

La ficelle de la Dette

Animation du jeu : les étapes

Durée : 3h30

Nombre de participants : 20 à 30

1. Le brainstorming économiques (45 min)

Pour commencer on placera des grandes affiches blanches sur lesquelles ont aura inscrit un certain nombre de terme à définir avant de commencer :

- créancier/débiteur/crédit/taux d'intérêt
- dette publique/dette privée
- dette extérieur/dette intérieur
- barrière douanière
- inflation
- service de la dette
- stock de la dette
- transfert net de la dette

On divisera les participants en petits groupes qui iront de pancarte en pancarte où ils auront pour consignes d'écrire leur définition et/ou ce à quoi ça leur fait penser.

Puis on débriefera en prenant le temps de bien expliciter chaque terme, de répondre aux questions, de donner des exemples simples.

but : Que tout les participants partent dans la compréhension du problème de la dette avec des termes communs.

2. Le jeu (1h)

A • L'animateur présente le jeu comme un exercice nous permettant d'explorer le mécanisme complexe de la dette extérieure publique des PEDs. Puis il réexplique rapidement les termes « extérieure » et « publique ».

Extérieure : ensemble des dettes qui sont dues à des prêteurs étrangers.

Publique : emprunts de l'Etat, de ses collectivités publiques et des organismes qui dépendent

de lui (sécurité sociale, entreprise publique,...).

B • Les participants sont invités à **s'installer en trois cercles concentriques** (le nombre de personnes par cercle est déterminé par l'animateur en fonction des cartes d'identité qu'il aura choisies au préalable).

C • L'animateur **distribue une carte d'identité** à chaque participant, selon leur place sur les trois cercles.

S'il y a des éléments que les participants ne comprennent pas, l'animateur leur propose de poser des questions sur leur identité.

A cet instant, l'animateur explique que le jeu va avoir une **dimension spatiale**, puisque des personnes, choses, organismes du monde entier sont représentés, et une **dimension temporelle**, avant 1982 et après 1982. Il explique que c'est lui qui interviendra pour donner le changement temporel.

Il explique que la dimension temporelle est représentée sur la carte de certaines identités en un fond jaune (pour la période avant 1982) et en un fond vert (après 1982) ; et que les participants qui possèdent des cartes avec des fonds colorés doivent respecter cela et intervenir selon les couleurs (intervention jaune avant 1982 et intervention verte après 1982).

D • L'animateur **invite un pays en voie de développement à se présenter**.

E • Lorsqu'une partie de la dette se présente, l'animateur demande : « *Dans le cercle des organisateurs ou des impacts, qui pense être en lien avec cette partie de la dette ? Et pourquoi ?* ».

L'animateur **relie les participants au fur et à mesure avec la ficelle**, chaque fois que l'un d'eux se présente.

F • L'animateur peut **émailler le jeu d'anecdotes ou de données relatives aux identités** et inciter les participants à exprimer pourquoi ils se sentent reliés les uns aux autres.

G • Lorsque chacun s'est exprimé, pour clôturer l'exercice, l'animateur invite les participants à **tirer sur le fil qui les relie** aux autres afin de sentir toutes les tensions et relations au sein du système.

Conclusion avec le Transfert Net de la dette extérieure des PEDs

Elle représente les intérêts et les rééchelonnements de la dette, c'est-à-dire tout l'argent qui transite des PEDs vers les pays du nord pour le coût de l'endettement moins le remboursement du stock de la dette (équivalent environ au coût du prêt). De 1985 à 2006, elle représentait 759 milliards de dollars ! Et elle ne cesse de croître, en 2007 elle représente 190 milliards de dollars !!!

Par exemple, pour un prêt d'1 dollar fait dans les années 1980 par un PED, ce PED a déjà remboursé 10 dollars et il lui reste encore 5 dollars à payer !!!!!

Variante : en cas de manque de participant, on peut représenter les 4 parties de la dette par une chaise et ses 4 pieds ou d'un porte manteau.

3. Expression du ressenti (15 min)

L'animateur invite les participants à exprimer ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu : impuissance, injustice, déni, incompréhension, culpabilité, surprise...

4. Analyse : décodage politique et éthique (20 min)

L'animateur invite les participants à identifier et décoder :

- leurs idées concernant le fonctionnement de ce système
- les « gagnants » et les « perdants » du système
- les relations de pouvoir au sein du système
- les liens avec la réalité vécue par les participants et leur place au sein du système, en tant qu'acteur de celui-ci.

5. Représentation (45min)

Diviser les participants en groupes de 4/5 et leur donner comme seule consigne d'exprimer ce qu'ils viennent de voir par l'intermédiaire d'un dessin, d'un schéma, d'une scénette, ou de toute autre forme de représentation qu'ils pourraient trouver.

Leur laisser 20/25 min pour réaliser cela.

Chaque groupe montre alors aux autres ce qu'il a réalisé entraînant une discussion.

6. Congrès de la banque mondiale (20 min)

CF fiche jointe

7. Discours sur la dette de Sankara

Je remercie **Daniel Cauchy**, créateur du Jeu de la ficelle et de la construction d'une animation selon la pensée complexe et l'approche systémique, ainsi que les associations qui ont aidé à la réalisation de ce jeu. Ce sont eux qui m'ont donné envie de transcrire ce mode de réflexion extraordinaire sur le sujet de la dette.

Je remercie aussi le **CADTM** (Comité d'Annulation de la Dette du Tiers-Monde) qui par leur divers travaux m'ont apporté l'expertise nécessaire au sujet et des idées pour la construction de mes personnages.

La plupart des informations sont tirées de :

"la tragédie de la dette : d'un colonialisme à l'autre" de Damien Millet

"les chiffres de la dette 2009" de Damien Millet et Eric Toussaint"

Vous pouvez trouver le jeu de la ficelle originale sur le site www.quinoa.be

Vous pouvez découvrir les actions et les publications du CADTM sur le site www.cadtm.org