

Backgammon Thérapie

Dans un cabinet médical étrié, un Docteur et son patient, le Joueur, s'entretiennent autour d'une table garnie de papiers divers avec le plus grand sérieux.

Le Docteur : Monsieur *Madelezhus* je vous prie, asseyez-vous et dites moi ce qui vous amène.

Le Joueur : (*bougon*) Vous le savez très bien docteur, j'ai le « *Backgammon Amer* » et je viens vous voir sur la recommandation de Monsieur *Rickhochet*.

Le Docteur : (*souriant*) Bien sûr, je le sais. Mais il est important pour vous de libérer votre parole. Profitez de nos entretiens pour vous décharger de tout ce qui peut vous paraître difficile. Commençons par faire le point.

Le Joueur : (*éternuant*) Ah ! Ne me parlez pas de point, docteur.

Le Docteur : Excusez-moi. Poursuivez. Mais auparavant, jeune homme, auriez vous l'obligeance de fermer cette porte ?

Le Joueur : (*éternuant*) Ah ! Ne me parlez pas de porte, docteur.

Le Docteur : (*à part*) Intéressant. (*haut*) Ne bougez pas, je vais le faire pour vous. Puis quand vous serez prêt, lancez vous. Vous ne trouverez que de la bienveillance ici.

Le Docteur ferme la porte de son cabinet sur laquelle on peut lire « Salle numéro 5. Docteur Jacoby. Backgammon Thérapie ».

Le Joueur : Bon. Alors essayons. Docteur, je joue de plus en plus mal au Backgammon.

Le Docteur : Bien. Mais où est donc le problème ? Pour ma part, je n'y joue pas du tout, vous savez. Donc, je joue sûrement plus mal que vous. Une petite partie ?

Le Joueur : Ah non ! Surtout pas. Dans ce domaine, je suis une bombe à retardement, un EPR prometteur capable du meilleur du pire.

Le Docteur : (*souriant*) Juste à cause d'un jeu ?

Le Joueur : Docteur, écoutez-moi bien. Le backgammon est *tout* sauf un jeu !

Le Docteur : Vous vous placez de fait dans une position (*éternuements*) difficile.

Le Joueur : (*sursautant*) Ne me parlez pas de position, je vous en supplie !

Le Docteur : Votre situation est complexe. Expliquez-moi pourquoi ce jeu n'est pas un jeu ?

Le Joueur : Disons que c'est un jeu qui comporte énormément de chiffres pour savoir si l'on joue bien en déplaçant ses pions selon le résultat d'un lancer de dés. Je suis clair pour vous ?

Le Docteur : Oui. Mais vous, qu'y voyez-vous de plus ? Prenez votre temps. Fermez les yeux et faites le vide autour...

Le Joueur : (*éternuant*) Ah ! Ne me parlez pas de videau, docteur !

Le Docteur : (*à part*) Réaction spectaculaire de rejet. Voyons où ce jeu va nous mener.

Le Joueur : Bref, je me suis tellement impliqué dans ce maudit jeu que je n'accepte pas de régresser. Un point (*éternuements répétés*) c'est tout !

Le Docteur : Il doit y avoir, comme partout, des jours avec et des jours sans.

Le Joueur : Moi j'enchaîne les jours sans. On se rapproche des cent jours sans.

Le Docteur : Ah, une pointe d'humour. Un bon point (*éternuement*). C'est bien ça ! Poursuivez.

Le Joueur : J'ai beau tenter de me concentrer, je ne parviens pas à retrouver mon niveau.

Le Docteur : Avez-vous tenté de lâcher prise ?

Le Joueur : Après avoir discuté avec *Géronimo*, j'ai essayé d'augmenter mon PR pour le désacraliser.

Le Docteur : Dédramatiser les chiffres. C'est une bonne piste. Et alors ?

Le Joueur : J'ai commencé une partie sérieuse. Je me suis mis à faire des erreurs involontaires et j'ai explosé, finissant mon match avec un PR à 40.

Le Docteur : Et ça vous a fait du bien ?

Le Joueur : Les premières secondes, oui. Mais dans les heures qui ont suivies, cela n'a fait que redoubler (*éternuements*) ma hargne. (*bougon*) Ah, *Géronimo*, heureusement que tu habites loin !

