

Le Notoc

Jeu de rôle

pour s'initier au commerce équitable



Actualisé en juillet 2026

**COMMERCE
ÉQUITABLE**

PARTICULARITÉS DU JEU DU NOTOC

Le jeu du Notoc est un jeu simple mais pas simpliste, particulièrement adapté à l'initiation au commerce international et au commerce équitable.

Il s'agit d'un jeu de rôle qui se base sur la réalité du coton en Afrique de l'Ouest. Certains aspects de la réalité ont bien entendu été simplifiés pour rendre le jeu accessible et ludique. Il permet de faire passer des messages qu'il est difficile de transmettre sans les avoir vus ou vécus. Il a l'avantage de laisser la place aux initiatives qui rendent chaque partie unique.

Le jeu peut se suffire à lui-même avec la phase de débriefing qui permet à chaque joueur d'assimiler un certain nombre de messages clefs. Il peut également faire partie d'un processus de formation, le jeu constituant alors une mise en route qui est ensuite exploitée par l'animateur ou l'enseignant pendant le reste de la formation

Public cible et objectifs pédagogiques

Le jeu du Notoc s'adresse en priorité aux étudiants de l'enseignement supérieur. Il a pour objectif de leur donner des clés pour mieux comprendre et s'interroger sur les enjeux du commerce équitable et plus généralement sur le développement rural des pays du « Sud ».

Il permet de faire passer les messages suivants :

- Rapport de force défavorable entre producteurs et intermédiaires,
- Diversité des leviers pour améliorer la situation des producteurs : rendement, réduction des intermédiaires, connaissance du marché, accès au stockage, au transport, au microcrédit, etc.

Ce jeu permet également d'aborder des notions complexes :

- L'organisation de producteurs, avec ses intérêts (réduction des coûts, acquisition d'une plus grande autonomie...) et ses difficultés (temps de concertation, prise en compte des individualités...),
- Le seuil de survie et le seuil de vie durable,
- La place et les rôles des ONG dans les projets de développement

Copyright

Le jeu du Notoc est la propriété exclusive d'AVSF.

Ce jeu, coordonné par Frédéric Laloy, a été réalisé d'après le projet réalisé par Ségolène Charvet, Gaël Jaton, Céline Lamadon et Pauline Merz, étudiants de l'ENESAD et leur tuteur André Leseigneur. Il a été actualisé en 2026 par Alex Kouadio et Orane Bouy-Intartaglia.

Il peut être diffusé et dupliqué sous réserve d'en mentionner la source

RÈGLE DU JEU

Composition

- La présente règle du jeu,
- 4 fiches de rôle recto/verso pour les 4 catégories de joueurs :
 - producteurs du village I,
 - producteurs du village II,
 - premiers intermédiaires (I1),
 - deuxièmes intermédiaires (I2)
- 3 fiches de compte pour les 3 catégories de joueurs :
 - producteurs (fiche identique pour les villages I et II),
 - premiers intermédiaires (I1)
 - deuxièmes intermédiaires (I2)
- Un jeu de cartes événementielles à destination des producteurs
- Un jeu de billets de 10 à 1000 notocs (la monnaie du jeu),
- Une fiche de répartition des joueurs pour le jeu de rôle en fonction de leur nombre (annexe I),
- Une fiche « analyse du jeu » (annexe II),
- Un document plus complet présentant la filière coton et la bibliographie (annexe III).

Si vous utilisez la version téléchargeable du jeu, vous devez imprimer, dupliquer et découper les fiches de rôle et de comptes, le jeu de cartes événementielles et de billets en fonction du nombre de joueurs (cf. annexe 1). Pour les billets, il est préférable d'utiliser des papiers de couleur différente pour chaque montant. Une version "prête à l'emploi" avec des fiches et cartes plastifiées et le jeu de billets peut être commandée sur www.avsf.org.

Matériel nécessaire

Deux salles côte à côte si possible (sinon une grande salle)

Une calculatrice et un crayon par joueur, des tables et chaises en nombre suffisant

Nombre de joueurs

15 à 30 (peut convenir à partir de 10 joueurs et jusqu'à 35 maximum)

Durée

Durée totale : 2 heures

Le jeu se déroule en 3 temps : une phase de mise en route (20'), le jeu lui-même (1h20) et une phase de débriefing (20'). La phase de jeu a lieu sur 3 années, avec à chaque fois un temps à respecter

Animation du jeu : 2 pers.

En plus des différentes catégories de joueurs, il faut compter deux animateurs : l'animateur principal, qui doit maîtriser parfaitement la règle du jeu, et une deuxième personne (l'enseignant par exemple), qui ne s'occupe que de la banque. Celle-ci est matérialisée par une table sur laquelle se trouvent les billets et placée entre les deux salles de jeu. Le banquier perçoit les frais de déplacement et fait la monnaie sur demande des joueurs. Afin de faciliter la tâche de l'animateur principal, il est conseillé que cette seconde personne s'occupe également des cartes événementielles et joue le rôle de l'ONG, ces deux fonctions n'intervenant qu'à partir de la deuxième année du jeu.

