

## Le jeu dans le roman *Hors d'Atteinte ?* d'Emmanuel Carrère : une réponse à l'angoisse existentielle ?

### Introduction

Du latin « *jocus* », qui signifie « plaisanterie » puis « amusement », le jeu désigne « une activité divertissante, soumise ou non à des règles » (TLFi, s.d.). Dans *Hors d'Atteinte ?*, roman d'Emmanuel Carrère, publié en 1988, le jeu n'est pas présenté comme un simple divertissement, mais comme une échappatoire pour l'héroïne, Frédérique, écrasée par le poids d'une existence dénuée de sens. Jeune femme ordinaire, elle se plaît à rêver d'une vie moins routinière. Elle aspire à la reconnaissance, d'abord persuadée, que son statut d'enseignante dans le secondaire n'est que temporaire : « elle accéderait aux prestiges de l'Université, des séminaires, des colloques dont sa thèse, issue de travaux engagés à Vincennes, lui ouvrirait les portes... » (Carrère, 1988, p. 34<sup>1</sup>). Faute d'ambition, ses espérances s'amenuisent bientôt. Si elle entretient une « amitié amoureuse » (*HA ?*, p. 35) avec son ex-époux Jean-Pierre, figure caricaturale de la classe moyenne, lui aussi a perdu ses illusions : « obscur chercheur payé par le C.N.R.S. à étudier les prières d'insérer et les quatrièmes pages de couverture dans l'édition française depuis la guerre » (*HA ?*, p. 30), il a renoncé au désir de devenir romancier. L'héroïne lui reproche souvent son conformisme qui, selon elle, prive l'homme de liberté et s'insurge contre ce jeu social qui « s'exerce à l'insu même des individus » (Rico, 2004, p. 81-93). Écrasée par

---

■ Paméla Baës – doctorante à l'Université du Littoral Côte d'Opale. Adresse de correspondance : Université du Littoral Côte d'Opale, 1 rue de l'Yser, 59375 Dunkerque, France ; e-mail : pamela.baes@yahoo.fr

ORCID iD : <https://orcid.org/0000-0001-6504-9866>

1. Lorsque nous nous référerons par la suite au roman *Hors d'atteinte ?* d'Emmanuel Carrère, les citations seront suivies de l'abréviation *HA ?* sans mention du nom de l'auteur.

le poids de « la douce dictature » d'une société qui ne produit que des sujets identiques exempts de toute singularité, Frédérique souhaite se soustraire au monde, être « hors d'atteinte ». L'expression, courante chez Carrère, désigne cette volonté de trouver un refuge à l'abri des regards. Nonobstant, le point d'interrogation à la fin du titre interroge la possibilité de se mettre à l'écart d'autrui. L'autre se révèle toujours présent pour rappeler à la jeune enseignante que toute nouveauté s'avère bannie par la pression sociale jusqu'au choix du prénom des enfants. Ainsi, son fils unique s'appelle Quentin, prénom « typique de couple aisé-région-parisienne-début-des-années-80... » (HA ?, p. 54). Être « soi-même comme un autre » pour reprendre le titre du fameux essai de Paul Ricœur génère une angoisse existentielle que l'héroïne cherche à expulser hors de soi. Lors d'une soirée passée avec sa sœur, son beau-frère Claude et Jean-Pierre à Trouville, Frédérique découvre le casino et les jeux de hasard, principalement la roulette – c'est la bifurcation<sup>2</sup>.

Roger Caillois dans son essai intitulé *Les jeux et les hommes* classe les jeux de hasard dans la catégorie qu'il nomme *Alea*, désignant en latin le jeu de dés. *L'Alea* implique « une démission de la volonté, un abandon au destin » (Caillois, 1958, p. 36). Frédérique décide en effet de remettre son existence à la roulette qui domine désormais sa vie. Ce goût du jeu lui donne un sentiment de toute puissance et réintroduit du sens dans un quotidien fastidieux dénué de tout enjeu.

Notre présente contribution se propose d'interroger la pratique des jeux de hasard, en l'occurrence la roulette, comme forme d'exutoire. Le jeu possède-t-il un effet bénéfique, voire cathartique sur l'individu, autrement dit, peut-il purifier le personnage de ses passions néfastes le temps d'une parenthèse hors du réel ? Agit-il comme un *pharmakon* à la fois remède pour lutter contre la souffrance, pour se donner l'illusion d'une vie meilleure, et poison poussant l'individu plus haut dans son *hubris* ? Finalement, le jeu possède-t-il le pouvoir de juguler l'angoisse ?

