

Le Joueur, de Dostoïevski :
Extrait de la traduction de Sylvie Luneau, éd. Gallimard, 1956

1 Introduction

Le Joueur, écrit par Dostoïevski hâtivement en 1866, 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, les désirs et les emportements d'un joueur à la roulette.

Dans l'extrait ci-après, la grand-mère découvre le jeu.

2 L'extrait

- Explique-moi maintenant ce que signifie chaque tour et comment il faut miser.

J'expliquai de mon mieux à la grand-mère le sens des innombrables combinaisons d'enjeux : le rouge et le noir, pair et impair, manque et passe.

La vieille dame m'écoutait avec attention, posait de nouvelles questions et s'instruisait.

5 - Et que signifie zéro ? Le croupier principal, là-bas, vient de crier zéro. Et pourquoi a-t-il ramassé tout ce qu'il y avait sur la table ?

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

10 - Ca 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 ?

15 - Parce qu'il y a trente-six chances contre une, grand-mère.

- Quelle absurdité ! 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.

- Grand-mère, le zéro vient de sortir, lui dis-je, donc il ne sortira plus d'ici longtemps.

20 Vous risquez trop ; attendez un peu.

- Non, tu dis des bêtises, place cela !

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

25 - 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.

30 - Allons bon ! se fâcha la grand-mère, ce maudit zéro va-t-il sortir bientôt ? Je veux être bien pendue, si je ne reste pas jusqu'à ce que le zéro sorte ! C'est la faute de ce fripon de croupier, 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.

35 - 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.

40 - 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?

On jeta à la grand-mère un pesant rouleau de cinquante frédéric, on lui compta en plus vingt frédéric non enveloppés. Je ramenai tout cela devant la grand-mère avec un

45 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! 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.

50 - Mais où, grand-mère?

- Sur le zéro! sur le zéro! Encore sur le zéro! Mets le plus possible! Combien avons-nous en tout? Soixante-dix frédéric? Mets-en vingt d'un coup!

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

55 - 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 sur le zéro. Voilà, je les ai mis.

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

60 - 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. 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

65 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 triomphal et agressif.

J'étais un joueur; je le sentis à cet instant précis. Mes bras et mes jambes tremblaient, mes tempes battaient. Evidemment, il était rare que sur une dizaine de coups le zéro sortit

70 trois fois; 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 et, à cette occasion, l'un des joueurs, qui avait inscrit, avec application les coups sur une feuille de papier, avait remarqué à haute voix que, pas plus tard que le jour précédent, ce même zéro n'était sorti qu'une fois en vingt-quatre heures.

75 On remit son argent à la grand-mère avec la déférence et l'attention particulière dues à la personne qui avait réalisé le plus gros gain. Elle reçut exactement quatre cent vingt frédéric, soit quatre mille florins et vingt frédéric.

Mais cette fois, la grand-mère ne se démenait plus et ne tremblait plus extérieurement. Mais elle tremblait intérieurement, si l'on peut s'exprimer ainsi. Toute son attention était

80 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.

85 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.

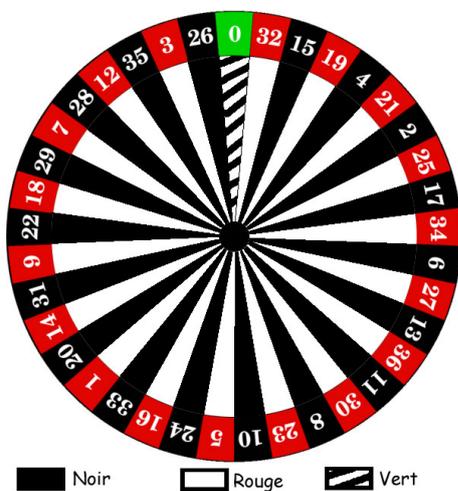
90 - Au total douze! Donne-moi tout. Verse l'or dans ma bourse et ramasse les billets. Cela suffit! Rentrons! Roulez mon fauteuil!

3 Explications

3.1 Les monnaies

Le passage se déroule en Allemagne. À l'époque, on payait en monnaies d'or (le florin), et en frédéric (un frédéric valant plusieurs florins).

3.2 Probabilités



Dire qu'un événement arrive avec 10 chances contre 1 revient à dire que cet événement a une probabilité de $\frac{1}{10+1} = \frac{1}{11}$.

La roulette comporte 37 cases, numérotées de 0 à 36. L'expérience aléatoire consiste, pour le croupier, à lancer une bille sur le plateau et à la faire tourner dessus. Les 37 issues sont équiprobables et ont différents caractères : la couleur (rouge ; noir), la parité (pair ; impair), la grandeur du numéro (manque quand le numéro est 18 ou moins ; passe quand c'est 19 ou plus) ou le numéro directement (0 ; 1 ; 2 ... ; 36). Attention, le 0, pour le jeu de la roulette, n'est ni rouge ni noir, ni pair ni impair, ni manque ni passe.

4 Questions

1. Déterminer les probabilités de chaque valeur de chaque caractère pour l'expérience aléatoire décrite au paragraphe précédent.
2. L'affirmation d'Alexis Ivanovitch à la ligne 15 est-elle vraie? Justifier.
3. L'affirmation d'Alexis Ivanovitch à la ligne 19 est-elle vraie? Justifier.
4. Les lignes 69–70 nous apprennent que le zéro est sorti 3 fois sur 10 parties consécutives. Il est difficile de calculer la probabilité de cet événement (environ 2 sur mille). Par contre, en utilisant à chaque fois un arbre de probabilités pondéré, calculer :
 - (a) la probabilité qu'au moins une case rouge sorte sur trois parties
 - (b) la probabilité qu'aucune case manque ne sorte sur trois parties
 - (c) la probabilité que le zéro sorte exactement deux fois sur trois parties
5. A l'aide du paragraphe lignes 75–77, calculer combien de florins valent un frédéric.
6. De la ligne 81 à la fin, la grand-mère décide de jouer encore quelques parties avant de quitter la salle de jeu, et gagne à ces derniers coups. Quelle était la probabilité que la grand-mère gagne à ces derniers coups joués?
7. Quel bénéfice la grand-mère a-t-elle réalisé dans l'extrait?