent, supputent les chances, font une dernière opération, misent sans calculer... et perdent, tout comme les simples mortels qui jouent sans calculer. Par contre, j'ai tiré une conclusion qui semble juste : de fait, dans la succession des chances fortuites, il y a, sinon un système, du moins une sorte d'ordre ; c'est évidemment très étrange. Par exemple, il arrive qu'après les douze chiffres du milieu sortent les douze derniers chiffres ; deux fois, mettons, le coup porte sur ces douze derniers chiffres et passe aux douze premiers. Une fois qu'il est tombé sur les douze premiers, il revient sur les douze du milieu ; trois, quatre fois de suite, les chiffres du milieu sortent, puis ce sont de nouveau les douze derniers ; après deux tours, on retombe sur les premiers, qui ne sortent qu'une fois, et les chiffres du milieu sortent trois fois de suite ; cela continue ainsi pendant une heure et demie ou deux heures. Un, trois et deux ; un, trois et deux. C'est très curieux. Tel après-midi ou tel matin, le *noir* alterne avec le *rouge*, presque sans ordre et à tout instant ; chaque couleur ne sort que deux ou trois fois de suite. Le lendemain ou le soir, le rouge seul sort, par exemple jusqu'à vingt-deux fois de suite<sup>1</sup> et cela continue ainsi quelque temps, quelquefois une journée entière. Je dois une bonne part de ces observations à Mr. Astley qui passe toute la matinée près des tables de jeu mais ne mise jamais.

Pour revenir à moi, j'ai tout perdu jusqu'au dernier sou et en fort peu de temps. J'ai d'abord mis vingt francs sur *pair* et j'ai gagné<sup>2</sup> ; je les ai remis et ai gagné encore ; ainsi deux ou trois fois. Je crois que la somme que j'avais en main est montée à quatre cents francs en quelque cinq minutes. À ce moment-là j'aurais dû partir, mais une sensation étrange a pris naissance en moi : une envie de provoquer le destin, de lui donner une chiquenaude, de lui tirer la langue. J'ai risqué la plus grosse mise autorisée : quatre mille florins, et j'ai perdu. Ensuite, m'échauffant, j'ai sorti tout ce qui me restait, l'ai placé comme la fois précédente et j'ai de nouveau perdu ; alors, j'ai quitté la table, abasourdi.

<sup>1</sup> Quelle est la probabilité que le *rouge* sorte 22 fois de suite ?

<sup>2</sup> Quelle est la probabilité de gagner en misant sur *pair* ?

## Chapitre X (extrait)

J'expliquai de mon mieux à la grand-mère le sens des innombrables combinaisons d'enjeux : le *rouge* et *noir*, *pair* et *impair*, *manque* et *passe* et, enfin, quelques nuances dans le système des numéros. La vieille dame m'écoutait avec attention, retenait, posait de nouvelles questions et s'instruisait. On pouvait lui fournir un exemple immédiat de chaque système de mises, de sorte que la leçon se retenait aisément. La grand-mère fut très contente.

- Et que signifie *zéro* ? Le croupier principal, là-bas, qui a des cheveux crépus, vient de crier *zéro*. Et pourquoi a-t-il ramassé tout ce qu'il y avait sur la table ? Tout ce tas, il l'a pris pour lui ! Qu'est-ce que cela veut dire ?

<sup>3</sup> Expliquez ce terme.

- *Zéro*, grand-mère, c'est le profit de la banque<sup>3</sup>. Si la bille tombe sur *zéro*, tout ce qui est sur la table appartient à la banque sans distinction. À vrai dire, on fait encore un tour pour être quitte, mais la banque ne paye rien.

- Ça, par exemple ! Et je ne reçois rien !

- Non ; si vous avez misé auparavant sur *zéro* et qu'il sort, on vous paye trente-cinq fois votre mise. Comment, trente-cinq fois ! Et il sort souvent ? Pourquoi ces imbéciles ne misent-ils pas dessus ?

<sup>4</sup> Est-ce exact ?

- Parce qu'il y a trente-six chances contre<sup>4</sup>, grand-mère.

- Quelle absurdité ! Potapytch ! Potapytch ! Attends, j'ai de l'argent sur moi... voilà ! Elle sortit de sa poche une bourse gonflée et y prit un Frédéric. Tiens, mets cela tout de suite sur *zéro*.

