



Ethica

Le jeu de la finance responsable

GUIDE PÉDAGOGIQUE

Ethica est un jeu pédagogique qui permet aux joueurs de prendre conscience des impacts sociaux et environnementaux de leurs investissements.



**Personal Finance
Education Group**

Recommended teaching resource
Summer 2011 Issue No. 0098

The pfege Quality Mark shows that this resource meets the pfege quality standards. At the time of issue the resource contains educational benefits and accurate financial information. For further information visit www.pfege.org.

Guide pédagogique Ethica - Le jeu de la finance responsable

Le présent guide pédagogique vient en appui aux Règles du jeu. Il est également possible de visiter le site Internet www.ethica.co pour trouver des informations et des astuces complémentaires.

Le jeu Ethica est un support ludique et pédagogique qui permet aux joueurs et joueuses de mesurer et de prendre conscience des impacts sociaux et environnementaux de leurs investissements financiers.

C'est à la fois un jeu de table et un jeu de rôle.

Les joueurs prennent le rôle de famille, de banquier et d'entrepreneur afin d'explorer des notions financières de base et les impacts sociaux et environnementaux des comportements financiers des ménages, des banques et des entreprises.

Conçu initialement par le Réseau Financement Alternatif, le jeu Ethica est devenu un projet européen auquel participent plusieurs pays dont le Royaume-Uni, la France, l'Espagne, la Pologne et la Suisse.

Il a été développé, testé, traduit et distribué dans chacun des pays partenaires. Les institutions publiques ou privées, les associations, ainsi que les personnes souhaitant approfondir l'approche pédagogique de ce jeu peuvent prendre contact avec les différents partenaires depuis le site Internet. La liste ainsi que les données de contact des associations partenaires se trouve à la page ?? de ce guide.

Ce guide s'adresse aux enseignants, aux éducateurs, aux animateurs et formateurs qui organisent, mettent en œuvre et dirigent le jeu (désignés ici sous le nom de formateur).

Le jeu est conçu pour 9 à 27 joueurs. Il existe également une version courte pour 6 joueurs (se référer au document Règles du jeu).

Les joueurs cibles sont :

- des jeunes entre 15 et 25 ans.
- des adultes en formation ou au commencement de leur carrière.
- d'autres groupes d'adultes intéressés par cette thématique.

TROIS VERSIONS À DISPOSITION

Ethica se joue en 2 ou 3 tours (années de jeu) dans une version normale (9 joueurs minimum), dans une version experte ou dans une version réduite à 6 joueurs. La version experte permet d'explorer de nouvelles notions financières.

Objectifs pédagogiques

Ethica est un jeu éducatif permettant de découvrir des notions économiques et financières de base (épargne, investissement, crédit, coopérative,...) liées à la gestion des finances personnelles ainsi que l'impact social et environnemental de l'épargne et des investissements. Il permettra de sensibiliser sur la façon de prendre des décisions plus avisées et éthiques concernant sa gestion financière personnelle.

Objectifs

Les joueurs vont pouvoir expérimenter et apprendre :

- Comment l'épargne et l'investissement peuvent, positivement ou négativement, avoir des répercussions sur la société, l'environnement et l'économie.
- Quels sont les avantages et les inconvénients des différents types d'investissements et d'épargnes, ainsi que les risques financiers, sociaux et environnementaux encourus.
- Comment être capable, en connaissance de cause, de faire des choix responsables quant à l'utilisation de leur argent.
- Comment l'argent peut constituer un outil en faveur ou en défaveur du développement durable de notre économie.
- Comment les banques utilisent à bon ou mauvais escient l'argent de leurs clients.
- Comment il est possible d'influencer l'action des banques et des entreprises en investissant son argent.

Approches éducatives

Éducation financière

Le jeu Ethica aidera les publics cibles à acquérir une meilleure compréhension de l'argent, des impacts sociaux et environnementaux liés à la circulation de celui-ci et d'être mieux préparés à affronter certains des risques financiers qu'ils vont rencontrer. Il peut les aider à comprendre les avantages de l'épargne, les risques de l'emprunt, ainsi que les questions à se poser lors du choix d'un service financier d'une banque ou d'une autre institution. Il leur donnera également un aperçu des avantages des coopératives et les opportunités de financement de nouvelles entreprises.

Éducation au développement durable

L'éducation au développement durable explore la complexité du monde dans ses dimensions scientifiques, éthiques et civiques. La compréhension des relations entre les questions environnementales, économiques et socioculturelles doit aider les participants à mieux percevoir l'interdépendance des sociétés humaines, la nécessité d'adopter des comportements individuels et collectifs qui tiennent compte de ces équilibres, l'importance d'une solidarité à l'échelle mondiale. Le jeu explore plus particulièrement les liens complexes et incertains entre les personnes, l'environnement et les décisions financières prises au niveau individuel.



