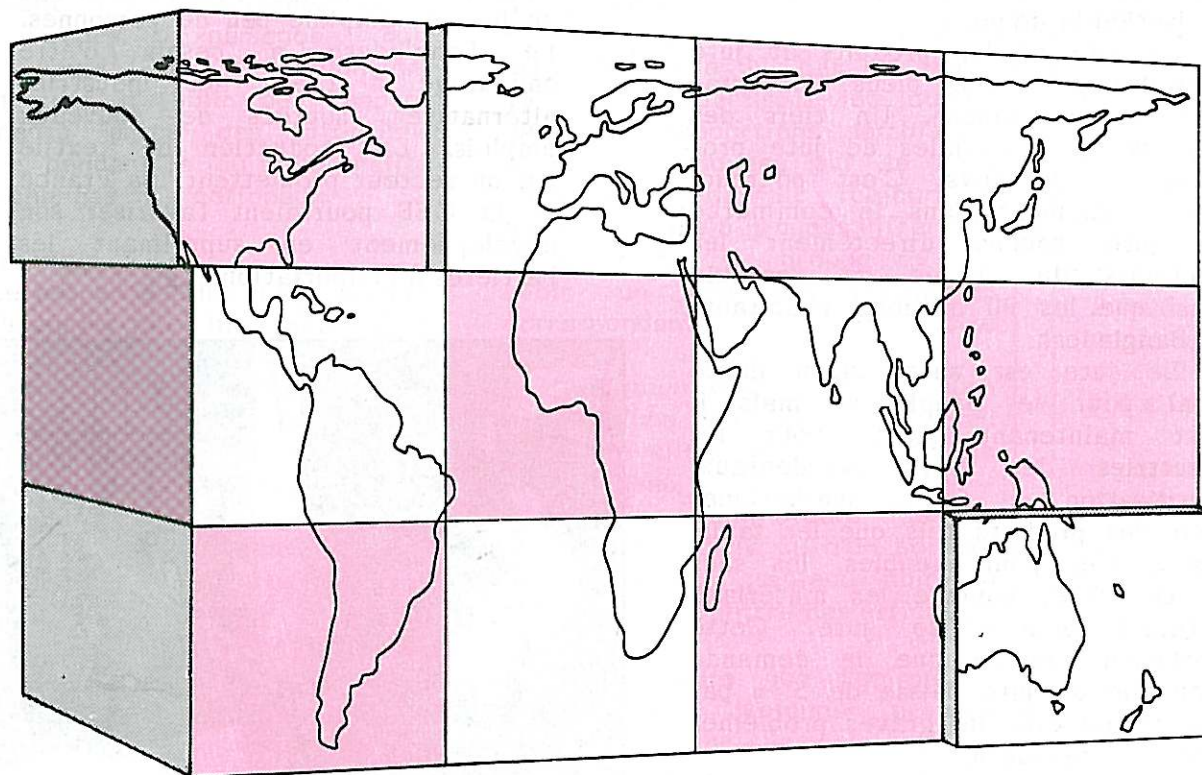


LE JEU

DU



COMMERCE

MONDIAL

LE JEU DU COMMERCE

UN COMMERCE HONNÊTE ?

Le Jute : le défi synthétique

Susheela vit à Tumulia, un village du Bangladesh. Elle gagne un peu d'argent pour compléter le revenu de sa famille en faisant de l'artisanat avec le jute qui est cultivé dans la région. Elle fabrique des suspensions, des tapis, des dessous-de-plats et des couvre-théières. Elle adhère au groupement de femmes de son village ; ce groupement organise aussi des cours d'alphabétisation et de gestion.

Le jute et les produits du jute sont les principaux biens d'exportation du Bangladesh. Un tiers des exportations mondiales de jute provient de ce pays. C'est pourquoi tout événement dans le commerce du jute touche directement les habitants du village de Susheela ainsi que les 90 millions d'habitants du Bangladesh.

