MAPPE MONDE
4/1997

LES JEUX DE PLATEAU : UNE GÉOGRAPHIE LUDIQUE

Frédéric Bizet, Michel Bussi *

RÉSUMÉ. *Les jeux de plateau utilisent le plus souvent une carte «papier» comme support. Au-delà de l'aspect cartographique, ces jeux intègrent également des notions de territorialité et d'analyse spatiale.*

• CARTES • JEUX DE PLATEAU • STRATÉGIE

ABSTRACT. *Boardgames often use a "paper" map as a prop. Beyond the cartographic aspect, those games also incorporate notions of territoriality and of space analysis.*

• BOARDGAMES • MAPS • STRATEGY

RESUMEN. *Los juegos de planicie utilizan la mayoría de las veces un mapa de "papel" como soporte. Más allá del aspecto cartográfico, esos juegos integran nociones de territorialidad y de análisis espacial.*

• ESTRATEGIA •MAPAS • JUEGOS DE PLANICIE

Imaginez un jeu ayant pour support une carte, avec une échelle, une légende, une orientation. Un jeu où pour gagner, il faudrait tenir compte des distances, en coût, en temps, selon le mode de déplacement et la nature du terrain, mais également analyser les différents territoires, en fonction de leur richesse, de leur fragilité, de leur position stratégique, de leur fonction, et même maîtriser la théorie des graphes, des lieux centraux, des modèles gravitaires…

Eh bien, ces jeux existent, et passionnent dans le monde entier des milliers de jeunes et de moins jeunes. On les appelle communément les «jeux de plateau» (traduction littérale du mot anglais *boardgames*), pour les distinguer des classiques «jeux de société» qui renvoient à des loisirs plus enfantins, et donc moins flatteurs pour des adultes-joueurs. Ces jeux de plateau sont avant tout des jeux de simulation : le *Monopoly* en est l'exemple le plus connu du grand public, si ce n'est qu'au lieu de pouvoir se promener librement sur un vaste plan de ville pour y spéculer et faire monter ou descendre le prix du terrain, les auteurs ont «déspatialisé» l'information et imposé un parcours, de la case départ à l'arrivée. Dans un jeu de plateau classique, on se déplace et on agit librement sur une carte qui se veut «réaliste». Par définition, le jeu de «plateau» (le plateau, c'est-à-dire la carte, étant le support du jeu) se différencie des jeux de simulation informatisés. Bien entendu, un certain nombre de jeux de simulation informatisés ayant pour principe la gestion et les déplacements sur un territoire fonctionnent selon les mêmes principes, certains n'existant que pour l'ordinateur (*Simcity*), d'autres étant déjà disponibles en version cédérom ou en version «carton» (*Civilisation*).

Les jeux de plateau abordent toutes sortes de thèmes, allant de la survie d'une tribu préhistorique aux échanges commerciaux intergalactiques dans un futur lointain, en passant par la gestion d'un royaume au Moyen Âge, de l'Europe avant la première guerre mondiale, ou d'une ville soumise aux pires ségrégations... Les thèmes sont fort variés par leur sujet ou leur époque et sont limités seulement par l'imagination de leurs auteurs.

Des jeux pour cartographier...

Les cartes utilisées dans ces jeux de plateau sont tout aussi variées. On parlera ici, avant tout, des cartes terrestres, même si l'élément marin n'est pas forcément absent et peut

* URA CNRS Modélisation et Traitements Graphiques en Géographie, Laboratoire MTG. Université de Rouen, 76821 Mont-Saint-Aignan cedex
Fax : 02 35 14 69 40

jouer un grand rôle (mais les cartes marines ne sont bien souvent qu'un fond bleu auquel on superpose des polygones). De même, les cartes «géomorphiques» (terme employé par les concepteurs des jeux), c'est-à-dire sans découpage territorial mais avec une superposition d'hexagones sur un fond de type photographie aérienne, ne seront pas évoquées. Ces jeux possèdent bien un plateau qui est lui-même une carte, mais toute la stratégie porte sur l'aspect guerrier. Pour ces *wargames*, le souci de reconstitution historique est tel qu'il impose souvent des mécanismes de jeu d'une lourdeur inouïe, et certaines parties peuvent prendre plusieurs mois.

Les cartes utilisées ne respectent pas toujours un habillage rigoureux (échelle, orientation, légende). L'esthétique est par contre toujours très soignée. La qualité de la cartographie procure un plus grand plaisir de jeu en dehors de l'intérêt du jeu lui-même. On peut classer ces plateaux en quelques grands groupes, historiques ou géographiques.

