

Jeu Géconomicus dans l'Orne

Le 1er jeu dans l'Orne a eu lieu le dimanche 15 octobre, à Ségrie Fontaine. Un grand merci aux personnes qui nous ont donné accès à la médiathèque de Ségrie Fontaine, lieu dans lequel se déroulait le jeu.

En bref...



20 personnes sont levées de bonne heure pour venir jouer ou animer le jeu : 14 joueurs et 6 animateurs. Nous avons constitué des binômes, afin de faciliter l'agenda de chacun.



<< La monnaie libre permettant aux inventeurs... d'inventer ! Voici la création de Stéphane : une boîte pour ranger le jeu et aussi des pièces ! Les joueurs ont manipulé les pièces avec aisance.



Présentation du jeu

Ce jeu vise à comparer une économie en monnaie euro et une économie en monnaie libre, pendant 80 ans, c'est-à-dire pendant la durée de vie moyenne d'un être humain, en France. Le jeu se déroule sur 10 tours. Chaque tour dure 3', donc en 3', vous vivez 8 ans.

Vous "entrez" dans le jeu à des âges différents; chacun d'entre vous représente des tranches d'âges différents : par exemple, toi, Isabelle, tu représentes tous les enfants de 8 ans, toi, Chris, tu représentes tous les jeunes de 16 ans, etc.....et toi, Vincent, tu représentes toutes les personnes âgées de 80 ans.....et tu vas donc mourir à la fin du tour, puis tu renaîtras au tour suivant.

Ce jeu représente la société humaine, avec ses morts et ses naissances.

Il y a toujours des êtres humains qui constituent cette société, mais ce ne sont pas les mêmes êtres humains.

L'image de cette société est comme celle d'une cascade : on a l'impression de voir toujours la même cascade, mais...ce ne sont pas les mêmes gouttes d'eau.

Le jeu consiste à constituer des carrés, c'est-à-dire à réunir 4 cartes identiques. On commence par la pioche de cartes rouges. Sur la face cachée des cartes, il y a des lettres A,B,C,...etc. Vous allez acheter ou vendre des cartes rouges au moyen de pièces de monnaie afin de réunir, par exemple 4 A rouges.

Les cartes symbolisent des valeurs économiques.

Imaginez que vous voulez construire une maison. Vous devez trouver, puis acheter, 4 murs identiques, les 4 A rouges. Lorsque vous avez réuni les 4 murs, vous avez construit une maison. Pour symboliser cette nouvelle valeur économique, vous prendrez une carte jaune.

Vous constituez donc d'abord des carrés rouges. Dès que vous avez un carré rouge, vous le reposez sur la pioche rouge et vous mélangez les cartes, puis vous prenez 1 carte jaune ET 4 cartes rouges. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous puissiez faire des carrés jaunes, puis verts.

Pour acheter des cartes, vous avez besoin de monnaie.

1ère partie en monnaie dette

La 1ère partie du jeu, ce matin, se passe en monnaie euro, appelée aussi monnaie-dette.

Au début du jeu, vous piocherez dans un sac, un morceau de papier sur lequel sera inscrit le nombre de pièces que la banque vous donnera.

Dans la vie réelle, la monnaie est inégalement répartie. Ici, dans ce jeu, c'est le hasard qui décidera qui est riche, qui est pauvre.

Si vous n'avez plus de monnaie, que pouvez-vous faire?: emprunter à la banque, elle est là pour vous aider.

Certains joueurs sont très réticents à emprunter. Lorsqu'ils n'ont plus de monnaie, ils préfèrent troquer. Il est très facile et tentant de faire des échanges de cartes: tu me donnes ton A, je te donnes mon B.

En faisant du troc de cartes, vous ne simulez pas la réalité. Vous oubliez que vous représentez un groupe d'individus qui doit manger, se vêtir, se déplacer, se loger...etc, pendant 8 ans. Or est-il possible de vivre exclusivement de troc pendant 8 ans?

D'autre part, si vous voulez voir les effets réels d'une économie en euros, il ne faut pas avoir recours au troc.

Il est possible de faire ce jeu sans monnaie, mais c'est un autre jeu.

Dans ce jeu "euro", pour avoir de la monnaie, on vend ou on va à la banque.

Toutes les pièces valent 1. Pour acheter 1 carte rouge (carte basse CB), il faut 2 pièces.

