

## 06 - LE CHEMIN DU DÉVELOPPEMENT

Niveau 2 - Thème M

*Cette activité est tirée et adaptée de « En busca del desarrollo », de Equipo Claves*

L'histoire est jalonnée de mouvements de population dans toute l'Europe, provoquant de ce fait la rencontre et le mélange permanent de groupes, de races et de cultures. Par conséquent, la dimension multiculturelle de nos sociétés actuelles n'est pas un phénomène récent. Cependant, de nos jours, nos sociétés changent plus vite, créant des tensions et aggravant la menace du racisme, de la xénophobie, de l'antisémitisme et de l'intolérance qui pèse sur nous.

Nombre des victimes du racisme et de la xénophobie étant des immigrants et des réfugiés, on entend souvent avancer que la montée du racisme et de l'intolérance est le résultat de la crise économique mondiale, et que le problème est par conséquent d'ordre économique. Cet argument est certainement valable, mais il n'est pas le seul. Il existe des liens évidents entre le modèle de développement économique dominant d'une part et l'immigration et les mouvements de réfugiés d'autre part, mais l'ethnocentrisme et le nationalisme agressif contraignent aussi certainement des individus à quitter leur maison et à rechercher ailleurs une vie meilleure.

Cette activité aide les joueurs à comprendre comment les relations économiques internationales entre le Nord et le Sud contraignent des personnes à quitter leur pays d'origine et comment les riches pays européens contribuent au déplacement de personnes en perpétuant le déséquilibre des relations Nord/Sud.

### Thèmes abordés

- Les relations Nord/Sud et le déséquilibre qui les caractérise
- L'interdépendance entre les peuples et les pays du Nord et du Sud
- Les modèles de développement et leurs conséquences
- Les relations économiques en tant que facteur de développement du racisme et de la xénophobie
- La solidarité, l'égalité, l'histoire du monde

### Objectifs de l'activité

- Aider les participants à comprendre que le déséquilibre des relations Nord/Sud est l'un des facteurs qui obligent certains à rechercher de meilleures conditions de vie dans d'autres pays.
- Comprendre l'interdépendance entre les pays et les peuples.
- Comprendre le racisme et la xénophobie en tant qu'élément d'un problème global.

## Durée

2 heures au total : 75 minutes pour le jeu et 45 minutes pour le compte rendu et l'évaluation.

## Taille du groupe

Minimum 4 personnes, maximum 40

## Préparation

Équipement nécessaire :

- Plateau de jeu ;
- 4 pions : jaune, rouge, vert et bleu ;
- un dé ;
- 19 cartes d'action ;
- 70 haricots secs, macaronis ou autres, qui feront office de jetons (et symboliseront les ressources).

## Instructions

1. Divisez les participants en quatre équipes ; ils peuvent jouer seuls si le groupe est petit.
2. Répartissez les disques de couleur entre les groupes ; placez-les dans un chapeau et demandez à une personne de chaque équipe d'en prendre un, ceci afin que la couleur attribuée à chaque équipe soit le fait du pur hasard.
3. Partagez les haricots. Donnez à l'équipe jaune 7 haricots et aux trois autres équipes 21 haricots chacune (cette distribution correspond en gros à la répartition des ressources naturelles entre les pays du Nord et ceux du Sud).
4. Demandez à un membre de chaque équipe de lancer le dé, afin de déterminer l'équipe qui va commencer à jouer.
5. Lisez les règles du jeu.
6. Vérifiez que chacun sait ce qu'il doit faire, puis commencez le jeu.

## Compte rendu et évaluation

A la fin du jeu, demandez à chaque équipe de réfléchir à la route qu'elle a empruntée, aux cases sur lesquelles elle s'est arrêtée et ce qui s'y est passé. Si il y a des cases sur lesquelles aucune équipe ne s'est arrêtée, lisez la carte d'action pour apprendre ce qui s'y serait passé.

Continuez par une discussion sur ce que les participants ont ressenti et appris :

- Qu'ont ressenti les « jaunes », et les « rouges », les « verts » et les « bleus » ?