• *Les cartes historiques*. La période médiévale est traditionnellement la plus prisée («An Mil», «Blood Royale»). Néanmoins, l'imagination des auteurs couvre des périodes diverses, comme la préhistoire («la Vallée des Mammouths»), l'antiquité («Civilisation», autour de la Méditerranée, fig. 1), la Renaissance («Condottiere», en Italie), le début du siècle («Diplomacy», l'Europe à l'aube de la première guerre mondiale, fig. 2). Ces territoires sont découpés en régions, avec un souci de réalisme plus ou moins présent, les auteurs étant le plus souvent très discrets sur les références géographiques utilisées – même si parfois, comme dans «Blood Royale», on nous explique que la carte représentée sur le plateau prend des libertés avec la réalité historique et géographique de l'époque.

1. Civilisation : le bassin méditerranéen est le théâtre de l'évolution de différents peuples du néolithique au deuxième âge de fer.

Ainsi, la variété des lieux et des époques semble répondre plus à une volonté d'exotisme que de réelle simulation de la réalité. Il est vrai que les contraintes du jeu obligent souvent à simplifier ou déformer. Par exemple, les jeux délimitent au départ chaque région par des frontières fixes qui n'existent pas toujours dans la réalité : dans «Diplomacy», la France est découpée en trois régions, Picardie, Bourgogne, Gascogne et trois territoires urbains, Paris, Brest, Marseille. Ils n'établissent aucune hiérarchie entre les villes ou les zones lorsqu'elles sont les «bases» de chaque joueur, les chances de gagner devant être égales : dans «Condottiere», chaque ville d'Italie possède un poids égal ; dans «Diplomacy», occuper Paris ou Londres n'est pas plus utile que d'occuper Kiel ou Edimbourg. Ils simplifient les possibilités de communication : dans «Risk», fig. 3, il n'existe qu'une seule liaison maritime pour passer d'un continent à un autre, à part les trois routes maritimes entre l'Europe et l'Afrique – un héritage colonial ? Les cartes nous offrent donc des visions politiques du monde soignées, mais subjectives.

• *Les cartes actuelles*. À l'opposé de ces cartes historiques (très abondantes), on devrait logiquement retrouver celles de notre époque. Or il y en a très peu, voire pas du tout. Notre époque ne semble apparemment pas inspirer les auteurs et est certainement trop complexe à simuler. Il est vrai que le principe classique des jeux de plateau repose souvent sur une conception géostratégique simple : la conquête, par extension continue, d'une base vers des marges. Les jeux deviendraient bien plus difficiles à gérer (et l'analyse géographique perdrait son utilité) si l'on intégrait la possibilité de déplacements aériens, de télécommunication, d'espionnage par satellite, de menace nucléaire... Dans un registre non militaire, on peut tout de même citer «Candidate», qui représente une carte des États des États-Unis (le jeu simule les «primaires» des partis américains).

• *Les cartes d'anticipation*. En revanche, le futur est un thème très prisé : aucune contrainte, on y invente son monde. On peut imaginer une nouvelle partition mondiale comme dans «Cold War» (fig. 4) ou «Suprématie» (vue sous l'angle des auteurs étatsuniens). Dans «Cold War» par exemple, jeu du début des années 1980, l'avenir du monde se joue simple-

2. Diplomacy : dans l'Europe déchirée à la veille de la première guerre mondiale, chaque puissance recherche les meilleures alliances.

ment entre quatre grandes puissances, l'Union soviétique, la Chine, l'Europe occidentale et l'Amérique du Nord, les territoires de l'hémisphère sud ne servant que de zones neutres d'affrontement. Une conception qui est loin d'être neutre !

• *Cartes et changements d'échelle*. On peut également essayer de différencier les cartes selon leur échelle. La simulation et la stratégie peuvent aller de la gestion d'un système-monde à des stratégies de développement local. À l'échelle mondiale on retrouve «Suprématie» (où l'objectif est de contrôler le globe) ou «Pax Britannica» (affrontements entre les empires coloniaux au début du siècle). Mais le plus connu de ces jeux demeure «Risk», où la partition du globe en 42 régions est avant tout «géométrique». Les concepteurs du jeu ne se sont guère embarrassés de la réalité géographique : par exemple, l'Amérique du Sud n'est divisée qu'en quatre États (Brésil, Argentine, Venezuela et Pérou), l'Australie est divisée en deux sous-ensembles, la Russie disparaît derrière des régions telles la Yakoutie ou la Tchita, l'Afrique du Nord englobe le Nigeria mais pas l'Égypte, les puissances de l'Orient sont la Chine, l'Inde et le «Siam»…