## 1. Rien ne va plus !

Joueuse au casino depuis peu, Frédérique est dorénavant persuadée d'agir sans le poids de la contrainte imposée par la société. Elle évolue dans ce nouvel espace rêvé propice à la liberté qu'elle considère comme « un refuge de feutre vert et de velours cramoisi » (HA ?, p. 124), un lieu protecteur « hors d'atteinte » lui permettant d'échapper au regard de l'autre : l'« anonymat lui semblait protéger les hôtes du casino » (HA ?, p. 68). Convaincue de contrôler les événements alors qu'ils lui échappent,

---

2. Le lecteur découvre ce terme dans le récit *L'Adversaire*, qui relate l'affaire Jean-Claude Romand, accusé d'avoir commis un quintuple meurtre et surtout d'avoir joué un rôle, en se faisant passer pour un médecin à l'OMS pendant dix-huit ans alors qu'en réalité, il n'exerçait aucune profession. La bifurcation désigne le moment où l'individu s'éloigne du droit chemin pour vivre une vie parallèle bâtie sur une illusion.

Frédérique abandonne son destin à la roulette qui dictera désormais sa conduite : « au contraire de la plupart des joueurs, soucieux de cloisonner, de ne céder à la roulette qu'une part modeste, fixée d'avance, de leur temps, de leurs pensées et surtout de leurs ressources, elle désirait s'en remettre sans restriction à ses arrêts, lui ouvrir grand sa vie » (*HA ?*, p. 156). Selon Josette Rico, cette soirée au casino provoque une rupture et instaure une bifurcation dans la narration qui se déploie jusqu'aux dernières pages : « La découverte, d'abord passive, de la roulette va déplacer le personnage sur le plan de sa subjectivité et amener des mutations profondes » (2004, p. 81-93).

Ce jeu de hasard attire d'emblée l'attention de la jeune femme dont l'intérêt semble au départ purement rationnel ; elle se fait expliquer les règles du jeu par son ex-mari puis observe « les joueurs placer de leur propre initiative sur divers numéros, ou à cheval entre eux, des jetons » (*HA ?*, p. 64). Ensuite, l'« exactitude », ainsi que la « diligence », avec lesquelles le croupier exécutait sa tâche l'« émerveillaient ». Son regard se fait de plus en plus acéré : « En aiguisant son attention » (*HA ?*, p. 64), son intérêt va *crescendo* et Frédérique se retrouve subitement happée par le jeu. Elle passe de la curiosité à l'admiration, puis de l'attention à la compulsion. Ainsi, en moins de deux semaines, la jeune femme se rend à Forges quatre fois, ne quittant le casino qu'à la fermeture pour passer ensuite la nuit à l'hôtel (*HA ?*, p. 161).

La roulette a provoqué « une crise » passagère du personnage qu'il vit comme « un bouleversement de nature dialectique » (Leclerc, 2011, p. 2), qui se manifeste à deux moments. D'une part, le joueur sombre dans « le jeu passionnel » qui se transforme en obsession que l'on désigne sous le terme de « ludopathie ». Ensuite, l'individu ne vit que dans l'attente du résultat, le fameux moment où « Rien ne va plus ! » (*HA ?*, p. 64). Cette crise se révèle, par conséquent, vécue « sur le mode de la répétition » (Leclerc, 2011, p. 2), le joueur attendant à chaque nouveau tour le résultat. Cet ébranlement existentiel se déclenche au moment où Frédérique pose son premier jeton sur le tapis : « faute d'imaginer aucune tactique rationnelle », la jeune femme s'en remet « à la superstition » et décide de jouer son âge « 36 » qui s'obstine à ne pas sortir. Frédérique sait qu'« [e]lle jouait avec le feu. Chacun des trente-cinq autres numéros la comblait. Enfin, elle fut certaine qu'il allait sortir : là, tout de suite ; elle misa un jeton de 50. Le 36 sortit » (*HA ?*, p. 73). Frédérique s'abandonne à ce qu'Alain Cotta nomme « l'appel de la chance » ; c'est à ce moment-là, nous rappelle-t-il, que la compulsivité commence, lorsque l'héroïne, contrairement à la raison, croit « que son espérance deviendra réalité » (Cotta, 1993, p. 177).

