

Vert ou rouge ?

Quand l'ascension des uns ne se nourrit plus du malheur des autres

Ce jeu a été décrit par Jean Louis Cordonnier, dans la revue "Dialogue" n° 75 sous le titre "Quand la réussite ne se nourrit plus de la défaite de l'autre". Il s'inspire du **dilemme du prisonnier** : la police interroge deux personnes arrêtées près de l'endroit où a été commis un crime. Les 2 suspects sont interrogés séparément. Ils sont tous deux coupables et donc complices. Chacun ignore si l'autre va passer aux aveux. S'ils avouent tous les deux, ils vont être condamnés tous les 2. Si un seul avoue, il bénéficie d'un verdict plus clément. Celui qui nie coopère avec son complice. Celui qui avoue trahit son complice. Quelle est la meilleure stratégie ? (voir "Les mathématiques de la confiance", Pour la science n°81, juillet 84). De très nombreuses situations, du local au planétaire, du micro au macro, relève de ce dilemme : **égalité-coopération, domination-compétition** ? Ce jeu n'est pas à somme fixe : ce que l'un gagne, l'autre ne le perd pas nécessairement. Il peut être payant pour soi-même de laisser l'autre marquer des points. L'échec des uns n'y crée pas automatiquement la réussite des autres. L'interdépendance des systèmes complexes dans lesquels nous vivons vient conforter l'intérêt d'un tel jeu, comme des autres jeux similaires, celui des trains (le MAN), ceux du CUN du Larzac, les jeux coopératifs (jeu du parachute, etc..) certains jeux africains. Une conséquence peut très agir sur la cause, une victoire acquise sur la défaite de l'autre se retourner, à terme, en débacle.

Le jeu

Règles :

Dans le groupe, le jeu se joue par paires de joueurs. Le but est de **marquer le plus de points possible en dix coups**. Chaque joueur possède un jeton vert et un jeton rouge. A chaque coup chacun des 2 joueurs choisit secrètement un des deux jetons, qu'il cache dans sa main. Puis chacun montre son jeton à l'autre.

Si les deux jetons sont verts, chacun marque $+n$ points.

S'il y a un vert et un rouge, le rouge marque $+2n$ et le vert $-2n$

Si les deux jetons sont rouges, chacun marque $-2n$

Les enjeux sont croissants : au premier coup $n=1$, au second coup, $n=2$, puis $n=3, 4, 5, 8, 12, 15, 20$, au dixième et dernier coup de la partie $n=30$, c'est à dire que l'on multiplie par ce coefficient les résultats obtenus

L'animateur distribue un tableau à 2 colonnes aux joueur A et au joueur B qui se font face: avec la consigne de cocher la bonne case à chaque coup, pour pouvoir totaliser

Animation :

Après quelques minutes de lecture de la règle et de précisions données en réponse aux questions des participants, on donne le top de départ.

Jouer ensemble crée une ambiance : "préparez vos jeux, vos jeux sont faits ? jeu !"

A la mi-jeu (5ème partie) les joueurs sont invités à réfléchir à leurs choix, et aux résultats, en échangeant par paire, avec d'autres, voire avec tout le groupe, afin que certains ne jouent plus au hasard, que tous commencent à calculer les stratégies, par paires isolées, ou à tous.

L'analyse est proposée à la fin, d'abord par paire, puis par groupes de 4, avec mise en commun finale.

S'agissant d'un jeu symbolique, ni neutre ni innocent, il permet l'expression de comportements (mentaux et sociaux), et fonctionne comme une simulation des rapports réels entre personnes, groupes, nations. L'animateur

-facilite les mises en relation, au besoin par quelques provocations, en posant, par exemple la question : "celui qui n'a eu que moins 180 (180 millions de morts s'il s'était agi d'une confrontation thermo-nucléaire) l'emporte-t-il sur celui qui en a eu plus de 200 ?).