À l'échelle continentale, l'Europe est souvent représentée, et semble curieusement propice à des jeux de conquêtes où la ruse, la diplomatie, la gestion économique comptent davantage que la conquête brutale. C'est le cas de «Civilisation», mais surtout de «Diplomacy» (sans doute le plus pratiqué des jeux de plateau, apprécié par un diplomate connu du nom de Henry Kissinger). Il est vrai qu'une bonne connaissance de l'histoire de l'Europe permet souvent d'utiliser au mieux la position de son pays : dans «Diplomacy», s'il est fort difficile d'étendre durablement l'Autriche-Hongrie, la Grande-Bretagne possède une assise plus confortable, tandis que le joueur français pourra ou non valoriser le privilège de «l'isthme». Les autres continents sont plus rarement choisis ; on peut néanmoins citer «New World», qui décrit l'Amérique du Sud. Plusieurs jeux décrivent des luttes régionales à l'échelle d'une nation, comme «Maharaja» (Inde), «Condottiere» (Italie) ou «L'an Mil» (France).

Enfin, il existe des jeux à des échelles plus locales : la région, comme pour «Fief 2» (quelques châteaux ou quelques villages pourront devenir des comtés, des évêchés, des duchés), la ville pour «Junta» (les quartiers administratifs et politiques centraux sont cernés par les banlieues d'où naissent de fréquentes insurrections, fig. 5), ou même un quartier de ville (mai 68, avec un seul arrondissement de Paris : le 5e).

3. Risk : le plateau de jeu géographique le plus connu, qui véhicule un découpage du monde pour le moins discutable…

Ces simulations, mondiales ou régionales offrent donc la possibilité de redécouvrir les atouts ou faiblesses géostratégiques des territoires, mais aussi de refaire l'histoire. Ainsi, dans «Risk», la conquête totale de la Russie se révèle bien souvent suicidaire, même pour les meilleurs stratèges. Dans «Civilisation», les différents empires africains, européens ou slaves, en s'étendant, en viennent tôt ou tard à se battre en Palestine, le long des côtes dalmates ou autour de Gibraltar ! La Russie, l'Égypte se révèlent être souvent des

4. Cold War : le monde de demain partitionné en grands ensembles, vu par les Américains au début des années 1980.

empires puissants, mais éphémères. Dans «Junta», les affrontements urbains se terminent toujours en centre-ville, entre le palais présidentiel, les banques et les centres de communication.

Des jeux pour analyser le territoire

Généralement, les joueurs partent d'une zone de la carte, définie aléatoirement ou régie par le jeu, et doivent conquérir d'autres territoires : soit directement, pour atteindre l'objectif qui leur est assigné, soit indirectement, ces territoires conquis étant des étapes indispensables pour atteindre la victoire – un territoire peut fournir de l'argent, des armées, des vivres, servir de monnaie d'échange ou avoir une dimension symbolique, politique, religieuse, stratégique. Un territoire a donc plusieurs niveaux d'intérêt. On peut distinguer les jeux où les territoires sont identiques par leur valeur intrinsèque et les jeux où les territoires sont différents selon les avantages qu'ils procurent.

On peut donc analyser le rapport entre la stratégie et le territoire à travers une médiation technologique, notamment selon :
• le déplacement : maîtrise de la navigation ou achat de bateau pour franchir une mer ;
• l'économie : maîtrise et achat de diverses techniques afin de pouvoir faire fructifier les potentialités du territoire ;
• les ressources alimentaires : cultiver, récolter, produire, vendre ;
• l'habitat : construire diverses cités plus ou moins fragiles ;
• les risques naturels : tremblements de terre, inondations, épidémies.
Chaque territoire, plus ou moins bien géré, pourra alors accueillir des populations plus ou moins denses, jusqu'à saturation.

La fonction des lieux a son importance. On peut, ainsi, distinguer des lieux politiques qu'il faut tenir pour dominer un territoire (une capitale, un palais présidentiel), des lieux sacrés ou religieux (parcours rituels obligés, lieux de protection), des lieux d'échanges où on peut vendre ou acheter (villes-marchés). Il faudra se montrer gestionnaire avisé. Une puissance uniquement basée sur l'économie est à la merci du moindre choc économique. Une puissance strictement politique devra s'allier avec d'autres, plus forts militairement, ou économiquement. L'expérience montre qu'une domination durable ne peut s'établir que sur un équilibre entre ces trois forces, militaires, économiques et politiques.

Des jeux pour modéliser le territoire

Mais l'intérêt géographique majeur de ces jeux de simulation est de faire souvent appel à des logiques spatiales, de concentration, de diffusion, de centralité, d'interaction entre les lieux ; d'ailleurs, la plupart des jeux de stratégie et de «conquête spatiale» font appel à des modèles proches de la géographie, que ce soit les échecs, les dames, Othello. On peut alors analyser les stratégies en fonction de divers concepts géographiques.