Le jute est sans aucun doute vital pour le Bangladesh mais il l'est maintenant moins pour les industries des pays occidentaux. L'utilisation de fibres synthétiques pour des produits tels que les tapis, les étoffes pour meubles, les sacs et la corde, menace les matériaux naturels comme le jute. Cette évolution montre que la demande mondiale de jute baisse de 5 % par an, ce qui crée de graves problèmes pour le Bangladesh.

L'artisanat fabriqué par Susheela et ses amies ne représente qu'une

infime partie du jute bengalais mais le supplément d'argent apporté à la famille grâce à ce travail est vital. ARTISANS DU MONDE en France est une des organisations européennes qui commercialisent cet artisanat. Cette association rétribue à sa juste valeur les produits d'artisanat et promeut ainsi des échanges commerciaux plus égaux.

Malheureusement, l'artisanat ne transforme qu'une petite partie du jute et emploie peu de personnes. Le Bangladesh a besoin d'être encouragé à créer des industries alternatives, sources de nouveaux emplois. La production de textile est un secteur prometteur. La France et la CEE pourraient favoriser son développement en supprimant les barrières à l'importation.



Introduction

Ce jeu a pour but d'aider les joueurs à mieux comprendre l'impact du commerce sur la prospérité d'un pays. Notre planète est divisée : les pays industrialisés du Nord (ceux d'Amérique du Nord, d'Europe et le Japon ont un niveau de vie bien plus élevé que les pays d'Amérique Latine, d'Afrique ou d'Asie. On peut expliquer cette différence de plusieurs manières, mais il est certain que le fossé entre les riches et les pauvres est maintenu et même élargi par un système commercial mondial qui favorise les pays forts, bien organisés, plutôt que les pays pauvres.

Ce jeu essaie de montrer comment fonctionne réellement le commerce : qui en profite et qui y perd. Il ne peut esquisser que les grandes lignes d'un ensemble de rapports très complexes. Mais un de ses objectifs est de faire comprendre les points essentiels de ces rapports de force.

Objectif

Le jeu a pour but d'illustrer comment les relations commerciales peuvent favoriser ou entraver le développement économique de différentes communautés ou nations. Il veut susciter l'intérêt et la discussion à propos du commerce international de façon agréable et non académique.

Les discours sur les échanges internationaux sont généralement ennuyeux ; aussi il est nécessaire de trouver des approches nouvelles qui permettent d'intéresser le public. Ce jeu en est une. Pendant la mise en commun, les joueurs évoquent les expériences qu'ils ont vécues. Expériences qui, au cours de l'évaluation, permettent d'établir des rapprochements entre des situations vécues pendant le jeu et la réalité des échanges internationaux.

Public cible

Le jeu est destiné à des joueurs de 14 ans et plus, bien qu'il puisse être adapté pour des personnes plus jeunes. Il convient à un groupe de 15 à 30 personnes ; si le groupe est plus important, on peut essayer de diriger simultanément deux jeux. Les règles, et les aptitudes requises sont simples de sorte que le jeu peut être utilisé avec un grand éventail de capacités : il convient tout autant aux écoles, aux groupes de jeunes qu'aux adultes.

Durée du jeu

Il faut au moins 1 heure pour le jeu et la discussion ; avec un groupe bien informé il faut un peu plus de temps, jusqu'à une heure et demie.

Quand utiliser le jeu ?

Il convient d'utiliser le jeu pendant une série de cours ou une animation couvrant une journée entière. On pourra l'utiliser au début d'une série de cours ou au début de la journée de manière à susciter l'intérêt des personnes au sujet. Cependant on peut également faire le jeu en un seul cours.

La discussion après le jeu

sera plus facile si les joueurs ont une connaissance générale des différences qui existent entre les pays riches et les pays pauvres.

Local - matériel

* Il faut une pièce suffisamment grande pour accueillir jusqu'à 6 groupes de 4 à 6 joueurs chacun ; laissez beaucoup d'espace entre les groupes. La plupart des salles de classe sont juste assez grandes si les bureaux et les tables peuvent être déplacés, mais le mieux serait d'utiliser un petit hall dans le cas où vous avez un groupe de 30 personnes.