En outre, selon Butor, le hasard se présente également comme « une façon d'interroger le sacré » (1994, p. 249). Un joueur, qui passe son temps au casino « de Monte-Carlo ou de Divonne-les-Bains, s' imagine que grâce au jeu, quelque chose du sacré lui est révélé. Il s' imagine qu' il a de la chance, et cela veut dire qu' il est désigné par les dieux, pour quelque chose » (1994, p. 251). Grâce au 36, chiffre magique et symbolique, associé à la victoire, Frédérique se convainc qu'elle a un destin et qu'une nouvelle vie s'ouvre devant elle. L'héroïne se métamorphose alors en « un être

jouant »<sup>3</sup> (Henriot, 1969, p. 87) qui, pris dans son jeu, pénètre dans le domaine ludique et s'écarte du monde réel. À la fin de sa première soirée, elle est plongée dans un état second, comparable à l'ivresse : elle « se sentait grise, la tête chaude, dans un de ces états d'excitation et de lassitude mêlées dont on serait en peine de dire s'ils sont agréables ou pénibles » (*HA ?*, p. 75). Enivrée par une sensation inédite qu'Edmund Bergler, cité par Valleur, définit comme douloureuse et exaltante, semblable à « une forme de stress répété et recherché » (2005, p. 18), la jeune femme découvre que cet instant de vertige, cette perte momentanée de contrôle sur soi que mentionne Caillois (1958, p. 267) est éprouvé par d'autres joueurs. Certains n'hésitent pas à suspendre leur souffle « au moment précis où la boule en fin de course allait osciller entre deux alvéoles » (*HA ?*, p. 66) donnant au personnage l'impression de pratiquer un sport de haut risque comme si chaque joueur misait sa vie à chaque nouveau tour de roulette.

Cet état de crise résulte sans doute du sentiment d'échec ressenti par la jeune femme qui s'enlise dans une vie terne et morose. Elle s'invente alors une autre image d'elle-même, refusant de s'identifier aux modèles que la société impose, mais accablée de ne pouvoir être ce qu'elle désire réellement : une « héroïne imprévisible, errante, nimbée de mystère » (*HA ?*, p. 239). Elle aimerait se sentir libre pour chasser cette affliction de n'exister qu'« à distance de soi » (Henriot, 1969, p. 7). Pour Frédérique, le jeu constitue un renversement divertissant qui brise la monotonie de son existence : « exister, c'est d'abord jouer » (1969, p. 7), commente Jacques Henriot.

De fait, cette jeune mère de famille, qui aspirait à mieux « sans trop savoir à quoi » (*HA ?*, p. 34), se trouve propulsée dans un autre univers, celui du casino qu'elle définit non seulement comme « une solution de remplacement à ses principes péniblement familiers », mais également comme un asile où elle se sent « à son aise » et « affranchie par l'indistinction » (*HA ?*, p. 152). Lorsqu'elle pénètre dans cet espace de jeu, un autre possible s'ouvre à elle : un monde dans lequel les rêveries tiennent une place prépondérante où elle interpréterait le rôle de la femme fatale, sorte de Gorgone qui pétrifie ceux qui posent le regard sur elle, objet de désir hors d'atteinte. Elle aspire à incarner l'Autre, celle qu'elle n'est pas dans la vie quotidienne : « elle rêvait en réalité : mener une vie plus brillante, avec des relations plus huppées ; jouir d'une réputation » (*HA ?*, p. 155). Le jeu la plonge dans l'oubli de soi au même titre que les rêves ; il se situe hors de la vie courante (Huizinga, 1951, p. 13) dans l'imaginaire de Frédérique. Or, comme l'a formulé Gusdorf, l'homme a créé lui-même le monde du jeu, espace artificiel, simple simulacre (1967, p. 1164), univers ludique illusoire qui procure au personnage un moment d'exil euphorique, en comblant un vide existentiel comme il symbolise parallèlement l'impuissance de l'individu à assumer son être.