- Y-a-t-il des similitudes entre ce jeu et la réalité ? Où se situent les exagérations ? Les questions et les problèmes soulevés se posent-ils dans la réalité ?
- Qui le « disque jaune » représente-t-il ? Et les autres ? Peut-on dire que ceux symbolisés par le disque jaune ne sont présents que dans le Nord ? Ceux symbolisés par les autres disques ne sont-ils présents que dans le Sud ? Qui, dans les pays du Nord et du Sud, bénéficie du système mondial actuel ?
- Pouvons-nous parler de « modèle de développement dominant » qui puisse être le meilleur dans toutes les situations, pour tous les pays et tous les peuples ?
- Quelles sont, d'après ce jeu, les caractéristiques du « modèle de développement dominant » actuel ? Est-ce un modèle réalisable, c'est-à-dire qui puisse en pratique convenir à tous les hommes et à toutes les femmes, à tous les peuples de la planète ? Dans l'avenir, peut-on envisager un modèle de développement durable ? Quelles seraient ses caractéristiques ?
- Quels sont les liens entre cette situation et les attitudes racistes et discriminatoires ? Est-ce juste de dire, par exemple, que les immigrants viennent dans nos pays pour nous prendre notre argent et nos ressources ?

## Conseils pour l'animateur

Le jeu fonctionne mieux si les groupes comportent au moins 4 personnes et 8 au plus.

Arrivé sur la case 49, le groupe jaune peut changer les règles comme il le désire, et l'on peut supposer qu'il souhaitera le faire à son avantage. Il peut demander aux autres équipes de retourner à la case départ, prendre tous les haricots, faire passer les trois tours suivants aux autres équipes. S'il décide de changer les règles de manière à instaurer davantage de justice, vous devrez alors souligner que ce sera politiquement très difficile car il devra convaincre son électorat de l'intérêt d'une politique très impopulaire : il va devoir expliquer comment il envisage de procéder, de manière à éviter de graves troubles intérieurs.

## Suggestions de suivi

Dressez la liste des mesures envisageables pour améliorer la situation économique dans le Sud, comme par exemple : acheter des produits ayant fait l'objet de pratiques commerciales loyales, faire campagne pour des changements politiques.

Dressez la liste des mesures envisageables pour améliorer la situation dans votre pays, comme par exemple : participer au développement des projets en faveur de la communauté locale, soutenir les petites entreprises locales, boycotter les sociétés qui se comportent au détriment de toute éthique.

Réfléchissez à ce que vous savez réellement à propos des questions soulevées par ce jeu.

Trouvez-vous difficile d'obtenir des informations précises et indépendantes, et pensez-vous que les comptes rendus d'information ne livrent pas toujours toute l'histoire ? Vous

pouvez explorer cette question plus en profondeur avec les activités « 30 - Les partis pris des médias » et « 10 - Couvrir un événement ».

## RÈGLES DU JEU

Expliquez qu'il y a des jeux dans lesquels les règles ne sont pas les mêmes pour tout le monde. C'est le cas de ce jeu : les avantages et les inconvénient sur le chemin du développement ne sont pas les mêmes pour les différentes équipes. Cela peut sembler injuste, mais nous n'en avons pas inventé les règles ; nous nous sommes contentés de reproduire la réalité le plus fidèlement possible. Le hasard détermine qui joue avec quelle couleur. Dans la réalité, cela n'est pas le fait du hasard, mais des facteurs historiques, géographiques, économiques ou encore culturels qui décident des obstacles et des possibilités de chaque pays et peuple sur le chemin du développement.

1. Ce jeu se joue comme un jeu de société ordinaire sur un tableau.
2. Demandez aux équipes de lancer le dé chacune à leur tour, puis d'avancer sur la grille d'autant de cases que le nombre indiqué sur le dé.
3. Si vous tombez sur une case d'action, prenez la carte d'action correspondante et suivez les instructions qui y figurent.
4. Expliquez que les instructions écrites en caractère normal sont pour l'équipe jaune, et que les instructions en italique sont pour les équipes rouge, verte ou bleue.
5. La première fois qu'une équipe tombe sur une case d'action, demandez-lui de lire toutes les instructions figurant sur la carte. Arrivées sur cette même case, les autres équipes ne liront que les instructions les concernant.
6. Dites aux équipes qu'elles doivent toujours suivre les instructions données et se déplacer et/ou payer comme il le leur est demandé.
7. Si une équipe n'a plus de haricots parce qu'elle les a tous dépensés, elle doit en emprunter à l'équipe la plus riche et la rembourser le plus vite possible.
8. Les règles du jeu ne peuvent être modifiées sans le plein accord des autres équipes, à moins d'une instruction précise sur l'une des cartes d'action.

