

Modèle de texte explicatif
Le thème du jeu dans *La peau de chagrin* de Balzac

Question et consigne

Les propos tenus sur le jeu dans *La peau de chagrin* sont exclusivement l'œuvre du narrateur et sont formulés dans les commentaires qu'il émet sur les maisons de jeu, leurs employés, les joueurs et sur le jeu lui-même (p. 47-52, l. 1-155). Quelle vision du jeu Balzac nous livre-t-il dans ces pages par la voix du narrateur ?

Rédigez un texte d'environ 400 mots (excluant les mots cités) dans lequel vous explicitez la vision que Balzac nous présente du jeu et où vous expliquerez au moins un procédé d'écriture qui, selon vous, la met bien en valeur.

Texte

La passion du jeu

Dans *La peau de chagrin*, le jeu est d'emblée présenté par Balzac comme « une passion » (l. 3), une passion motivée par l'appât du gain et qui échappe au contrôle de la volonté de celui qui s'y livre. Le narrateur décrit les joueurs dans la maison de jeu comme des « hommes qui viennent périr là pour la fortune et pour le luxe » (l. 95-96). Il en va du jeu, comme de toutes les passions : la dépendance est telle qu'elle risque de mener à une mort prématurée. Simple distraction au départ, le jeu finit par se transformer en « besoin » (l. 76). S'adonner au jeu, c'est souscrire à « un contrat infernal » (l. 13), écrit Balzac, qui voit le jeu comme un être diabolique. Usant de la métaphore, il le compare à un « démon » (l. 64), c'est-à-dire à un être maléfique qui soumet l'être humain à une tentation à laquelle il est impossible de ne pas succomber.

Balzac décrit aussi le jeu comme une activité menant à l'aliénation et au désœuvrement. Non seulement le jeu prive-t-il l'être humain de son avoir, mais il le dépossède également de son être. Dans le portrait qu'en trace le narrateur, les joueurs apparaissent comme des « désœuvrés » (l. 123), dont les visages révèlent « des âmes blasées » (l. 113-114). Au jeu, on ne perd pas que ses biens matériels, on perd aussi son identité et sa liberté, comme le souligne cette énumération : « à peine avez-vous fait un pas vers le tapis vert, déjà votre chapeau ne vous appartient pas plus que vous ne vous appartenez à vous-même : vous êtes au jeu, vous, votre fortune, votre coiffe, votre canne et votre manteau » (l. 21-24). L'énumération commence par le pronom « vous », d'ailleurs répété sept fois dans la citation, pour bien montrer que c'est avant tout de son être que le jeu dépouille le joueur tout en lui arrachant son argent et ses biens.

Le jeu apparaît certes, aux yeux de Balzac, comme une source de « distractions » (l. 68), mais, ainsi qu'il le rappelle, c'est un plaisir qui a son prix, comme bien d'autres sources de plaisir. Pour s'accorder ce divertissement, il en coûte bien sûr de l'argent, comme pour assister au spectacle ou s'offrir un bon repas. Mais le jeu entraîne aussi son lot de souffrances, comme le suggère le narrateur par le biais d'une allusion aux maladies que l'on risque de contracter à la jouissance de plaisirs défendus (l. 69-70). Le jeu est surtout, si l'on en croit Balzac, une source de malheurs, voire de « tortures » (l. 41). Les joueurs sont des êtres profondément malheureux, que la décence réduit au silence et à masquer du mieux qu'ils peuvent la détresse qui les habite (l. 151-152). De toute façon, le jeu demeure insensible aux malheurs des hommes (l. 44-46). Et, c'est sans pitié, nous dit Balzac, qu'il condamne ceux qui s'y adonnent à la misère, au vagabondage, à la prison, à l'exil et jusqu'au suicide (l. 35-37).

Nombre total de mots : 466 mots, dont 66 mots cités. Les références aux lignes du texte, données entre parenthèses, ne comptent évidemment pas pour des mots.

Ce texte a été rédigé dans le respect des règles de la nouvelle orthographe.