N°234 La feuille de SOUS

Lettre d'information de Conseil Absolu - juillet 2026

EDITORIAL

Qu'allait-il faire dans cette galère ?

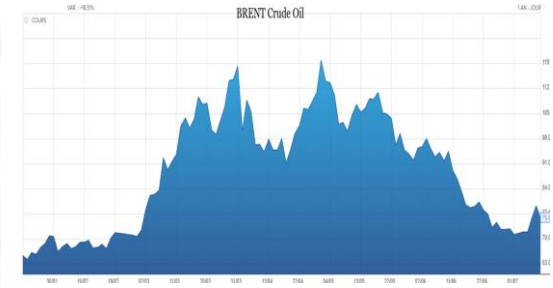
Le lancement des frappes américaines en Iran en février a semble-t-il été motivé par « l'aubaine » que représentait la possibilité de décapiter le régime iranien en une seule frappe.

On a vu que tel l'hydre, les têtes repoussaient vite et que si la mollarchie a été affaiblie c'est au profit des miliciens des Pasdaran…

Pour la suite, le président américain a navigué à vue avec autant d'expérience du Proche-Orient que Georges W. BUSH en son temps quand il a renversé Saddam HUSSEIN qui n'était en rien impliqué dans les attentats du 11 septembre…

Bien que nous soyons toujours dans le bleu, et que les iraniens n'ont pas l'intention de lâcher le levier du détroit d'Ormuz que D. Trump leur a donné, les marchés étaient passés à autre chose et le prix du pétrole en $ (pas en euros) était revenu début juillet au niveau d'avant-guerre.

Si les « experts » se sont trompés (mais n'est-ce pas un pléonasme) en prévoyant un baril à 150$, les conséquences du blocage d'Ormuz à court et à long terme sont nombreuses et encore à découvrir.



Le grand gagnant de ce conflit à ce jour est la Russie qui exporte massivement son pétrole en Chine et en Inde (sans parler de l'asséchement des livraisons d'armes américaines à l'Ukraine). Les grands perdants sont les pays du Proche-Orient qui se sont fait bombarder, qui vont devoir reconstruire à leurs frais et investir dans de nouvelles routes pour exporter leur pétrole (notamment via la méditerranée ou la mer Rouge), ce qui prendra plusieurs années.

Les Emirats Arabes Unis sont sortis de l'OPEP et l'Irak a menacé de les suivre si ses quotas n'étaient pas relevés. Les rapports de force dans la région n'ont donc pas fini d'évoluer mais une chose semble certaine : la zone est plus que jamais une terre de haute instabilité.

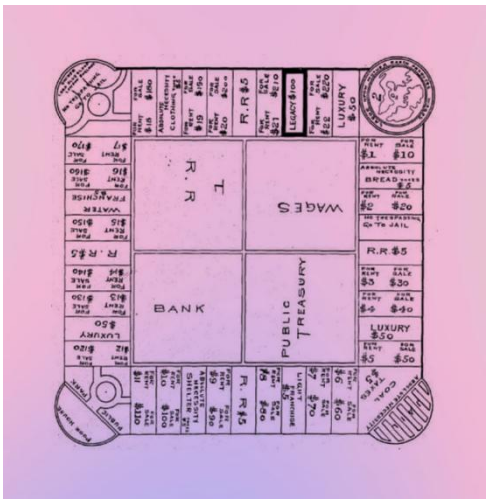
L'histoire du Monopoly (et si le capitalisme finissait toujours pas gagner?)

A la fin du 19ème siècle, Elizabeth Magie, Lizzie pour ses amis, travaille comme sténographe et vit dans la banlieue (pas encore très étendue) de Washington DC. C'est une femme dynamique et touche à tout, engagée politiquement. Féministe et résolument anticapitaliste, elle ne supporte pas l'explosion des inégalités qui touche son pays, avec notamment la lutte contre les premiers monopoles : Carnegie dans l'acier, Rockefeller dans le pétrole, Mellon dans la banque… qui a conduit à l'Antitrust Act en 1890.

C'est une femme atypique de la société corsetée de son époque : célibataire par choix, propriétaire de sa maison, elle la partage avec un acteur locataire et une domestique noire.

C'est une fervente adepte des théories économiques d'Henry George, un économiste qui prône une taxe unique sur la valeur foncière pour combattre la spéculation immobilière. Lizzie a une idée : créer un jeu de société (de plus en plus populaires chez les classes moyennes) pour démontrer la concentration de richesse des monopoles immobiliers. Elle brevette en 1903 The Landlord's Game (Le Jeu du Propriétaire).

Alors que Theodore Roosevelt combat les monopoles dans les tribunaux, Elizabeth crée un jeu qui expose leur mécanisme implacable. Elle crée un circuit fermé carré où les joueurs tournent indéfiniment, sorte de métaphore d'une économie dont on ne peut s'échapper. Dans un coin, la Maison des Pauvres pour ceux qui finissent ruinés. En face, la Prison pour ceux qui violent la propriété d'autrui. Un coin pour la Terre Mère qui rapporte 100$ de salaire en « récompense du labeur accompli » par ceux qui la travaillent. Les cases Nécessité Absolue offrent le pain et le logement. Les cases Franchise proposent l'eau et l'électricité, services essentiels déjà monopolisés dans de nombreuses villes américaines. Sur les côtés, figure la valeur d'acquisition et du loyer de chaque propriété et au centre de chaque rangée, un chemin de fer, symbole même des monopoles de l'époque aux Etats-Unis.



