

Start

Une brève histoire du hobby de la diplomatie

Article écrit par Tim Miller et Stephen Agar, publié initialement sur <http://www.diplomaticcorp.com/>

- Diplomacy a été inventé par Allan B. Calhamer, qui a développé le jeu de base sur plusieurs années à la fin des années 1950. Le jeu que nous connaissons aujourd'hui est une légère modification de cette première tentative et a vu le jour au début des années 1960. À cette époque, Games Research International a produit le jeu, avant d'en transférer les droits à Avalon Hill Game Company. Le jeu a également été produit sous licence en Europe de l'Ouest et en Australie. Des tournois en face à face ont été mis en place et se poursuivent encore aujourd'hui. Le joyau de ces conventions est le championnat mondial de diplomatie, organisé chaque année et généralement organisé par un tournoi annuel réputé. Le lieu change à travers le monde, et chaque convention peut y participer. D'autres événements sont organisés dans le monde entier.

- Au début, Diplomacy se jouait uniquement en face à face, c'est-à-dire que les adversaires s'affrontaient sur un plateau. La Diplomatie Postale a été développée aux États-Unis au milieu des années 1960. Le premier fanzine (ou « zine ») consacré à la Diplomatie Postale s'appelait Graustark et était publié par John Boardman. Boardman peut être considéré comme le fondateur du hobby de la Diplomatie Postale. La Diplomatie Postale a rapidement connu un succès grandissant et s'est rapidement répandue au-delà des États-Unis, au Canada, en Grande-Bretagne, en Australie et ailleurs. Ce hobby a atteint son apogée à la fin des années 1970 et au début des années 1980, mais a depuis décliné en raison de plusieurs facteurs, dont l'émergence des jeux par e-mail. Néanmoins, le hobby de la Diplomatie Postale reste fort, et de nombreux joueurs qui s'y sont intéressés par le biais des jeux par e-mail se sont également mis à jouer à des jeux postaux.

- La diplomatie par e-mail existe depuis presque aussi longtemps que le courrier électronique est accessible au grand public. Plusieurs groupes, tels que le groupe AOL Diplomacy, le réputé groupe CompuServe Diplomacy et le groupe Cat23, se sont organisés pour organiser des jeux sur le web sans utiliser le système Judge. Mais c'est ce dernier qui définit une grande partie du loisir sur Internet et qui a probablement influencé son développement plus que tout autre.

Le code initial de Judge a été écrit par Ken Lowe à la fin des années 1980 pour tester sa compréhension du langage de programmation C. Depuis, il a été et continue d'être amélioré grâce au travail acharné de plusieurs programmeurs. Ken Lowe a également créé et exercé les fonctions de juge pour le premier Judge, USWA. USWA a porté le hobby pendant plusieurs années, avec l'aide d'un ou deux autres Judges, jusqu'à sa disparition, suscitant des craintes de disparition. Heureusement, d'autres amateurs ont pris le relais et ont créé des Judges. Aujourd'hui, on compte généralement entre 7 et 10 Judges en activité simultanément.

La disponibilité de Diplomacy sur Internet a permis à des joueurs du monde entier de s'amuser. Lors de mes parties, j'ai rencontré des joueurs des États-Unis, de Grande-Bretagne, de France, d'Australie, de Nouvelle-Zélande et même de Serbie et de Taïwan.

- L'évolution majeure suivante du hobby en général eut lieu en 1995, avec la publication du premier numéro de The Diplomatic Pouch , le premier webzine consacré à la diplomatie au monde, par Manus Hand. À la fin de sa première année, The Pouch était passé d'un simple webzine à la page d'accueil de l'ensemble du hobby diplomatique sur Internet, avec des ressources pour le jeu par courriel, par courrier postal et en face à face.

Un autre tournant majeur pour Diplomacy eut lieu en juillet 1998, lorsque Monarch Avalon vendit Avalon Hill, le créateur américain de Diplomacy et détenteur de la marque déposée du jeu, au leader du secteur des jeux de société Hasbro Incorporated. Hasbro annonça ensuite son intention de rééditer Diplomacy en jeu de société et sur ordinateur, et de soutenir les formes de jeu actuelles. Ainsi, à l'aube d'un nouveau millénaire, l'avenir de Diplomacy sous toutes ses formes s'annonce plus prometteur que jamais.

From:
<https://dokuwiki.diplomania2.fr/> - **diplomania-wiki**



Permanent link:
https://dokuwiki.diplomania2.fr/histoire:breve_histoire_du_hobby

Last update: **2025/11/22 17:33**