* Si le nombre de joueurs est inférieur à 30, par ex. entre 15 et 20, répartissez les joueurs dans des proportions semblables à celles indiquées sur le plan page 4. Il devrait toujours y avoir au moins 5 groupes différents et au moins un groupe devrait avoir un jeu de ressources correspondant à la catégorie A.

* Chacun des 6 groupes aura besoin d'une table ou d'un bureau pour travailler et d'une ou de deux chaises.

* Les animateurs auront besoin d'une table ou d'un bureau, ainsi que d'un tableau noir ou d'un mur pour mettre des affiches.

Il est utile que l'animateur dispose de quelques crayons et de papier supplémentaires pour le cas où il en manquerait. Le papier peut être le même que les 30 feuilles originales ou bien de couleur différente pour simuler la "découverte d'une nouvelle ressource". Il est également pratique de disposer de papier pour passer des messages.

*Ce jeu essaie de montrer
comment fonctionne
réellement le commerce:
Qui en profite
et qui y perd.*

Matériel

Pour 30 joueurs
il faut :

30 feuilles de
papier format
A4 simples et
de la même
couleur

30 billets de
100 F chacun

2 feuilles de
papier adhésif
de couleur
(10 x 10 cm)

4 paires de
ciseaux

4 règles de
30 cm

2 équerres

2 rapporteurs

14 crayons
de papier

1 diagramme
des formes
(voir p.5)

Comment jouer

Préparation

* Tous les joueurs doivent être à même de voir le **Diagramme des Formes** (voir p. 5) au cours du jeu ; il faut donc le copier sur un tableau noir ou sur une affiche : selon la forme de votre pièce il se peut que vous ayez besoin de 2 affiches.

* Avec le matériel mentionné précédemment il faut préparer les "Jeux de ressources" (voir tableau ci-joint).

* Il faut aménager la pièce ou le hall en six aires de jeu en veillant à ce que chaque groupe dispose d'une surface de travail minimum.

* Il faut 2 animateurs par jeu : l'un tiendra la banque et l'autre sera le meneur du jeu. Le rôle de ce dernier est de contrôler le jeu, de prendre des notes sur l'évolution du jeu et, éventuellement, de changer

la direction que prend le jeu en y introduisant de nouveaux éléments. Il doit être prêt à diriger la discussion à la fin du jeu. C'est pourquoi il est utile de noter tout ce qui est intéressant ou significatif dans les remarques ou les actions des joueurs pendant le jeu.

* Le banquier a besoin d'un stylo et d'un papier sur lequel on trace 6 colonnes, une pour chaque groupe.

Avec le Diagramme des Formes en place, le matériel réparti en "jeux de ressources", le papier du banquier préparé et la pièce aménagée, on est prêt à commencer le jeu.

N'expliquez pas aux groupes qu'ils reçoivent différents "jeux de ressources" ; ils ne tarderont pas à le découvrir eux-mêmes.

JEUX DE RESSOURCES

A
Deux jeux du matériel suivant :
2 paires de ciseaux
2 règles
1 compas
1 équerre
1 rapporteur
1 feuille de papier
6 billets de 100 F
4 crayons de papier.

B
Deux jeux du matériel suivant :
10 feuilles de papier
1 feuille de papier adhésif
2 billets de 100 F.

C
Deux jeux du matériel suivant :
4 feuilles de papier
2 billets de 100 F.
2 crayons de papier.



Groupes	Joueurs	Jeux de ressources	Pays possibles
1 2	6	A	G-B (1) ITALIE (2) USA (3) FRANCE (4)
3 4	5	B	INDE (5) BRESIL (6) PEROU (7) NIGERIA (8)
5 6	4	C	TANZANIE (9) KENYA (10) BIRMANIE (11) GHANA (12)

Instructions pour l'animateur

(Instructions pour l'animateur qui ne doivent pas être lues à voix haute devant les joueurs !)

1) Répartissez les joueurs en 5 ou 6 groupes comme indiqué, attribuez à chaque groupe un espace dans la pièce ou dans le hall), puis donnez à chaque groupe un jeu de ressources comme indiqué.