DG Éducation et culture

Programme pour l'éducation et la formation tout au long de la vie

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.



Site Internet

Le site internet Ethica (www.ethica.co) fournit des indications et des informations complémentaires (en français, anglais, espagnol, catalan et polonais), ainsi que des fichiers téléchargeables. Les 6 sites de réseaux sociaux des pays partenaires sont associés et offrent un large éventail de ressources mises à jour et de nouvelles orientations liées plus spécifiquement à chaque pays. Ce site permet également aux personnes qui ont utilisé le jeu de soumettre des idées, des commentaires et des informations complémentaires.

Il peut s'agir de:

- conseils spécifiques ;
- contenus pédagogiques associés au jeu ;
- exemples en matière de finance éthique et solidaire ;
- références et vidéos en ligne ;
- liens vers d'autres jeux ou outils ;
- blogs ;

Rôle du formateur

La personne qui dirige Ethica a plusieurs rôles qui dépendent des différents stades du jeu : un rôle d'organisateur, d'animateur et d'éducateur.

En tant qu'organisateur

Le formateur organise la disposition de la salle, la division en groupe de familles ou de banquiers des participants et le déroulement des différentes étapes (introduction, jeu, discussion, bilan et développements éventuels). Il est nécessaire de définir le temps disponible, les connaissances ou l'expérience préalables des acteurs afin d'en tirer parti. Le jeu est conçu pour être adaptable en termes de niveau d'éducation des joueurs, des objectifs du formateur et du temps disponible.

- **Lire les Règles et le guide** – Pensez à votre rôle d'animateur / éducateur et à la façon dont vous allez présenter le jeu aux joueurs.
- **Adapter les objectifs** – Ajustez les objectifs attendus de votre enseignement et de votre apprentissage aux objectifs de la séance. Considérez comment vous pourriez permettre aux joueurs de le relier à leur propre gestion financière personnelle et donnez des exemples concrets pendant et après le jeu.
- **Définir la durée** – Décidez de la durée et de la version (décrite dans les Règles du jeu) en fonction de votre groupe, de vos objectifs et du temps disponible. La durée du jeu dépend du nombre de joueurs et de leurs connaissances. Elle résulte également du nombre de tours (années de jeu) qui sera choisi. Les Règles du jeu proposent trois années de jeu (trois tours). Si le temps nécessaire pour jouer les trois tours n'est pas suffisant, il est possible de s'arrêter après deux années de jeu de manière à ne pas faire l'impasse sur le débriefing.

Temps moyen recommandé

Session 1 : Ouverture → 15 min

Session 2 : Année 1 → 50 min

Session 3 : Année 2 → 40 min

Session 4 : Année 3 → 45 min

Déterminer le gagnant → 5 min

Bilan du jeu (débriefing) → 25 min

Temps total pour un jeu de 2ans → 135 min

Temps total pour un jeu de 3 ans → 180 min

Le rythme des sessions (présenté ci-dessus) est basé sur un temps moyen indicatif pour jouer. Une certaine flexibilité est toujours possible en fonction du contexte.

- **Disposer des éléments de jeu** – Examinez le contenu de la boîte pour voir comment ils devraient être présentés. Triez les cartes de sorte qu'elles puissent être distribuées rapidement et facilement pour chaque année de jeu.
- **Aménager l'espace** – Organisez la position des tables pour les banques, les familles et le plateau de jeu, comme par exemple dans le schéma ci-contre.
- **Attribuer les rôles** – Répartissez les joueurs en groupe de familles et de banques et attribuez une couleur de pion à chaque groupe. Dans la version standard (décrite dans les Règles du jeu), il y a 6 groupes de familles et 3 groupes de banques. En fonction du nombre de joueurs, il est préférable de répartir plus de participants au sein des banques. Le formateur joue le rôle de la banque centrale. Ce rôle peut également être pris en charge par un participant pour faciliter les échanges monétaires.
- **Informers les joueurs** – Présentez le jeu, les objectifs et les règles de façon synthétique. Pensez à résumer les règles et les principaux messages sur un tableau ou un diaporama. Les objectifs, les rapports entre leur apprentissage et leur expérience passées ainsi que les éléments et les règles du jeu pourraient être présentés en utilisant un tableau ou une explication simple. Pensez à utiliser si possible un résumé des différentes étapes par tour sur un tableau.

