

RÈGLES DU JEU

Expliquez qu'il y a des jeux dans lesquels les règles ne sont pas les mêmes pour tous. C'est le cas de ce jeu où toutes les équipes ne s'engagent pas sur la voie du développement dans des conditions d'égalité : certaines sont avantagées, d'autres sont désavantagées. Cela peut sembler injuste, mais nous n'avons pas inventé les règles ; nous nous sommes contentés de reproduire la réalité le plus fidèlement possible. Dans le jeu, le hasard décide qui aura quelle couleur. Dans la réalité, ce n'est pas le hasard, mais des facteurs historiques, géographiques, économiques ou culturels qui déterminent les obstacles et les possibilités qui s'ouvrent à chaque pays ou peuple dans son cheminement vers le développement.

1. Ce jeu se joue comme un jeu de société ordinaire.
2. À tour de rôle, les équipes lancent le dé et avancent du nombre de cases indiqué.
3. Si vous tombez sur une case « Action », prenez la carte d'action correspondante et suivez les instructions.
4. Expliquez que les instructions écrites en caractères ordinaires sont celles destinées à l'équipe jaune ; celles en italique sont pour les équipes marron, verte ou bleue.
5. La première fois qu'une équipe tombe sur une case « Action », demandez-lui de lire à voix haute toutes les indications de la carte. Arrivées sur cette même case, les autres équipes ne liront que les instructions les concernant.
6. Dites aux joueurs qu'ils doivent toujours suivre les instructions et se déplacer ou payer comme indiqué.
7. Si une équipe n'a plus de haricots parce qu'elle les a tous dépensés, elle doit en emprunter à l'équipe la plus riche et la rembourser le plus vite possible.
8. Les règles du jeu ne peuvent pas être modifiées, sauf si tous les joueurs sont d'accord ou si l'une des cartes d'action donne une instruction précise en ce sens.

CARTES D'ACTION

3 – Colonisateurs et colonisés

Dans le passé, votre pays a colonisé d'autres pays dont il a exploité les ressources pour se procurer des matières premières et s'enrichir. Par conséquent, vous êtes bien développé. Avancez d'une case et réclamez un haricot à chaque équipe.

Dans le passé (et aujourd'hui encore sous d'autres formes), votre pays a été colonisé par d'autres. Ils ont pillé vos richesses et vos matières premières. Par conséquent, vous êtes moins développé et vous devez donner un haricot à l'équipe jaune.

7 – Santé et développement

Vous avez atteint un stade de développement qui vous permet d'avoir des soins de santé de qualité, une faible mortalité infantile, moins d'épidémies, une espérance de vie prolongée, etc. Par conséquent, vous pouvez avancer d'une case.

L'offre de soins de santé est des plus limitée. Le choléra, la malaria et d'autres maladies, ainsi qu'une forte mortalité infantile et une faible espérance de vie, sont le lot d'une grande partie de votre population, autant d'obstacles qui vous empêchent d'atteindre votre objectif de développement. Reculez de deux cases.

10 – Explosion démographique

Vous avez réussi à contrôler la natalité, de sorte que le taux de croissance de la population est stable, voire décroissant. Vous bénéficiez par conséquent d'un bon niveau de vie d'une manière générale. Avancez de deux cases.

Vous avez une croissance démographique élevée conjuguée à une croissance économique faible. De ce fait, vous peinez à satisfaire ne serait-ce que les besoins fondamentaux de votre population. Reculez de deux cases.

12 – Guerre et violence

Votre industrie de l'armement est puissante. Vos ventes d'armes à d'autres pays sont en hausse et vous êtes de plus en plus riche. Les autres équipes vous paient chacune trois haricots. D'un autre côté, l'afflux de réfugiés fuyant les conflits crée des tensions dans votre pays. Restez sur place.

Les tensions sociales internes sont souvent à l'origine de guerres civiles ou de conflits avec les pays voisins. Par conséquent, de très nombreuses personnes ont cherché refuge ailleurs ou ont été déplacées.

La situation sécuritaire vous oblige à entretenir une armée nombreuse et à avoir un gros budget militaire. Donnez deux haricots à l'équipe jaune et passez les deux tours suivants.

CARTES D'ACTION

16 – La révolution urbaine

Vos grandes villes sont devenues des centres industriels et financiers de premier plan. Vous réalisez de grands profits grâce à la spéculation immobilière et financière. Avancez de trois cases.

L'appauvrissement des campagnes a contraint de nombreux paysans à l'exode rural. Des poches de misère se sont formées à la périphérie des centres urbains, créant de nouvelles difficultés. Qui plus est, vous perdez vos travailleurs les plus qualifiés et vos scientifiques, qui émigrent vers des pays offrant de meilleures conditions de travail, de rémunération et de vie. Reculez de deux cases.

18 – La famine

Grâce à l'amélioration de la production agricole et du stockage des denrées alimentaires, vous ne manquez jamais de réserves. Vous pourriez par conséquent avancer d'une case. Cependant, vos importants surplus posent problème et vous devez en détruire certains pour ne pas ruiner le marché. Il vous faut donc rester sur place.

