

L'enfer du jeu



© Wikimedia Commons - CC-by-3.0, Backgammon Board

"> À proprement parler, il n'y a pas de calcul dans ce jeu. Du moins, le calcul n'y a pas l'importance que lui attribuent les joueurs de profession, qui ne manquent pas de noter les coups sur un petit papier, de faire d'interminables calculs de probabilités et de perdre comme les simples mortels qui jouent au hasard.

— Fiodor Dostoïevski, Le Joueur"

On confond facilement trictrac et backgammon, alors que les règles des jeux diffèrent sensiblement. Ces jeux, très populaires en Orient et dans une partie de l'Europe qu'on s'évertue – contre tout bon sens – à qualifier d'européenne, connaissent là-bas, à l'Est, de fort nombreuses variantes, aussi riches qu'inconnues des Occidentaux. Connaissez-vous par exemple le *Dutch*, joué pourtant par un très grand nombre de Bulgares? Il s'agit pourtant de variantes qui pourraient, moyennant un petit effort d'imagination, faire passer ce jeu de hasard au rang de jeu intelligent, à l'instar du go ou des échecs.

Par chance pour Shlom, qui connaissait un peu le trictrac mais ne maîtrisait pas ces variantes, Oreste ne pratiquait que le backgammon classique, et se refusait même à utiliser le dé supplémentaire, le videau, qui sert à augmenter la mise.

Il lui avait précisé :

– Le jeu, c'est comme le riz. *Plain is beautiful*.

Shlom, pour des raisons stratégiques et tactiques, ne pouvait qu'acquiescer. Après de nouveaux cafés et quelques Metaxa, ils commencèrent enfin.

Assis à une table, les deux joueurs étaient entourés de l'équipage au grand complet, dont tous les membres affichaient un sourire béat.

Shlom obtint les blancs d'entrée. Il hésita, puis se dit qu'il avait tout intérêt à gagner dès le début, au risque de se dévoiler. La stratégie d'Oreste était éminemment offensive. Elle devait passer auprès de vulgaires débutants. Pas auprès d'un amateur de probabilités comme Shlom.

Shlom écrasa donc purement et simplement Oreste dans la première partie. Malgré les précautions d'Oreste, qui avait compris qu'il n'avait pas affaire à un novice et était passé d'une stratégie offensive à une défense qui n'aurait point déplu au grand Alekhine, le sort – ou le hasard des dés – joua en faveur de Shlom. Il remporta haut la main la manche.

Oreste, comme tout son équipage, fulminait. Les sourires avaient cédé la place à des traits tendus et tirés. On n'avait jamais vu cela. Un *estranger du dehors* qui battait le capitaine. La révolte grondait. Le commandant du *Solar Impulse* se mit à adopter une stratégie de jeu de tenu, puis de bouchage.

Erreur.

Shlom, misant sur ses victoires et la nervosité de son adversaire, augmenta l'agressivité de son jeu, et gagna la première partie de la deuxième manche.

Un coup de chance permit à Oreste d'égaliser au deuxième jeu. Au troisième jeu, qui constituait le premier risque majeur pour Oreste, ce dernier égalisa.

Troisième et dernière manche. La Metaxa aidant, les protagonistes étaient passés au tutoiement.

Oreste dit alors:

- Je propose d'adopter la règle de Murphy. Il me faut ton accord.
- Je croyais qu'ici on privilégiait l'austérité du jeu. Mais va pour la variante Murphy. Ça ne changera rien à la donne. Oreste, tu peux prévenir ton équipage. On va bientôt appareiller.

Les deux champions avaient tombé leurs vestes. Il n'était plus question de Metaxa, café ou autre broutilles. On était ici dans l'enfer du jeu dostoïevskien. Et le perdant allait perdre un maximum.

Troisième manche, première partie. Shlom se décida pour un jeu arrière. Oreste voulut y voir une faiblesse et exposa imprudemment ses pièces. Rapidement, Shlom le mangea et le bloqua. Il le ridiculisa, avec plusieurs pièces qui n'avaient pas même passé le deuxième quadrant.