En tant qu'animateur

Le formateur intervient comme animateur pour faciliter le déroulement du jeu et les discussions.

- Si les joueurs ne se connaissent pas, certaines activités rapides peuvent être utiles pour briser la glace.
- Le formateur vérifie que les familles et les banques aient compris leurs rôles respectifs et les étapes du jeu.
- Lorsque les joueurs se retrouvent autour du plateau de jeu pour la discussion, le formateur pose quelques questions ouvertes pour les inciter à s'exprimer sur leurs observations.

Le formateur, lorsqu'il est bien préparé, est attentif au rythme du jeu pour éviter de perdre l'attention des joueurs pendant les moments de blanc (préparations nécessaires entre les tours).

Au cours de la séance de bilan (débriefing), les joueurs doivent se sentir en sécurité et à l'aise pour exprimer leurs expériences, leurs opinions et leurs valeurs.

En tant qu'éducateur

Le formateur aide les joueurs à comprendre et à apprendre grâce au jeu, tout particulièrement au cours des bilans effectués après chaque tour (ou année) et à la fin de la partie. Les concepts et thèmes doivent être identifiés et mis en évidence, voire rappelés. Le formateur doit également aider les joueurs à faire le lien entre le jeu et des exemples ou des problèmes concrets. L'interactivité est privilégiée.

- **En accordant suffisamment de temps aux séances de bilan** – Il est préférable d'inclure des bilans pendant la période de jeu plutôt qu'à la fin de celui-ci ou lors d'une réunion ultérieure.
- **Lier le jeu à la réalité** – Afin d'impliquer au mieux les participants, il sera utile de mettre le jeu en relation directe avec leurs propres expériences et avec le contexte économique actuel.
- **En évaluant l'apprentissage et le jeu** – Il sera bien sûr utile d'évaluer l'apprentissage obtenu grâce au jeu. Une évaluation du jeu lui-même par les participants pourra être utile au formateur afin d'améliorer éventuellement son utilisation ultérieure.
- **En proposant un développement / suivi** – Les joueurs, ainsi que le formateur, peuvent avoir envie de faire des recherches en ligne pour trouver des idées, des exemples et des problèmes relatifs aux thématiques abordées par le jeu, y compris des vidéos, des jeux ou des activités supplémentaires.

Déroulement du jeu et processus éducatif

Les étapes	1er Tour (année)	2e Tour (année)	3e Tour (Année) (En fonction du temps à disposition)
Présentation	Présentez aux joueurs le but du jeu, les cartes Aide, les éléments du jeu, les Règles, les termes clés.		Les joueurs présentent la ou les entreprises coopératives.
Capital de la famille	Détenir 100 Ethica à investir dans un compte d'épargne. Détenir 100 Ethica à investir dans une action ou un investissement coopératif.	Disposer du capital de départ (200 Ethica) et des intérêts (gains ou pertes) de l'an 1. Avoir 100 Ethica de plus à investir.	Pas de nouvel apport d'argent. 2 familles perdent leurs emplois et vont constituer une nouvelle entreprise (voir Règles du jeu)
Capital de la Banque	Avoir 3 cartes marquées et 100 Ethica pour chaque banque	Avoir 3 nouvelles cartes marquées.	Avoir 3 nouvelles cartes marquées pour chaque banque Pas de nouvel apport d'argent.

Pour davantage de détails, se reporter au document Règles du jeu

Structure recommandée pour chacune des trois sessions

Temps de jeu (chaque tour se déroule étape par étape, comme décrit dans le document Règles du jeu)

Temps de discussion – discussion structurée (décrite dans ce guide) à la fin de chaque tour dans le but de :

- Réfléchir sur le tour qui vient de se terminer.
- Tirer les conclusions pédagogiques essentielles.
- Lier les connaissances acquises lors du tour et les conclusions tirées à des applications possibles pour les participants dans la vie courante.

1^{er} Tour (Année)

L'année 1 permet de prendre connaissance des rouages de l'épargne et de la finance.

Ce tour présente les possibilités d'investissements (comptes d'épargne, actions, coopératives).

- Les familles intègrent le mécanisme de l'épargne, de l'investissement, du risque et de sa rémunération.
- Les banques comprennent qu'il existe un large portefeuille de projets à financer, plus ou moins risqués (pour le client). Les familles et les banques considèrent également les impacts sociaux et environnementaux.