1 carte rouge vaut donc 2.

1 carte jaune (carte moyenne CM)vaut 4, 1 carte verte (carte haute CH) vaut 8.

Les valeurs des cartes sont inscrites sur le mur et sur la table.

On va commencer. Vous piochez des papiers. Vous prenez 4 cartes rouges. Grégoire donne le signal du début et de la fin du tour. Quand les 3' sont écoulées, vous allez vous asseoir. Grégoire et Yanick appellent ceux qui meurent.



C'est parti !

Béatrice et Stéphane, dans le rôle de joueurs-banquiers.



Grégoire et Yanick aux tableurs morts-naiſſances.



On attend... la banque !



C'est parti !



A droite, ça troque; à gauche, ça marchande.



Pause avant le déjeuner, certains discutent...

Explications d'entre-deux tours

A la fin de chaque tour, il faut passer à la banque, payer les intérêts ou, le capital emprunté + les intérêts.

La banque prête 3 pièces (= capital emprunté= CAP-EMP, dans le tableau "saisie de la banque"), et demande le paiement d'un intérêt (=INT) de 1 pièce à la fin de chaque tour, jusqu'au tour où le joueur rembourse son capital (= CAP-REMB= capital remboursé) (+ l'intérêt).

Rapidement, il y a "assèchement monétaire": les joueurs n'ont plus de monnaie.

Au 5ème tour, la banque décide d'accorder des prêts cumulés (plusieurs prêts au même joueur), même s'il n'a pas remboursé son 1er prêt.

Certains joueurs font 2 emprunts. 1 joueur fait 3 emprunts (et ne pourra pas rembourser la banque).

Si les joueurs ne peuvent pas payer en pièces, la banque saisit tout ou partie de leurs biens : elle prend des cartes pour une valeur double de ce qui est dû + des cartes pour les frais.

La banque ne veut pas prendre de risques; elle n'est pas certaine de revendre ses biens à la valeur d'achat.

La banque va effectivement revendre ces cartes, au cours du jeu, en baissant le prix, car il n'y a plus assez de cartes sur la pioche. Dans la vie réelle, le cours des biens immobiliers par exemple, fluctue de cette manière.

Lorsqu'un joueur est déclaré «mort», il doit d'abord passer rembourser ...et arrive fort dépourvu devant Yanick et Grégoire, chargés de noter ses avoirs restants.

De la même manière, à la fin du jeu, chaque joueur doit d'abord payer ses dettes, s'il en a, à la banque: intérêts, frais et capital emprunté, puis il dit aux animateurs des tableaux morts-naissances combien il lui reste. Yanick et Grégoire ne collecte que 2 pièces .

Un joueur, très bon client de la banque ???... a un solde négatif.

P'tite pause !?



...d'autres préparent le repas.



De dos, Maximilien puis à droite, Denez, Simone, Isabelle, Chris, Vincent, Pascal T., François, Yanick, Grégoire.

Absents sur la photo: Françoise, Anne Marie, Pascal G., Emmanuel, Josine, Béatrice, Guillaume, Stéphane, Clément, et moi-même qui prend la photo.

Les plus éloignés géographiquement sont venus de Paris, Douarnenez et Alençon.

2ème partie : la monnaie libre

Présentation



L'unité de base est le DU: dividende universel. Nous avons afficher les valeurs de la monnaie et des cartes en DU. De plus, nous allons introduire, dans cette partie, une notion que nous avons volontairement oubliée dans la partie en euros. En effet, la valeur de la monnaie change au cours du temps; le prix d'une baguette de pain n'est pas le même aujourd'hui, qu'il y a 8 ans, et qu'il sera dans 8 ans.

Donc, nous allons faire changer la valeur de la monnaie.

Nous allons utiliser 4 couleurs de billets : billets rouges, jaunes, verts, bleus.

A ce moment, l'animatrice, moi, en l'occurrence, a repris ses vieilles habitudes, et a utilisé les billets, au lieu des pièces. J'espère que Stéphane me pardonnera. Un joueur a d'ailleurs dit que manipuler les pièces lui paraissait plus facile...

Au 1er tour,

les billets rouges valent 1DU, les jaunes 2DU, les verts 4DU, les bleus 8DU.

(billet rouge: valeur basse; billet jaune: valeur moyenne; billet vert: valeur haute; billet bleu: valeur en attente).

