HAL
open science

Le succès mondial du Monopoly

Hervé Théry, Marie-Françoise Fleury

To cite this version:

Hervé Théry, Marie-Françoise Fleury. Le succès mondial du Monopoly. M@ppemonde, 2002, 2002 (66), pp.33-37. halshs-00261646

HAL Id: halshs-00261646

https://shs.hal.science/halshs-00261646

Submitted on 7 Mar 2008

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le succès mondial du Monopoly

Hervé Théry*
Marie-Françoise Fleury**

Résumé.

Le Monopoly est un jeu de société mondialement connu, dont il existe de multiples versions nationales. Une analyse géographique de leur répartition met à jour un beau de phénomène de diffusion et montre l'importance des sphères d'influence de quelques grandes puissances, une véritable géopolitique du Monopoly.

Mots clés.

Jeu • Diffusion • Mondialisation• Modèles Nationaux

La genèse du Monopoly.

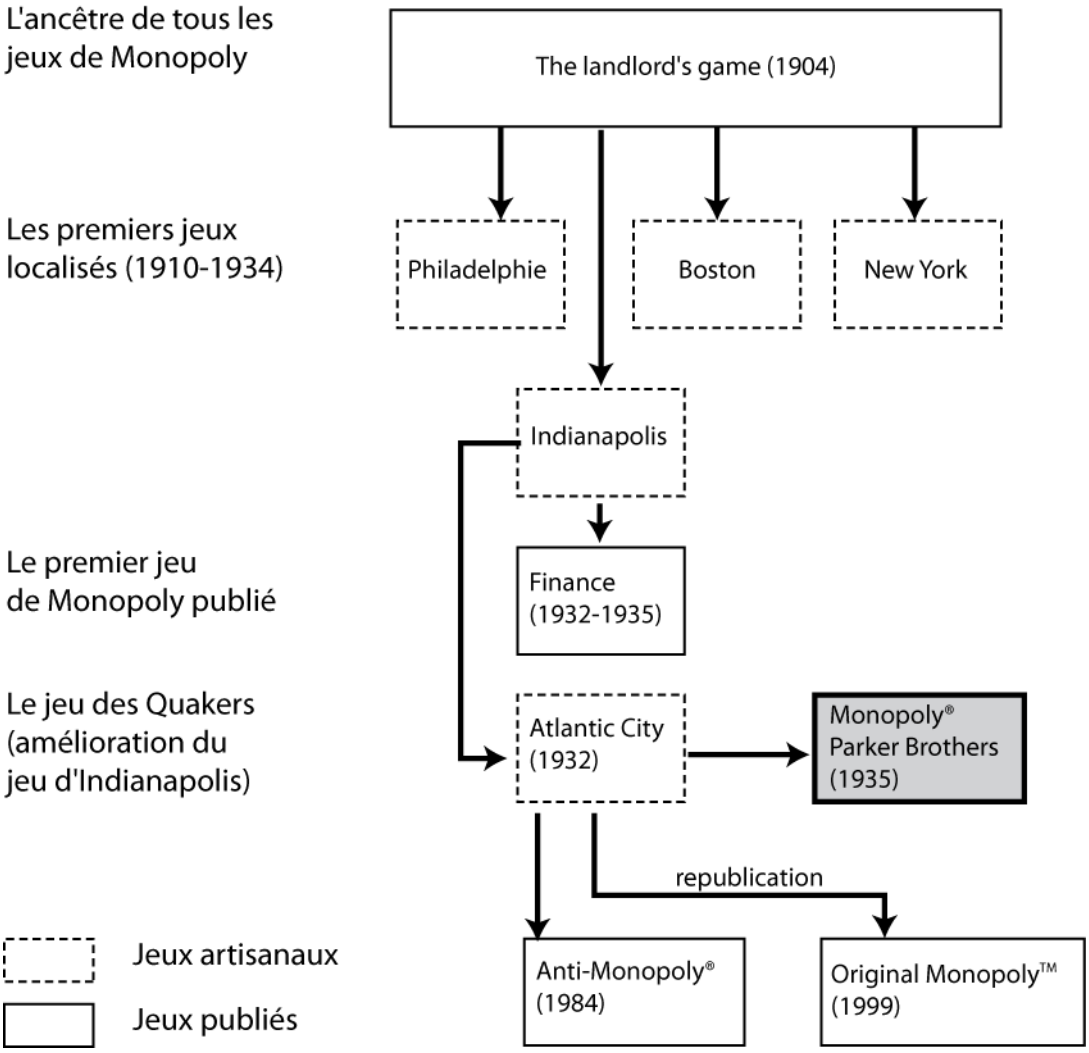
C'est dans une Amérique miséreuse et désœuvrée qu'est né ce jeu à la gloire du capitalisme. Les Etats-Unis étaient alors sous le choc de la crise née en 1929, qui avait plongé le monde dans un marasme bancaire, boursier, financier, économique et social sans précédent. Selon la légende diffusée par ses auteurs, l'auteur du jeu l'inventa pour nourrir sa famille, et se serait ainsi qu'il naquit, en 1935, à Atlantic City, et fut diffusé par les frères Parker. Le jeu connut très vite un succès fulgurant et fit en effet la fortune de ses éditeurs. Un certain flou subsiste cependant sur la véritable naissance du jeu, qui serait plus ancien (figure n° 1), remontant à un jeu, lui aussi fondé sur des transactions immobilières, *The landlord's game* (1904). D'autres jeux, déjà localisés dans diverses villes des États-Unis, furent créés dans les décennies suivantes, notamment a Indianapolis, dont des Quakers tirèrent une version améliorée, située à Atlantic City, qui aurait été plagiée par les auteurs du Monopoly « officiel ». Les auteurs de l'Original Monopoly™ l'ont republiée en 1999, mais comment s'offusquer du plagiat d'un jeu où la tricherie est tolérée, voire encouragée ?