<sup>5</sup> Ce « donc » est-il correct ?

- Grand-mère, le *zéro* vient de sortir, lui dis-je, donc<sup>5</sup> il ne sortira plus d'ici longtemps. Vous risquez trop ; attendez un peu.

- Non, tu dis des bêtises, place cela !

<sup>6</sup> Quelle est la probabilité que le *zéro* ne sorte pas pendant 1000 coups ?

- Permettez, il ne sortira peut-être pas avant ce soir, même si vous misiez mille fois<sup>6</sup> ; cela s'est vu.

- Des bêtises, des bêtises, qui a peur du loup ne va pas au bois. Quoi ? tu as perdu ? Mets encore !

Nous perdîmes aussi le second Frédéric ; nous en mîmes un troisième. La grand-mère tenait à peine en place ; elle couvrait de ses yeux brillants la bille qui bondissait entre les cases du plateau tournant. Nous perdîmes le troisième Frédéric. La grand-mère était hors d'elle ; elle ne pouvait rester tranquille et frappa même du poing sur la table, quand le croupier annonça trente-six au lieu du *zéro* attendu.

- Allons bon ! se fâcha la grand-mère, ce maudit *zéro* va-t-il sortir bientôt ? Je veux bien être pendue, si je ne reste pas jusqu'à ce que le *zéro* sorte ! C'est la faute de ce fripon de croupier frisé, avec lui, il ne sort jamais ! Alexis Ivanovitch, mets deux pièces d'un coup ! Tu mises si peu que si le *zéro* sort on ne gagnera rien.

- Grand-mère !

- Mise, mise ! Ce n'est pas ton argent.

Je plaçai deux Frédéric. La bille roula un long moment sur le plateau et enfin, se mit à sauter par-dessus les cases. La grand-mère défaillit et me serra le bras et, soudain, toc !

- *Zéro* ! proclama le croupier.

- Tu vois, tu vois ! dit la grand-mère en se tournant vivement vers moi. Je t'avais bien dit, je t'avais bien dit ! C'est le Seigneur lui-même qui m'a suggéré de mettre deux pièces d'or ! Combien vais-je recevoir maintenant ? Pourquoi ne payent-ils pas ? Potapytch, Marfa, où sont-ils donc ? Et tous les nôtres, où sont-ils partis ? Potapytch, Potapytch !

- Tout à l'heure, grand-mère, lui murmurai-je. Potapytch est à la porte, on ne le laissera pas entrer ici. Regardez, grand-mère on vous paie, prenez !

On jeta à la grand-mère un pesant rouleau de cinquante Frédéric, cachetés dans du papier bleu foncé, et on lui compta en plus vingt Frédéric non enveloppés. Je ramenai tout cela devant la grand-mère avec un râteau.

- *Faites le jeu, Messieurs ! Faites le jeu, Messieurs ! Rien ne va plus !* cria le croupier, invitant à miser et s'apprêtant à lancer la bille.

- Seigneur, nous sommes en retard ! Ils vont commencer tout de suite ! Mets, mets ! s'agita la grand-mère, vite, ne perds pas de temps, dit-elle, hors d'elle, en me donnant de violents coups de coude.

- Mais où, grand-mère ?

<sup>7</sup> Quelle est la probabilité que le *zéro* ne sorte pas pendant 200 coups ?

- Sur le *zéro* ! sur le *zéro* ! Encore sur le *zéro* ! Mets le plus possible ! Combien avons-nous en tout ? Soixante-dix *frédéric*s ? Inutile de lésiner, mets-en vingt d'un coup !

- Grand-mère, soyez raisonnable ! Il reste parfois deux cents tours sans sortir<sup>7</sup> ! Je vous en conjure, vous allez y laisser tout votre argent !

- Des bêtises, des bêtises, mets vite ! voilà le marteau qui frappe ! Je sais ce que je fais, dit la grand-mère qui tremblait d'énervement.

- Le règlement interdit de mettre plus de douze *frédéric*s sur le *zéro*. Voilà, je les ai mis.

- Comment cela ? Est-ce bien vrai ? *Moussié ! Moussié !* dit-elle en poussant du coude le croupier assis à sa gauche et qui s'apprêtait à lancer la bille : *Combien zéro ? douze ? douze ?*

Je me hâtai d'expliquer la question en français.