Le Docteur : J'imagine. Mais je vous ai demandé de lâcher prise or là, je pense que vous avez simplement tout fait pour vous torpiller après une bétise que vous n'avez pas supportée.

Le Joueur : *(après un silence)* Vous avez sans doute raison.

Le Docteur : Cherchez dans vos souvenirs récents. Avez-vous poursuivi vos efforts pour désacraliser votre PR ?

Le Joueur : J'ai essayé la stratégie de l'évitement.

Le Docteur : Je suis tout ouïe.

Le Joueur : J'ai tenté de jouer sans y penser. Pour jouer, je dispose d'un très bon sparring-partner en la personne de *Seban*.

Le Docteur : Racontez-moi ça.

Le Joueur : C'était un après-midi de printemps. C'est suite à cet épisode que j'ai pris la décision de vous rencontrer. J'essayais de jouer détendu en profitant du temps qui m'était imparti.

Le Docteur : Votre pendule ?

Le Joueur : *(éternuant)* Ah ! Ne me parlez pas de pendule, docteur !

Le Docteur : Excusez-moi. Poursuivez votre récit, je vous prie.

Le Joueur : Donc on joue et j'ai explosé après la partie... même si je l'ai gagnée.

Le Docteur : Ah ? Mais si vous avez gagné, pourquoi exploser ?

Le Joueur : J'ai mal joué.

Le Docteur : Et qu'est-ce qui vous fait dire ça ?

Le Joueur : Le PR.

Le Docteur : Ah ? Et que dit votre ami ?

Le Joueur : On joue. Et mon adversaire me dit, en aparté, « bien joué » à la fin de la partie.

Le Docteur : C'est un comportement normal et respectueux. Où est le problème ?

Le Joueur : Vous voulez vraiment le savoir ? D'accord. Quand je joue une partie avec un PR à 21 et que mon adversaire, qui se targue de figurer parmi mes amis, joue à 12 et me balance un « bien joué » dans la tronche, je trouve ça absolument insupportable !

Le Docteur : Mais... Que vouliez-vous donc qu'il fasse ? Votre ami aurait-il dû ne rien faire ? Ou vous envoyer la vérité dans les dents ? « Mal joué vieille branche. Encore sauvé par la chance » ?

Le Joueur : Non bien sûr. J'ai néanmoins eu l'envie d'aller casser la figure à cet importun. Comme il habite loin, j'ai explosé puis j'ai mis en place une stratégie d'évitement.

Le Docteur : Qu'avez vous fait ?

Le Joueur : Je me suis défoulé une heure dans un parc en vouant mon cher *Seban* et le backgammon aux gémonies.

Le Docteur : Vous avez fait une course ?

Le Joueur : *(éternuant)* Ah ! Ne me parlez pas de course, docteur !

Le Docteur : Je vois, jeune homme que vous êtes en train de rejeter tout le vocabulaire qui constitue la richesse du backgammon. Vous devrez donc opérer une constante diversification *(éternuement)* de votre...

Le Joueur : *(implorant)* Quoi ? Mais je suis en enfer !

Le Docteur : Auriez-vous tenté de vous impliquer dans un autre jeu, comme les Dames *(éternuement)* par exemple ?

Le Joueur : *(tremblant)* Ah ! Ne me parlez pas de dames, docteur !

Le Docteur : Avec tous ces mots qui vous sont dorénavant interdits, cela doit chambouler profondément votre quotidien. Je vais vous prescrire un arrêt complet de backgammon pendant un mois. Dès lors vous pourrez tenter une stratégie d'ancrage *(éternuements)*.

Le Joueur : *(éberlué)* Quoi ?

Le Docteur : Il s'agit d'avoir les pieds bien posés à plat sur le sol pour vous raccrocher au réel. Bien. J'aimerais vous examiner. Veuillez ôter votre veste et votre cravate *(éternuement)* s'il

Le Joueur : *(abasourdi)* Ah ! Ne me parlez pas de cravate je vous en supplie !

Le Docteur : De prime *(éternuement)* abord...