La sécheresse, la désertification, l'exploitation abusive des sols, le mauvais usage des techniques modernes dans l'agriculture et le fait que vous devez vendre l'essentiel de la production pour assurer le service de la dette publique aggravent la pénurie alimentaire ; la famine menace. Passez votre prochain tour.

21 – Économie souterraine et chômage caché

L'automatisation et la restructuration de l'industrie provoquent une envolée du chômage. Vous devez consacrer des moyens à l'indemnisation des chômeurs. Cela devrait vous faire reculer d'une case mais comme par ailleurs vos bénéfices commerciaux sont globalement en hausse, vous restez sur place.

L'absence d'un véritable tissu industriel et le vieillissement ou la destruction des infrastructures, de même que la crise de la production agricole, donnent lieu à une montée du chômage et au développement de l'économie souterraine. Reculez de deux cases.

24 – Éducation et développement

Une part importante de votre population a accès à l'enseignement secondaire et supérieur, ce qui favorise le développement. Vous obtenez aussi des bénéfices en faisant payer des frais de scolarité élevés aux étudiants étrangers accueillis dans vos établissements d'enseignement supérieur. Avancez d'une case et réclamez un haricot à chaque équipe.

L'analphabétisme et le manque d'éducation de la majorité de la population, qui n'a pas accès à l'enseignement secondaire, vous font reculer de quatre cases.

CARTES D'ACTION

27 – L'urgence climatique

Vous reconnaissez que le changement climatique constitue un enjeu majeur qui appelle une réponse. Depuis le début de votre révolution industrielle, vous avez brûlé des combustibles fossiles qui sont responsables du réchauffement planétaire. Vous convenez, sur le principe, qu'il vous faut assumer votre part de responsabilité. Cependant, vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord avec les autres pays du Nord sur la façon de compenser équitablement les pays du Sud pour les efforts qu'ils doivent déployer pour s'adapter au changement climatique et en atténuer les effets. Reculez de deux cases.

Votre pays est exposé à de multiples aléas naturels (tempêtes, inondations, températures élevées, sécheresses) qui ont gagné en intensité et en fréquence en raison du changement climatique. Vous avez un besoin pressant d'aide pour mettre en œuvre les nouvelles technologies favorisant une réduction des émissions de CO₂, et pour prendre des mesures d'atténuation et d'adaptation. Reculez de trois cases.

30 – La révolution technologique

La révolution technologique crée de nouvelles possibilités de développement. De plus, le marché d'exportation de nouvelles technologies est extrêmement rentable. Les autres équipes vous versent chacune deux haricots et vous avancez d'une case.

Vous n'avez pas la capacité de développer vous-même des technologies nouvelles. Reculez de trois cases. Si vous souhaitez acheter des technologies nouvelles à l'équipe jaune, vous pouvez le faire. Cela vous coûtera trois haricots et vous pourrez avancer de deux cases.

34 – La réussite du néo-colonialisme

Félicitations, l'idéal du marché libre a triomphé. C'est l'hégémonie du néo-colonialisme ! Vous avez la mainmise sur les ressources mondiales et plus aucun obstacle n'entrave votre plein développement. Avancez de deux cases.

Vous n'avez aucune alternative. L'économie de marché impose ses règles et ses lois. L'exclusion sociale et la marginalisation conduisent à l'expansion des fondamentalismes et des mouvements radicaux. L'agitation sociale est réprimée car cela effraie les investisseurs étrangers. Vous passez le prochain tour.

CARTES D'ACTION

37 – À la fin, il y a toujours le Fonds monétaire international

Le FMI entérine votre politique économique et soutient votre politique de rachat des entreprises et des services publics des pays pauvres en tant que contribution à leur « développement ». Cela vous procure des bénéfices et des profits considérables. Chacune des autres équipes vous donne deux haricots. C'est votre retour sur investissement. Vous avancez de deux cases.

Le FMI vous impose une politique d'ajustement structurel. Par conséquent, vous devez vendre vos entreprises et vos services publics. Le chômage s'accroît et de larges pans de la population se retrouvent sous le seuil de pauvreté. Vous devez donner deux haricots à l'équipe jaune pour payer les intérêts de la dette extérieure. Reculez de deux cases.

40 – L'aide internationale au développement

Vous vous joignez aux organisations internationales de développement pour discuter de la situation mondiale et souscrire aux objectifs de développement durable énoncés par l'Onu. Vous partagez équitablement 1 % de vos haricots entre toutes les autres équipes (si vous devez couper ou casser des haricots, faites-le). Avancez d'une case.

Vous recevez quelques haricots de l'équipe jaune en tant que prêt à faible taux d'intérêt pour financer votre développement, étant entendu que cela servira à l'acquisition de « biens et équipements » qui devront être achetés aux Jaunes. Vous avancez d'une case. Cependant, vous devez par ailleurs payer à l'équipe jaune les intérêts dus sur la dette rééchelonnée. Payez deux haricots à l'équipe jaune.