**Case 3 : « Les colonisateurs et les colonisés »**

DLM-DIF001-06

<b>Équipe jaune</b>	<b>Équipes rouge, verte et bleue</b>
Dans le passé (et peut-être encore aujourd'hui, mais d'une autre façon), votre pays a colonisé d'autres pays qui lui ont permis de se procurer des richesses et des matières premières. Par conséquent, vous devez avancer d'une case et prélever un haricot à chacune des autres équipes.	Dans le passé (et peut-être encore aujourd'hui, mais d'une façon différente), votre pays a été colonisé par d'autres qui ont pris vos richesses et vos matières premières. Par conséquent, votre pays a encore beaucoup de chemin à parcourir jusqu'à l'objectif de développement, et vous devez donner un haricot à l'équipe jaune.

**Case 7 : « La santé et le développement »**

DLM-DIF001-06

<b>Équipe jaune</b>	<b>Équipes rouge, verte et bleue</b>
Vous avez atteint un stade de développement qui vous permet de bénéficier d'un bon niveau en matière de prestations sanitaires, d'une faible mortalité infantile, de peu d'épidémies, d'une expérience de vie rallongée, etc. Par conséquent, vous devez avancer d'une case.	Votre niveau de prestations sanitaires est très bas, voire nul. Le choléra, le sida et d'autres maladies, ainsi qu'une forte mortalité infantile et une faible espérance de vie, sont le lot d'une grande partie de votre population, autant d'obstacles qui vous tiennent éloigné de votre objectif de développement. Reculez de deux cases.

**Case 10 : « Explosion démographique »**

DLM-DIF001-06

<b>Équipe jaune</b>	<b>Équipes rouge, verte et bleue</b>
---------------------	--------------------------------------

<p>Vous avez réussi à contrôler le taux de natalité et, ainsi, le taux de croissance de la population est stable, voire décroissant. Vous bénéficiez par conséquent d'un niveau de vie globalement élevé. Avancez de deux cases.</p>	<p>Le taux de croissance de votre population est élevé, tandis que la croissance économique est faible ; vous vous heurtez de ce fait à de plus en plus de problèmes pour satisfaire ne serait-ce que les besoins fondamentaux de votre population. Reculez de deux cases, en vous éloignant de vos objectifs de développement.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p><b>Case 12 : « Guerre et violence »</b> <span style="float: right;">DLM-DIF001-06</span></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Équipe jaune</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Équipes rouge, verte et bleue</b></p>
<p>Vous possédez une forte industrie de l'armement. Vos ventes croissantes d'armes à d'autres pays contribuent à votre richesse. Les autres équipes doivent vous verser trois haricots, tandis que vous avancez d'une case.</p>	<p>Les tensions sociales internes, les violations des droits de l'homme et la répression qui va de pair avec cette situation conduisent souvent à des guérillas, des guerres civiles, des conflits avec les pays voisins, etc. Par conséquent, un nombre important de personnes ont cherché refuge ailleurs ou ont été déplacées. A cause de cette situation d'insécurité, vous devez entretenir une grande armée et financer un important budget militaire. Donnez deux haricots à l'équipe jaune et passez les deux tours suivants.</p>

<p><b>Case 16 : « La révolution urbaine »</b> <span style="float: right;">DLM-DIF001-06</span></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Équipe jaune</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Équipes rouge, verte et bleue</b></p>
<p>Vos grandes villes sont devenues des centres industriels et financiers de première importance. Vous réalisez de grands profits grâce à la spéculation immobilière et financière. Avancez de trois cases.</p>	<p>L'appauvrissement des campagnes a contraint de nombreux fermiers à émigrer vers les villes, phénomène qui a conduit à la création de grandes zones de misère dans les bidonvilles, d'où des difficultés accrues. Du fait du manque d'opportunités en matière d'emploi, vous perdez vos meilleurs travailleurs et scientifiques qui émigrent vers les pays dans lesquels les conditions de travail, de rémunération et de vie sont meilleures. Reculez de deux cases.</p>

