

jouer *se poser des questions*

Le C.R.I.A.N.-M.A.N. (Coordination Régionale pour l'Information et l'Action Non-Violente -Mouvement d'Action Non-violente) a créé un groupe de travail chargé d'animer des jeux de simulation. Voici la description de deux de ces jeux:

JEU DE SIMULATION DE LA COURSE AUX ARMEMENTS

Quatre groupes de 3 à 5 personnes représentent un pays riche qui reçoit la technologie sous forme de ciseaux, règles et colle mais peu de papier, et trois pays pauvres qui ont droit à beaucoup de matière première-papier mais peu de technologie. Avec ça chaque pays peut construire des cubes, symboles de richesses, ou des canons, sous forme de cylindres. Les pays sont donc obligés d'avoir des échanges commerciaux. Le barème est donné surtout à titre indicatif, les marchandages étant possibles. On peut aussi faire la guerre, le vainqueur (soit celui qui a le plus de canons) ayant des droits sur le vaincu codifié par les règles (1 canon = 1 cube, par exemple) mais là aussi des variantes sont possibles. Le vainqueur du jeu est celui qui, à une heure et demie de jeu, est en possession du plus grand nombre de cubes. Tous les échanges passent par un bureau central où sont notés tous les "événements" de la partie.

JEU DE LA BANANE

Ce jeu est plus strictement commercial. Les participants sont ici ouvriers agricoles (de 7 à 15), propriétaires (de 3 à 5), agents import-export (2 ou 3) et commerçants (de 3 à 5). Les ouvriers produisent les bananes (en fait, ils les dessinent) et négocient les salaires avec les propriétaires; ceux-ci les revendent à l'importateur-exportateur, qui les revend aux commerçants, qui les écoulent sur le marché. Le jeu se déroule sur plusieurs années ... qui durent environ 12 minutes chacune. Chaque année, le meneur du jeu distribue les consignes de prix aux deux bouts de la chaîne; mais là aussi, beaucoup de liberté reste aux joueurs et c'est la loi de l'offre et de la demande qui domine les échanges au gré des surproductions, boycott, ou pénuries...

Il est intéressant de faire suivre ces jeux d'une discussion; on peut évoquer devant les participants les autres possibilités d'évolution du jeu. Ils sont une introduction utile à une discussion sur les rapports pays riches/tiers-monde, surtout avec des adolescents. Ils ne permettent pas seulement de constater l'insuffisance des rapports actuels, mais aussi de discuter d'autres rapports possibles (Avec ces jeux de simulation on est très loin du célèbre MONOPOLY...)

JOUER...ET SE POSER DES QUESTIONS

C'est un peu l'objectif que nous nous fixons quand nous proposons le jeu de simulation de la course aux armements à des groupes de jeunes. Jouer parce que le jeu est très prenant, chacun s'y livre avec son caractère (envie de gagner, agressivité, mais aussi entraide, partage,...) Jouer parce qu'on y trouve des situations tragi-comiques (relations entre pays faites de coopération, conflits ou guerres, prise d'otage, discussion "serrée" entre deux ambassadeurs...)

Se poser des questions parce que la réalité internationale a été réinventée -presque totalement en 1h30 de jeu (pays capitaliste, pays ruiné, gaspillage de matières premières, esprits belligérants, course aux armements...). Se poser des questions parce qu'il devient évident qu'il faudrait jouer autrement pour éviter ces conséquences. Et surtout qu'il faudra vivre cela autrement pour que nous ne soyons pas un jour tous perdants dans ce grand jeu.

contact: Dominique et Gilbert Nass tél.(89) 40.61.55
19, faubourg de Mulhouse 68130 Altkirch