Selon les règles officielles, « l'idée du jeu est de vendre, acheter ou louer des propriétés d'une manière profitable, de telle sorte que l'un des joueurs devienne le plus riche et même arrive au monopole**.** Ce jeu est un jeu de commerce, d'adresse et d'agrément. Le gagnant est celui dont la fortune est la plus grande ». La règle du jeu insiste bien sur le fait que : « il ne faut pas aider les autres joueurs à sauvegarder leurs biens », le but avoué étant de faire fortune, mais le but non avoué étant de ruiner les autres par tous les moyens.

Tout comme la crise de 1929, qui n'avait pas tardé a traverser les océans, le jeu en a fait de même. Dès 1935, de nombreux Monopoly fleurissaient en Europe, par exemple celui de Paris pour la France. C'était le début d'une immense collection qui continue encore, avec l'énorme succès qu'on lui connaît. Aujourd'hui 200 millions de jeux ont été vendus dans le monde et l'on estime que plus de 500 millions de gens y ont joué. Nous avons tous, peu ou prou, découvert les rouages de l'économie capitaliste par le biais de ce jeu. Le Monopoly reste un des jeux les plus populaires dans le monde : plus de 80 pays ont leur licence et le jeu existe déjà dans plus de 26

* Professeur, ENS, Paris, herve.thery@ens.fr
** Professeur au collège Marc Chagall 27620 Gasny, mf.fleury@infonie.fr

langues, y compris le Croate, le Birman ou le Thaï[1]. Il existe également des Monopoly sur des thèmes aussi inattendus que curieux, en fonction des modes du moment ou des évènements de l'actualité. Certains s'éloignent d'ailleurs un peu de l'idée originelle du Monopoly puisqu'il ne s'agit plus d'une ville. Néanmoins le but à atteindre est toujours le même, l'argent !



De la version mère et ses deux sœurs aux versions filles.