<p><b>Case 18 : « Les hommes, les femmes et la faim »</b> <span style="float: right;">DLM-DIF001-06</span></p>	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Équipe jaune	Équipes rouge, verte et bleue
<p>Les améliorations en matière de production et de conservation des aliments vous mettent à l'abri du besoin. Bien que les effets des colorants et des conservateurs utilisés dans la production alimentaire soient encore méconnus, vous ne manquez jamais de nourriture.</p> <p>Vous pourriez avancer d'une case mais, étant donné que vous devez faire face aux problèmes des surplus, dont certains doivent être détruits pour ne pas ruiner le marché, vous restez sur la même case.</p>	<p>La sécheresse, la désertification, l'exploitation abusive des sols, le mauvais emploi des techniques modernes d'agriculture et le fait que vous deviez vendre l'essentiel de votre production pour payer la dette de votre pays, aggravent la pénurie alimentaire et la famine.</p> <p>Vous devez passer votre prochain tour.</p>

**Case 21 : « Économie souterraine et chômage caché »**

DLM-DIF001-06

Équipe jaune	Équipes rouge, verte et bleue
<p>L'automatisation et la restructuration de l'industrie accroissent le chômage à la base. Vous devez allouer des ressources pour subventionner les chômeurs. Pour cette raison, vous devriez reculer d'une case, mais étant donné que vos bénéficiaires commerciaux sont généralement à la hausse, vous restez où vous êtes.</p>	<p>L'absence, le vieillissement ou la destruction de votre potentiel industriel et la crise de la production agricole conduisent à un accroissement des chômeurs et au développement d'une économie souterraine. Reculez de deux cases.</p>

**Case 24 : « L'éducation pour le développement »**

DLM-DIF001-06

Équipe jaune	Équipes rouge, verte et bleue
<p>Une large part de votre population a accès à l'éducation secondaire et supérieure, ce qui favorise le développement. Vous profitez aussi des places offertes dans vos établissements d'enseignement secondaire à des étudiants étrangers qui vous versent des droits de scolarité élevés. Ils viennent chez vous à cause du manque d'opportunités dans leur pays et, bien souvent, ne repartent pas, apportant ainsi leurs compétences à votre économie. Avancez d'une case et demandez un haricot à chaque équipe.</p>	<p>À cause de l'analphabétisme et de l'absence d'éducation secondaire pour une large majorité de la population, vous reculez de quatre cases.</p>

**Case 27 : « Un trou dans l'atmosphère »**

DLM-DIF001-06

<b>Équipe jaune</b>	<b>Équipes rouge, verte et bleue</b>
<p>Vos industries nuisent à l'environnement. Par exemple : l'extraction des matières premières, la pollution créée par le traitement et le dépôt des ordures. Conclusion, la couche d'ozone diminue et l'on assiste à des changements climatiques et à d'autres catastrophes, conséquences du développement. Vous souhaitez protéger votre environnement et estimez que les coûts d'extraction des matières premières sont trop élevés, ou que le processus est trop polluant. Vous décidez par conséquent de transférer vos industries les plus nuisibles dans les pays les plus pauvres dont vous exploitez les ressources naturelles. Avancez de deux cases.</p>	<p>Vous subissez des catastrophes naturelles qui résultent de la destruction de l'environnement. Les sécheresses deviennent de plus en plus fréquentes et longues. Les industries polluantes s'implantent dans vos pays et vos ressources naturelles sont exportées vers d'autres pays. Vous reculez d'une case dans votre processus de développement.</p>

**Case 30 : « La révolution technologique »**

DLM-DIF001-06

<b>Équipe jaune</b>	<b>Équipes rouge, verte et bleue</b>
<p>La révolution technologique vous ouvre de nouvelles possibilités de développement. En outre, le marché à l'exportation de nouvelles technologies est hautement rentable. Les autres équipes doivent vous verser deux haricots et vous avancez d'une case.</p>	<p>La révolution technologique vous dépasse. Vous reculez de trois cases, à moins que vous ne souhaitiez acheter quelques nouvelles techniques à l'équipe jaune : il vous en coûtera trois haricots pour une nouvelle technique.</p>