Le formateur clarifiera si nécessaire les notions de compte d'épargne, de services financiers, d'actions, de coopérative, de comportement responsable, de finance éthique. (cfr. Index à la page ?? de ce guide)

Messages principaux

- « Mon épargne ne dort pas, elle participe également au financement d'autres projets individuels et professionnels » (mécanisme générale de l'épargne et de l'investissement).
- « Quand je place de l'argent dans une banque ou lorsque je l'investis dans une entreprise, il est utile que je m'informe sur la façon dont cet argent est utilisé. »
- « L'épargne individuelle a aussi un impact social et environnemental, positif ou négatif. C'est un outil de changement positif... ou négatif. »
- « Plus l'argent est investi sur des supports financiers risqués, plus le gain espéré sera élevé » et symétriquement « si on veut des gains élevés, il faut prendre des risques, mais les pertes peuvent également être élevées. Seule l'épargne est un placement peu risqué au niveau financier. »

Suggestions de questions à poser à la fin du tour

- Que s'est-il passé lors de ce tour?
- Qu'est-il arrivé aux économies des familles?
- Qu'est-il arrivé aux capitaux des banques?
- Où, dans le monde, l'argent est-il allé, et quel genre d'activités sert-il à financer?
- Quelle épargne et quels placements ont été les plus performants en termes de gains financiers, d'impacts sociaux et environnementaux?
- Qu'est-ce qui aurait pu être fait différemment?
- Vos décisions ont-elles eu des conséquences surprenantes sur votre famille? Sur la société? Sur l'environnement?

2^e Tour (Année)

Durant l'année 2, les familles sont incitées à mieux s'informer sur la nature et le risque de chaque projet : celui qui décide d'investir comprend qu'un meilleur rendement est en général plus risqué. Il comprend également que les placements peuvent engendrer des impacts positifs ou négatifs, sur le plan local et sur le plan global.

Ce tour permet aux familles de changer de banque et d'investir leur argent dans les projets tenant compte de leurs valeurs et de leurs intérêts. Les banques sont en mesure d'améliorer la vente de leurs produits et services financiers et de mieux conseiller leurs clients. Les banques ont à présent la possibilité d'investir l'argent provenant des comptes d'épargne et peuvent aussi investir différemment les capitaux à disposition.

Messages principaux

- « Quand on place de l'argent dans une banque ou lorsqu'on l'investit dans une entreprise, il est important de s'informer sur la façon dont cet argent est utilisé »
- « Les clients et les banques peuvent modifier leurs investissements en faveur d'autres entreprises en fonction de la rentabilité financière et/ou de critères sociaux et environnementaux. » (Les descriptions de projets ainsi que les cartes Econews et les cartes Événements donnent souvent des indices)
- « La finance éthique, ce sont différentes possibilités d'épargner ou d'investir dans des activités à plus-value sociale et/ou environnementale. Chacun peut faire le choix de placements financiers éthiques. »
- « Les ménages peuvent influencer les banques et les entreprises par leur choix de la banque ainsi que le type d'épargne et d'investissement qu'ils opèrent. »
- « La prise de risques financiers élevés peut engendrer des profits élevés ainsi que des pertes élevées. »
- « Investir dans des produits financiers éthiques n'empêche pas de s'interroger sur les risques financiers de son investissement. »

Suggestions de questions à poser à la fin du tour

- Qu'est-il arrivé au cours de ce 2^e tour? Quelles différences par rapport au 1^{er} tour?
- Y a-t-il des différences dans la façon dont les familles et les banques ont pris leurs décisions pour investir leur argent?
- Quel type d'informations et de conseils les familles ont-ils reçu des banques? Étaient-ils désintéressés? Judicieux? Transparents?
- Les familles étaient-elles plus à l'aise pour poser des questions aux banques?
- Quelles sont les entreprises les plus éthiques et les moins éthiques se trouvant sur le plateau de jeu? Existe-t-il des entreprises qui sont à la fois financièrement très rentables et éthiques?
- Quelle est la famille et la banque qui a obtenu le score le plus élevé et le plus faible? A quoi attribuer ce bon ou mauvais score?
- Quelles décisions ont-elles prises pour cela?

3^e Tour (Année)

L'année 3 reprend les éléments énoncés dans les deux précédents tours et permet la découverte de la finance solidaire, via la possibilité des épargnants de devenir à leur tour porteurs de projets de type coopératif. La notion de crédit est explicitée. Les investisseurs comprennent également qu'ils peuvent faire appel à d'autres personnes pour financer leur projet d'entreprise, sans forcément passer par l'intermédiaire bancaire.

