

Jeu de la monnaie: manuel du meneur de jeu

Ce document comporte tout ce qu'il est nécessaire de savoir pour bien mener le jeu de la monnaie. C'est à dire, les différentes règles du jeu ainsi que les explications sur comment rattacher ce que l'on observe à l'histoire de la monnaie et son utilisation de tous les jours.

Motivations à organiser ce jeu

Comprendre la monnaie

La monnaie est un outil que nous utilisons tous les jours. Cependant peu de gens savent ce qu'est vraiment la monnaie et surtout savent d'où elle vient.

Encore pire, il y a des gens qui pensent savoir d'où vient la monnaie mais qui se trompent.

Etant donné que « *L'impression de savoir est le plus parfait obstacle à la connaissance.* », il est très difficile d'amener un avis objectif sur un tel sujet.

Pour brouiller encore plus les cartes. Il se trouve que notre société utilise plusieurs systèmes monétaires en parallèle! Donc la réponse à la question: *d'où vient LA monnaie*, ne peut pas avoir de réponse simple. Il faut déjà définir de quelle monnaie on parle.

Expérimenter au lieu de parlementer

Ce jeu vise à donner l'occasion de comprendre ce qu'est une monnaie, de montrer pourquoi nous utilisons de la monnaie.

Ce jeu vise à faire expérimenter plusieurs formes de système d'échange et de système monétaire pour montrer qu'il n'y a pas qu'une seule manière de créer LA monnaie. Mais qu'il existe de nombreux systèmes monétaires qui ont tous des effets très différents.

Le jeu de la monnaie a finalement des objectifs très ambitieux. Est-ce possible de les atteindre en moins de 2 heures ?

Oui, c'est possible.

Et c'est grâce à l'utilisation d'un jeu. En effet, avec le jeu, on sort des débats stériles entre des théories et leurs représentants qui s'affrontent. On sort des croyances. On évite des heures de lecture ou de visionnage de film.

Il suffit de jouer pour ressentir les effets d'un système ou d'un autre. Il suffit de jouer pour observer que des comportements sont induits par un cadre donné et ne sont pas forcément issus de la nature humaine. (le vol par exemple !)

Il suffit de jouer pour comprendre des enchaînements logiques qui sont très compliqués à théoriser.

Et enfin, le but du jeu de la monnaie, c'est de passer un bon moment ensemble. De s'amuser tout en apprenant et de partager son ressenti et ses observations autour d'un repas sympathique. L'expérience doit être joyeuse !



Règles du jeu de la monnaie

Le jeu de la monnaie se compose en fait de 4 jeux différents:

- Le don
- Le troc
- La monnaie dette. (le système le plus courant actuellement)
- La comptabilité mutuelle améliorée (Aussi appelée Système Monétaire Equilibré)

Nous allons décrire ci-dessus le fonctionnement de chaque jeu, avec en plus les remarques qui concernent le meneur de jeu.

Jeu 1: le don

But du jeu

Créer des carrés (comme au poker)
ex: 4 rois, 4 valets, 4 x 6 ...

Ces carrés symbolisent les 4 murs d'une maison.
A chaque maison construite, il faut la faire enregistrer chez le notaire.

Déroulement

Chaque joueur **reçoit 4 cartes** tirées au hasard, **au début** du jeu et lorsqu'il **livre une maison au notaire**.

Tous les échanges sont permis entre les joueurs pour créer le maximum de maisons.

Le jeu dure 12 minutes. (6 tours de 2 minutes si le meneur du jeu a envie de signaler le temps qui passe aux joueurs.)

Pour le meneur du jeu

Le don n'est pas à proprement parler un système monétaire. C'est un protocole de circulation de biens et services, sans autre frein que la peur de manquer. On revient ainsi au fondement de ce à quoi sert la monnaie selon les manuels d'économie: *faire circuler des ressources entre des humains*.

Pourquoi alors utilise-t-on couramment la monnaie et pas le don ? Dans quels cas est-ce que l'on privilégie le don ? Est-ce que la monnaie atteint vraiment cet objectif ? Est-ce que l'utilisation de la monnaie a un autre objectif ?

Le but de ce jeu sert aussi à poser les bases communes de tout les jeux: créer des carrés. Ainsi il sera plus simple d'assimiler progressivement les règles pour aller vers des systèmes plus complexes.

A la fin du jeu, ne pas oublier de faire un petit tour de bilan. Qu'avez vous ressenti ?

