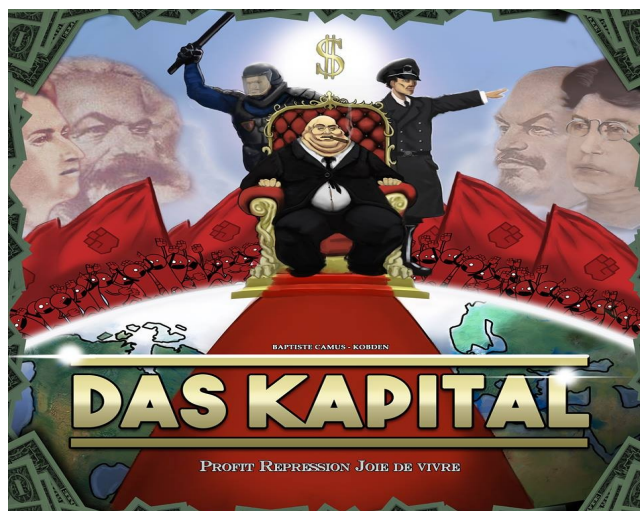


Das Kapital ! Le jeu de plateau marxiste révolutionnaire !

Photo du jeu :



Le monde des jeux de sociétés est vaste, et quelques créateur-trice-s, marxistes révolutionnaires, l'utilisent dans un but clairement militant. C'est le cas de Baptiste Camus qui, avec son jeu Das Kapital, auquel j'ai eu la chance de jouer, nous met dans la peau d'un.e capitaliste qui doit tout faire pour optimiser ses profits. A grand coup d'OPA et d'offensives en tous genres mais aussi de répressions voire de mise en place de gouvernements fascistes votre objectif est clair : écraser vos concurrent.e.s capitalistes, et tenter de juguler les offensives de votre ennemi de classe, le prolétariat. Ennemi dont la révolution vient mettre fin au jeu et à votre domination de grand.e parasite.

Voici dans les lignes qui suivent l'interview de l'auteur de ce jeu, Baptiste Camus.

Salut, peux tu te présenter ?

Salut, je suis étudiant en licence d'histoire à l'université du Mirail à Toulouse, et je me lance en amateur dans la création de jeux de plateau militants.

Peux tu expliquer en deux mots le principe et le fonctionnement de ton jeu ?

Mon jeu s'appelle Das Kapital et j'y travaille depuis janvier dernier. On peut y jouer de 3 à 6 joueur-se-s, et chacun.e d'entre elleux incarne un.e capitaliste. L'objectif est de faire un maximum de profits, mais en en faisant on prend de nombreux risques notamment avec le mouvement ouvrier. Celui-ci se développe, et peu à peu avance vers l'éclosion de son rôle historique, la révolution. Des cartes luttés des classes, rythment le jeu jusque là, et plus la révolution approche, plus c'est difficile d'engranger des profits. A la fin le.a joueur-se qui a fait le plus de profit gagne, mais la révolution écrase le capitalisme et ses représentant.e.s/joueur-se-s.

Qu'est ce qui t'a amené à te lancer dans la création de ce jeu ?

De base, je suis fan de jeux de stratégie, de gestion (...), et puis j'ai des convictions de marxiste révolutionnaire. Tout jeu étant fondé sur des mécaniques, et le marxisme étant empli de mécaniques, je me suis dis que c'était pertinent d'allier les deux et de faire reposer un jeu sur des mécanismes

marxistes. Au début j'étais plus intéressé pour faire un jeu vidéo, mais parce que ça demande beaucoup de connaissances que je n'ai pas, je me suis orienté vers le jeu de plateau.

T'es-tu inspiré d'autres jeux ?

Je ne connais aucun jeu marxiste mais j'ai pioché dans beaucoup de jeux de plateaux de très bonnes facture. Parmi eux, je me suis surtout inspiré des mécaniques de *Fief* un jeu de diplomatie médiévale fait par Philippe Mouchebeuf. Mais aussi de *Euphoria*, où les joueur.se.s, dans une société dystopique du type *1984*, doivent gérer les ouvrier.e.s en faisant attention à la conscience qu'illes ont de leur exploitation. Par ailleurs, j'ai aussi découvert un jeu récemment qui ne m'a pas directement inspiré mais qui lui aussi est engagé politiquement à l'extrême gauche. Et puis c'est aussi un jeu où les joueur.se.s ont le rôle des méchant.e.s : *Plan social*. L'idée étant d'occuper une place de DRH et de virer un maximum de salariés de la manière la plus efficace possible.