Les cartes rouges valent 3DU, les jaunes 6DU, les verts 12DU, les bleues 24DU.

cartes rouges: carte basse: CB

cartes jaunes: cartes moyennes: CM

cartes vertes: cartes hautes: CH

cartes bleues: cartes en attente

Pour acheter 1 CB, il faut 1 billet rouge et 1 billet jaune.

Avant de démarrer le 1er tour, nous vous distribuons votre DU; en monnaie libre, chacun crée tous les jours son DU.

Vous démarrez le 1er tour avec 7DU, soit 1 billet rouge + 1 jaune + 1 vert (1+2+4=7).

(1DU/ an ; dans la monnaie "réelle", c'est 1DU/jour).

A la fin du 1er tour, (vous vous asseyez), les valeurs des billets vont changer. Les rouges n'ont pratiquement plus de valeur, ils vont disparaître de la circulation.

Et vous allez toucher votre nouveau DU, le billet bleu qui est en attente et qui vaut 8DU.

Pour retrouver les 7DU de départ (et pour éliminer les billets rouges), chaque joueur va rendre 1DU, soit 1 billet rouge.

En pratique,

l'animateur distribue 1 billet bleu à chacun, et chacun lui rend 1 billet rouge.

S' il reste d'autres billets rouges dans les mains des joueurs, ceux qui en ont 2, les échangent contre 1 jaune; ceux qui n'en n'ont qu'1, le perde.

Une fois terminés la distribution des DU et les échanges de billets, on fait "tourner" les billets : les rouges passent en attente, les jaunes deviennent la nouvelle valeur basse, les verts, la valeur moyenne, les bleus la valeur haute.

On procède ainsi à la fin de chaque tour.

Un des buts du jeu est aussi de montrer que les joueurs, en monnaie libre, n'ont besoin de personne pour jouer. Vous pourrez distribuer, à tour de rôle les DU, faire les échanges de billets, et faire tourner les billets, tout seul.

En monnaie libre, nous n'avons pas besoin de banque, ni d'autorité au dessus de nous; il n'y a pas de centralisation. Nous sommes tous une mini-banque. Nous créons tous une petite part de monnaie , le DU. Le DU est un pourcentage, relatif à la quantité totale de monnaie, et relatif au nombre de personnes inscrites à la monnaie. Comme c'est un pourcentage, il ne varie pas, quelque soit l'endroit, quelque soit l'époque.

(on dit qu'il respecte une symétrie spatio-temporelle, une symétrie dans l'espace et dans le temps; il prend en compte les générations qui se succèdent et permet de ne pas défavoriser quiconque, où qu'il naisse et à quelle date il naisse).



Stéphane distribue les DU...



Les échanges en monnaie libre.

10 tours en 3' chacun. Le jeu s'est terminé à 15h30 .

Réactions des joueurs, à chaud

Sérénité en monnaie libre?

"Non, plutôt tranquillité de l'esprit; "tranquillité", car on est sûr d'avoir de l'argent."

"Moi, j'ai été meilleur en monnaie-dette. J'ai pas fatigué du tout; ça m'amuse le commerce. Peut-on acheter des choses en Junes et les revendre en euros?"

"C'est comme les gens qui récupèrent des objets donnés à des associations et qui les revendent. Au niveau éthique, c'est inconcevable de faire cela, mais effectivement c'est la liberté de chacun de faire du commerce."

"Avec la monnaie libre, on peut aller se promener; on ne s'enrichit pas, mais on ne perd pas non plus."

"Merci aux 5 puis 6 animateurs, pour la découverte de ce jeu à 11 participants...Mises en commun très riches, mais en fin d'après-midi, seconde partie un peu trop confuse avec des petits trios parlant simultanément... niveau sonore trop élevé, mon incapacité à entendre les questions et à écouter les réponses."

" Journée très conviviale qui a permis d'aborder les questions fondamentales du fonctionnement de l'euro et de notre société , avant d'aborder les avantages de la monnaie libre."