**Case 34 : « La fin d'une idéologie »**

DLM-DIF001-06

<b>Équipe jaune</b>	<b>Équipes rouge, verte et bleue</b>
<p>Félicitations, le marché libre a triomphé de toutes les autres idéologies. C'est la fin de l'Histoire. Il n'y a plus aucun obstacle à votre complet développement. Avancez de deux cases.</p>	<p>Vous n'avez pas d'alternative. Le marché libre impose ses règles et ses lois. L'exclusion sociale et la marginalisation conduisent à l'expansion du fondamentalisme et des mouvements radicaux. L'agitation sociale est réprimée. Parce que cela effraie les investisseurs étrangers, vous passez le prochain tour.</p>



**Case 37 : « À la fin, il y a toujours le Fonds monétaire international »**

<b>Équipe jaune</b>	<b>Équipes rouge, verte et bleue</b>
<p>Le FMI soutient votre politique économique et votre politique d'investissement et de rachat des entreprises et des services publics dans les pays pauvres, en tant que contribution à leur "développement". Ces mesures vous rapportent des bénéfices et des profits substantiels. Chacune des autres équipes vous donne deux haricots en guise de remboursement de vos investissements. Vous avancez de deux cases.</p>	<p>Le FMI vous impose une politique économique d'ajustement structurel. Par conséquent, vous devez vendre vos entreprises et vos services publics. Le chômage s'accroît et de larges fractions de votre population se retrouvent en dessous du seuil de pauvreté. Vous devez payer deux haricots à l'équipe jaune en guise d'intérêts sur votre dette extérieure... Reculer de deux cases.</p> <p style="text-align: right;">DLM-DIF001-06</p>

**Case 39 : « L'aide internationale au développement »**

DLM-DIF001-06

<b>Équipe jaune</b>	<b>Équipes rouge, verte et bleue</b>
<p>Vous devez partager équitablement 1% de vos haricots entre les autres équipes (si vous devez couper certains haricots, faites-le). Vous vous joignez aux organisations d'aide internationale au développement pour discuter de la situation globale et avancez d'une case.</p>	<p>Vous recevez quelques haricots de l'équipe jaune en tant que prêt à faible intérêt au profit de votre développement. Cependant, vous devez accepter de les dépenser en « biens et en équipements » achetés à ces mêmes pays. Vous pourriez à présent avancer d'une case, mais, étant donné que vous devez reverser à l'équipe jaune deux haricots pour payer les intérêts de votre dette rééchelonnée, vous restez où vous êtes. Et n'oubliez pas de payer les deux haricots !</p>

**Case 42 : « Une culture globale de communication »**

DLM-DIF001-06

<b>Équipe jaune</b>	<b>Équipes rouge, verte et bleue</b>
---------------------	--------------------------------------

<p>La révolution en matière de communication et le développement de l'industrie des loisirs audiovisuels permettent à vos valeurs culturelles et sociales de se répandre partout dans le monde. En même temps, vos actions en bourse grimpent de manière astronomique. Vous avancez de deux cases et recevez un haricot de chacune des autres équipes en échange de vos produits culturels et de vos services d'information.</p>	<p>La révolution culturelle signifie que les valeurs et la culture occidentales envahissent le monde entier. Vous commencez à perdre votre identité culturelle, tandis que des modèles de développement et de communication sans aucun rapport avec votre culture et votre histoire sont progressivement acceptés. Vous restez sur votre case, assis devant votre télévision, et passez le tour prochain.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Case 44 : « Nouvelles migrations, nouvelles ségrégations »** DLM-DIF001-06

<b>Équipe jaune</b>	<b>Équipes rouge, verte et bleue</b>
<p>L'immigration croissante des populations pauvres des pays du Sud en quête de conditions de vie meilleures vous contraignent à allouer des ressources supplémentaires à la gestion des immigrants qui arrivent dans votre pays. Si vous voulez avancer d'une case, vous devez donner un haricot à chaque équipe en guise « d'aide ».</p>	<p>L'immigration croissante en direction des riches pays du Nord se traduit par un « exode des cerveaux » c'est-à-dire des personnes les plus compétentes et les plus diplômées. Reculez de trois cases.</p>