Grimace d'Oreste.

Troisième manche, deuxième partie.

- Néron et Commode jouaient au backgammon. Peut-on imaginer personnes si différentes s'adonnant à une même passion?
- Pas si différentes: malgré son nom, Commode était, tout comme Néron, un homme violent. Ils devaient tous deux terroriser leurs challengers, qui avaient plus peur des lions que de la victoire de leur adversaire. Et ils n'ont jamais joué ensemble, un bon siècle les sépare.

- Me prends-tu pour un Néron, ou un Commode?

- Non. Tu es certes capitaine, mais je peux descendre de ce navire à ma guise. Ton contrôle territorial, maintenant que nous sommes au port, est fort limité. La situation serait radicalement différente en mer. Et elle le sera. Car je vais gagner, et alors nous partirons, et tu seras seul maître à bord.

- Connais-tu *Le hasard et la nécessité*?

- Le bouquin de Monod?

- Oui, celui-là même.

- Euh... oui, dans les grandes lignes. Ce n'est pas cet ouvrage qui est censé avoir réglé son compte au matérialisme dialectique et, plus largement, au déterminisme en général, et au déterminisme historique marxiste en particulier?

- Cela même. Ce n'est pas tant la critique du marxisme qui est intéressante dans sa pensée, que celle du scientisme. Monod représente le point culminant d'une petite révolution scientifique, avec d'autres représentants comme Stephen Jay Gould, qui ont planté un pieu de bois dans le cœur du modernisme. Avec eux, on s'est rendu compte que l'histoire ne progresse pas, ni dans le cadre d'évolutions régulières, ni de brutaux changements paradigmatiques. Simplement, les acteurs s'adaptent au changement de leur environnement, qui en retour dépend de l'action de ces mêmes acteurs. Il y a donc *changement*, mais pas *progrès*. D'ailleurs, à voir l'histoire récente, elle lui a donné raison: si on devait juger selon les critères normatifs de l'ère pré-monodienne, ce ne serait pas un progrès, mais une régression. Mais il suffit. Jouons.

- Jouons, oui.

Et les dés se remirent à rouler.

Le tablier était maintenant brillant de la sueur des protagonistes. Ils adoptèrent tous deux une stratégie intermédiaire, ni offensive ni défensive. Les dés ne privilégiant pas clairement l'un ou l'autre, ils se retrouvèrent en fin de partie avec une position sensiblement égale. Il ne restait plus que les dés pour les départager. Shlom roula les dés et sortit un 2:3.

On sentit littéralement un "ouf!" de soulagement dans l'équipage du *Solar Impulse*. Avec un score pareil, c'en était fait de Shlom. Oreste prit un air suffisant et tira rapidement les dés.

1:2.

Un air désemparé apparut sur le visage du capitaine. Aggravé par le double cinq que Shlom lança au tour suivant. En quelques coups de dés supplémentaires, la situation était claire. Shlom avait gagné son passage.

- Préparez-vous à appareiller.

- Mais...

- Il n'y a pas de "*mais*". Je vous ai prié d'appareiller.

Malgré la politesse du ton, on sentait une brisure, dont le retour au vouvoiement était la claire manifestation. Oreste n'avait clairement pas l'habitude de perdre au backgammon devant son

équipage.

Et c'était maintenant chose faite.

Alors que le défait capitaine se servait une rasade gargantuesque de Metaxa, Hypathie donna les ordres pour se préparer au départ. Elle semblait tendue, mais glissa néanmoins un regard entendu vers Shlom, accompagné d'un sourire ravageur.

- Pas mal, pour un amateur...

⏪ ⏩ ≡ ⏪ ⏩

.dokuwiki p.plugin__pagenav svg { fill: snow; }

From:

<https://shlom.radeff.red/shlom/> - **Shlom Rublev**

Permanent link:

https://shlom.radeff.red/shlom/doku.php?id=radioactif:l_enfer_du_jeu

Last update: **2022/10/26 05:46**