---

3. Jacques Henriot, dans son ouvrage *Le Jeu*, distingue trois instances : « le jeu » qui « est d'abord ce à quoi joue celui qui joue », ensuite, « le jouer » qui interroge ce qui fait que dans un jeu on joue. Enfin, « le jouant » qui se définit comme « sujet du verbe jouer ».

## 2. Le jeu du *Fort-Da*

Freud, en 1920, dans *Au-delà du principe du plaisir*, développe la théorie du *Fort-Da* en observant le comportement de son petit-fils qui s'adonne à une activité ludique répétitive avec une bobine de fil (Freud, 1925, pp. 84, 85). Pour le petit garçon quelque chose manque (la mère est absente) et le jeu s'inscrit dès lors « dans la répétition d'un trauma qui découle de l'absence maternelle » (Simonney, 2015, p. 96). Au début du roman, le narrateur se réfère au fils de Frédérique qui a perdu son jouet dont rien n'a pu compenser la perte : « il y avait eu les cris de Quentin au retour de l'école pour une histoire de jouet égaré » (*HA ?*, p. 15). Sans cet objet « transitionnel », l'enfant ne parvient ni à obtenir un dédommagement face à ses besoins primaires ni à surmonter le déplaisir du départ de sa mère. Frédérique délaisse de plus en plus son fils, lors de ses sorties au casino, obligeant Jean-Pierre, le père de l'enfant, à le prendre en charge. Or, dans cet abandon de l'autre transparaît aussi l'abandon de soi. La jeune femme, en jouant au casino, symbole de cet espace intermédiaire dont parle Winnicott, supplée une carence autant dans sa vie affective que dans sa vie sociale. Elle regrette, en effet, « la condition d'épouse en titre » (*HA ?*, p. 42) comme elle craint de projeter d'elle-même l'« image accablante » d'une femme qui vit seule « [s]ans projets, sans espoirs, sans autres perspectives qu'un train-train supportable » (*HA ?*, p. 43). Même son propre fils Quentin perd à ses yeux ce qui le rendait unique et renvoie Frédérique à sa propre image et à sa crainte de mourir sans laisser de trace.

Pour satisfaire ses désirs et expulser cette angoisse de la mort, l'héroïne – comme dans le jeu de la bobine – adopte au casino une posture active qui inverse une position de détresse passive. Les souvenirs, liés à son enfance, la poussent à devenir ce qu'elle rêve d'être depuis toujours, une flambeuse : « Elle aimait jouer maintenant, et jouer ce qui pour elle était beaucoup d'argent » (*HA ?*, p. 158). Rejetant la vie sans doute étriquée que menaient ses parents, qui de leur vivant « accolaient presque à chaque mot l'adjectif "petit" » (*HA ?*, p. 154), et l'avarice d'une mère qui « avait l'habitude de compter en nouveaux francs ce qu'elle possédait réservant l'usage des anciens, par goût de la jérémiade, à ce qu'on lui extorquait » (*HA ?*, p. 159), Frédérique dilapide en peu de temps à la roulette la totalité de l'héritage qu'elle a reçu à la mort de ces derniers. Elle refuse d'agir comme lorsqu'elle était enfant dans ce parc d'attraction, où accompagnée de sa sœur et de son père qui leur avait donné un peu d'argent, elle s'était privée des meilleures manèges et « gâch[é] une sortie attendue depuis des semaines » (*HA ?*, p. 98). À partir de ce moment, ce qu'elle souhaite, c'est « jouer beaucoup d'argent » (*HA ?*, p. 156). Frédérique conjure les pulsions agressives que suscitait chez elle l'avarice de ses parents. Le jeu de hasard apparaît ici comme la sublimation d'une pulsion détournée de son but sans pour autant être refoulée. Dans sa lettre à Marie Bonaparte, datée du 27 mai 1937, Freud définit ainsi le concept de « sublimation » :

La sublimation est un concept qui comprend un jugement de valeur. En fait, elle signifie une application à un autre domaine [...]. On voit alors que des déviations semblables

s'écarter du but de destruction et d'exploitation pour se tourner vers d'autres réalisations sont démontrables sur une large échelle en ce qui concerne l'instinct de destruction. Toutes les activités qui organisent ou affectent des changements sont, dans une certaine mesure, destructrices et redirigent ainsi une portion de l'instinct loin de son but destructeur original.