Jeu 2: le troc

But du jeu

Créer des maisons (carrés) et les faire enregistrer chez le notaire.

Déroulement

Chaque joueur reçoit 4 cartes tirées au hasard, au début du jeu et lorsqu'il livre une maison au notaire.

Les échanges ne se font qu'entre 2 joueurs à la fois. (pas d'intermédiaire)

Chaque joueur ne doit échanger QUE ce qui lui est **directement utile**. On ne triche pas !

Le jeu dure 12 minutes. (6 tours de 2 minutes si le meneur du jeu a envie de signaler le temps qui passe aux joueurs.)

A la fin du jeu, **faire un petit tour de bilan** où chaque personne qui le souhaite exprime ce qu'elle a ressenti pendant le jeu.



Pour le meneur du jeu

La consigne importante ici, c'est vraiment de n'échanger que si 2 joueurs ont directement une ou des cartes qui peuvent être utiles directement aux 2 joueurs. Personne ne doit jouer *le gentil qui veut aider en faisant l'intermédiaire pour faciliter les échanges*. C'est justement le rôle de la monnaie que d'être une intermédiaire de confiance pour faciliter les échanges.

Lors de ce jeu on observe rapidement que le troc pur ne marche pas. Les joueurs cherchent à tricher, faire des échanges à plusieurs, sinon le jeu bloque.

Il est très courant dans les cours d'histoire et d'économie que l'on parle du troc comme étant le système qui existait avant la monnaie. **C'est faux !**

Le troc a toujours été marginal. Il ne fonctionne pas assez bien pour faire système. Cette fable du troc avant la monnaie a été popularisée par Adam Smith. C'est surtout une idée de gens habitués à une monnaie métallique qui tentent d'imaginer un fonctionnement identique où l'on aurait juste supprimé la monnaie sans changer le reste. Ce qui n'a aucun sens.

En réalité, avant la monnaie métallique, il y avait la comptabilité.

Elle existait déjà du temps des Sumériens qui faisaient de la comptabilité des échanges sur des tablettes d'argile.

Le troc oblige un échange utile direct. C'est trop contraignant. En réalité les humains ont toujours différés les échanges dans le temps.

Si l'on échange avec des gens de confiance, c'est quasiment un système de don. Je sais que si j'offre un verre à un ami, un jour, il m'offrira un verre aussi.

Si l'on échange avec des gens en qui on a pas confiance. Là, il faut commencer à tenir une comptabilité pour s'assurer de ne pas se faire arnaquer. Au début la mémoire suffit, puis l'écriture est inventée.

La comptabilité, tout comme la monnaie joue le rôle de l'intermédiaire de confiance. C'est ce que tente de montrer ce jeu.

Les joueurs frustrés par l'impossibilité des échanges vont développer des systèmes d'intermédiaire de confiance. Les plus courants sont la comptabilité et la monnaie métallique.

Jeu 3: la monnaie dette... le système majoritaire actuellement

But du jeu

Créer des maisons (carrés) et les vendre au banquier.

Déroulement

Pour avoir des cartes. Les joueurs doivent les acheter.

Pour **acheter des cartes**, les joueurs doivent utiliser des billets de banques officiels.

Pour obtenir des billets de banque, il faut **demandeur un crédit** au banquier.

Le **crédit se rembourse**. Avec les intérêts, il faut en fait rembourser 2 fois la somme empruntée. (Ce qui correspond à un crédit à 3% d'intérêt par an sur 24 ans.)

Le jeu est suspendu au milieu (soit à 6 minutes) pour **payer les impôts** et rembourser le crédit. (Attention à l'ordre: impôt et crédit) A cette étape, il est possible de ne payer au banquier **que les intérêts** et de ne rembourser le principal que plus tard.

A la fin du jeu (donc à 12 minutes), encore une fois, on paie les impôts et on rembourse les crédits restants. (Il est toujours possible pour un joueur de demander un crédit supplémentaire en cours de partie)

Un joueur qui ne peut pas payer va en **prison**.

A la fin du jeu on compte le nombre de personnes qui sont en prison.
(en général la majorité !)

On fait un petit tour de bilan. Quel a été le ressenti de chaque personne ?



Valeurs

1 carte = 2 billets de banque officiels

1 maison produite = 10 billets lors de l'achat par la banque. Donc gain de 2 billets par maison produite. (20% de gain) (= > 4 murs à 2.- = 8.-)

Impôts = 2 billets de banque officiels. (par tranche de 6 minutes)

Meneurs du jeu

Ce jeu est intense pour les joueurs, mais aussi pour mener le jeu. Ainsi il est fortement recommandé d'avoir 2 personnes pour mener le jeu.