Messages principaux

- Outre ceux du 2^e Tour (année)
- «Les banques peuvent fournir des prêts aux nouvelles entreprises mais des intérêts devront être payés sur le prêt et il faudra rembourser progressivement le montant emprunté.»
- «La coopération entre individus peut créer des opportunités pour monter un projet d'entreprise.»
- «Si mon apport financier personnel est insuffisant, je peux tout de même me lancer dans une activité entrepreneuriale grâce à des moyens alternatifs.»

Suggestions de questions à poser à la fin du tour

- Des questions du 2^e tour peuvent être reprises ou utilisées pour la première fois après ce 3^e tour si elles ne l'ont pas été auparavant.
- Qu'est-il arrivé au cours de ce 3^e tour? Quelles sont les différences observables par rapport au 1^{er} et 2^e tour?
- Comment les familles ont-elles négocié pour créer leur entreprise?
- La coopération a-t-elle été un succès?
- Comment les coopérateurs sont parvenus à s'entendre? Quelles ont été les difficultés?

Définir les gagnants du jeu

Référez-vous à la partie «Fin du jeu et évaluation des scores» des Règles du jeu. Comptabilisez tous les points et annoncez le gagnant. Chaque groupe calcule son score final. Deux vainqueurs sont désignés : un parmi les familles et un parmi les banques.

Bilan (Débriefing)

Le débriefing est un élément important du jeu. Il permet de revenir et d'échanger sur les connaissances, les questions et les valeurs sur lesquelles le jeu a pour objectif de sensibiliser.

Les points de vue et les suggestions des joueurs et des formateurs peuvent être ajoutés au site Internet Ethica. Ils pourront servir comme commentaires et conseils à d'autres et alimenter le débat.

Questions possibles

Sur le jeu :

- Avez-vous aimé le parcours que vous avez suivi?
- Qu'avez-vous le plus apprécié, et le moins?
- Qu'avez-vous appris?

Sur les notions financières utilisées :

- Qu'avez-vous appris? Illustrer par des exemples.
- Pensez-vous que vous pourrez utiliser ces connaissances dans la vie courante?
- Qu'est-ce qui vous paraît encore difficile à comprendre?
- Quels sont les risques financiers et les moyens de les éviter?

Sur la responsabilité et l'éthique en matière de comportements financiers:

- Qu'avez-vous appris sur les liens entre la réalisation d'objectifs économiques, sociaux et environnementaux?
- Qu'avez-vous appris sur les notions de comportements responsables et de comportements éthiques?
- Quels enseignements en tirez-vous pour ce qui vous concerne personnellement?
- Comment ces valeurs sont-elles prises par les banques et les entreprises?

Sur les questions de transparence : qu'est-ce qui peut être fait ?

- Dans la vie courante, les banques parlent-elles spontanément des placements éthiques?
- Comment devrions-nous, clients, nous comporter par rapport à cela?
- À l'avenir, quel genre de questions poseriez-vous aux banques et autres institutions financières sur l'utilisation de votre argent?

Sur les entreprises coopératives :

- Connaissez-vous des exemples d'entreprises coopératives? Y en a-t-il dans votre région?
- Se comportent-elles différemment des autres entreprises?

Sur le développement durable :

- Comment définiriez-vous le développement durable?
- Vous paraît-il relié aux questions financières? De quelle façon?
- En savez-vous plus sur les liens entre le profit et les implications sociales et environnementales?
- Quels sont les exemples tirés de la vie courante (à partir de journaux, sites Internet, télévision) qui peuvent être donnés pour illustrer les aspects observés durant le jeu?
- Que pouvons-nous faire, au niveau financier, pour faire progresser le développement durable?

Voici quelques suggestions pour encourager un comportement socialement responsable

- Se tenir mieux informé.
- Interroger sa banque.
- Changer de banque.
- Investir dans des produits éthiques et solidaires.
- Dépenser son argent de façon plus responsable.
- Acheter des parts dans une coopérative et, par ce biais, soutenir des projets à finalité sociale.

Quelques pistes pour continuer le travail sur base des connaissances acquises :

Applications théoriques

- **Cartes Econews** : un travail d'écriture de nouvelles Econews peut être envisagé avec les participants après la séance de jeu. Les participants réécrivent de nouvelles Econews, en attribuant des points selon l'impact social et environnemental décrit.
- **Cartes coopératives et Econews** : les participants peuvent également, comme lors du 3ème tour, réfléchir à un projet de coopérative et écrire les cartes correspondant à la description de la coopérative et de l'Econews.