Les objectifs
 "L'objectif de chaque groupe est de gagner le plus d'argent possible à l'aide du matériel qui lui a été donné. Aucun autre matériel ne peut être utilisé. On crée la richesse en fabriquant des formes en papier. Les biens que vous allez fabriquer sont les formes présentées sur le **Diagramme des Formes**. Chaque forme a sa propre valeur comme indiqué sur le Diagramme, et ces formes de papier sont données par paquets au banquier pour qu'il les vérifie et les porte au crédit de votre compte bancaire. Vous pouvez fabriquer autant de formes que vous voulez. Plus vous en ferez, plus vous serez riches."

Répétez rapidement encore une fois les règles, puis annoncez : "La fabrication peut commencer !"

3) Au début du jeu, certains joueurs embrouillés et déconcentrés vous bombarderont de questions : "Est-ce qu'on peut emprunter des ciseaux ?" - "Où est-ce que je peux avoir des ciseaux ?" - "Est-ce qu'on peut négocier ?" - "Pourquoi n'a-t-on pas de ciseaux (de papier, etc.) ?" - "A quoi sert le papier adhésif ?"...

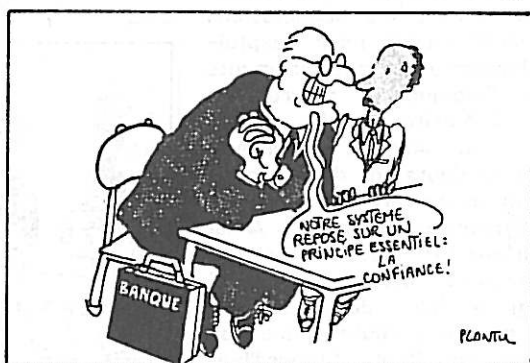
2) Maintenant, lisez à voix haute les objectifs et les règles du jeu aux joueurs. Les voici :

Les règles
 "Il n'y a que 4 règles, toutes simples :
 * Toutes les formes doivent être découpées avec les ciseaux, et affilés, et elles doivent être exactement de la taille indiquée. Les formes sont remises au banquier pour votre compte.
 * Vous ne pouvez utiliser que le matériel qui vous a été distribué.
 * On n'a pas le droit d'user de sa force physique pendant le jeu.
 * Le meneur représente les Nations-Unies et interviendra dans tous les désaccords."

Résistez à toute tentation de répondre à ces questions. Contentez-vous de répéter les règles ou bien restez silencieux.

Après une ou deux minutes difficiles de confusion au début, les joueurs commenceront à se déplacer dans la pièce et à négocier ; l'initiative doit venir d'eux, pas de vous.

4) La fabrication et le négoce pourront continuer environ 30 à 45 minutes, selon la taille et l'intérêt du groupe.



FORMES

Dimensions possibles

Remarques pour le meneur

pendant et après le jeu

Regardez ce qui se passe !

Les groupes A commenceront à faire des formes immédiatement puisqu'ils disposent de tous les matériaux, mais ils manqueront vite de matières premières et essaieront probablement d'acheter du papier aux autres groupes. Au début, les groupes ayant du papier le vendront sans doute à un prix très bas. Observez la façon dont les "termes de l'échange" évoluent au cours du jeu et notez-le pour l'évaluation à la fin du jeu. Vous serez la seule personne qui pourra voir comment le jeu se développe dans son ensemble : les joueurs seront tout occupés par leur activité de production, il est donc important que vous notiez les types d'alliances et d'accords qui se développent et que vous les ameniez à la fin dans la discussion.

Stimulez l'activité !

Certains groupes se sentiront impuissants et négligés. Afin d'encourager l'activité commerciale, le meneur peut avoir à fournir plus d'informations et à créer de nouvelles situations qui ont leur parallèle dans le monde réel. Vous trouverez quelques suggestions ci-dessous. Certains changements s'appliqueront à tous les groupes, mais d'autres seront communiqués par l'intermédiaire de messages secrets que seul le meneur remettra à des groupes particuliers.

* En changeant les valeurs marchandes :

Au bout d'un certain temps, changez la valeur de certaines des formes, de sorte que, par exemple, les groupes riches estiment que leurs compas ne sont plus aussi utiles qu'ils l'étaient pour faire des formes de valeur. N'oubliez pas d'informer le banquier de tout changement de prix. Cet exemple a des parallèles avec les pays qui constatent que leur propre technologie est dépassée à cause de circonstances nouvelles.