- *Oui, Madame*, répondit poliment le croupier, de même qu'aucun enjeu individuel ne doit dépasser quatre mille florins ; c'est le règlement, ajouta-t-il en guise d'éclaircissement.

- Bon, rien à faire, alors, mets-en douze.

- *Le jeu est fait !* cria le croupier. Le plateau tourna, et ce fut le treize qui sortit. Nous avons perdu !

- Encore ! Encore ! Mise encore ! criait la grand-mère. Cette fois, je ne lui opposai plus aucune résistance et, haussant les épaules, je plaçai encore douze *frédéric*s. Le plateau tourna longtemps. La grand-mère tremblait en le suivant des yeux. « Est-ce qu'elle croit vraiment que le *zéro* va encore gagner ? » me dis-je en la regardant avec étonnement. Sur son visage brillait la conviction absolue de gagner, l'espérance ferme d'entendre à l'instant crier : *zéro* ! La bille sauta dans une case.

- *Zéro* ! cria le croupier.

- Eh bien ! dit la grand-mère en se tournant vers moi d'un air triomphant et agressif.

<sup>8</sup> Quelle est la probabilité que le *zéro* ne sorte pas en 10 coups ? Une fois ? Deux fois ? Trois fois ? Au moins une fois ?

J'étais un joueur : je le sentis à cet instant précis. Mes bras et mes jambes tremblaient, mes tempes battaient. Évidemment, il était rare que sur une dizaine de coups le *zéro* sortît trois fois<sup>8</sup> ; mais il n'y avait là rien de particulièrement étonnant. J'avais moi-même, l'avant-veille, vu le *zéro* sortir trois fois de suite<sup>9</sup> et, à cette occasion, l'un des joueurs, qui avait inscrit avec application les coups sur une feuille de papier, avait fait remarquer à haute voix que, pas plus tard que le jour précédent, ce même *zéro* n'était sorti qu'une fois en vingt-quatre heures.

On remit son argent à la grand-mère avec la déférence et l'attention particulières dues à la personne qui avait réalisé le plus gros gain. Elle reçut exactement quatre cent vingt *frédéric*s, soit quatre mille florins et vingt *frédéric*s. On lui compta les vingt *frédéric*s en pièces d'or et les quatre mille florins en billets de banque.

Mais, cette fois, la grand-mère n'appela plus Potapytch ; elle avait bien autre chose en tête ! Elle ne se démenait plus et ne tremblait plus extérieurement. Mais elle tremblait intérieurement, si l'on peut s'exprimer ainsi. Toute son attention était concentrée sur un point, comme si elle visait un but :

- Alexis Ivanovitch, il a dit qu'on ne pouvait miser que quatre mille florins à la fois ? Tiens, prends, mets ces quatre mille sur le *rouge*, décida-t-elle.

Il était inutile de chercher à la dissuader. Le plateau se mit à tourner.

- *Rouge* ! proclama le croupier.

Nouveau gain de quatre mille florins, ce qui faisait huit mille en tout.

- Laisse-m'en quatre mille ici, et replace le reste sur le *rouge*, me commanda la grand-mère.

Je risquai une fois encore quatre mille florins.

- *Rouge* ! annonça à nouveau le croupier.

- Au total douze ! Donne-moi tout. Verse l'or dans ma bourse et ramasse les billets. Cela suffit ! Rentrons ! Roulez mon fauteuil.

### Petite parenthèse



La roulette américaine comporte un *double zéro*. Dans quel but ?

## Chapitre XIV (extrait)

Je me dirigeai vers la table même où s'était assise la grand-mère. Il n'y avait pas grande presse, aussi pus-je bientôt occuper une place debout à côté de la table. Juste devant moi, sur le tapis vert, était tracé le mot : *Passe*.

*Passe*, c'est une suite de chiffres de dix-neuf à trente-six. La première série, de un à dix-huit, s'appelle *manque* ; mais que m'importait ? Je ne calculais pas et n'avais même pas entendu le dernier numéro sorti ; je ne m'en informai pas en commençant, comme l'aurait fait le joueur le moins précautionneux. Je sortis mes vingt frédéric et les jetai sur *passé*.

- *Vingt-deux* ! cria le croupier.

