

[Start](#)

# Portrait de Alan B. Calhamer

Article de Edward McClelland (paru dans le ChicagoMag le 20 Avril 2009)

(Source : <https://www.chicagomag.com/chicago-magazine/may-2009/all-in-the-game/> )

## Tout dans le jeu

Comment un brillant étudiant de Harvard a inventé le jeu de société classique Diplomacy, puis a entamé une longue carrière de facteur à La Grange Park



- Pendant 21 ans, Allan Calhamer a parcouru le chemin du courrier à La Grange Park, la ville où il a grandi et obtenu son diplôme d'études secondaires, où il avait choisi de s'installer et d'élever ses deux filles. C'était un homme grand, doux et abstrait, qui examinait le monde à travers des lunettes épaisses et érudites et rentrait chez lui le soir pour étudier l'histoire. Personne n'a remarqué ces détails distinctifs sous l'uniforme bleu, l'écusson qui disait « Facteur ». Le facteur de banlieue est un travail qui garantit l'anonymat, et c'est exactement ce que Calhamer a découvert sur les trottoirs de sa ville natale.
- En dehors de La Grange Park, cependant, Calhamer n'était pas anonyme. En tant que jeune homme - l'un des jeunes hommes les plus brillants que la ville ait jamais produits - Calhamer était parti à Harvard. Au début des années cinquante, alors qu'il était encore étudiant, il inventa le jeu de société Diplomatie. Version réfléchie de Risk, Diplomacy invite les joueurs à jouer le rôle d'une grande puissance dans l'Europe d'avant la Première Guerre mondiale, et à négocier, cajoler, cajoler et trahir leur chemin vers la domination continentale. Depuis sa sortie en 1959, le jeu s'est vendu à plus de 300 000 exemplaires. John F. Kennedy l'a joué à la Maison Blanche. Henry Kissinger en a joué pour perfectionner les compétences qui lui permettraient de devenir secrétaire d'État. Aussi simple à apprendre que les échecs et aussi difficile à maîtriser que les fusions et acquisitions, Diplomacy a un public obsessionnel, du club local Windy City Weasels à un circuit de tournois internationaux et des webzines qui publient des articles tels que « Rethinking Russia's Opening Strategy » et « The Gambit belge.

- Diplomacy était un jeu de guerre pionnier – « l'un des premiers signes du jeu organisé », selon Derk Solko du site Web Board Game Geek. Mais cela n'a jamais rendu Calhamer riche – il a un jour acheté une Mercury Monarch avec les royalties – et cela l'a éloigné du cheminement de carrière que suivent la plupart des hommes de Harvard. Après avoir inventé le jeu, il a suivi un passage avorté à Harvard Law, quelques mois dans le service extérieur, et une carrière d'analyste de systèmes. À la fin des années soixante, vivant de l'aide sociale à New York, il a accepté un emploi de gardien à la Statue de la Liberté.

“Cela aurait pu être mauvais dans un sens”, dit aujourd'hui Calhamer, 77 ans, à propos de Diplomacy. “Cela aurait pu être une distraction dans mon ascension.”

Pour une grande réussite, cela en valait-il la peine ?

- Les origines de la diplomatie remontent à l'enfance de Calhamer à La Grange Park. Livreur et disgracieux, il passait ses journées à l'intérieur, à jouer aux échecs et au All-Star Baseball, un jeu qui utilisait une roulette pour simuler des compétitions de ligues majeures. La Seconde Guerre mondiale a éclaté alors que Calhamer avait huit ans et il suivait avidement l'actualité avec ses parents.

« Sa mère l'encourageait à avoir une grande imagination et il inventait toujours des jeux de société », se souvient Gordon Leavitt, un camarade de jeu d'enfance. Calhamer adorait l'histoire militaire : « Allan avait un fusil jouet et il a appris le manuel des armes de la Première Guerre mondiale.

Un jour, en fouillant dans le grenier des Calhamer, les garçons découvrirent un vieux livre de géographie. Calhamer était fasciné par les pays exotiques et révolus figurant sur les cartes : l'Autriche-Hongrie, la Serbie, l'Empire ottoman. “C'était la graine du jeu”, dit Leavitt.

Après avoir obtenu leur diplôme de la Lyons Township High School, Calhamer et Leavitt ont tous deux remporté des bourses pour Harvard. À la fin des années quarante, l'université était encore entièrement masculine et Calhamer faisait partie d'un groupe dont la vie sociale tournait autour des jeux de société. Il a joué dans l'équipe d'échecs et a conçu une version tridimensionnelle du tic-tac-toe.

“Aucun de nous n'était sociable, aucun de nous ne sortait ensemble à l'époque, donc au lieu de sortir, nous jouions à des jeux”, explique Stuart Dreyfus, qui deviendra plus tard professeur d'ingénierie à l'Université de Californie à Berkeley.