Applications pratiques

- Ouverture d'un compte d'épargne éthique : le groupe ouvre un compte d'épargne dans une banque éthique. Ils peuvent se rendre à la banque et poser des questions sur l'utilisation que va être faite de leur argent.
- Organiser une visite dans une entreprise d'économie sociale dans la région.
- Création d'un groupe d'épargne collective (tontine), même à très faible budget.
- Les participants à une tontine s'engagent à verser une somme pré-déterminée à une fréquence donnée. Exemple : 10€ chaque mois. Pour chaque tour de versement, un des participants est désigné pour être le bénéficiaire des fonds des autres participants. On peut désigner le bénéficiaire de deux façons : soit il y a tirage au sort avant chaque versement, soit le tirage au sort est fait une seule fois au début du cycle et les participants bénéficient des versements en fonction du numéro qu'ils ont tiré au sort.
- Achat commun d'une part de coopérative à finalité sociale : le groupe peut s'informer et trouver dans sa région une coopérative dont les activités correspondent aux attentes du groupe. Ils peuvent acheter en commun une part de la coopérative et être donc propriétaire d'une partie de cette coopérative. Par exemple, les éoliennes citoyennes : le groupe peut être propriétaire d'une partie de l'éolienne.
- GAC : groupe d'achat commun. En principe utilisé pour l'alimentation, dans une logique de circuit court consommateur/producteur, ce type de groupement peut s'avérer intéressant pour d'autres biens de consommation ou d'autres services.
- Autres : solliciter l'apport des participants pour des mises en pratique, l'approche collective est souvent plus riche en matière d'initiatives.

Index

Cet index a pour objet de présenter les termes financiers de base utilisés dans le jeu. D'autres termes en lien avec la finance ou le développement durable peuvent être trouvés sur le site www.ethica.co.

Action

Une action est un titre de propriété, émis par une société de capitaux. Sa possession donne le droit de voter aux assemblées d'actionnaires et le droit de percevoir des dividendes généralement en proportion du nombre d'actions détenues. Lorsqu'une société (on dit aussi une entreprise) émet pour la première fois des actions, ou lorsqu'elle émet de nouvelles actions, elle a pour objectif d'obtenir des fonds pour démarrer son activité ou pour financer son développement.

Une action peut être vendue par celui qui la possède et achetée par un investisseur à tout moment. Les actions des sociétés les plus importantes s'achètent et se vendent sur un marché organisé appelé la bourse des valeurs. On dit de ces actions qu'elles sont cotées en bourse. Lorsque les actions ne sont pas cotées elles s'échangent de gré à gré entre les investisseurs, à un prix qu'ils conviennent entre eux.

Les prix (on parle aussi de cours) des actions sont déterminés par le jeu de l'offre et de la demande. Ils dépendent en principe des résultats financiers futurs escomptés des entreprises mais aussi souvent de la recherche du profit à court terme des investisseurs.

Banque

Une banque est une institution financière autorisée à effectuer des opérations de banque. Elle a le droit de collecter des fonds auprès du public, de prêter de l'argent, de gérer les moyens de paiement et les comptes de leurs clients (édition de chèques, virements vers d'autres banques, émission de cartes de paiement). Elle peut aussi proposer divers autres services financiers : devises étrangères, gestion de l'assurance vie ou de fortune, conseil financiers aux particuliers et aux entreprises, opérations de bourse, etc. Il existe les banques sous le régime des sociétés anonymes et les banques de forme coopérative.

Capital

Le capital est l'ensemble de biens ou de ressources accumulées qui sont utilisés pour produire de nouveaux biens ou revenus.

L'argent mis au départ à la disposition des joueurs et joueuses d'Ethica constitue un capital. Les familles peuvent l'investir dans des projets «Compte d'épargne», «Action» et «Coopérative». Les banques peuvent l'utiliser pour faire des prêts aux familles ou réaliser des investissements dans des projets «Action» et «Coopérative».

Compte d'épargne

Un compte d'épargne est un dépôt d'argent dans une banque rapportant un intérêt. C'est l'une des possibilités permettant d'investir des économies (capital). Elle est moins risquée que, par exemple, un investissement dans des actions. En effet le taux d'intérêt versé varie moins que les dividendes et, sauf faillite de la banque, on est certain de pouvoir retrouver le montant du capital versé sur le compte.

Pour certains comptes d'épargne les règles de fonctionnement et le taux d'intérêt sont fixés par les autorités publiques. Sinon, ils sont librement fixés par la banque. Ils dépendent notamment de la durée du placement (pas de durée minimum, 3 mois, 1 an, 3 ans, etc.).