Lorsqu'elle joue, l'héroïne tente de maîtriser ce qu'elle ne contrôle pas dans le monde réel, son destin, puis se résout (finalement) à se laisser totalement conduire par « l'empire du hasard » (*HA ?*, p. 156), s'en remettant totalement à la roulette : « c'était la roulette qui maintenant, pour de bon, décidait où elle irait et avec qui » (*HA ?*, p. 181). Le hasard place sur sa route un étranger prénommé Noël, personnage décrit comme répugnant, mais qui trouve rapidement sa place en tant que partenaire de jeu auprès de Frédérique qui décide de le suivre au casino de Divonne, à plus de sept cents kilomètres de Deauville, où a eu lieu leur rencontre. Pressentant le risque d'une telle conduite, qualifié par le narrateur d'« ordalie » (*HA ?*, p. 178), elle accepte pourtant le verdict de la roulette et se décharge de toute contrainte. Le terme « ordalie », très présent dans l'œuvre de Carrère, désigne une épreuve judiciaire utilisée au Moyen-Âge pour établir l'innocence ou la culpabilité d'un accusé ; il est alors synonyme de Jugement de Dieu (TLFi, s.d.). Dans le roman, en revanche, il perd ce sens étymologique pour signifier que le personnage s'en remet non à une instance supérieure, mais au hasard personnifié.

La roulette évoque le dé de Luke Rhinehart, psychanalyste new-yorkais, auquel Emmanuel Carrère a consacré un article en 2015 dans la revue *XXI*, repris dans *Il est avantageux d'avoir où aller* (Carrère, 2016, p. 511-546). Luke, qui s'ennuie dans sa vie tant professionnelle que personnelle, consent, un jour, à laisser un dé décider pour lui. À chacune des faces correspond une option. Il subvertit ainsi son existence et réalise ses fantasmes. À partir de ce moment, son quotidien se mue en un immense terrain de jeu où domine le hasard. Cette « thérapie révolutionnaire » permet de « n'être plus prisonnier de soi-même » (Carrère, 2016, p. 517) et à goûter à la liberté.

Carrère compare également le jeu du hasard à « une sorte d'exercice spirituel, visant à la fois à se connaître mieux soi-même et à mieux prendre conscience des possibilités infinies du réel » (Carrère, 2016, p. 527). Frédérique imagine, elle-même, les éventualités qui s'offriraient à elle si elle se saisissait de cette liberté sans se soucier des conséquences : elle pourrait, par exemple, « se promener nue dans la rue », ou « narguer les policiers qui l'arrêteraient », ou encore « attaquer une banque, revolver à la main » et « gifler l'inspecteur en visite dans sa classe » (*HA ?*, p.155). Cependant, contrairement à ce qu'affirme Rhinehart, une liberté qu'on ne contrôle pas ne peut combler ses fantasmes. En effet, si la passion du jeu nécessite un lâcher-prise, « elle ne commandait pas l'ensemble de la vie sociale, mais le divertissement d'une soirée de temps à autre » (*HA ?*, p. 156). Les besoins du joueur ne sont donc jamais pleinement satisfaits.

### 3. Le jeu comme *Pharmakon* ?

Tandis que la roulette poursuit sa rotation, répétition incessante, voire aliénante, Frédérique craint de demeurer « prisonnière » (*HA ?*, p. 194) du jeu. Dès lors, elle ne joue plus avec la roulette mais « contre le hasard » (*HA ?*, p. 152), convaincue de maîtriser la chance. Toutefois, cette illusion de contrôle s'estompe brutalement. La joueuse prend conscience que nul ne peut dompter le hasard. Elle comprend bientôt l'absurdité de la situation, stupéfaite d'avoir consacré toutes ces heures à une occupation aussi vaine que celle de « lancer des billes à blanc, pour le morne plaisir de les voir tourner » (*HA ?*, p. 250). Frédérique condamne, au bout du compte, le jeu de hasard à cause de son déficit de sens, à l'instar des Utopiens dans le roman de Thomas More incapables de saisir le plaisir que prennent certains individus « à jeter les dés sur un damier et à le faire si souvent que la seule répétition suffirait à rendre le divertissement fastidieux » (1983, p. 98).