Dreyfus se souvient de Calhamer comme d'un brillant iconoclaste qui a brisé tous les principes de conformité du campus. Dans la ville libérale de Cambridge, dans le Massachusetts, il était un jeune républicain. Parallèlement, il s'intéresse à l'art moderne, trempant des batteurs à œufs dans des seaux de peinture et éclaboussant les toiles.

Calhamer était étudiant en histoire et un cours dans l'Europe du XIXe siècle a fourni l'inspiration finale pour la diplomatie. Le professeur avait écrit un livre intitulé Origines de la guerre mondiale. En le lisant, Calhamer a rappelé l'atlas dans le grenier de sa famille. “Cela a tout réuni”, dit maintenant Calhamer. «Je me suis dit : quel jeu de société cela ferait. »

Enthousiasmé, il traça une carte de l'Europe, vers 1900, et recruta six amis joueurs. Les règles étaient simples : chaque pays commence avec trois « centres d'approvisionnement » et trois pièces, à l'exception de la Russie qui en compte quatre. Le but : occuper la moitié des centres du plateau. Aucun pays n'étant assez fort pour y parvenir seul, les joueurs ont dû former des alliances. Mais un seul pays pouvait gagner, donc finalement, quelqu'un a dû se retourner contre un allié.

La diplomatie était une brillante simulation des relations internationales. Les pays les plus vulnérables étaient l'Allemagne, l'Autriche et l'Italie, situées au centre du pays. Comme dans la vraie vie, ils se sont souvent regroupés contre les puissances environnantes. Mais le jeu comportait également un regard astucieux sur les relations interpersonnelles. Jouer avec les autres joueurs était aussi important que jouer les pièces.

« Il s'agit d'amener les gens à faire ce que vous voulez qu'ils fassent et de les convaincre que c'est dans leur intérêt », explique Doug Kent, directeur du magazine *Diplomacy World*. Les critiques de la diplomatie la considéraient comme un exercice cynique de tromperie. « Je l'appelle le *Friendship Wrecker* », déclare Solko, de *Board Game Geek*.

Même Calhamer admet que *Diplomacy* n'a pas été un succès dans les dortoirs. C'était difficile de rassembler sept gars pour représenter la France, l'Angleterre, l'Allemagne, l'Italie, l'Autriche, la Russie et la Turquie. Et ses amis introvertis n'étaient pas des politiciens naturels.

“Seuls ses meilleurs amis daignaient jouer”, dit Dreyfus, qui n'a jamais apprécié le jeu car, dit-il, “je suis tout à fait honnête”.

- Après l'université, Calhamer a été classé 4-F, ou inéligible au service militaire, en raison de son diabète. Il a donc essayé la faculté de droit de Harvard. Les étudiants en droit ont adoré le jeu, se réunissant dans l'appartement mansardé de Calhamer pour s'entraîner à la négociation.

« Les avocats aiment *Diplomacy* parce qu'ils sont au pouvoir », explique Leavitt. « Doubler les gens leur vient naturellement. Allan n'avait pas la bonne personnalité pour devenir avocat. Il n'était pas assez agressif. Il est plus érudit.

- Calhamer a abandonné ses études de droit après un an et demi. Essayant de mettre à profit son intérêt pour la diplomatie, il a passé l'examen du service extérieur, mais cela n'a abouti qu'à une affectation temporaire de trois mois en Afrique. À son retour aux États-Unis, Calhamer se sentit suffisamment encouragé par l'intérêt de ses camarades de classe pour la diplomatie pour en fabriquer 500 exemplaires, qu'il vendit dans des magasins de jouets à New York, Chicago et Boston. Il semblait que le match pourrait enfin être son ticket. Le colosse des jeux de société Avalon Hill a acheté les droits, donnant à Calhamer une redevance de cinq pour cent sur chaque vente, et *Diplomacy* est devenu un succès international

“On dit que les Kennedy jouent le jeu à la Maison Blanche, et je comprends que l'Alliance occidentale exige des garanties rapides que Jack gagne parfois”, a rapporté un chroniqueur du *London Evening Standard*.

Sylvania, l'entrepreneur de la défense, a été tellement impressionné qu'il a proposé à Calhamer un poste dans la recherche opérationnelle, dans l'espoir qu'il développerait un programme basé sur son jeu. Mais Calhamer ne s'est jamais lancé dans la vie d'entreprise : au fond, il se considérait comme un inventeur de jeux, nourrissant l'espoir que la diplomatie le sauverait d'un travail de bureau.

- Malgré son succès, les redevances de *Diplomacy* n'ont jamais été suffisantes pour faire vivre Calhamer. Il a quitté Sylvania après six ans et s'est retrouvé avec l'aide sociale alors qu'il cherchait un emploi en programmation informatique à New York. Alors qu'il « errait ici et là », il a rencontré sa future épouse, Hilda, une immigrante dominicaine. Cela concentrera n'importe quel gars sur son travail. Calhamer s'est enfui et a trouvé un emploi à la Statue de la Liberté. Lorsqu'il emmena Hilda à La Grange Park, elle tomba amoureuse de cette banlieue calme et arborée. Calhamer l'a donc amenée chez lui et s'est installé dans la vie de postier.