-fait que se développent le conflit d'idées

-renvoie à tous, en miroir actif, les idées de chacun.

Stratégies possibles

1-soit chercher à battre l'autre (considéré implicitement comme un adversaire) par l'attaque surprise dès le départ et l'affrontement systématique, rouge contre rouge, au risque de voir l'autre faire de même (anéantissement mutuel)

2-soit jouer unilatéralement vert, au risque que l'autre interprète ce comportement externe non comme une volonté pacifique mais comme une ruse, une tentative d'endormir sa vigilance, cachant la préparation d'une attaque.

3- soit, en jouant encore vert, chercher à gagner la confiance de l'autre afin de lui asséner, au moment où l'enjeu est important, un coup décisif, un coup rouge, qui, opposé à un coup vert, permet à "l'attaquant" de marquer, par exemple, 60 points (moins 60 pour le "coopératif") et de prendre ainsi un avantage décisif pour gagner. A moins que l'autre, tout aussi machiavélique, n'ait échafaudé le même calcul, ce qui conduit les 2 protagonistes à moins 60 chacun !.

4-soit en jouant du tac au tac, c'est à dire en tentant de dialoguer par des réponses symétriques, dialogue susceptible soit d'être interrompu pour un des scénarios précédents, soit de déboucher sur le suivant.

5-soit chercher à gagner ensemble. Dans la règle, rien n'interdit de chercher à comprendre comment faire le maximum de points, sans écraser l'autre, de réfléchir à haute voix et avec son vis à vis, dans la phase préalable, comme dans les phases suivantes, de chercher à gagner sa confiance en l'assurant qu'elle est fondée sur l'impossibilité de l'agresser (comme on doit choisir secrètement sa couleur, on peut, par exemple, déposer sous la table le jeton rouge ce qui permet à l'autre de constater que seul le vert est jouable). Ainsi peut se construire, après une phase de tâtonnement, une coopération systématique, vert avec vert, aboutissant à un gain mutuel : chacun gagne peu à chaque coup (+N) mais il gagne en faisant gagner son vis à vis qui, en retour, lui permet de continuer à gagner. Au total les 2 ensemble, auront fait le nombre maximum de points possibles dans ce jeu, à savoir 100 pour chacun, 200 à 2, voire pour tout le groupe (toute la planète ?), 100 multiplié par le nombre de participants, sans perte d'aucun côté. Un choix éthique-politique se joue en même temps qu'un rapport au savoir constructif-critique ou démissif-délégitif.

Entre valeurs et pratiques, Rouge et Vert,...

Il est frappant de constater qu'avec les publics de militants pour la paix (mais quand même un peu moins qu'avec d'autres publics) qu'avec des gens très instruits (plus qu'avec de moins instruits) la compétition fait rage, même après la phase réflexive. Une sorte de grammaire générative fonctionne. **Un monde de concurrence se produit et donc se reproduit dans le jeu, comme un orchestre qui jouerait sans chef d'orchestre**, car personne n'indique, et encore moins n'ordonne, à personne de se comporter ainsi. "Le plaisir dans un jeu c'est de chercher à vaincre l'autre, c'est de gagner"

Aux États-Unis, au "M.I.T", des chercheurs ont modélisé la course aux armements sous la forme d'un "jeu de la guerre totale" (Pour la science n°122, déc 87, sous le titre "Récréations informatiques"). Le passant à des étudiants, ils ont été surpris : "seulement 20% des étudiants joueurs n'ont déclenché aucune attaque (nucléaire) et dans 35% des parties, une attaque a été déclenchée dans une situation de destruction mutuelle assurée ! L'horreur est humaine !" (JL Cordonnier) Première fonction du jeu : la prise de conscience que cette "horreur" nous habite non comme un gène mais comme un habitus produit d'une éducation (une classe où il y a un premier est une classe où il y a un dernier) et d'une culture de compétition et de violence symbolique intériorisées.

un jeu de conscientisation...