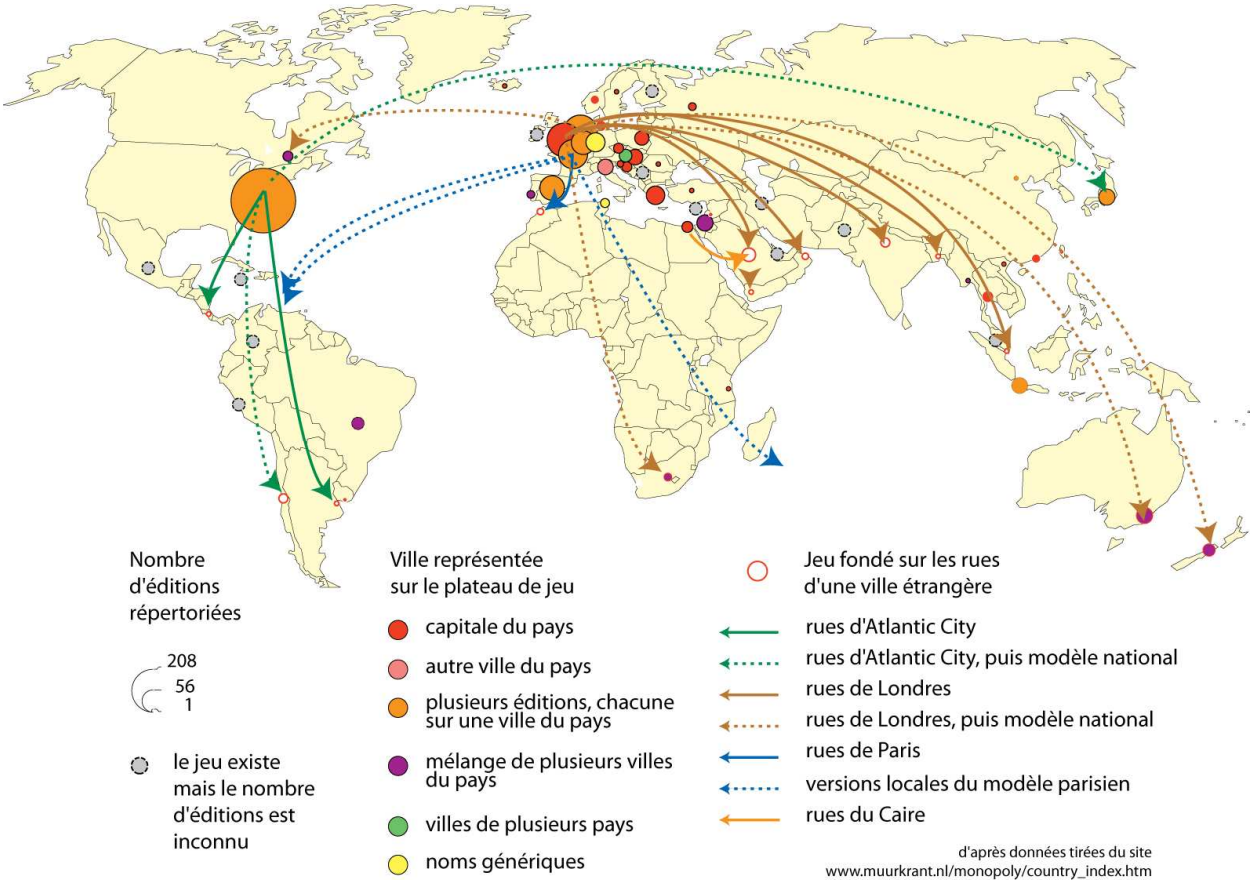
Le Monopoly connaît donc un grand nombre de versions à travers le monde, mais aussi à l'intérieur même de chaque État. Le record est bien évidemment détenu par les États-Unis qui possèdent à eux seuls plus de 208 versions, allant de l'original d'Atlantic City à diverses versions locales, l'étendue du territoire américain, le nombre d'États, de grandes villes, de grandes universités permettent un grand nombre de possibilités. De l'Arizona à la Floride, en passant par New-York ou par les célèbres universités de tout le pays, les États-Unis sont ainsi dotés d'une vaste collection, y compris les éditions d'Hawaï et de l'Alaska. Ce modèle américain a beaucoup influencé d'autres pays dans le monde, qui ont eux aussi entrepris de créer de nouvelles versions,

[1] Nous remercions Monsieur Albert C. VELDHUIS pour la richesse de son remarquable site (www.muurkrant.nl/monopoly/country_index.htm), sur lequel nous nous sommes appuyés pour l'inventaire de la plupart des versions nationales que nous citons.

près de soixante au Royaume-Uni et en. Le nombre de versions est bien évidemment révélateur de l'histoire et l'historique du jeu sur le territoire mais aussi de l'intérêt que ses habitants y porte.