“Cela s'est avéré très utile”, dit-il. « Cela ne ressemble pas à un travail de haut niveau, mais c'était

totallement fiable et payant. J'étais plutôt doué pour trier le courrier. Il faut être précis. »

- Quoi qu'il en soit, la renommée de Calhamer était assurée. Il ne serait pas toujours facteur. Il sera toujours l'inventeur de la diplomatie. Le jeu a survécu à ses imitateurs – la plupart des jeux de stratégie militaire étaient des monstruosité encombrantes avec d'épais livres de règles et des centaines de pièces – et a transcendé le genre de jeu de guerre qu'il a contribué à créer. Le magazine Games a nommé Diplomacy à son Temple de la renommée, aux côtés de classiques des jours de pluie comme Monopoly, Scrabble, Clue, Yahtzee et Sorry ! Lors d'une visite au Département d'État à Washington, Calhamer était une célébrité recherchée par les généraux et les sous-secrétaires. Dans les années 60 et 70, il a participé à des tournois diplomatiques, même s'il n'était pas l'un des joueurs les plus performants, explique Edi Birsan, un joueur vétéran de la région de San Francisco.

“Il ne prend pas en compte la personnalité des joueurs”, explique Birsan, soulignant que les inventeurs de jeux maîtrisent rarement leurs propres créations. “Sa personnalité est telle qu'il n'est pas un communicateur agressif.”

(«Je pense que je le joue assez bien», dit Calhamer, soulignant plusieurs victoires en tournoi. «J'essaie de proposer des offres qui sont bonnes pour les deux parties et qui s'autorégulent.»)

Il n'est pas surprenant d'entendre l'inventeur de la diplomatie qualifié de pauvre diplomate. Il se pourrait que Calhamer ait incorporé quelque chose qui lui manquait dans la vie dans le monde fantastique du jeu. L'inventeur du Monopoly, après tout, était brisé.

Gordon Leavitt, aujourd'hui actuaire à la retraite à New York, semble déçu de la façon dont les choses se sont déroulées pour le jeune voisin qui était si fasciné par les armées, les cartes et la Première Guerre mondiale.

«Il aurait dû être professeur d'histoire», déclare Leavitt, qui a néanmoins nommé Calhamer au Temple de la renommée de l'école secondaire du canton de Lyon. Il n'a jamais eu de réponse. « Ils n'ont pas compris ce qu'il avait fait. Ils sont habitués aux vice-présidents d'entreprise. « Inventeur du jeu ? Qu'est ce que c'est? » Si quelqu'un avait écrit un livre qui est toujours imprimé 50 ans plus tard, ce serait tout un exploit. C'est ce qu'Allan a fait. Il a inventé quelque chose qui est toujours utilisé 50 ans plus tard.

Dreyfus est moins surpris par le parcours de son camarade. Calhamer n'a jamais été intéressé par l'argent, le pouvoir ou l'approbation du public. Un meilleur homme d'affaires aurait pu s'enrichir grâce à la diplomatie. Dans l'état actuel des choses, la vieillesse de Calhamer est confortée par un héritage familial.

“Il l'a fait consciemment”, dit Dreyfus. «Je pense qu'il voulait son temps libre. Je ne pense pas qu'il voulait travailler pour un patron immédiat.

Avant que la promotion de Harvard de 1953 ne se réunisse pour sa réunion en or, un questionnaire fut envoyé à chaque membre. Interrogé sur sa réalisation professionnelle la plus importante, Calhamer a répondu : « L'invention du jeu Diplomatie ». Lorsqu'on lui a demandé ce qu'il aurait fait différemment de sa vie, il a donné une réponse que vous n'entendrez probablement pas souvent de la part d'un homme de Harvard : « J'aurais probablement tout fait différemment. »

Calhamer n'a pas profité des récompenses matérielles d'une éducation de l'Ivy League : le partenariat, le club privé, la maison d'été, le voilier. L'esprit non conventionnel qui a créé un jeu de société historique n'a jamais été adapté à une carrière conventionnelle. Mais les clubs de diplomatie continueront à se réunir après que les procès et les conférences de ses camarades de classe auront

été oubliés. Il a peut-être quelques regrets sur le déroulement de sa vie, mais il a un héritage. Lorsqu'on lui demande quelle vie il aurait préféré, Calhamer tape une copie de son jeu.

«C'est mieux d'avoir ça», dit-il. “Cela vous donne l'impression d'avoir fait quelque chose.”

## Articles connexes

- [Alan B Calhamer](#)
- [Hommage a Alan B Calhamer](#)

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

Permanent link:  
[https://dokuwiki.diplomania2.fr/personalite:portrait\\_a\\_calhamer](https://dokuwiki.diplomania2.fr/personalite:portrait_a_calhamer)

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