Les prix baissent également quand le marché est encombré, comme par exemple lors de la surproduction de pétrole au milieu de l'année 1980. Cela est arrivé à cause du fait qu'au début des années 70, le prix élevé du pétrole encourageait de nouveaux producteurs (de pétrole) comme le Royaume Uni d'entrer dans le marché. En même temps des mesures de maîtrise de l'énergie tendaient à réduire la demande de pétrole. En 1986, il y avait trop de pétrole disponible

dans le monde et les prix ont baissé de façon dramatique.

* En augmentant l'approvisionnement en matières premières ou en technologie :

A partir de votre provision personnelle et secrète de papier, vous pouvez fournir un approvisionnement supplémentaire à un des groupes et annoncer au monde (c'est-à-dire à tous les groupes) qu'un nouveau dépôt de matières premières a été découvert dans ce groupe. Si vous faites cela vers la fin du jeu, quand tout le monde manque de papier, les relations entre les groupes en seront rapidement transformées. Des parallèles d'un tel changement dans le monde réel peuvent être la découverte d'un nouveau gisement de pétrole ou de gisements miniers.

* En utilisant le papier adhésif :

Deux groupes auront une feuille de papier adhésif de couleur. On ne leur dit rien à ce sujet. Peut-être ne remarqueront-ils même pas qu'ils l'ont : son équivalent dans la vie réelle est une ressource dont un pays ne réalise pas toute la valeur. Vous pouvez lui donner une valeur en disant secrètement à deux autres groupes (par des messages écrits secrets) que s'ils collent de petits carrés de papier sur leurs produits, ces derniers vaudront quatre fois leur valeur originale. (Prévenez le banquier). Ces groupes se mettront alors à rechercher le papier adhésif. Comme ses détenteurs n'en connaissent pas la valeur, il se peut bien qu'ils le vendent bon marché, et le premier groupe fera du bénéfice. Ou bien les détenteurs pourraient conserver leur ressource jusqu'à la fin du jeu, auquel cas son potentiel ne sera jamais réalisé.

On peut trouver un parallèle avec le monde réel dans l'histoire de la Zambie. A la fin du XIXe siècle, Rhodes, l'explorateur négociant britannique, dirigea les négociations avec les chefs locaux pour l'exploitation et l'exportation des gisements de cuivre. Quoique le cuivre eût été utilisé à petite échelle depuis des siècles en Afrique orientale, peu de gens se doutaient de l'étendue de l'exploitation minière dans laquelle Rhodes s'embarqua bientôt. Ainsi les négociations furent très favorables aux compagnies britanniques qui continuèrent à faire des bénéfices jusqu'à ce que la Zambie gagne son indépendance en 1964. Aujourd'hui,

la Zambie a une participation de contrôle de 51 % dans ses propres mines de cuivre.

L'Aide Internationale

Pendant le jeu vous pouvez encourager un ou deux groupes en leur garantissant l'aide de l'ONU sous certaines conditions : par exemple que le tiers des biens produits avec l'aide sera remboursé à l'ONU comme intérêts. L'aide peut être donnée sous la forme de technologie (par ex. des ciseaux supplémentaires à un groupe seulement pour un délai déterminé). Faites attention à des exemples d'aide de groupes riches à des groupes plus pauvres : quels étaient les termes de l'échange ? En fait, il n'est pas sûr que cela arrive, à moins que le meneur l'encourage. Les groupes sont très peu disposés à aider les autres ! Vos observations et interventions d'aide peuvent amener la discussion sur les mobiles de l'aide dans le monde réel.





Alliances commerciales

Il se peut que pendant le jeu il se développe des alliances commerciales : deux ou trois groupes peuvent conclure une convention de coopération pour leur bénéfice réciproque. Nous connaissons bien cette forme de coopération par la CEE. De telles alliances commerciales existent dans d'autres parties du monde : en Afrique de l'Ouest, en Amérique Centrale et en Amérique Latine. Notez le degré de coopération qui se mettra en place entre les pays. Est-ce un accord complet, ou bien un partage de technologie ou de matériel, ou bien un marché commun ?