Ces trois exemples permettent par ailleurs de mesurer l'influence des trois pays, en observant les pays où l'on joue sur des plateaux de jeux représentant les rues d'Atlantic City, Londres et Paris. Dans un grand nombre de pays d'Amérique latine, le Monopoly d'Atlantic City a été utilisé en version espagnole. C'est le cas de l'Argentine, du Costa Rica ou encore du Chili qui, avant de se doter d'une version propre sur sa capitale Santiago, utilisait ce Monopoly nord-américain en espagnol. Il en fut de même pour le Japon qui possède aujourd'hui ses jeux sur Tokyo ou sur des rues d'autres villes, alors qu'il a longtemps utilisé la version d'Atlantic City.

Londres et Paris sont après Atlantic City les plateaux de jeu les plus utilisés. Lien colonial oblige, de nombreuses colonies britanniques et françaises ont continué à jouer dans les rues de leur capitale. Aujourd'hui encore l'Inde, Oman, Singapour ou le Bangladesh continuent de chercher à ruiner leurs adversaires dans les rues de Londres, en achetant Picadilly, Regent Street ou Trafalgar Square.



D'autres pays ont conservé le Monopoly londonien, mais se sont déjà émancipés en créant leur propre jeu. L'Égypte s'est dotée d'une version représentant les rues du Caire et d'une plus touristique avec les villes de Guizeh, Heliopolis, Abbasieh. La Birmanie a maintenant le choix de jouer dans les rues de Rangoon, de Mandalay ou encore de Meiktila. L'Arabie Saoudite a ouvert un large éventail de possibilités de jeu, en utilisant les rues de sa capitale, Ryad, ou celles du Caire ou en restant fidèle au modèle britannique. L'Australie a définitivement coupé le cordon, en créant un Monopoly des antipodes, version hémisphère sud. On notera la faible représentation du continent africain, les seuls pays dotés de leur propre jeu étant des ex-Dominions, les autres jouant probablement sur des jeux importés de l'ex-métropole.

Pour la France, les joueurs marocains rêvent toujours de faire fortune sur les Champs Élysées ou dans la rue de la Paix, tandis que les Tunisiens achètent leur propre patrimoine.

Dans les principaux pays, des versions régionales ont vu le jour, comme aux États-Unis. Au Royaume-Uni, il existe des Monopoly d'autres villes que Londres, comme Édimbourg, Newcastle, Glasgow, Aberdeen ou Manchester. En France, la tendance est à la création de Monopoly des capitales régionales, comme ceux de Lyon, Marseille ou de Nantes, mais il existe aussi d'autres versions tout aussi attrayantes, nées d'évènements comme la Coupe du Monde 1998, dont la boîte est « bleu, blanc, rouge », comme il se doit. On y achète les équipes nationales s'étant distingué lors de cette compétition, les gares étant remplacées par quatre grands stades français : le stade de France, le parc des Princes, le stade vélodrome de Marseille et le stade Gerland de Lyon. À l'occasion du festival de Cannes, un Monopoly Côte d'Azur a été conçu, il porte sur les communes les plus connues de la Riviera, comme Sanary, Bandol Bormes-les-Mimosas, Le Lavandou, Antibes, Saint-Raphaël, Saint-tropez, Cannes, Nice et Monaco.

Les cent ans du Métro parisien furent l'occasion de créer une nouvelle version appelée « Métropoly ». Dans ce jeu on achète des stations de lignes de métro, comme la ligne 8 (Concorde-Madeleine) ou la ligne 4 (Châtelet-Cité-Saint-Michel). La case départ est remplacée par le dépôt et les deux cases de taxes par le pickpocket et le contrôle des billets ; pas de carte chance ou caisse de communauté mais des correspondances et des sorties ; pas de maisons et d'hôtels, mais des billets de deuxième classe et des tickets toute zone. Les paiements s'effectuent en « DIAS », c'est-à-dire en « Devise Internationale des Actions Souterraines ».

Les non-voyants n'ont pas été oubliés, puisque depuis 1995, il existe une version en braille du Monopoly classique parisien. Quelques DOM-TOM, se sont dotés de jeux propres : la Martinique a son plateau de jeu sur Fort-de-France, la Guadeloupe sur Pointe-à-Pitre et la Réunion sur Saint-Denis.