Les résultats

MONNAIE DETTE

TECH	Début du jeu - Mort						TECH	Naissance - Fin du jeu						Total	
	Monnaie / Billets			Valeurs / Cartes				Monnaie / Billets			Valeurs / Cartes				
	Faible	Inter.	Élevée	Faible	Inter.	Élevée		Faible	Inter.	Élevée	Faible	Inter.	Élevée		
1					1	1	1	1				3			10
1							1								0
1	1			4			1					5	1		12
1							1						8	2	24
1				6	6		1					6	5	1	38
1					3	1	1					4			14
1				1	1		1						3	1	13
1							1								-42
1				3	1		1	1					2	2	18
1				1	1		1					1	9	1	26
1				3	1		1						3	7	39
1				7	9	2	1						2	3	49
1							1					9	6	1	25
															258

Sans Banque	
Moyenne	Écart type

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

17,38 128,74%

Avec Banque	
Moyenne	Écart type

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

34,57 196,14%

Sans compter la banque

Total : 226,00

Moyenne / joueur : 17,38

Écart type (en % à la moyenne) : 128,74%

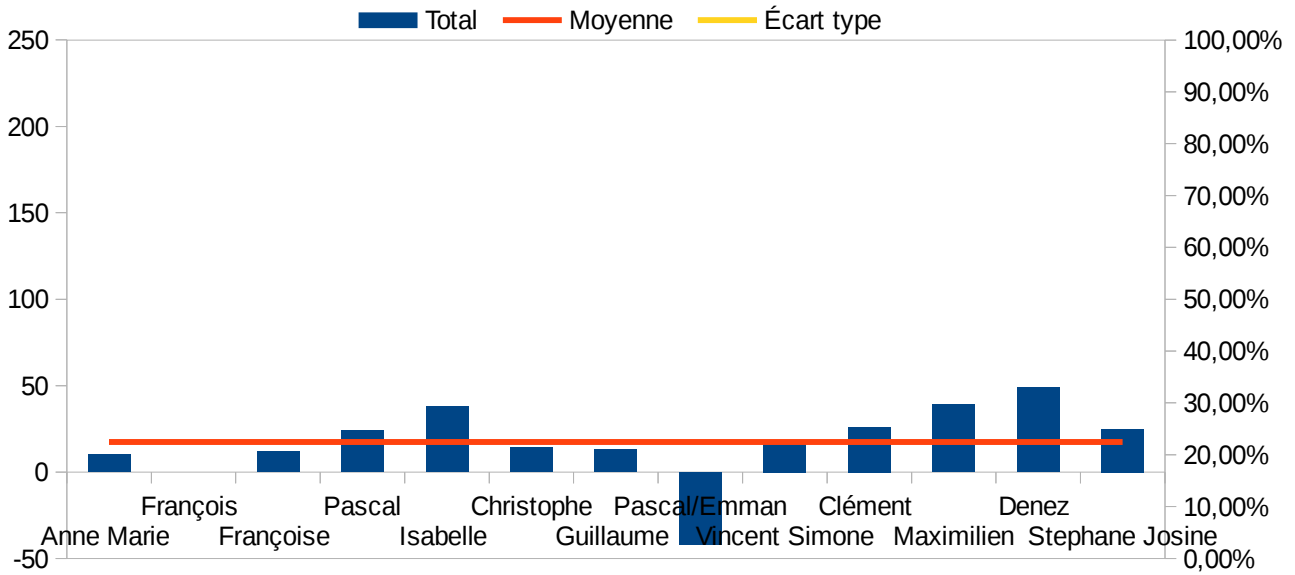
Avec la banque

Total : 484,00

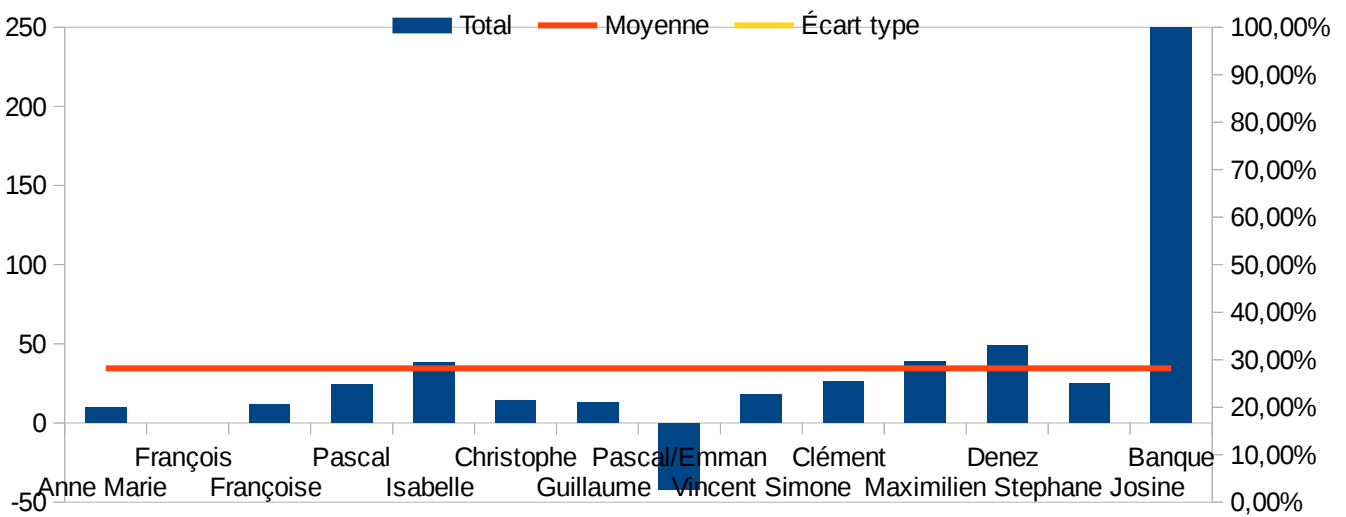
Moyenne / joueur : 34,57

Écart type (en % à la moyenne) : 196,14%

Monnaie dette
 (sans la banque)
 (multiplicateur TECH = roulement des valeurs)



Monnaie dette
 (Avec la banque)
