

JEU DE RÔLE « MEILLEUR MARCHÉ TEXTILE »

PUBLIC

À partir de 15 ans

NOMBRE DE JOUEURS

10 à 20 (10 sous-groupes de 2) + 1 animateur + 1 journaliste

OBJECTIFS

- Comprendre les enjeux de tous les personnes travaillant et intervenant dans la filière du textile
- Comprendre les difficultés et la complexité des injustices dans le monde
- Remettre en question sa consommation avec un regard systémique sur son impacte

MATERIEL NECESSAIRE

- L'expo « Meilleur Marché Textile » : 10 roll up de l'exposition
- Un jeu de 10 cartes : personnage et feuilles de mission au verso
- Un flip chart ou tableau avec des craies, pour noter les étapes, le cadre...
- Des bics pour tous les joueur/se-s
- Des chaises : minimum 10 (en fonction du nombre de participants)
- Pour le journaliste :
- un ordi portable ou une télé pour visionner des courts reportages
- Les fichiers infos « flash » journalistique
- Eventuellement : Chronomètre ou minuteur pour le/la journaliste
- Eventuellement : une petite musique, petit jingles, pour les « flash info » du/de la journaliste

DUREE

- Durée totale : environ 1h40 (sans compter le temps d'installation du jeu)
- Introduction du jeu : 15 minutes
- Jeu de rôle : +/- 40 minutes
- Débriefing : 10 minutes
- Débat : comment agir ? 20 à 30 minutes

ANIMATION DU JEU

1 ou 2 personnes : 1 animateur/rice et 1 journaliste

Pas de panique, il ne faut pas être spécialiste de la chaîne textile pour animer ce jeu !

L'animateur principal doit cependant bien lire les fiches des personnages et les différentes phases du jeu. Il ou elle aura pour rôle de :

- Lancer les différentes étapes du jeu et veiller à leur bon déroulement
- Répondre aux questions des participants
- Écrire sur un flip chart ou sur un tableau les étapes du jeu
- Distribuer les feuilles de mission
- Faire respecter les temps prévus qu'il a clairement définis préalablement
- Animer les débats/négociations
- Animer le débriefing

Le/la journaliste est surtout important pour la 2^e manche, il/elle fait le lien entre la consommatrice et le cultivateur de coton. Ce personnage aura pour rôle de :

- Diffuser les infos Flash :
 - Afficher ou lire des nouvelles informations lors de la 2^e manche afin de faire réagir le groupe (surtout en cas de perte d'énergie dans la discussion).

- Aussi « annoncer » les accords et propositions qui se négocient en direct du jeu.

Il peut également être très utile en cas de grand groupe pour assister l'animateur, par exemple pour les tâches suivantes :

- Distribuer les fiches personnage / mission
- Veiller à la discipline, au respect du temps de parole
- Apporter son point de vue sur le déroulement du jeu lors du bilan

Une description plus détaillée des caractéristiques de chaque acteur/actrice est disponible sur les cartes personnages.

Il est important que l'animateur principal ait ces caractéristiques en tête pour suivre le déroulement du jeu, répondre aux éventuelles questions des joueurs et agir en cas de non-respect des fiches des rôles.

PREPARATION

Préparation de la salle (10')

Mettre les 10 roll up, idéalement dans l'ordre, dans la salle avec des espaces suffisants entre eux.

Installer un cercle de chaises (nombre de chaises = nombre de participants) + un flip chart avec marqueurs (ou tableau avec craies).

Ecrire sur un tableau ou sur un flip chart les étapes de l'animation :

- Présentation du jeu et des personnages (20')
- Jeu de rôle (40')
- Débriefing (10')
- Débat (20' à 30')

DÉROULEMENT DU JEU

1) Présentation du jeu et identification des personnages (15')

Présentation du jeu (5') :

Si le nombre de participants est supérieur à 10, l'animateur crée des sous-groupes (de 2 personnes).

L'animateur distribue les cartes personnages. Les participants devront incarner leur personnage et veiller à tenir compte de leur profil et de leurs alliés ou de leurs « adversaires » afin de définir leur stratégie durant le jeu.