La création et l'élargissement de l'Union Européenne ont permis la création de Monopoly européens, où il est possible d'acheter les douze monuments les plus célèbres de l'Europe, comme la Tour Eiffel à Paris, La Tour de Londres, la *Sagrada Familia* à Barcelone, le Parthénon d'Athènes, la tour de Pise, l'Atomium de Bruxelles (le jeu date de l'époque où il n'y avait que douze États-membres). Il existe également une autre version, plus récente fondée sur les quinze États membres de l'Union Européenne, auxquels on a ajouté sept États encore extérieurs, la Lituanie, la Lettonie, la Bulgarie, la Roumanie, la Pologne, la Hongrie et la Suisse. Quatre des grands aéroports européens remplacent les gares et les cartes chance et communauté sont remplacées par le Parlement européen et la Cour de justice européenne.

Quelles villes ?

On aura remarqué que le plateau de jeu représente généralement les rues de la capitale, mais ce n'est pas toujours le cas. Certes, la République Tchèque a bien sur son plateau de jeu les rues de Prague, tout comme le font le Danemark (Copenhague), la Grèce (Athènes), la Hongrie (Budapest), la Norvège (Oslo), la Pologne (Varsovie), la Roumanie (Bucarest), la Slovénie (Ljubljana), la Thaïlande (Bangkok), la Croatie (Zagreb), l'Islande (Reykjavik). Par ce choix, ils suivent l'exemple des villes de Londres et de Paris, capitales du Royaume-Uni et de la France. Rappelons toutefois que dans le cas d'Atlantic City les auteurs n'avaient pas choisi la capitale du pays, mais leur propre ville.

Rome, capitale politique de l'Italie n'a pas été retenue lors de la conception du jeu. Le choix s'est porté sur Milan, la capitale économique du pays : ce jeu capitaliste par excellence a logiquement choisi la ville économiquement la plus riche (la Turquie a fait le même choix en retenant Istanbul). La version junior du jeu italien, *Monopolino*, présente la particularité d'être

née d'une coopération avec Walt Disney, sur la base d'une ressemblance de nom puisque Mickey s'appelle Topolino en Italie. Vous jouez ainsi en compagnie d'oncle Picsou, de Mickey, de Donald et de Pluto.

Quelques pays ont choisi de jouer, non pas sur la capitale, mais sur plusieurs villes du pays. C'est le cas de l'Australie, où l'on joue dans les rues des villes de Darwin, de Hobart, de Perth, d'Adelaide, de Brisbane, de Melbourne, de Sydney et de Canberra, la capitale politique. Israël a pris la même option, puisque le joueur aura la latitude d'acheter les rues de Tibériade, d'Eilat, d'Haïfa, de Jérusalem, de Tel-Aviv, d'Ashkelon. Au Portugal, vous aurez l'occasion de déambuler dans les rues de Lisbonne, de Braga, de Porto, de Setubal et de Coimbra. L'Afrique du Sud vous permet de mieux connaître les rues de Durban, de Johannesburg, de Bloemfontein et de Kaapstad (Le Cap). Le Brésil, ne voulant sûrement pas rentrer dans l'éternelle rivalité entre *Cariocas* et *Paulistas*, a choisi de vous faire acheter aussi bien les rues de Rio de Janeiro que celles de São Paulo. Plus près de la France, la Belgique vous permet de déambuler dans les rues de Tournai, de Namur, de Bruxelles, de Gand, de Charleroi.Tout comme les Pays-Bas vous proposent une promenade dans huit villes du pays, dont Rotterdam, Amsterdam, Groningen et Utrecht.

L'Allemagne et le Canada ont pris la même position, ne souhaitant sûrement pas faire un choix précis sur une ville. Il est vrai que Berlin n'est que depuis peu la capitale de l'Allemagne réunifiée et qu'Ottawa n'est pas une ville extrêmement connue. Ces deux pays ont ainsi opté pour un jeu où l'on retrouve les noms de rues les plus répandus sur le territoire. Le Canada a récemment évolué en créant un Monopoly sur Edmonton, Vancouver et Calgary, mais pas sur Ottawa ! Enfin des Monopoly ont été édités sur d'autres bases que les rues de villes, comme les Monopoly Stars War, Pokemon, Foot France 98 (clubs de Foot français). Mais on sort là de ce qu'une analyse géographique peut appréhender

Quelles langues ? Quelles monnaies ? Quels nouveaux pays ?