 (multiplicateur TECH = roulement des valeurs)



MONNAIE LIBRE

N° Génération	N° joueur	Nom joueur	TECH	Début du jeu - Mort						TECH	Naissance - Fin du jeu						TOTAL	Moyenne / Écart type	
				Monnaie / Billets			Valeurs / Cartes				Monnaie / Billets			Valeurs / Cartes					
				Faible	Inter.	Élevée	Faible	Inter.	Élevée		Faible	Inter.	Élevée	Faible	Inter.	Élevée			
1	1	Anne Marie	1	9	5	2	6	2	2	7	1	1	7			37	43,59	37,01%	
2	2	François	1	1	4	2	1	3	2		4	3	15	1		53	43,59	37,01%	
3	3	Françoise	1	7	1		2	2	2	4	1	1	6			24	43,59	37,01%	
4	4	Pascal	1	3	2	1	3		2	5	1	2	20	4		68	43,59	37,01%	
5	5	Isabelle	1	12	3	2	1	3	1	2			1	6		33	43,59	37,01%	
6	6	Christophe	2	3	2		4	1	2	3	5	1	4	4	1	52	43,59	37,01%	
7	7	Guillaume	1	8	4	3	3	4	2	1	1		10			41	43,59	37,01%	
8	8	Emmanuel/Pas	1	9	3	2		4	1	2	1	1	2	7		37	43,59	37,01%	
9	9	Simone /Vincent	1	14	3	4	1	2	2	7	1	1	3			27	43,59	37,01%	
10	10	Clément	1		6	1	3	5	2	2	10	6		8		50	43,59	37,01%	
11	11	Maximilien	1						2				6	9		48	43,59	37,01%	
12	12	Denez	1			1	9	5	2	1			15	6		75	43,59	37,01%	
13	13	Josine Stephane	2	6	1	2		2	2	6	3	1	1			21	43,59	37,01%	

Total : 566,67
 Moyenne / joueur : 43,59
 Écart type (en % à la moyenne) : 37,01%

10

Monnaie Libre

(multiplicateur TECH = roulement des valeurs)