Un compte d'épargne ne permet généralement pas de faire directement des paiements, contrairement à un compte courant utilisé pour les besoins d'argent quotidiens et dont le taux d'intérêt est inexistant ou moins élevé que pour un compte d'épargne.

L'argent placé sur les comptes d'épargne est utilisé par les banques dans différentes activités comme l'octroi de crédits (à des familles, entreprises, promoteurs immobiliers ou États) ou encore comme l'achat d'actions d'entreprises.

Coopérative

Une coopérative est un groupement volontaire de personnes, qui s'associent sur une base égalitaire en vue d'effectuer une activité de nature économique (production, consommation, vente, crédit, logement, etc.). Elle a pour but de servir au mieux les intérêts économiques de ses participants (sociétaires ou adhérents). Les coopératives sont généralement fondées sur des valeurs clairement définies.

Il existe des coopératives de différentes tailles et de différentes formes. Les membres peuvent être des travailleurs (coopérative ouvrière de production), mais aussi des agriculteurs (coopératives agricoles pour vendre leur production, acheter du matériel ou des produits), des commerçants (pour acheter ou vendre en commun), des consommateurs, des artisans, etc. Il existe aussi des banques et des compagnies d'assurances coopératives, des coopératives d'habitat, etc.

Les décisions sont prises en assemblée générale selon le principe démocratique «une personne, une voix». Le partage des résultats entre les coopérateurs (apporteurs de parts sociales qui peuvent être des actions) s'effectue par une rémunération limitée.

Crédit

Un crédit ou prêt est une somme d'argent mis à la disposition d'une personne ou d'une entreprise devant être remboursée dans une période de temps déterminée. Il peut aussi s'agir d'un crédit renouvelable.

Celui à qui on fait crédit est appelé emprunteur. Pour investir dans un projet ou acheter un bien coûteux.

teux comme une maison, un meuble ou une voiture, les revenus disponibles peuvent être insuffisants, il est donc parfois nécessaire de recourir à un crédit. Celui-ci peut-être octroyé par une banque ou une autre institution financière, moyennant un taux d'intérêt et des frais.

Il est également possible de négocier un prêt auprès de membres de sa famille ou de connaissances.

Dividende

Le dividende est la partie du bénéfice d'une société qui est distribuée aux actionnaires. Pour un actionnaire, c'est le revenu que lui rapportent les actions qu'il détient.

Si une société fait des bénéfices, son assemblée générale décide, soit de les distribuer, en partie ou en totalité, soit de les réinvestir ou de les garder en réserve. Si elle décide de les distribuer, chaque actionnaire reçoit, au titre de chaque action détenue, une partie correspondante de ce bénéfice qui est le dividende. Le versement d'un dividende n'est pas systématique et son montant est variable d'une année à l'autre. Il dépend à la fois des résultats de l'entreprise et de la politique de distribution.

Épargne

L'épargne correspond au montant du revenu du ménage qui n'est pas affecté à la consommation. C'est souvent une action volontaire, un renoncement à consommer pour réaliser des objectifs futurs, variables d'un individu à l'autre. Il existe trois grandes motivations d'épargne :

- Chercher à constituer une réserve en cas de coup dur : accident, problème de santé, perte d'emploi... C'est ce qu'on appelle constituer une épargne de précaution.
- Vouloir réaliser un projet, procéder à un achat impossible à effectuer avec son revenu courant ou sans s'endetter excessivement (équipement du logement, vacances, achat d'une voiture, achat d'un logement...).
- Constituer ou transmettre un capital par exemple pour aider ses enfants.

L'épargne peut être placée de différentes manières, par exemple dans des comptes d'épargne, des achats d'actions, de biens immobiliers, de devises, d'or, ou même de timbres de collection, de tableaux...

Intérêt

Dans le domaine de la finance, l'intérêt est la rémunération d'un prêt. Il correspond au montant que le débiteur (celui qui a emprunté de l'argent) doit au créancier (celui qui prête l'argent) sur une période donnée. L'intérêt versé ne réduit pas le montant du prêt qui a été avancé au départ. Si le prêt consiste en un crédit bancaire, c'est le client qui paie les intérêts à la banque. S'il s'agit d'un compte d'épargne, c'est la banque qui verse les intérêts au client, selon un taux défini préalablement.

On exprime en général les intérêts sous la forme d'un taux (rapport entre l'intérêt et la somme prêtée/empruntée exprimé en pourcentage) sur une période donnée. En général, on établit des taux d'intérêt annuels. Cela permet de comparer les offres d'emprunts ou de prêts et de calculer ce que coûte un emprunt et ce que rapporte un prêt. Pour faire ses comptes, il ne faut pas oublier que le taux d'intérêt annuel s'applique à la somme effectivement prêtée ou empruntée durant cette même année.