La jeune femme abandonne finalement la roulette et n'aspire qu'à retourner à son ancienne vie : « le retour au bercail, le veau gras qu'on lui servirait en barquettes surgelées » (*HA ?*, p. 247). Elle appréhende le caractère utopique de sa démarche, l'impossibilité d'un nouveau départ tant rêvé : « elle se rappelait ses rêves des derniers mois, la vie au hasard, la vie à pile ou face, la vie n'importe comment, sans parvenir à croire qu'elle y avait cru » (*HA ?*, p. 247). Le jeu, d'abord libérateur, a transformé le rapport de l'héroïne à la réalité, en lui ouvrant les portes d'un autre monde possible avant de se révéler asservissant et contraignant en créant un besoin chez la jeune femme. Le casino prive l'individu de toute considération sociale et Frédérique, qui souhaitait à l'origine se mettre hors de portée d'autrui, prend soudain conscience de l'importance capitale du regard de l'autre :

l'atmosphère du casino neutralisait aussi les relations entre les personnes qui, absorbées dans le commerce exclusif du hasard, ignoraient leurs semblables et, hormis de superficielles réactions de courtoisie ou d'impatience, abandonnaient au vestiaire la séduction, l'hostilité, l'envie, les coups de foudre, les malentendus, les formations d'alliances et leurs ruptures, tout ce qui, tissant la trame des relations sociales, donne à chacun son poids sous le regard des autres. (*HA ?*, p. 169)

Frédérique comprend qu'il lui manque « quelque chose » au casino, sans doute un « spectateur » qui s'intéresse à elle. Sans le regard d'autrui, car personne ne la regardait, elle fantasme un public qui l'observe à la roulette comme si l'héroïne jouait sur une scène. Sans la présence de l'autre, le personnage se sent exclu du monde et ne trouve pas sa juste place. Ce vide autour d'elle « saccageait ce rêve de liberté dansante » (*HA ?*, p. 96) et crée un nouveau manque.

Avant de s'éloigner définitivement de cet espace ludique que représente le casino, elle espère encore ressentir le grand frisson, la sensation extrême. Le meurtre de son partenaire de jeu lui apparaît comme la seule possibilité de s'abandonner totalement :



« Il suffisait de saisir la lampe, juste au-dessous de l'abat-jour et, en la tenant fermement, en détendant le bras, très vite, de frapper » (*HA ?*, p. 251).

Maude Bonenfant, à la suite de Jacques Henriot, affirme que le jeu « n'existe qu'à partir du moment où un joueur s'aventure dans l'imprévisible et y risque quelque chose » (2013, p. 2). La jeune femme, n'ayant rien « à sacrifier », « qui aime jouer sans rien à perdre ni à gagner » (*HA ?*, p. 246), ne commettra pas de meurtre et ne ressentira pas ce qu'Edmund Bergler nomme le « *mysterious thrill* » (1957, p. 33). Elle se contentera de voler l'argent de Noël avant de fuir en Italie, abandonnant la roulette derrière elle.

Le jeu s'avère, *a priori* et dans un premier temps, salutaire pour le personnage qui a découvert ses propres limites. La frontière spatiale entre la France et l'Italie symbolise l'opposition entre sa vie nouvelle qui « ne s'étendait pas devant elle – car devant elle il n'y avait rien » et son ancienne vie où « son destin continuait à se jouer » (*HA ?*, p. 264). L'héroïne opère un retour en arrière avec une sorte de lucidité mélancolique mais désormais dénuée de toute angoisse. Le simulacre, créé par le jeu, s'est révélé pour Frédérique autant vertigineux que thérapeutique, un palliatif qui lui a permis de lutter pendant un temps contre le vide d'une existence et qui l'a finalement aidée à adhérer à son destin. Mélanie Klein précise également que le jeu offre un équilibre entre le monde intérieur et le monde extérieur de l'individu (1967, p. 172). Il permet l'accomplissement du désir comme il atténue provisoirement l'angoisse. L'une de ses principales fonctions est de libérer l'individu de ses émotions et d'expulser ses pulsions nocives. Il possède, par conséquent, une valeur cathartique. Cependant, l'espace ludique est aussi pourvoyeur d'illusion. Il produit un univers factice auquel Frédérique tourne le dos préférant « à la conduite ordalique des grands joueurs l'arrière-plan rassurant du statut de fonctionnaire de l'Éducation nationale » (Durand, 2010, p. 585).