Le Joueur : *(tétanisé)* Ah ! Non ! Mais vous le faites exprès ?

Le Docteur : Quoi ?

Le Joueur : (*s'avance vers le docteur*) Je vais vous en donner de la prime moi. J'ai soudainement une énorme envie de vous casser la figure !

Le Docteur : (*recule doucement*) Je passe !

Le Joueur : (*même jeu*) Je vais faire le poing pour vous diversifier le portrait ! Et je ne sais pas si je vais mettre en place une stratégie d'évitement alors que j'ai une si belle ouverture !

Le Docteur : (*même jeu*) Je passe, je vous dit !

Le joueur : Votre position est des plus précaire, Docteur. Avez-vous évalué vos chances ? Alors taïaut !

Les deux personnages se courent après en faisant plusieurs fois le tour du bureau dans un raffut indescriptible.

Le Docteur : Mais Monsieur *Madelezhus*, reprenez-vous. Mon rôle est simplement d'aider...

Le Joueur : (*éternuant*) Ah ! Ne me parlez pas des dés, docteur ! Faites attention. Vous allez trop loin ! Je vous l'avais dit, non ? Le backgammon n'est pas qu'un jeu !

Le Docteur s'arrête brusquement de courir et le Joueur, emporté par son élan, le percute. Les deux personnages tombent par terre. Puis ils se relèvent et se frictionnent pour évaluer les dégâts. La pièce est sens dessus-dessous.

Le Docteur : Et bien jeune homme, nous en serons quitte pour une belle bosse.

Le Joueur : Oui. Je suis désolé de m'être emporté. C'est en partie ma faute. Vous voyez, je ne contrôle pas mes émotions.

Le Docteur : Rassurez-vous. Je connais ça. Par cette méthode un peu musclée, j'ai tenté de faire ressortir toute l'aigreur que vous accumuliez. J'y suis arrivé au prix de quelques douleurs. On pourrait croire que j'ai été attaqué par une petite frappe !

Le Joueur : (*furieux*) Ah ! Non docteur... (*souriant*) Oh, je suis désolé d'avoir traversé plusieurs fois votre cabinet comme une furie ! Que puis-je faire pour me faire pardonner ?

Le Docteur : Et si nous faisions la paix autour d'un jeu que vous maîtrisez mieux que moi ? Serrons-nous la main. Monsieur *Madelezhus*, asseyez-vous là. Re commençons tout depuis le début, voulez-vous ? Vous pouvez m'appeler Jean (*éternuements*). Que diriez-vous d'une partie sans PR ?

Le Joueur : D'accord. Mais docteur... En avons nous le temps ?

Le Docteur : Certainement. Au cours de nos échanges, vous avez brisé ma pendule.

Soudain, le Docteur sourit de son trait d'humour, écarte quelques papiers qui traînaient encore sur son bureau en désordre pour faire apparaître un jeu de Backgammon. Le Joueur revient s'asseoir pour expliquer au Praticien toutes les subtilités de son jeu préféré.

Le Docteur : Allez y, monsieur *Madelezhus*, frappez-moi, je vous en prie !

Le Joueur : Ah non, Docteur, pour cette fois, je n'en ferais rien. Vous savez, j'ai appris que frapper n'est pas toujours une solution.

Le Docteur : Et si je vous envoie le videau, vous prenez ou non ?

Le joueur : Et bien vous abordez là un problème capital. Figurez-vous que quand on joue contre l'ordinateur, avec *Géronimo*, on pense qu'il faut prendre 9 fois sur 10.

Le Docteur : Peut-être, mais là il n'y a pas d'ordinateur. Alors, vous parlez, vous parlez, mais est-ce que vous prenez ?

Le Joueur : Je vais prendre mon temps. Figurez-vous que je me suis mis à prendre 9 fois sur 10 avec les Humains et que leurs imperfections rendent les choses plus complexes encore...

A cet instant survient le baisser de rideau. Merci d'avoir assisté à la première représentation de la saynète « *Backgammon Thérapie* » qui est dédiée à tous les joueurs de Backgammon et en particulier à Sébastien « *Séban* », à Jérôme « *Géronimo* » et à Gérard « *Rickhochet* ».