Avant le début du jeu, les joueurs s'endettent pour acheter des billets. Le(s) banquiers enregistrent les crédits pour chaque joueur.

Pendant le jeu:

- Un banquier vend les cartes (piochées au hasard) et au besoin prend les nouveaux crédits qui arrivent. (Pour des raisons pratiques, on calcule et rembourse tous les crédits en même temps, c'est plus simple, sinon on se perd en calcul.)
- Un banquier achète les maisons et note la production de chacun.

Pour le meneur du jeu

La monnaie dette

Ce jeu montre le principe de la monnaie dette. Le système monétaire le plus courant de nos jours. Actuellement, la monnaie utilisée par les agents non bancaire est créée par les banques commerciales, dont un peu plus de la moitié par le biais des crédits.

Je veux construire une maison. J'ai besoin de 100 000.-

Je vais chez mon banquier, si il pense que par les garanties que je fournis (surtout mon travail), je serai en mesure de lui rembourser cette somme et les intérêts, il me crédite sur mon compte la somme voulue. Il vient de créer de la monnaie.

Ce qui est subtil pour beaucoup de gens, c'est que cette monnaie est une monnaie privée. L'Etat n'y est pour rien dans la création de cette monnaie. C'est en fait une dette de la banque envers son client. Une dette libellée dans la monnaie officielle. Mais ce n'est pas de la monnaie officielle ! (Le banquier a donc une dette envers son client mais c'est qui qui paie ?)

J'ai donc sur mon compte la somme qu'il me faut pour construire ou acheter ma maison. Il faut évidemment que je rembourse le principal de mon crédit. Mais en plus de ça, il faut aussi que je rembourse les intérêts. Ce qui n'est pas négligeable. Vu qu'un crédit à 3% par an sur 24 ans revient tout simplement à rembourser 2 fois la somme à mon banquier.

Un peu cher la location de sa monnaie privée !

(selon le plan de remboursement, on peut diminuer cette proportion. Mais ça reste important.)

La course à la croissance

Ce jeu montre que dans un système à monnaie dette, il faut déjà acheter la monnaie avant de pouvoir l'utiliser. Il montre que ce n'est pas gratuit. La base de calcul pour payer cette monnaie est basée sur le calcul exponentiel, une méthode pas du tout intuitive pour le cerveau humain.

Quelles sont les conséquences de devoir rembourser les intérêts ? Ce que l'on observe généralement dans ce jeu, c'est le contraste par rapport à l'ambiance bon enfant des jeux précédents.

Dans le jeu de monnaie dette, les gens sont stressés. Ils courent. Si l'occasion se présente, ils n'hésitent pas à tricher (en choisissant les bonnes cartes plutôt que de les tirer au sort). Parfois même, ils volent des cartes aux autres et/ou braquent la banque ! si si !!

Et au final la majorité des joueurs se retrouvent en prison!

(sauf ceux qui ont suffisamment braqué la banque et une partie de ceux qui ont créé un cartel. C'est là qu'on observe qu'un tel système monétaire favorise les grosses multinationales.)

Dans notre cas, le jeu a un début et une fin. Ce qui nous place dans un état sans monnaie et donc dans l'obligation de s'endetter pour la créer. Cette étape met en lumière ce processus souvent caché. En effet, bien que le jeu a commencé il y a longtemps, le jeu recommence régulièrement lors de la création de nouveaux crédits. Cependant dans la croyance populaire on voit souvent le crédit non pas comme de la création monétaire, mais comme un prêt, une avance, une *anticipation* selon le jargon. Ce qui n'est pas faux, mais cache l'essentiel !

Ainsi on observe aussi que plus il y a de joueurs qui abandonnent le jeu ou qui refusent de contracter des crédits, moins il y a de monnaie en jeu, et plus c'est dur pour les joueurs !

L'étape intermédiaire de remboursement des crédits montre une pratique courante. Le banquier accepte de ne se faire rembourser que les intérêts. Car si on faisait le bilan complet comme on l'a fait à la fin de ce jeu. On verrait la même chose. La majorité des gens seraient en prison et le jeu s'arrêterait. Le banquier a tout intérêt (!) à ce que le jeu continue.

A quoi servent les impôts ?