Investissement

Pour une personne ou une famille, un investissement consiste :

- à acquérir des biens immobiliers pour les utiliser pour soi-même ou pour les louer
 - à créer une entreprise personnelle ou à la développer par l'achat d'équipements
 - ou encore à placer son argent pour le faire fructifier.
- Il est possible d'effectuer un investissement en s'adressant à une personne ou à une institution financière et en lui demandant de gérer son argent. Il est également possible d'investir son argent dans un projet dont on connaît les tenants et les aboutissants, sans passer par un intermédiaire, en achetant directement des actions ou d'autres titres financiers, en visant un projet professionnel (devenir par exemple propriétaire d'un café) ou en collaborant à un projet collectif (prendre des parts dans une coopérative).

Dans le cas d'Ethica, les joueurs peuvent investir leur argent (capital) dans des projets « Compte d'épargne », « Action » et « Coopérative ».

Investissement éthique

Un investissement est dit éthique lorsque il est réalisé, non pas sur la base de critères exclusivement financiers, mais tenant compte également des préoccupations sociales et environnementales. On exclut donc dans ce type d'investissement des entreprises nuisibles pour l'environnement et/ou la société.

Un investissement est dit éthique et solidaire lorsque les investisseurs participent directement dans le capital d'organisations alternatives à finalité sociale (coopératives, ONG, ASBL, fondations...). Il peut prendre des formes diverses : parts de coopérateur, prises de participation dans des sociétés à finalité sociale, obligations émises par des ASBL.

Risque financier

Il y a un risque financier lorsque le gain attendu ou espéré par l'investisseur ne se réalise pas ou que la somme investie soit diminuée. Généralement, plus les possibilités de gains d'un placement sont élevées plus le risque augmente.



www.ethica.co

Conçu initialement par le Réseau Financement Alternatif, Ethica est un projet européen auquel participent plusieurs pays dont le Royaume-Uni, la France, l'Espagne, la Pologne et la Suisse. Il a été développé, testé, traduit et distribué dans chacun des pays partenaires. Les institutions publiques ou privées, les associations, ainsi que les personnes souhaitant se former pour animer ce jeu peuvent s'informer auprès des partenaires ou sur le site Internet www.ethica.co.

OBJECTIF

Les joueurs vont pouvoir expérimenter et apprendre :

- Comment l'épargne et l'investissement peuvent positivement ou négativement avoir des répercussions sur la société, l'environnement et l'économie.
- Quels sont les avantages et les inconvénients des différents types d'investissements et d'épargnes, ainsi que les risques financiers, sociaux et environnementaux encourus.
- Comment être capable, en connaissance de cause, de faire des choix responsables quant à l'utilisation de leur argent.
- Comment l'argent peut constituer un outil en faveur ou en défaveur du développement durable de notre économie.
- Comment les banques utilisent à bon ou mauvais escient l'argent de leurs clients.
- Comment il est possible d'influencer l'action des banques et des entreprises en investissant son argent.

À partir de 15 ans - de 6 à 27 joueurs



Belgique :
RESEAU FINANCEMENT
ALTERNATIF
Avenue Cardinal Mercier, N°59
5000 Namur
T. 02 340 08 60
info@rfa.be
www.financite.be



United Kingdom :
SUSTED - SUSTAINABILITY
EDUCATION CONSULTANCY
Brewery House, Ketton
Stamford PE9 3TA (United Kingdom)
T. 0044 (1)780 729 208
Email: adam@susted.org.uk
<http://susted.groupy.com>
www.susted.org.uk



France :
IEFP-LAFINANCEPOURTOUS
Palais Brongniart 28, place de la
Bourse - 75002 Paris
T. 01 49 27 55 06
b.marx@lafinancepourtous.com et
s.breton@lafinancepourtous.com
www.lafinancepourtous.com



BARCELONYA SCCL
Santa Teresa 3 (08012) Barcelona
T. +34 93 4245202
+34 93 1171108
host@barcelona.com
www.barcelona.com



Polska :
MICROFINANCE CENTRE (MFC)
Koszykowa 60/62 m. 52, 00-673
Warszawa, Polska
T. +48 22 622 34 65
microfinance@mfc.org.pl
www.mfc.org.pl



Suisse :
FÉDÉRATION ROMANDE DES
CONSOMMATEURS (FRC)
CP 6151 - Rue de Genève 17CH 1002
Lausanne
T. +41 21 331 00 90
vaud@frc.ch
www.frc.ch