Mais Elizabeth propose deux versions du jeu :

- Une version « Anti-Monopoliste » : Dès qu'un joueur achetait une propriété, tous les autres gagnaient de l'argent. Le but étant que tout le monde s'enrichisse ensemble (pas sûr que cela fonctionne dans la vraie vie…).

On va dire que la version moderne de cette règle est jouée par l'impôt payé par le propriétaire, qui bénéficie à la collectivité…

- Une version « Monopoliste » : Le but est d'écraser ses adversaires, de rafler toutes les propriétés et de les pousser à la faillite.

Devinez quelle version a eu du succès ? Évidemment, ruiner ses amis s'est révélé infiniment plus jouissif que de partager les richesses. Cette popularité se propage pendant trois décennies, atteignant notamment la communauté Quaker d'Atlantic City qui personnalise le plateau avec les noms de ses rues locales. C'est cette version qui arrivera chez Charles Darrow, un ingénieur-chauffagiste au chômage qui cherche à nourrir sa famille. Il redessine le plateau sur une nappe en toile cirée, utilise des morceaux de bois pour faire les maisons, et s'attribue tranquillement la paternité de l'invention en effaçant toute trace du message politique originel, ironique pour un jeu conçu pour dénoncer l'appropriation de la propriété…

En 1935, il démarche la célèbre firme Parker Brothers pour leur vendre « son » jeu. Au début, Parker Brothers refuse poliment. Les experts de la maison décèlent « 52 erreurs fondamentales » dans le jeu. Parmi elles : le jeu est trop long, les règles sont trop compliquées, et surtout, il n'y a pas de but précis à part ruiner les autres (ce qui semblait assez inapproprié en pleine grande dépression).

Mais Darrow ne se démonte pas. Il fait fabriquer le jeu lui-même et en vend des milliers dans un grand magasin de Philadelphie. Voyant le succès de cette folie spéculative sur plateau, Parker Brothers rachète les droits à Darrow. Le jeu est lancé à grande échelle. Charles Darrow devient le premier « créateur » de jeux de société millionnaire de l'histoire !

Et Lizzie Magie dans tout ça ? Quand Parker découvre que le jeu a déjà été breveté et pour s'assurer le «monopole» sur le Monopoly, il lui rachète les droits de son brevet pour la modique somme de 500$, sans aucune redevance sur les ventes futures et en lui promettant de publier d'autres de ses jeux. Elisabeth est morte dans l'anonymat. Il faudra attendre les années 70 et un procès entre Parker et un économiste Ralph Anspach qui veut démontrer par un anti-Monopoly la dangerosité des monopoles, pour retrouver la trace de Lizzie.

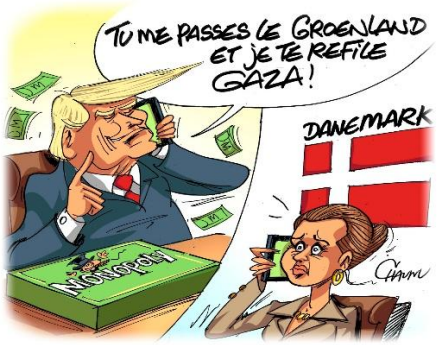
Le Monopoly traverse l'Atlantique à une vitesse folle. En France, c'est la maison Miro qui l'adapte en 1938. C'est là que naissent les mythiques Boulevard de Belleville (le moins cher) et Rue de la Paix (symbole du luxe à la française).

Pendant la Seconde Guerre mondiale, le Monopoly va prendre une dimension historique insoupçonnée. Le gouvernement britannique et les services secrets de la MI9 utilisent le jeu pour aider les prisonniers de guerre alliés à s'évader des camps allemands.

La Croix-Rouge envoyait en effet des colis aux prisonniers contenant une version très spéciale du jeux de société. Cachés à l'intérieur du plateau les prisonniers trouvaient :

- De la vraie monnaie allemande et française (mélangée aux faux billets).
- Une minuscule boussole magnétique cachée dans un pion.
- Des limes à métaux et des fils de scie
- Une carte de la région qui ne faisait pas de bruit quand on la dépliait.

Le Monopoly a permis à plusieurs centaines de soldats de sortir de prison (sans avoir à payer pour cela) !



Si le Monopoly a survécu à toutes les époques est-ce parce que la cupidité reste un puissant moteur de la nature humaine ? L'histoire (un peu triste) du Monopoly est sans doute la plus belle revanche cynique du capitalisme. Un jeu créé pour dénoncer la concentration des richesses est devenu la vache à lait d'une multinationale. Génération après génération, les joueurs apprennent que le but est d'écraser ses adversaires. Ce que Lizzie Magie avait conçu comme un avertissement est devenu notre modèle mental implicite. Le Monopoly nous enseigne que plus on possède, plus on reçoit. Il n'enseigne pas la création de valeur mais l'exploitation d'une rente.

Le saviez-vous ? Si vous tombez sur une case propriété et que vous ne voulez pas l'acheter, la banque, doit immédiatement la mettre aux enchères auprès de tous les joueurs. Cette règle officielle, ignorée par 99 % des gens, permet de plier une partie en 45 minutes…

De même, les amendes, impôts et taxes devraient être sortis du jeu, mais le plus souvent ils sont mis au milieu, et perçu par celui qui tombe sur la case parking gratuit.

Beaucoup appliquent un double salaire en tombant sur la case départ, ce qui ne figure pas non plus dans les règles…