Phase d'identification et de préparation des groupes (5' à 10') :

Chaque personne ou sous-groupe se rend devant son personnage afin de prendre connaissance de son profil. Il ou elle complète sa carte de mission.

Les personnages doivent aller voir les autres profils (au minimum les deux interlocuteurs de la 1^{re} manche), afin de mieux se préparer à la discussion et de compléter la carte de mission.

L'animateur insiste sur la création d'objectifs personnels lors de cette phase (à écrire sur sa carte de mission. Ces objectifs peuvent par ex être financiers (gagner plus d'argent) mais aussi liés à la qualité de vie ou à la santé (améliorer mes conditions de travail, créer plus d'emplois dans mon pays...).

2) Jeu de rôle en 2 manches de 10' à 20' (+/- 40' au total)

L'animateur explique que le jeu va se dérouler en 2 manches.

Manche 1 : grève à l'usine (10 à 15'max)

En cercle, en respectant l'ordre de la filière textile, les personnages peuvent parler avec la personne à leur gauche et à leur droite. La liste exacte des interlocuteurs autorisés est indiquée sur chaque fiche mission.

Attention, les deux bouts de la chaîne ne peuvent pas communiquer, c'est-à-dire que la consommatrice ne peut pas discuter avec le cultivateur de coton.

« journal » : L'animateur annonce : Une grève a éclaté à l'usine *Globeletrotrex* en Inde suite à un accident de travail. Les ouvriers, appuyés par leur syndicat, réclament une augmentation de salaire de 50% et des travaux pour sécuriser l'usine.

L'animateur propose une négociation. Il leur donne 10-15 min pour se présenter entre interlocuteurs et pour trouver un accord (ou pour se quitter sans accord).

Fin de la manche :

Qui est arrivé à un accord ?

Vu la nature de la disposition, il est quasi impossible de trouver un accord global. Mais pourquoi ?

Que pouvons-nous observer de cette première manche ?

Certains rôles sont même restés indifférents à la grève de l'autre bout du monde.

Le problème n'a pas la même importance pour tous les personnages.

Manche 2 : arrestation d'un syndicaliste par la police et négociations (20' à 25')

Si besoin, les participant-e-s sont invités à refaire un tour de tous les personnages et de tenter de voir les interactions entre eux. (Environ 5')

Le/la journaliste se présente et explique qu'il va interrompre de temps en temps la discussion pour donner des nouvelles du terrain. Ces infos montrent les liens entre les différents acteurs du jeu. Tous les personnages peuvent donc à présents discuter ensemble.

Le/la journaliste expose la situation : « **Flash spécial** » : une collègue de Rathi a été arrêtée et mise en prison pour ses activités de syndicaliste (pour info : en 2017, des syndicalistes ont été arrêtés dans 44 pays).

L'animateur principal explique l'objectif de cette manche : trouver un **accord global** pour débloquer la situation et faire libérer la syndicaliste (revendication minimum). Cet accord doit impliquer au moins 3 personnages, idéalement le plus possible de personnages. D'autres exigences supplémentaires peuvent être revendiquées par certains acteurs.

Avant de parler, chaque personne se présente de manière sommaire : son nom, son métier, son pays...

L'animateur fait le médiateur du débat pour, par exemple, donner la parole.

Tous les personnages peuvent discuter avec tous les autres. Et ils peuvent choisir une stratégie. Quelles sont leurs revendications et quels sont leurs moyens de pression ?

Toutes les 3 à 5 minutes, le/la journaliste lit des informations et peut aussi passer un court extrait vidéo. Imprimer et découper les cartes Flash info (à la suite des cartes personnages).

Flash info 1 : de plus en plus d'enfants meurent en Inde à cause de l'épandage de pesticides sur les champs de coton : https://www.francetvinfo.fr/monde/environnement/pesticides/conso-la-face-cachee-du-coton_2603186.html

Flash info 2 : Augmentation de l'offre dans nos magasins : des marques comme Zara lancent de nouvelles collections toutes les 2 semaines. En 15 ans, la consommation de vêtements a augmenté de 60% alors qu'on jette ces vêtements 2 fois plus rapidement. <https://www.youtube.com/watch?v=AaO1t-g1080>

Flash info 3 : risque de délocalisation vers l'Ethiopie où les salaires sont encore plus bas qu'en Asie.