La langue anglaise est évidemment la plus répandue, et permet les rééditions. En Australie, par exemple, vous avez la possibilité de jouer dans les rues des grandes villes du pays mais aussi de jouer dans celles de Londres ou d'Atlantic City, ces anciennes versions existant toujours et étant encore commercialisées.

Les Français, ont des possibilités plus limitées et doivent se contenter d'un plus petit nombre de plateaux de jeu. Au Canada, le Monopoly se décline naturellement en version anglaise et française, en considération de la situation particulière de la province du Québec. Le jeu de la Birmanie est bilingue, mais d'une autre façon : seuls les titres de propriété sont en birman, les autres informations, comme les cartes chance et caisse de communauté, étant en birman et en anglais. La longue présence anglaise reste donc très marquée dans les esprits. La version égyptienne existe à la fois uniquement en anglais ou en version bilingue, anglais et arabe. Au Japon, il existe des versions bilingues, en anglais et en japonais. La Belgique offre une version française et une version flamande, tandis que le Vietnam vous propose de jouer en vietnamien ou en chinois. D'autres Monopoly, nés tardivement, ont été conçus d'emblée dans les langues maternelles des pays. La version polonaise se décline en polonais, l'israëlienne en hébreu, celles du Portugal et du Brésil en portugais…

Aux États-Unis et au Royaume-Uni, les achats s'effectuent, en toute logique, en dollars et en livres sterling. En France, vous vous acquitterez de vos dettes en francs français, au Portugal, l'Escudo est de rigueur. Cependant, l'exemple du Costa Rica, du Chili ou de l'Argentine montrent que la monnaie utilisée reste parfois le dollar américain (comme dans la vie réelle dans le dernier cas) Le Monopoly danois a opté pour l'utilisation de l'ECU tandis que sur celui de

l'Union Européenne, de façon logique, les règlements s'effectuent en Euros. La version *Stars War* vous permet de dépenser votre fortune en « monnaie galactique ».

L'apparition de nouveaux États et de nouveaux régimes politiques plus démocratiques expliquent parfois la date de naissance du jeu dans les différents pays, notamment dans les pays de l'Est de l'Europe Des pays aussi récents que le République Tchèque ou la Croatie ont rapidement conçu des plateaux de jeu correspondant à leurs capitales. Auparavant, ce jeu était totalement inconnu en Tchécoslovaquie et en Yougoslavie. D'autres pays de l'Est n'ont créé leur Monopoly qu'après l'effondrement des régimes communistes, auparavant, ce jeu à la gloire du capitalisme n'était pas encouragé. Mais le Monopoly peut être une marque d'indépendance : la Hongrie possède son Monopoly de Budapest depuis 1992, de même que la Pologne.

Quel avenir ?

Il est possible maintenant de jouer au Monopoly sur autre chose qu'un plateau de jeu en carton, du genre de celui que nous avons tous connu dans notre jeunesse. Aujourd'hui nos enfants et nos petits-enfants jouent encore sur nos anciens supports, mais ils auront aussi le loisir de jouer sur des jeux vidéos, sur des CD-ROM sur lesquels ils pourront créer leur propre univers de jeu. Ces nouveaux CD-ROM permettent en effet de réaliser son Monopoly en utilisant les rues de son village, de sa ville ou de créer, selon n'importe quel critère, le jeu de son invention…

Outre le jeu de société qui permet de s'amuser, le Monopoly est donc pour des millions d'enfants et d'adultes le moyen de découvrir les rues des grandes villes du Monde, de déambuler dans Milan, Jérusalem, en passant par Tokyo et Santiago, de découvrir des espaces et des monnaies souvent inconnus, des langues étranges, des dimensions différentes en fonction des États visités. Mais diffusion des différentes versions locales montre, outre l'importance et l'attrait du jeu, la persistance (ou la fin) du lien colonial, ainsi que les rivalités nationales ou régionales. Le Monopoly est en cela, un excellent indicateur des mutations du Monde et des zones d'influence des principales puissances économiques.

Liens

Une sélection de sites pour approfondir vos connaissances sur le Monopoly :
http://www.muurkrant.nl/monopoly/country_index.htm
http://www.redhotel.net
http://www.antimonopoly.com
http://www.Hasbro.co.uk
http://www.cheating.hypermart.net/
http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/1100/
http://www.etoys.com/htlm
http://www.usapoly.com/