Quel a été ton premier objectif en faisant ce jeu, d'abord divertir ou militer ?

L'objectif premier est quand même militant. Mon idée est de mettre entre les mains de joueur.se.s les concepts de base du marxisme et ainsi aider à leur compréhension pour que chacun.e puisse les appréhender. En expliquant sommairement les liens entre économie et lutte de classe. Mais bon, ce n'est pas contradictoire avec le fait de faire du divertissement, au contraire. Divertir les joueur.se.s c'est un très bon moyen de les amener à s'interroger sur les mécaniques marxistes. Ça permet de toucher un public pas forcément sensible au premier abord aux discussions militantes.

Et du coup ça peut toucher beaucoup de monde ?

Ça peut toucher tous les gens qui aiment jouer aux jeux de plateau ce qui fait pas mal de monde bien que la communauté soit assez discrète. Par ailleurs contrairement à ce qu'on pourrait penser, c'est une communauté qui a connu un regain de créativité et d'activités, avec l'essor du jeu vidéo qui a ramené de nouvelles personnes vers les jeux de plateau. Par exemple fin février, il y a le festival internationale du jeu à Cannes et il y a énormément de participant.e.s, ça se compte en plusieurs dizaines voire centaines de milliers. Et, rien qu'à Toulouse par exemple, il y a 5 associations organisant des événements autour de jeux de société.

Pourquoi mettre le joueur à la place du capitaliste ?

Le monde ouvrier militant n'est effectivement incarné que par le jeu. J'ai fait ça essentiellement pour deux raisons. D'abord si j'avais mis les joueur.se.s à la place des ouvrier-ère-s révolutionnaires ça aurait été un jeu coopératif, et les mécaniques de jeu sont plus complexe à mettre en œuvre. Pour un premier jeu, la concurrence était bien plus simple. Et puis ça a un avantage, un peu cynique je l'admets : on met des militant.e.s et des non militant.e.s à la place de leurs adversaires de classe. Et du coup les joueur.se.s voient pas mal d'atrocités du capitalisme et des capitalistes. J'ai par exemple déjà fait une partie où des joueur.se.s refusaient de jouer la carte "dictature fasciste" pour mettre à bas la lutte de classe dans une région.

Mais la compétition dans les jeux et ailleurs ça reste un outil des capitalistes pour diffuser l'idée de la normalité de l'inégalité, des forts qui écrasent les faibles, bref c'est un outils pour justifier leur système. Est-ce que c'est pas un peu paradoxal de faire un jeu marxiste qui s'appuie là dessus ?

Si un peu mais comme je le disais, vu comment je tourne le jeu ce n'est pas un paradoxe total. Mais un des projets que je voudrais faire après celui-là serait un *Das Kapital 2*, où les joueurs devraient gérer des travailleur-se-s en ayant l'objectif de renverser le capitalisme. Ce serait un jeu coopératif

cette fois.

Où en est le développement du jeu et comment se passera sa production ?

Pour le moment, il est encore en phase de développement, on bosse dessus avec Kobden qui est illustrateur et graphiste freelance et qui m'aide à réaliser l'illustration du jeu. Et puis le jeu est aussi en phase de test, j'y joue à répétitions avec des gens différents pour avoir des retours et l'équilibrer. Je le fais dans des foyers de l'université, dans des associations locales... Mais là à mesure que le jeu avance je vais aller dans les grands événements du jeu de plateau. Je vais aller au prochain festival internationale du jeu à Cannes (<http://www.festivaldesjeux-cannes.com/1.aspx>) pour le tester un peu officiellement. Et puis pour booster son lancement qui aura lieu en avril/mai, je serai au « in » du festival toulousain « Alchimie » qui a lieu à ce moment, l'an dernier j'étais allé au « off ».

Parallèlement à ça je vais lancer le financement du jeu. Je compte utiliser une plate-forme participative (comme Ulule ou Kickstarter) je vous tiens au jus. En attendant il est possible de suivre l'évolution du projet sur la page Facebook qui y est dédiée :

<https://www.facebook.com/das.kapital.profit.repression.joiedevivre/>.