Un fait qui peut surprendre, c'est pourquoi dans cette partie, déjà difficile à cause des intérêts, on alourdi aussi le fardeau en ajoutant des impôts alors qu'on ne l'a pas fait dans les jeux précédents ?

Et bien, il se trouve que justement les impôts sont un pierre essentiel à l'édifice de ce genre de système monétaire.

Dans la conscience collective actuelle, l'impôt est vu comme l'outil qui permet de financer les collectivités publiques, les hôpitaux, la police, les pompiers, les écoles, les routes...

Ce n'est pas faux. Mais c'est occulter sa fonction première... **imposer** la monnaie !
Le nom est pourtant clair non ?

Pourquoi devoir imposer l'utilisation d'un système monétaire à ses utilisateurs ? C'est peut être qu'il n'est pas si bon pour eux. Sinon ils l'auraient choisi d'eux-mêmes !

L'invention de l'impôt est un évolution du principe des razzias de classes guerrières sur des paysans. Au lieu de voler par la force des surplus, les seigneurs locaux se sont mis à proposer aux paysans de payer leur récolte. Ça évite de les tuer, et ainsi la main d'oeuvre reste pour l'année d'après. Mais bon, ça ne marche pas tout seul.

Le premier paysan à qui on a proposé une rondelle métallique, dont il ne sait quoi faire, contre du blé dont il a besoin, n'a pas été d'accord. Ainsi le seigneur local a imposé l'utilisation de ses rondelles en demandant, chaque année, à tout le monde de lui en donner une certaine quantité sous peine de se faire tuer ou mettre en prison.

Le besoin de monnaie étant créé le système fonctionne tout seul. Il crée même toute une économie de marché qui n'avait pas besoin d'exister auparavant, les gens n'ayant pas besoin de faire entrer de l'argent pour vivre. Le besoin de croissance économique et la concurrence sont en grande partie issus de là.

Dans le jeu de la monnaie on observe qu'après avoir testé les 6 premières minutes du 3ème jeu, au vue de la situation stressante, plusieurs personnes sont tentées d'arrêter de jouer. (si elles ont réussi à rembourser leur crédit)

Mais dans tous les cas, il reste toujours les impôts pour motiver les joueurs à continuer. Et ça marche vraiment bien. Il ne faut pas oublier que dans notre société, même si l'impôt sur le revenu touche peu les pauvres, la TVA touche tout le monde.

Question pour animer le débat:

- Pourquoi est-ce que l'on rémunère le banquier avec des intérêts ? On ne pourrait pas juste lui donner un montant forfaitaire ? salarier un comptable ?

- D'où vient la monnaie nécessaire à rembourser les intérêts des crédits, si la plupart de la monnaie est créée à partir de crédits pour lesquels il faut rendre plus de monnaie au banquier qu'il n'en a créé ?

- Est-il possible, de nos jours, de vivre sans monnaie ? Quels sont les obstacles ?

- Que change une monnaie complémentaire nantie sur la monnaie officielle ?

On peut même faire l'expérience pendant le jeu. Que se passe-t-il si un joueur s'empare du bol de cacahuètes de l'apéro et déclare qu'il a inventé une nouvelle monnaie de singe. Qu'il accepte d'être payé en cacahuète. Mais que 1 cacahuète = 1 billet officiel ?

Jeu 4: la comptabilité mutuelle

But du jeu

Créer des maisons (carrés) et les vendre au notaire.

Déroulement

Chaque joueur dispose d'une **feuille de comptabilité** où il note ses entrées et sorties. Chaque joueur part avec un solde à **0, sur la ligne horizontale**.

Chaque joueur **note le solde** de son « compte » à chaque transaction et forme ainsi une courbe d'évolution du solde.

Tout ce que l'on **exporte** (ce que l'on gagne) fait « **monter** » le solde de son compte.

Tout ce que l'on **importe** (ce que l'on dépense) fait « **descendre** » le solde de son compte.

Périodiquement on suspend le jeu. Tout le monde **contracte son solde de 10%** en direction de la ligne d'équilibre. (les avoir fondent, tout comme les dettes fondent)

Sur un jeu de 12 minutes, 4 contractions à 3min, 6min, 9 min et à la fin des 12 minutes suffisent. Sinon on a pas le temps de bien jouer.

La table de conversion permet de calculer plus facilement la contraction de 10% du solde arrondi à 1 supérieur.

Ex: 5 => 4 et 12 =>10.