Ce jeu contribue à la conscientisation (Cf Paulo Freire), c'est à dire à "**faire penser sans penser à la place**". Un grand nombre de personnes peut participer dans un laps de temps plus court (2H) que les autres jeux de simulation, comme le "jeu de l'île" (minimum 8-9H) ou "la soumission à l'autorité" (minimum 5-6H). 80 personnes l'ont vécu au symposium des Amis de l'école de la paix de Grenoble, et beaucoup plus à Lyon pour une fête de l'Appel des cent.

pour faire reculer les mentalités de compétition.

L'idéologie de la compétition avec son idolâtrie des gagnants et son indifférence pour les perdants, domine à la fois dans l'économie, dans l'école et la culture. La compétitivité, cette religion de la modernité a désormais pour théâtre la totalité de la planète. Il y a mondialisation de la guerre de tous contre tous, et dans l'économie et dans la culture dominante. Au sud, le 1/5 ème le plus pauvre de la population se contente de 0,5% du produit mondial quand, au nord, le 1/5 ème le plus riche accapare 85 % de celui-ci !. La destruction de l'état providence ou redistributeur, la libération aveugle du marché, la généralisation à toute la planète de la guerre pour la survie, où l'argent compte plus que la personne, ont profondément modifié les consciences. La pauvreté c'est, selon le critère de la Banque mondiale, disposer de moins de 1 dollar, soit moins de 6 F, par jour, pour "vivre". Le nombre de pauvres est passé de 200 millions à près de 1,4 milliard entre les années 70 et les années 90. 250 millions d'enfants exploités au travail et leur marche mondiale contribue à nous faire prendre conscience de la nature du jeu planétaire : **ce que les uns gagnent est retiré aux autres**. S'agit-il de simuler par ce jeu quels nouveaux gains les 386 milliardaires en dollars pourraient retirer d'une coopération avec les 2,7 milliards les

plus pauvres qui disposent ensemble de moins de richesse qu'eux ? (selon le rapport de l'ONU sur le développement de sept.96) Pour paraphraser un mot fameux d'Einstein, **ne faut-il pas "opposer à la réaction en chaîne de la compétition, la réaction en chaîne de la lucidité et de la coopération**

André DUNY Coordination de l'éducation nouvelle

CEN : Coordination de l'éducation nouvelle 04 74 23 95 52 - 0475415725

JEU "VERT OU ROUGE"

D'après Le dilemme du prisonnier (Voir " Les mathématiques de la confiance ", Pour la science n°81).

Dans le groupe, le jeu se joue deux par deux, chacun des joueurs ayant un jeton vert et un jeton rouge.

A chaque coup, chacun des 2 joueurs choisit secrètement un des 2 jetons qu'il cache dans sa main. Puis chacun montre alors à l'autre son jeton.

et compte les points :

Résultats :

Si 2 jetons verts → chacun gagne n points.

Si 1 jeton rouge, 1 jeton vert → le rouge gagne $2n$ et le vert perd $2n$.

Si 2 jetons rouges → chacun perd moins $2n$.

Le nombre N de points marqués est croissant : de 1 à 30: (Au 1^{er} coup → $n = 1$ au 10^e coup → $n = 30$).

Le but est de marquer le plus de points possible en 10 coups.

Un arrêt de jeu à la mi-temps permettra de se parler.

N° de partie	Enjeux (= n)	Nombre de points marqués	
		Joueur A	Joueur B
1	1		
2	2		
3	3		
4	4		
5	5		
6	8		
7	12		
8	15		
9	20		

10	30		
	TOTAL		

En annexe

1 Le dilemme des 2 ânes

2 le dessin de "frère des hommes" diffusés par la CEN.

3 Les propos d'étudiants de Deug SHS, en module "prépro" à l'Université de Besançon, à la suite de ce jeu "On est dans un esprit de compétition, on a envie de gagner.

On s'aperçoit que, si on mettait chacun, ensemble, vert, on gagnerait des points positifs ensemble.