**Case 46 : « Déforestation et extinction des espèces »** DLM-DIF001-06

<b>Équipe jaune</b>	<b>Équipes rouge, verte et bleue</b>
<p>Vos niveaux de consommation élevés vous obligent à exploiter de nouvelles ressources dans d'autres régions de la planète. Cela contribue à la disparition de grandes forêts, mais aussi d'espèces animales et végétales. Si vous jouez dans l'intérêt de toutes les équipes, et pas seulement de la vôtre, vous devez reculer de quelques cases, partager votre argent pour corriger vos erreurs passées et changer les règles du jeu. Mais, étant donné qu'une telle attitude n'est pas de mise dans un monde de compétition, et parce que vous avez encore du temps et des occasions devant vous, avancez d'une case.</p>	<p>Vos ressources naturelles sont exploitées et vous n'en retirez aucun bénéfice pour votre développement. La désertification s'accroît, le climat change et la famine s'aggrave. Vous faites ce qui est en votre pouvoir pour protéger votre environnement, mais les institutions internationales critiquent votre politique en la matière. Reculez d'une case et donnez un haricot à l'équipe jaune.</p>

**Case 49 : « Un nouvel ordre... dont vous voulez être le maître »** DLM-DIF001-06

Équipe jaune	Équipes rouge, verte et bleue
<p>Vous pouvez à présent changer les règles du jeu à votre guise de manière à atteindre votre objectif le plus vite possible. Si un joueur ou une équipe proteste ou veut s'interposer à ce « nouvel ordre » il ou elle devra alors vous donner tous ses haricots. Avancez de deux cases.</p>	<p>Tentez de vous adapter à ce nouvel ordre et n'essayez pas de résister. Avec un peu de chance, ce nouvel ordre ne vous tiendra pas trop en retrait de votre objectif de développement. Par mesure de précaution, passez le tour suivant.</p>

Case 52 : « La mort »		DLM-DIF001-06
Équipe jaune	Équipes rouge, verte et bleue	
<p>Le risque de grave récession économique est une menace sérieuse à votre modèle de développement. Si vous ne voulez pas recommencer le jeu à zéro, la seule chose à faire consiste à presser la dernière goutte des autres équipes et à leur prendre deux haricots à chacune en guise d'intérêts sur leur dette. Et, pour que personne ne puisse dire que vous avez tous les avantages, reculez d'une case.</p>	<p>La chute des prix des matières premières et la hausse des taux d'intérêt de votre dette provoquent une grave récession économique. Retournez dix ans en arrière ou, dans le contexte de ce jeu, reprenez au début le chemin du développement.</p>	

Case 54 : « Le développement »		DLM-DIF001-06
Équipe jaune	Équipes rouge, verte et bleue	
<p>Vous avez réellement eu de la chance de tomber sur le disque jaune ! Vous avez atteint votre objectif de développement. Vous pouvez être sûr que toutes les autres équipes sont loin de cet objectif et, quoi qu'elles fassent, n'ont aucune chance d'y parvenir. Il est aussi certain que vous contrôlez presque tout l'argent et toutes les richesses, et qu'il ne reste pas grand chose pour les autres. Pour vous, la vie est très agréable. Pourtant, des menaces se dessinent à l'horizon : les ressources naturelles disparaissent ou sont dégradées, l'air est pollué, tout comme l'eau, et la terre devient un désert. La famine et le désespoir grandissent dans de nombreuses régions du monde. Certains immigrants tentent d'échapper à la misère en rejoignant votre monde développé et confortable. Mais, en dépit de tout cela, continuez à profiter de cette situation autant que vous le pouvez.</p>	<p>Si vous aviez une autre couleur que le jaune, vous avez une chance incroyable d'être parvenu à ce stade, ou alors vous avez triché. Autrement, il est impossible pour une équipe autre que la jaune de parvenir à ce stade du jeu, car le développement est réservé aux quelques privilégiés. Si beaucoup de personnes devaient y arriver, il faudrait alors partager les ressources limitées plus largement, et ceux qui jouissent à présent de tous les privilèges devraient y renoncer, à tous ou presque. Cela est très peu probable car ce sont eux, ces quelques privilégiés, qui décident des règles du jeu.</p>	