

Hommage à Alan B. Calhamer

Article de Margalit Fox (paru dans le New-York Time le 7 Mars 2013)

(Source :

<https://www.nytimes.com/2013/03/07/us/allan-calhamer-inventor-diplomacy-board-game-dies-at-81.html>)

Allan Calhamer décède à 81 ans

Il a inventé le jeu de société Diplomatie dans les années 1950, et il est devenu un succès auprès de l'intelligentsia



Allan Calhamer, un facteur formé à Harvard qui a inventé la diplomatie, qui est depuis plus d'un demi-siècle le jeu de société préféré des intellectuels calculateurs et caféinés, est décédé le 25 février à La Grange, dans l'Illinois. Il avait 81 ans.

La cause était une insuffisance cardiaque et rénale, a indiqué sa famille.

M. Calhamer a conçu la diplomatie à Harvard au milieu des années 1950, et dès le départ son objectif était simple : parvenir à la domination mondiale en autant d'heures (ou de jours, voire d'années) que nécessaire.

Sorti commercialement en 1959, Diplomatie s'est vendu à plus de 300 000 exemplaires. Il aurait été l'un des jeux préférés d'Henry Kissinger ; John F. Kennedy et Walter Cronkite l'apprécieraient également. En 1984, il a été nommé au Temple de la renommée du magazine Games, aux côtés de piliers comme Monopoly, Clue et Scrabble.

Au fil des années, Diplomacy – « Dip » pour ses plus fervents adeptes – a inspiré une multitude de fanzines, de tournois internationaux et, plus récemment, de compétitions en ligne.

La diplomatie se joue sur une carte de l'Europe d'avant la Première Guerre mondiale, chaque joueur (il y en a idéalement sept) représentant l'une des grandes puissances de l'époque : l'Angleterre, la France, l'Allemagne, l'Italie, l'Autriche-Hongrie, la Russie et la Turquie. .

Le jeu se termine lorsqu'un joueur gagne en capturant 18 des 34 « centres d'approvisionnement » stratégiques du plateau ou lorsque tous les joueurs encore debout conviennent qu'ils sont tout simplement trop larmoyants et grincheux pour continuer.

Contrairement à de nombreux jeux de société, Diplomacy ne laisse rien au hasard : il n'y a pas de dés à lancer (comme dans le jeu de société comparable Risk, qui s'appuie sur des armées pour conquérir le monde), pas de cartes à mélanger (idem), pas de pointeurs à faire tourner. Au lieu de cela, il s'appuie sur la stratégie, la ruse et surtout la prouesse verbale.

Dans chacune des périodes de négociation obligatoires du jeu, qui consistent à chuchoter furtivement dans les coins tout en éliminant les oreilles indiscretes, les joueurs dans les positions les plus faibles se regroupent contre ceux dans les positions les plus fortes.

Ce qui émerge de ces séances, qui régissent les mouvements sur l'échiquier, est un monde d'alliances de mercure : des campagnes militaires conjointes sont planifiées ; des accords sont conclus, puis abrogés, et de nouveaux accords surgissent pour les remplacer. L'ennemi est ami et l'ami est ennemi, et il est rarement possible de distinguer les deux.

En bref, la diplomatie récompense toutes sortes de mensonges : espionnage, mensonge, corruption, rumeurs, manipulation psychologique, intimidation pure et simple, trahison, vengeance et trahison (l'utilisation de véritables couverts est déconseillée).

Cela récompense également la persévérance. Une partie typique dure au moins six heures, et les parties de 16 heures sont loin d'être inconnues. Dans Diplomacy-by-mail, une version destinée aux joueurs éloignés et popularisée pour la première fois au début des années 1960, un seul jeu peut se dérouler au fil des années.

M. Calhamer était un invité d'honneur dans de nombreux tournois diplomatiques, au cours desquels il était de toute évidence un bon joueur mais pas un grand joueur – il était apparemment trop gentil pour réussir à son propre jeu. Le reste du temps, il vivait tranquillement à La Grange Park, une banlieue de Chicago, où il travaillait comme facteur tout en bricolant d'autres jeux, tous inédits.