Si on joue tout le temps VERT, on gagne tous et beaucoup la même chose

Si on joue rouge, chaque fois, soit on perd ensemble, soit l'un gagne plus que l'autre

On joue ROUGE, c'est-à-dire contre, et on perd massivement dans l'affrontement.

On a pensé qu'il fallait jouer VERT en faisant confiance à l'autre (but du jeu ?)

Le jeu sera à résultat positif même si c'est à égalité.

Vaut mieux jouer ROUGE car on peut faire des points contre l'autre.

S'il joue aussi ROUGE, on perd ensemble la même chose.

Si on fait beaucoup de points inférieur à 0, est-ce qu'on gagne quand même ?

Mieux vaut gagner dans le négatif que d'être à égalité dans le positif en jouant tout le temps VERT.

Le rouge est une arme à double tranchant : soit on écrase l'autre, soit on est écrasé tous les deux.

C'est pas possible de gagner ensemble.

C'est possible de perdre ensemble. Donc, il n'y a que la guerre de possible.

Pourquoi comparez-vous jeu et guerre ? Ce sont deux démarches différentes.

Quand on joue, on joue à gagner. On était obligé de jouer rouge.

Pourquoi y a-t-il ce besoin d'un rapport dominant-dominé ?

4-Dans le football africain, dès qu'un assaillant marque un but il passe dans le camp adverse

5-Déclaration de la CEN à l'occasion des semaines d'éducation contre le racisme :

Pour l'éducation nouvelle, il y a urgence de civilisation à pratiquer au quotidien, l'utopie de la fraternité et de la coopération, du local au global.

Il y a nécessité que la société toute entière se mobilise contre le chômage, mais dans la recherche d'une économie alternative solidaire, respectueuses des Hommes et de l'environnement plutôt que dans la reproduction des conditions d'exploitation et de compétition propre au mode de production actuel, qui peut produire de la richesse sans les Hommes quand ils sont considérés comme non compétitifs. Toute résistance individuelle et collective, tout refus de l'évangile de la compétitivité, toute action collective pour l'emploi, toutes actions de récréation du lien social, toute expérience sociale alternative fondée sur le bien commun et la solidarité font reculer les racismes.

Il y a nécessité de transformer en profondeur les pratiques éducatives et d'enseignement, afin qu'elles développent l'esprit critique, la valeur de fraternité dans l'acte même d'apprendre, et une citoyenneté nouvelle. Cela n'est possible que si les savoirs et les lois sont construits par les jeunes (et les adultes en formation). Les démarches de création, les projets collectifs pluri-culturels, gérés par les apprenants eux-mêmes, en conseil coopératif, solidairement les uns aux autres, de transformation de ce qui ne va pas dans le milieu local et les rapports sociaux, ouvrent l'alternative éducative d'un mariage de la promotion individuelle avec la promotion sociale collective et le développement local solidaire

Les pratiques et contenus d'éducation et de formation sont, aujourd'hui, au défi de **former une pensée libre, critique, rebelle** aux idées reçues, en particulier à la xénophobie, au racisme, à la compétition.

Une citoyenneté nouvelle est à promouvoir à l'école et dans la société : au lieu de la loi de la jungle, respect de la loi des hommes qu'on a construite ensemble ; confiance en soi, solidarité, capacité de penser par soi-même, courage de résister, seul et ensemble, en projet collectif, contre l'inacceptable ? C'est une des fonctions de l'éducation en démocratie d'ouvrir les esprits à des alternatives sociales, éducatives, culturelles, permettant de vivre ensemble, sans exclusion, ni exploitation. En famille, dans l'entreprise, le quartier, la culture, les médias, ne faut-il pas construire au quotidien une **"insurrection des consciences"** contre les idées qui transforment les victimes en responsables ?

“Si nous n'apprenons pas à vivre ensemble comme des frères, nous allons tous périr comme des idiots” (M.L. King)