■ TOTAL — Moyenne — Écart type

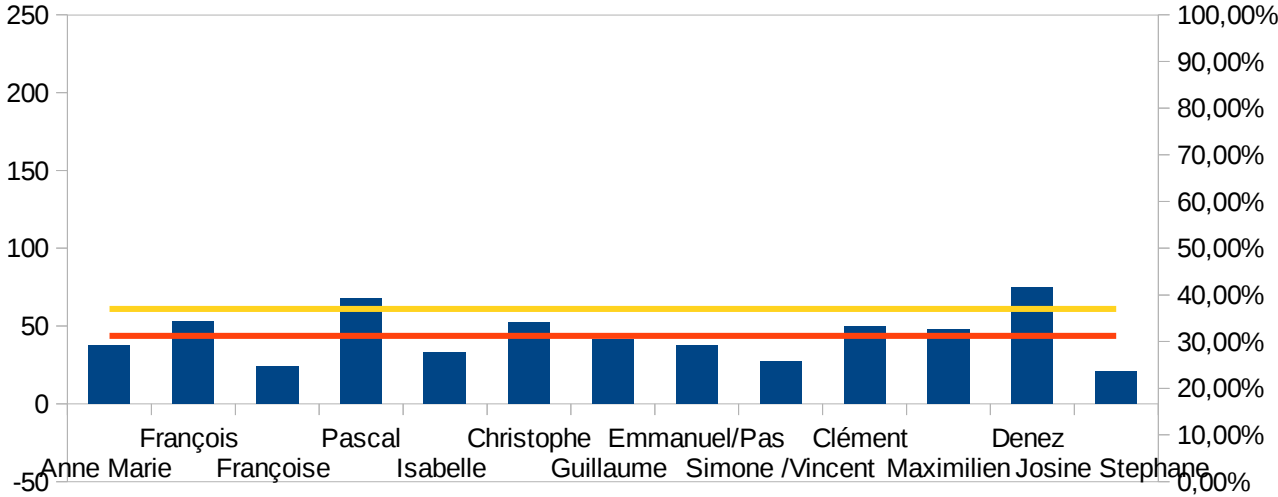


Tableau Saisie Banque cf 2 ème pj

Analyse du déroulement du jeu

Quelques jours plus tard, nous avons fait le bilan sur les difficultés rencontrées et les améliorations à apporter.

-Commencer le jeu le matin permet le moment convivial du repas et de finir plus tôt l'après midi.

-On pourrait faire un jeu avec 5 tours et des tours de 5', un après midi.

- A) Pour la partie monnaie-dette:

--1) il faut bien 1 animateur pour 10 joueurs à la banque, plus un 2ème qui vend les cartes.

--2) pour le tirage au sort des papiers où est inscrit le nombre de pièces données aux joueurs, écrire des nombres de 2 à 10 : l'économie est déjà monétisée et il y a des personnes très riches.

Écrire combien a chaque joueur en démarrant le jeu, et combien il lui reste à la fin de la partie (pièces) afin de comparer avec le nombre de pièces reçues au démarrage.

Restituer ces données aux joueurs (la vie serait-elle plus facile quand on naît riche?)

--3) noter combien de joueurs ont emprunté et combien n'ont pas emprunté; quelles incidences cela a eu sur leurs scores en fin de partie.

En général, les joueurs qui n'empruntent pas, sont assez satisfaits d'eux-mêmes, mais se rendent-ils compte que si les autres n'empruntaient pas, le jeu serait bloqué?

--4) nous n'avons pas suffisamment bien préparé la restitution des résultats.

--5) faut-il que la banque prête 3 ou 5 pièces, pour un intérêt de 1?

--7) si la banque fait des prêts cumulés, quels risques prend-elle? si un joueur a un solde négatif, la banque risque-t-elle de faire faillite?

--8) pour les gains de la banque, nous n'avons pas tenu compte de la vente des cartes.

- B) pour la monnaie libre, il est écrit sur le site:

billet rouge=0,5DU billet jaune=1DU billet vert=2DU billet bleu=4DU

on distribue 2 billets de chaque couleur au début du 1er tour = 7DU; 2 billets bleus à la fin du 1er tour = 8DU; "chaque joueur rend 1 unité en billet bas".

en pratique, selon mes calculs, chaque joueur rendant 2 rouges, il a bien $8DU - 1DU = 7DU$ dans la main; si des joueurs ont encore des billets rouges:

- 1 joueur a 1 billet rouge: il le perd = il perd 0,5DU ; il lui reste ($7DU - 0,5DU =$) 6,5DU.
- 1 joueur a 2 billets rouges: l'animateur lui échange contre 1 billet jaune

Dans notre jeu, nous avons multiplié les valeurs des billets par 2, ce qui entraîne que le joueur qui perd 1 billet rouge, perd 1DU, et non pas 0,5DU.

A part le 1er jeu auquel j'ai participé, en tant que joueur, à Laval, aux RML7, dans les autres jeux (auxquels j'ai participé en tant qu'animatrice), les animateurs ont choisi de multiplier la valeur des billets par 2. Suite à la question que j'ai posée sur le forum.fr, il apparaît bien que les valeurs des billets données sur le site sont bien "préférables".