J'avais gagné. Je risquai de nouveau le tout et ma première mise et mon gain.

- *Trente et un* ! clama le croupier.

Nouveau gain ! Cela me faisait donc en tout quatre-vingts frédéric ! Je mis le tout sur les douze chiffres du milieu (gain triple, mais deux chances contraires<sup>10</sup>) ; le plateau se mit à tourner et le vingt-quatre sortit. On me remit trois rouleaux de cinquante frédéric et dix pièces d'or ; je possédais maintenant en tout deux cents frédéric.

Dans une espèce de transe fiévreuse, je poussai tout ce tas d'argent sur le *rouge*... et soudain, je repris mes esprits ! Ce fut la seule fois au cours de toute la soirée que la peur me glaça, se manifestant par un tremblement des mains et des pieds. Je ressentis avec horreur, dans un éclair de conscience, ce que perdre eût signifié pour moi en cet instant ! C'était toute ma vie qui était en jeu !

- *Rouge* ! cria le croupier. Je repris mon souffle : des fourmis brûlantes me couraient sur tout le corps. On me paya en billets de banque ; cela faisait cette fois quatre mille florins et quatre-vingts frédéric (je pouvais encore faire le calcul).

Ensuite, je me rappelle que je remis deux mille florins sur les douze chiffres du milieu et perdis ; je jouai mon or et mes quatre-vingts frédéric et perdis. La fureur s'empara de moi : je pris les deux mille florins qui me restaient et les plaçai sur les douze premiers chiffres... comme ça, au hasard, à l'aveuglette, sans calculer ! Il y eut d'ailleurs un moment d'attente, une émotion semblable, peut-être, à celle qu'éprouva Mme Blanchard, lorsqu'à Paris elle fut précipitée de son ballon sur le sol.

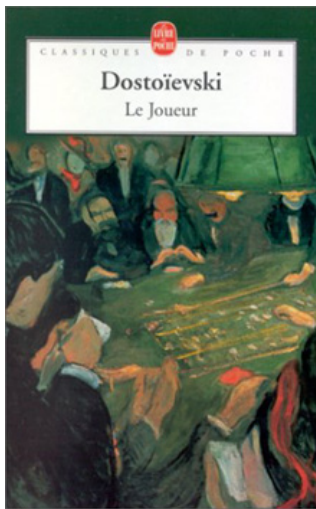
- *Quatre* ! cria le croupier.

Avec la mise précédente, cela me faisait de nouveau six mille florins. Je prenais déjà des airs triomphants et n'avais plus peur de rien. Je jetai quatre mille florins sur le *noir*. Une dizaine de personnes se hâtèrent de miser comme moi sur le *noir*. Les croupiers échangeaient des regards et parlaient entre eux. Autour, on parlait et on attendait.

Le *noir* sortit. À partir de ce moment, je ne me rappelle plus ni le montant, ni la succession des enjeux. Je me souviens seulement, comme en, rêve, que j'avais déjà gagné environ seize mille florins. Soudain, trois coups malheureux m'en firent perdre douze mille ; alors, je mis les derniers quatre mille sur *passé* (mais je ne ressentis presque rien sur l'instant ; j'attendais machinalement, sans penser à rien). Je gagnai de nouveau, puis je gagnai encore pendant quatre coups d'affilée<sup>11</sup>. Je me souviens, seulement que je ramassais les florins par milliers ; je me rappelle aussi que ce furent les chiffres du milieu, auxquels je m'étais attaché, qui sortirent le plus souvent. Ils sortaient régulièrement, toujours trois ou quatre fois de suite, puis ils disparaissaient pour deux tours et revenaient encore, pour trois ou quatre coups consécutifs. Cette étonnante régularité se rencontre par périodes et c'est ce qui dérouta les joueurs de profession qui font des calculs, crayon en main. Quelles terribles ironies du sort ne se manifestent-elles pas ici !

Je crois qu'il ne s'était pas écoulé plus d'une demi-heure depuis mon arrivée. Soudain, le croupier m'annonça que j'avais gagné trente mille florins, que la banque ne répondait que pour cette somme en une seule séance et qu'on allait donc fermer la roulette jusqu'au lendemain matin.

<sup>10</sup> Est-ce exact ?



<sup>11</sup> Quelle est la probabilité que *passé* sorte quatre fois de suite ?