<https://www.youtube.com/watch?v=0v1eLJZw-jw> ou https://www.youtube.com/watch?v=fG_u8pJn_Fk

(voir les premières images, assez saisissantes)

Flash info 4 : Primark, accepte de diffuser la liste de ses fournisseurs (janvier 2018) :

Manif oxfam et Achact réclamant plus de transparence de la part de Primark (qui a fini par révéler sa liste de fournisseurs suite à cette manif) <https://www.youtube.com/watch?v=og5SCD-ZeFk>

Flash info 5 : Coton équitable : l'alternative existe !

https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=fDK6jbSLJyA

Flash info 6 : 35 syndicalistes libérés au Bangladesh !

En décembre 2016, 35 syndicalistes du Bangladesh du secteur textile avaient été arrêtés suite à des protestations pour augmenter le salaire minimum. Grâce à une campagne internationale (action devant l'ambassade, pétition de plus de 10 000 signatures...), les syndicalistes ont été libérés en mars 2017.

Le ou la journaliste peut également annoncer un **flash info** à l'ensemble du groupe si un accord a été trouvé entre 3 personnages.

Fin de la manche :

Quel est l'accord trouvé pour que la syndicaliste soit libérée ?

Quelles sont les 3 personnages impliqués par l'accord ?

D'autres accords éventuels peuvent porter sur d'autres points (salaire, sécurité, transparence de la filière, meilleure information des clients...).

4) Débriefing (10')

Il est super important de prendre le temps, une fois le jeu terminé, de discuter ensemble de ce qu'on a vécu. C'est à ce moment-là qu'on peut débattre ou inviter le groupe à en savoir plus sur le message de campagne. Le jeu (simplifiant bien sûr la filière coton) donne aux acteur/trice·s beaucoup de libertés, il peut donc arriver qu'ils/elles s'écartent de la réalité.

(+ petite pause)

5) Débat : Comment agir ? (20 à 30')

L'animateur remet les discussions du jeu de rôle dans le contexte : cela se passe réellement, tous les jours, ce n'est hélas pas de la fiction...

- En 2013, l'effondrement du Rana Plaza fait 1138 morts et + de 2000 blessés (l'animateur invite Rathi à rappeler les faits - voir panneau 2 ?). Des manifestations de travailleurs ont suivi (une première pour les femmes qui ont osé manifester dans la rue !) afin de réclamer un salaire minimum. Les travailleurs, aidés des syndicats et des ONG, font pression sur les grandes marques de textile pour qu'elles indemnisent les victimes et pour qu'elles sécurisent les usines, ce qui fonctionne grâce à la mobilisation internationale durant 2 ans (voir infos ici : <http://ranaplaza.be/justice.php>). Preuve que la mobilisation peut donner des résultats.
- Le combat actuel vise à demander + de transparence aux grandes marques. Si possible, visionner les images de la manif en janvier 2017 devant Primark : De jeunes militants d'Oxfam et AchACT ont récemment mené une manifestation visant Primark. Voir ce reportage ici : https://www.youtube.com/watch?time_continue=169&v=TXibwsc-ccQ
Suite à cette manifestation et à la pétition, Primark a publié la liste de ses fournisseurs. Encore un exemple pour montrer que la mobilisation peut donner des résultats ([voir + d'infos ici](http://www.achact.be/news-info-290.htm) : <http://www.achact.be/news-info-290.htm>).

Comment vous positionnez-vous en tant que consommateur/trice-s ?
Quelles sont les alternatives à l'achat de vêtements neufs dans de grandes chaînes ?
Ici, maintenant, que fait-on ?

Débat mené par les deux animateurs (animateur principal et journaliste)

Fin

Outils disponibles : le dépliant d'AchACT portant sur les alternatives, les infographies d'AchACT :
<http://www.achact.be/infographies>

+ Les outils de la campagne d'Oxfam-Magasins du monde « Une autre mode est possible »,
www.slowfashion.be