Colonisation et annexion

Voici d'autres options que les groupes pourraient essayer. Un groupe puissant offre sa "protection" à un autre groupe ou propose de l'annexer en promettant que ses droits et ses possessions seront respectés. L'histoire abonde en exemples d'annexions et de colonisations : l'extension de l'Empire colonial français en Afrique fournira de bons exemples.

Tarifs et droits de douane

Certains groupes peuvent instaurer des restrictions et des taxes pour commercer avec les autres groupes. Les pays ont institué des dispositions sur les tarifs et les quotas qu'ils ont développés afin de protéger leurs propres intérêts. Par ex. en 1985, la CEE appliqua les quotas et les droits sur les deux produits suivants :

	Quota pour l'entrée dans la CEE en tonnes	Droits de douane au-dessus des quotas
Ananas en boîte	19.200 à 9 %	18 %
Café soluble	14.750 à 12 %	22 %

Cartels de producteurs

Les groupes qui ont le plus de papier pourraient s'unir et décider de stabiliser le prix du papier afin d'éviter d'être individuellement exploités par les groupes A. Parmi les exemples de cartels qui existent dans le monde réel, on trouve l'OPEP (pour les pays exportateurs de pétrole), l'UBEC (Union des pays exportateurs de bananes) et l'IBA (Association Internationale de la Bauxite). Cependant, la plupart des cartels de producteurs n'ont pas un grand succès.

Embargo sur les échanges

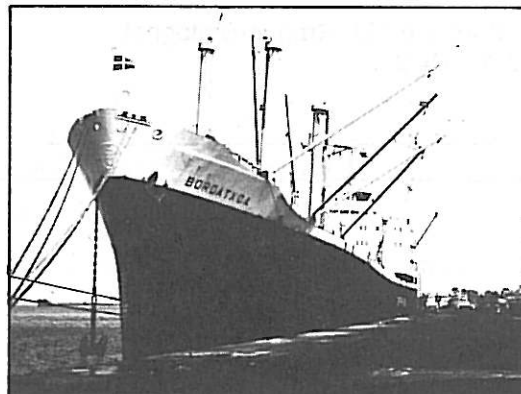
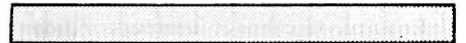
Les groupes qui ont de grands stocks de papier pourraient cesser d'en faire le commerce ou réduire leur volume d'échanges. En retenant les provisions de papier, ils pourront peut-être améliorer les termes de l'échange en leur faveur et conserver des stocks pour l'avenir. Toutefois, cela serait risqué sans la protection d'un cartel (voir plus haut). Ces dernières années, les pays de l'OPEP ont tenté cette politique mais avec un succès limité à cause du manque de poids de ce cartel. Il existe une pression considérable sur les membres moins importants et plus pauvres d'un cartel pour produire plus que les limites de leurs débouchés. Cela peut faire baisser les prix et casser le pouvoir du cartel.

Grèves et troubles

Le meneur du jeu peut stopper la production en déclarant une grève générale temporaire. Il devra retirer les ciseaux d'un groupe A pendant quelques minutes, de sorte que la production doive s'arrêter. Cette situation peut correspondre aux ruptures dans la vie civile et industrielle provoquées par les grandes grèves dans les pays industriels, par exemple la grève générale en France en mai 1968.

Développements

On ne verra probablement pas apparaître ces développements si le meneur ne les introduit pas. Il n'est pas nécessaire de les essayer tous les dix au cours du jeu, mais ils constituent tous des situations qui pourraient bien se réaliser et ils provoqueront une discussion à la fin du jeu. L'un des avantages de ce jeu est qu'il n'a pas de limites fixes : toutes sortes d'alliances surviendront, puis seront rompues, et inévitablement un des joueurs vous demandera si il/elle peut "tricher". Ici nous arrivons à la moralité du commerce international : quand un marché est-il un marché et quand est-il de l'exploitation ?



Quelques éléments pour la discussion

"Ce n'est pas honnête !"