Allan Brian Calhamer est né le 7 décembre 1931 à Hinsdale, dans l'Illinois, et a grandi à La Grange Park ; sa mère était enseignante et son père ingénieur.

Alors qu'il était enfant, alors qu'il explorait le grenier de la maison familiale, Allan tomba sur un livre de cartes anciennes et fut captivé. Dans ses pages, le passé était véritablement un pays étranger, aux noms évocateurs – Livonie, Courlande, Empire ottoman – qui évoquaient une époque lointaine. De ce livre, a déclaré M. Calhamer longtemps après, la diplomatie naîtrait.

A Harvard, dont il fut diplômé avec distinction en 1953, le jeune M. Calhamer étudia l'histoire européenne avec Sidney Bradshaw Fay. En lisant le livre fondateur du professeur Fay de 1928, « Les origines de la guerre mondiale », sur les intrigues en coulisses entre les grandes puissances, il pensa, comme il le rappela plus tard : « Quel jeu de société cela ferait ! »

M. Calhamer a développé son jeu, initialement appelé Realpolitik, en 1954, alors qu'il était inscrit à la faculté de droit de Harvard. Il découvrit que les étudiants en droit l'adoraient, car il libérait l'agressivité, et il était peaufiné au cours de nombreuses séances nocturnes dans sa chambre.

Peu enclin à poursuivre une carrière acharnée, M. Calhamer a quitté la faculté de droit avant d'obtenir son diplôme. Il vécut un temps à Walden Pond en hommage à son idole, Henry David Thoreau ; il a ensuite travaillé brièvement comme officier du service extérieur en Afrique et comme garde-parc à la Statue de la Liberté.

En 1959, après que Diplomacy eut été rejeté par plusieurs éditeurs de jeux, M. Calhamer fit produire 500 exemplaires à ses propres frais, les vendant par courrier pour 6,95 \$ pièce. Il a été acquis peu de temps après par Games Research et est depuis passé entre de nombreuses entreprises, notamment celles d'Avalon Hill et Hasbro. Le jeu est actuellement publié par Wizards of the Coast, qui produit également Dungeons & Dragons.

Fort de sa diplomatie, M. Calhamer a été embauché par le laboratoire de recherche appliquée de Sylvania à Waltham, dans le Massachusetts, pour appliquer ses analyses sur des problèmes militaires réels. Mais il s'est irrité face à la culture d'entreprise et a quitté l'entreprise au bout de six ans. Avec sa femme, l'ancienne Hilda Morales, il s'installe dans sa ville natale. Outre sa femme, qu'il a épousée en 1967, les survivants de M. Calhamer comprennent deux filles, Tatiana Calhamer et Selenne Calhamer-Boling.

M. Calhamer est resté profondément, bien que discrètement, fier de la diplomatie, et bien que les redevances ne l'aient pas rendu riche, ils l'ont un jour laissé acheter un Mercury Monarch. Ses autres jeux de société, jamais commercialisés, en incluent un dans lequel, comme l'a décrit lundi Tatiana Calhamer, les joueurs se déplacent à travers les dimensions du continuum espace-temps.

Pendant 21 ans, jusqu'à sa retraite au début des années 1990, M. Calhamer a livré le courrier à La Grange Park. Il a pris plaisir, a déclaré sa famille au Chicago Sun-Times cette semaine, à prendre en compte les numéros d'immatriculation des voitures sur son itinéraire.

Il prenait certainement plaisir aussi - car cette pensée ne lui était sans doute pas perdue - à l'idée qu'un jour donné, discrètement suspendue sur son épaule, puisse se cacher une lettre d'une grande puissance à une autre, remplie de toutes les menaces, flatteries et promesses creuses et astucieuses que la diplomatie implique, en attente de livraison par son créateur.

From:

<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=personalite:hommage_a_calhamer&rev=1704801084

Last update: **2024/01/09 11:51**