42 – Une culture de communication globale

Grâce à la révolution de la communication et au développement du secteur de l'audiovisuel et du divertissement, vos valeurs culturelles et sociales se répandent partout dans le monde. Vous avancez de deux cases et recevez un haricot de chacune des autres équipes à titre de paiement pour vos produits culturels et vos services d'information.

La révolution de la communication signifie que les valeurs et cultures étrangères deviennent de plus en plus omniprésentes. Vous commencez à perdre votre propre identité culturelle, tandis que des modèles de développement et de communication sans aucun rapport avec votre culture et votre histoire deviennent largement acceptés. Vous restez sur la même case, assis devant votre téléviseur, et vous passez le prochain tour.

CARTES D'ACTION

44 – Nouvelles migrations, nouvelles ségrégations

L'accroissement des flux migratoires Sud-Nord vous oblige à allouer des moyens supplémentaires à la prise en charge des migrants démunis qui arrivent dans votre pays en quête d'une vie meilleure. Si vous voulez avancer d'une case, vous devez donner un haricot à chacune des autres équipes en guise « d'aide ».

Une composante de l'émigration vers le Nord plus riche est l'émigration de la main-d'œuvre hautement qualifiée et diplômée, ou « fuite des cerveaux ». Reculez de trois cases.

46 – Déforestation et extinction des espèces

Vos niveaux de consommation élevés vous obligent à exploiter de nouvelles ressources dans d'autres régions du globe. Cela contribue à la disparition des forêts et de nombreuses espèces animales et végétales. Si vous vouliez jouer dans l'intérêt de toutes les équipes, il faudrait reculer de quelques cases, partager vos haricots pour atténuer les conséquences de vos erreurs passées et changer les règles du jeu. Cependant, cela exige une grande volonté politique et beaucoup d'efforts pour obtenir le soutien de l'opinion publique. Vous pensez avoir encore du temps devant vous et une chance de redresser la situation. Vous continuez donc à agir comme si de rien n'était. Avancez d'une case.

Vos ressources naturelles sont exploitées et vous n'en retirez aucun profit qui vous permettrait de vous développer. La désertification s'étend, le climat change et la famine s'aggrave. Vous faites tout ce qui est en votre pouvoir pour protéger votre environnement, mais les institutions internationales critiquent vos politiques environnementales. Reculez d'une case et donnez un haricot à l'équipe jaune.

49 – Nouvelle donne

Vous pouvez maintenant changer les règles du jeu à votre guise en vue d'atteindre votre objectif de développement dans les meilleurs délais. Si d'autres joueurs ou équipes protestent contre cette « nouvelle donne » ou veulent exercer le droit d'ingérence, ils doivent vous donner tous leurs haricots. Avancez de deux cases.

Tentez de vous adapter à la nouvelle donne et n'essayez pas de résister. Avec un peu de chance, le nouvel ordre ainsi créé ne vous fera pas prendre trop de retard dans votre développement. Par mesure de précaution, passez le tour suivant.

CARTES D'ACTION

52 – La mort

Le risque d'une profonde récession économique menace sérieusement votre modèle de développement. Si vous ne voulez pas recommencer le jeu à zéro, la seule chose à faire est de pressurer les autres joueurs jusqu'à la dernière goutte : prenez deux haricots à chaque équipe au titre du paiement des intérêts de la dette. Mais pour que personne ne puisse dire que vous avez tous les avantages, reculez d'une case.

La chute des prix des matières premières et la hausse des taux d'intérêt de votre dette provoquent une grave récession économique. Cela vous ramène dix ans en arrière. Ici, retournez à la case « Départ » pour continuer à avancer sur le chemin du développement.

54 – Le développement

Vous avez vraiment eu de la chance d'avoir le pion jaune ! Vous avez atteint votre objectif de développement. Vous possédez et contrôlez presque tout l'argent et la quasi-totalité des ressources et il ne reste pas grand chose pour les autres. Pourtant, des menaces se dessinent à l'horizon : les ressources naturelles disparaissent ou sont très dégradées, la pollution de l'eau et de l'air a atteint des niveaux dangereux, la terre devient un désert et il y a des pandémies. Le désespoir grandit dans de nombreuses régions du monde. Des personnes sont forcées de fuir la misère et tentent de gagner le Nord même si vous leur réservez un accueil hostile pour dissuader les migrations. Profitez de votre développement tant que vous le pouvez !

Si vous avez une couleur autre que le jaune, vous avez une chance incroyable ou vous avez triché. Il est impossible pour une équipe autre que la jaune de parvenir à ce stade du jeu, car le développement est réservé à quelques privilégiés. Si beaucoup de personnes devaient y arriver, il faudrait partager plus largement des ressources limitées ; ceux qui en profitent aujourd'hui devraient renoncer à (presque) tous leurs avantages. Une hypothèse hautement improbable car ce sont eux, une poignée de privilégiés, qui fixent les règles du jeu.