• *Position* : si la valeur des territoires est égale, ils ne se distinguent que grâce à leur position relative. Si un territoire possède en plus une valeur propre, cela ajoute à la complexité du jeu. C'est la position des territoires les uns par rapport aux autres qui est capitale pour concevoir une stratégie gagnante. Une zone peut être le passage obligé pour conquérir d'autres lieux, soit parce qu'elle bloque l'accès à une région, soit qu'elle offre un raccourci presque impossible à éviter (détroits ou isthmes, ports, oppidums).

• *Connexité et contiguïté* : dans la plupart des jeux, la notion de connexité est réduite à la notion de contiguïté, sauf obstacle physique majeur. Un territoire contigu à plusieurs autres offre différents choix pour de futures conquêtes, créant ainsi différentes options pour la victoire. Au contraire, un territoire ne peut avoir que très peu de voisins et donc offrir un intérêt moindre. Dans «Condottiere», la zone de Florence qui possède sept terri-

toires contigus constitue une plate-forme décisive pour la domination de l'Italie, mais suscite logiquement la convoitise de tous les joueurs. Dans «Risk», le principe du jeu impose l'appropriation de plaques tournantes d'où partent les routes maritimes (Islande, Indonésie, Alaska, Brésil, Afrique du Nord).

• *Organisation de l'espace* : l'ensemble des territoires conquis forme une figure géométrique plus ou moins complexe, qui influe considérablement sur la stabilité de l'ensemble. Un ensemble groupé, ramassé sur lui-même, offre en théorie la meilleure des positions, pour une raison simple : on minimise la distance entre tous les territoires, offrant ainsi une protection accrue. Si un territoire est attaqué, on a moins de mal à le défendre ou à le reconquérir. La protection est efficace car l'on sait que les territoires attaqués ne pourront être qu'en périphérie, à moins que l'on ne joue avec des règles permettant de parachuter des unités à l'endroit désiré – mais, généralement, ces types de déplacement se font à des coûts très élevés et les troupes attaquantes se retrouveraient encerclées. La connaissance des territoires «en danger» permet donc d'évaluer les actions à mener pour préserver ses acquis : renforcer sa périphérie pour dissuader ses adversaires, renforcer son centre avec une marge moyennement défendue mais permettant de créer des pertes suffisantes chez l'ennemi, afin de l'affaiblir et de le contrer avec son centre. Ainsi, la minimisation des distances permet une mobilité de ses unités à un coût très faible et rend la position forte, puisque les armées peuvent se déplacer à n'importe quel endroit assez rapidement.

5. Junta : la ségrégation urbaine en Amérique du Sud – les quartiers riches sont entourés par les banlieues défavorisées d'où partent les insurrections.

Un territoire trop étendu est souvent difficile à dominer. On doit alors l'organiser. Il faut savoir construire, à espaces réguliers et stratégiques, des villes, placer des garnisons, fortifier des lieux. Des villes plus importantes, plus puissantes économiquement ou mieux armées, devront soutenir des «têtes de ponts» plus fragiles mais facilement secourues. Il faudra alors savamment calculer les interactions possibles entre les lieux afin de les protéger mutuellement, l'idéal étant une trame régulière (hexagonale ?) de villes organisées en fonction de leur rang.

Ces jeux présentent une grande richesse cartographique, aussi bien par les sites, et les représentations que par les époques. Cette variété est largement ignorée des géographes, moins souvent consultés que les historiens, pour leur conception. Il est néanmoins possible de se livrer à une lecture politique de ces jeux, et de mettre ainsi en évidence, selon les lieux et les époques, les conceptions stratégiques sous-jacentes.

Des milliers de jeunes et de moins jeunes font donc quelque géographie sans le savoir. On peut alors se demander si ces jeux pourraient être des outils pédagogiques pour comprendre la géographie. Assurément oui, quitte à les simplifier pour gagner en temps de jeu. Les jeux permettent avec une étonnante finesse de coupler «les lois immuables de l'espace» (les règles du jeu) avec les stratégies individuelles d'acteurs (les joueurs). On ne risque guère, par excès de simulation, de tomber dans des déterminismes primaires, puisque, au rythme des différentes parties, les mêmes causes entraînent des effets différents, sans que l'on comprenne réellement pourquoi. En un temps où l'on se questionne sur l'utilité de la géographie, elle sert au moins à briller en société lors de jeux stratégiques. Il s'agit sans doute là d'une occupation ludique bien plus géographique (et plus intelligente) que de s'entraîner à répondre aux questions bleues (géographie) du *Trivial Pursuit* du type : «Dans quel pays êtes-vous si vous payez en pa'anga ?» (Réponse : vous êtes au Tonga).