## Conclusion

Emmanuel Carrère démontre qu'il existe des subterfuges pour lutter contre une souffrance intime qui ronge l'individu : les rêves, l'imagination, l'écriture ou encore les jeux parviennent quelquefois à extraire le personnage de sa prison intérieure. Si chaque tour de roulette symbolise la mort pour le joueur qui s'abandonne au hasard, il symbolise aussi la renaissance en réintroduisant chez le joueur du sens dans une existence ordinaire tout comme il fournit au personnage un bref moment d'évasion hors du réel. En ce sens, le jeu est une voie de sublimation pour Frédérique qui y trouve au départ du plaisir. Semblable au *pharmakon*, il soulage son mal-être existentiel en lui permettant de se recréer soi-même, mais se révèle également névrogène.

Le jeu du hasard apparaît comme un objet narcissique que le joueur investit et qui va alimenter son fantasme de liberté, de célébrité et son « désir de disparaître » (Rabaté, 2015). Bien qu'il échoue à lui offrir la reconnaissance sociale, le jeu détourne



Frédérique d'une vie morose, en lui procurant de nouveaux scénarios et en expulsant des pulsions sexuelles et morbides, concernant son partenaire « je le vole ? je couche avec lui ? je l'égorge ? » (HA ?, p. 248). Frédérique, en misant le tout pour le tout, « fait face à sa mort et à la perte de tout ce qu'elle possède, mais d'une façon détournée qui lui permet de vivre ses émotions dans le confort et sans les conséquences d'un tel geste dans le monde sérieux » (Czor, 2015, p. 190). La roulette a un rôle d'exutoire temporaire pour qui s'y adonne sans pour autant s'y abandonner, autrement dit, sans se perdre dans un univers où les frontières entre monde réel et virtuel tendraient à disparaître, entraînant des conséquences dramatiques sur l'individu. À l'inverse du personnage du roman *Le Joueur* de Dostoïevski, l'héroïne ne bascule que peu de temps dans l'aliénation des joueurs. Le terme « aliénation » désigne par ailleurs le processus aboutissant à ce qu'une personne se voit étrangère à elle-même. Si Frédérique sombre parfois dans la rêverie, s'imaginant côtoyer des personnes riches et célèbres au casino, elle a finalement conscience du caractère chimérique de ce fantasme de gloire ; Caillois précise à ce titre que le jeu se présente comme une activité « fictive » (1958, pp. 22, 23), puisqu'elle se définit elle-même comme une « voisine du zéro » (HA ?, p. 129), chiffre qu'elle découvre à la roulette et qui lui rappelle cruellement sa condition. Elle a pleinement conscience de la réalité à la fin du roman, ce qui lui évite de sombrer dans une situation dramatique. Frédérique ne s'identifie plus à ce personnage de joueuse : « Le goût du jeu lui était passé » (HA ?, p. 246) ; elle est soucieuse de reprendre pied « dans la vie normale » (HA ?, p. 213). Cette « course à l'abîme » (HA ?, p. 212), que l'héroïne a menée pendant plusieurs mois, s'achève. À la fin du roman, le jeu ne s'entend plus qu'au sens pascalien de « divertissement », autrement dit, de remède contre l'ennui qui engendre, à son tour, l'ennui avant de retomber dans le vide (Pascal, 1839, p. 98).

## RÉFÉRENCES

- Bergler, E. (1957). *The psychology of Gambling*. New-York : International Universities Press.
- Bonenfant, M. (2013). La conception de la « distance » de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu. *Sciences du jeu*, 1. <http://journals.openedition.org/sdj/235>
- Butor, M. (1994). La littérature et le jeu. *Recherches et rencontres*, 9, 247-258.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Carrère, E. (1988). *Hors d'Atteinte ?* Paris : Gallimard.
- Carrère, E. (2016). À la recherche de l'homme-dé. *Il est avantageux d'avoir où aller* (p. 511-546). Paris : P.O.L.
- Cotta, A. (1993). *La société du jeu*. Paris : Fayard.
- Czor, M. (2015). *Angoisse et activité ludique* [Thèse de doctorat, Université Laval]. <https://corpus.ulaval.ca/server/api/core/bitstreams/e4820723-c54d-4519-bfc0-42b0ddb10785/content>
- Durand, T. (2010). Emmanuel Carrère : l'étranger en soi. *The French Review*, 83(3), 574-588.
- Freud, S. (1925). *Au-delà du principe du plaisir*. Paris : Points.