Solde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Solde contracté	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22

Ne pas oublier que l'on peut acheter des cartes au notaire, mais aussi aux autres joueurs. La nouveauté de cette fiche de comptabilité fait oublier à certains que le but est d'échanger avec les autres !

Lors de chaque transaction entre deux joueurs, ils vérifient la comptabilité de l'autre.

A la fin du jeu, faire un tour de bilan du ressenti des joueurs.

Valeurs

1 carte = 2 unités, 2 cases sur la feuille de comptabilité.

Il y a une limite d'importation au dessous de la ligne d'équilibre. C'est maximum 12 unités. Il n'est pas possible de consommer à crédit plus que cette limite. (soit 6 cartes)

1 maison produite = 10 unités lors de l'achat par le notaire. Donc un gain de 2 par maison produite. (20% de gain comme pour le jeu 3.)

Meneurs du jeu

Pendant le jeu:

- Un animateur vend les cartes (piochées au hasard)

- Un notaire achète les maisons.

(La production peu se noter plus tard, vu qu'on la repère bien sur les courbes de solde du compte. C'est chaque fois qu'il y a un bond de +10)



Pour le meneur du jeu

Après avoir expérimenté quelques systèmes d'échange. Nous avons une idée de ce qui fonctionne et de ce qui ne fonctionne pas.

Comment faire pour créer un bon système d'échange ?

A priori, le système du don était très agréable et productif. Mais la crainte de beaucoup de gens est qu'il soit la porte ouverte aux abus. Il fonctionne bien dans une petite communauté, mais comment faire dans une économie mondialisée ?

Le 4ème jeu représente le concept du Système Monétaire Equilibré. Il s'agit d'un système de comptabilité mutuelle de la même famille que le système des sumériens, dans le même genre que l'ardoise de bistrot ou la comptabilité mutuelle qui se pratique dans certains SEL.

Cependant nous allons pousser le concept un peu plus loin.

Dans une comptabilité mutuelle, rien n'empêche de consommer à l'infini et de ne jamais contribuer à la collectivité. A quel moment un restaurateur va mettre une limite à une ardoise ouverte ?

Dans ce jeu, c'est *la limite en importation* qui définit la limite de consommation à crédit maximale qui est acceptée.

Ainsi une personne qui abuse du système est vite coincée. Mais que faire si ce n'est pas une personne qui abuse du système ? Si c'est une personne qui a des raisons communément acceptées de ne pas contribuer plus qu'elle ne reçoit ? (enfants, vieux, handicapés, malades, les aléas de la vie...)

C'est là que l'on introduit *une avance de crédit récurrente* qui permet d'aller temporairement au-delà de la limite. C'est le principe d'un revenu de base mensuel qui permet de vivre.

C'est là la raison d'être de la contraction périodique de la courbe du solde. Créer le revenu de base. Mais pas seulement. C'est aussi ce qui fait fondre l'ancienne monnaie, ce qui favorise l'échange économique au détriment de la thésaurisation (voir la *monnaie fondante* de Silvio Gesell). Puis, c'est aussi ce qui réalise une égalité temporelle face à la monnaie.

Une génération n'est pas favorisée par rapport à une autre (contrairement à la monnaie dette qui permet d'obtenir tout de suite de la monnaie en faisant payer le double à la génération suivante!). Ce retour à l'équilibre forcé, c'est la version lente mais certaine, du jubilé pratiqué dans l'antiquité tous les 7x 7ans. L'annulation de toutes les dettes.

Dans la pratique, le bon fonctionnement d'un tel système se fait grâce à la vérification mutuelle de la comptabilité de l'autre lors d'une transaction, et à sa validation par une signature. C'est le principe d'un contrat où chaque partie signe le document de l'autre.

Ainsi il est possible de construire une toile de confiance et de réaliser un système totalement décentralisé et fiable.

Le SME permet même d'aller encore beaucoup plus loin. En tant que système totalement décentralisé, il est même possible pour chaque personne d'utiliser sa propre monnaie !

Ça complique les échanges. Mais tant que les paramètres de base du référentiel utilisé sont connus, il est possible lors d'un échange de transposer la transaction dans un autre référentiel. C'est ainsi que l'on réalise le change entre des monnaies de zones économiques différentes.

La référence du système étant toujours le niveau du revenu de base local. La limite d'importation = $((1/\text{Taux de Retour à l'Equilibre}) * \text{le revenu de base}) + \text{le revenu de base}$