Si le jeu marche comme prévu, il apparaîtra bien vite aux joueurs que, dès le départ, les règles du jeu étaient faussées. Les groupes n'étaient pas égalitaires quant aux ressources, et des plaintes de "malhonnêteté" ne tarderont pas à parvenir au meneur.

Lorsque le jeu est terminé et que le calme est revenu, le meneur devra faire preuve de beaucoup de patience pour aider les joueurs à faire un compte rendu. Les sentiments de malhonnêteté qui sans aucun doute ont surgi dans certains groupes devraient marquer un point de départ pour la discussion. Commencez par demander aux groupes quelles sont leurs impressions du fait d'être pauvres ou riches, de rappeler les incidents pendant le jeu et de discuter sur leurs réactions par rapport à ce qui s'est passé.

Ensuite, le meneur essaiera d'aider les groupes à constater que le jeu n'était pas "simplement un jeu", mais une sorte de "parabole mise en scène", qui tente de refléter les mécanismes du commerce mondial. Si les joueurs ont conscience du fait que le jeu n'est pas honnête, il doit être possible de les amener à se poser la question : pourquoi ? (par ex. en leur montrant comment les ressources et les outils avaient été distribués au début du jeu).

Vous pouvez alors mettre en évidence l'injustice dans les structures du commerce mondial et commencer à appréhender les difficultés pour arriver à un système d'échanges plus juste entre ceux qui possèdent les ressources et ceux qui détiennent

les outils. Les propres expériences des joueurs (impuissance, colère, violence potentielle) pendant le déroulement du jeu peuvent très bien être examinées ici, puisqu'elles démontrent bien les sentiments qu'éprouvent, à l'échelle mondiale, beaucoup de pays du Tiers-Monde face aux intérêts et au contrôle occidentaux.

Il pourrait être utile de présenter ici quelques exemples d'exploitation (voir plus haut) : par ex. Que ressentira une ouvrière dans une plantation de thé en Inde quand les décisions qui ont un impact sur ses moyens d'existence dépendent essentiellement des intérêts commerciaux occidentaux ?

Une fois le premier obstacle franchi, l'étape suivante sera d'approfondir certains points. Si certains groupes de joueurs ont senti qu'il était excessif que les autres groupes contrôlent tous les outils, on pourra concentrer la discussion sur la question de propriété et de contrôle. Ceci est un sujet difficile à aborder, n'attendez donc pas de réponses faciles ! Mais la question "qui possède les ressources mondiales ?" doit être posée, ainsi que celle-ci qui va de pair : "quels droits ont les Etats de déclarer que les ressources sont leur propriété ?" Si le meneur réussit à amener la discussion jusqu'à ce point, celle-ci a bien évolué : on ne réfléchit plus sur l'état du monde tel qu'il est mais sur l'état du monde tel qu'il devrait être. Une fois que les joueurs ont commencé à demander qui a le droit d'imposer des conditions au reste du monde, ce ne sera pas trop difficile de les aider à voir

que la solution fondamentale se situe dans notre attitude morale vis-à-vis de notre richesse. Si le monde génère l'injustice et si nous sommes d'accord sur le fait qu'il faut changer ses structures, quelle attitude devons-nous avoir par rapport aux ressources mondiales et comment devons-nous les utiliser ?

Deux idées maîtresses devraient nous guider. D'abord celle de notre responsabilité par rapport à tous les êtres humains quels qu'ils soient, ce qui implique l'idée que dans un monde limité aux ressources également limitées, il s'agira de partager ses richesses.

La deuxième idée est celle d'un changement d'attitude par rapport à la notion de propriété : aucun Etat ni personne n'a le droit de se déclarer propriétaire de ce qui devrait appartenir à tous, ce qui vaut autant pour la terre que pour les richesses minières.

Voilà de quoi guider et nourrir le débat !

...

Jeu produit par Christian Aid (Grande-Bretagne)
et adapté par KuriOz

Imprimé par : KuriOz
6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers

Tél. 05.49.41.49.11 - Fax : 05.49.52.22.66
E.mail : contact@kurioz.org
Web : www.kurioz.org