- Freud, S. (1937). *Lettre de Freud à Marie Bonaparte*. [https://www.cairn.info/feuilleter.php?ID\\_ARTICLE=DUNOD\\_GIBEL\\_2009\\_01\\_0005](https://www.cairn.info/feuilleter.php?ID_ARTICLE=DUNOD_GIBEL_2009_01_0005)
- Gusdorf, G. (1967). L'esprit des jeux. Dans R. Caillois (dir.), *Jeux et sport* (p. 1157-1180). Paris : Gallimard.
- Henriot, J. (1969). *Le jeu*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Klein, M. (1967). *Essais de psychanalyse : 1921-1945*. Paris : Payot.
- Leclerc, N. (2011). Le joueur en crise(s) : instant et répétition, néant et éternité. *Temporalités*, 13. <https://journals.openedition.org/temporalites/1572?lang=en>
- More, T. (1983). *L'Utopie ou le Traité de la meilleure forme de gouvernement*. Genève : Librairie Droz.
- Pascal, B. (1839). *Pensées*. Paris : Lefèvre.
- Rabaté, D. (2015). *Désirs de disparaître : une traversée du roman français contemporain*. Québec : Tangence.
- Rico, J. (2004). *Hors d'atteinte ?* d'Emmanuel Carrère : « Le jeu comme obscur de la jouissance féminine ». Dans É. Francalanza (dir.), *La littérature et le jeu du XVII<sup>e</sup> siècle à nos jours* (p. 81-93). Bordeaux : Talence.
- Simonney, D. (2015). La folie du joueur. *Essaim*, 34(1), 93-110.
- TLFi. (s.d.). Jeu. Dans *Le Trésor de la Langue Française informatisé*. <http://www.atilf.fr/tlfi>. ATILF (CNRS/Université de Lorraine).
- TLFi. (s.d.). Ordalie. Dans *Le Trésor de la Langue Française informatisé*. <http://www.atilf.fr/tlfi>. ATILF (CNRS/Université de Lorraine).
- Valleur, M. (2005). Jeu pathologique et conduites ordaliques. *Psychotropes*, 2(11), 9-30.

**RÉSUMÉ :** Au casino, Frédérique s'abandonne à la roulette qui lui confère un lieu protecteur « hors d'atteinte ». Moment d'oubli, le jeu lui procure un vertige intense et apparaît comme une forme d'abandon, un acte de révolte contre les diktats de la société. Il se définit aussi comme une pratique ordalique signifiant que le personnage s'en remet au hasard. Sorte de *pharmakon*, le jeu procure un sentiment de toute puissance en jugulant l'angoisse de l'héroïne, mais en se révélant également mortifère. Frédérique, double spéculaire d'un auteur en proie à une angoisse ontologique, bascule rapidement dans la folie des joueurs. Le jeu s'avère-t-il vraiment salutaire pour la jeune femme plongée dans l'oubli de soi ? A-t-il un effet cathartique sur le personnage ? Ne se révèle-t-il pas, au contraire, une pure chimère, une illusion incapable de combler les fantasmes de l'héroïne, si ce n'est le temps d'une parenthèse hors du réel ?

**Mots-clés :** Emmanuel Carrère, hasard, ordalique, casino, jeu, *pharmakon*

**The Game in the Novel *Hors d'Atteinte?* by Emmanuel Carrère:  
An Answer to Existential Angst?**

ABSTRACT: At the casino, Frédérique abandons herself to the roulette wheel, which gives her a protective “out of reach” place. A moment of oblivion, gambling gives her intense vertigo and appears to be a form of abandonment, an act of revolt against the diktats of society. It is also defined as an ordalic practice, meaning that the character relies on chance. As a kind of *pharmakon*, the game provides a feeling of omnipotence, curbing the heroine’s anguish but also proving to be mortifying. Frédérique, the specular double of an author in the grip of ontological anguish, quickly slips into gambling madness. Is the game really beneficial? Does it have a cathartic effect on the character? Or, on the contrary, is it pure fantasy, an illusion incapable of fulfilling the heroine’s fantasies, except for a brief interlude outside reality?

**Keywords:** Emmanuel Carrère, chance, ordalic, casino, game, *pharmakon*