Préparation du jeu

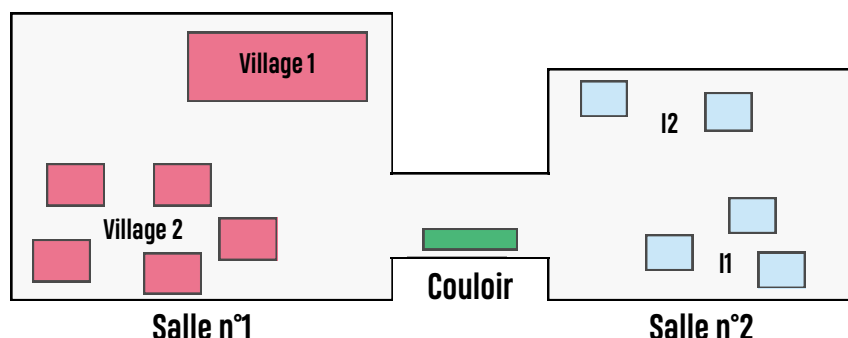
5' 1. Préparation des salles

Disposer les tables et les chaises selon le plan suivant et mettre les fiches de rôle, les fiches de compte et les billets devant chaque joueur avec les sommes suivantes :

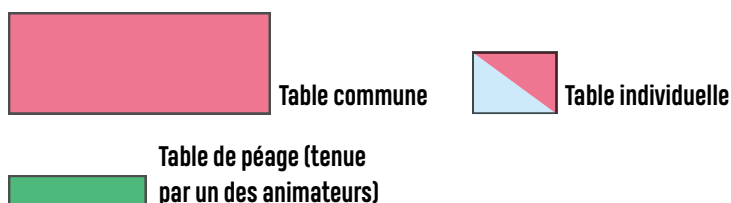
- 450 notocs (ntc) pour chaque producteur
- 5000 ntc pour chaque I1
- 10000 ntc pour chaque I2, répartis en petite coupure pour les I1 et I2.

Les producteurs du village 1 sont organisés et sont donc regroupés autour d'une même table. Les producteurs du village 2 sont isolés et donc dispersés au sein de leur village. La table de péage doit être située de sorte à prélever les frais liés aux déplacements, des I1 en particulier mais aussi des producteurs.

Plan des salles de jeu



Légende



En début de partie, on pose sur les tables pour chaque joueur:

- La fiche de rôle
- La fiche de compte
- Son pécule

5' 2. Explication du jeu

L'animateur précise aux joueurs qu'il s'agit d'un jeu sur le coton dans un pays d'Afrique, avec des joueurs qui jouent le rôle de producteurs ou d'intermédiaires (4 catégories de joueurs en tout), et qui se déroule sur 3 années. Il insiste sur le fait que chaque joueur doit prendre connaissance de sa fiche de rôle placée sur sa table de jeu avant le début du jeu. Les joueurs pourront poser leurs éventuelles questions lors du passage de l'animateur en début de la première année de jeu.

5' 3. Répartition des joueurs en groupes

L'animateur répartit les joueurs dans chaque groupe en fonction du nombre total de joueurs et selon l'annexe I. Il est préférable que les personnes qui jouent le rôle des I2 et I1 soient relativement à l'aise avec les calculs simples. L'animateur peut également répartir les joueurs par tirage au sort avec des morceaux de papier sur lesquels sont inscrits les noms des rôles (prévoir alors en amont du jeu les papiers correspondants).

5' 4. Prise de connaissance de la fiche de rôle par chaque joueur

Le producteur de coton (P1 & P2)

Objectif

Passer du revenu de survie (utilisation de l'intégralité du revenu pour se nourrir, boire, se loger et se vêtir) à un revenu de vie décent (ressources disponibles également pour la scolarité des enfants et les dépenses de santé).

Caractéristiques principales

Il a le droit de se déplacer d'un village vers l'autre, moyennant une somme d'argent, et vers I2 moyennant une somme plus importante.

Il n'a aucune information sur le cours du coton

Il reçoit 450 notocs (monnaie du jeu) en début de partie.

Deux types de producteurs (P1 et P2) sont repartis en deux villages au minimum (cf. annexe I).

Les premiers (P1) se trouvent dans un village déjà organisé (village I), les autres (P2) ne le sont pas, au début du jeu en tout cas. Les P1 peuvent stocker leur coton et ont des coûts de production plus faibles. Les P2 peuvent se regrouper pour l'achat d'un matériel en commun (cf. fiche membre de l'ONG)

Objectif

Maximiser sa marge entre le prix d'achat aux producteurs et celui de la vente à I2.

Cette catégorie représente les individus qui achètent le coton aux producteurs et le revendent au(x) deuxième(s) intermédiaire(s) (I2).

Caractéristiques principales

Il peut autant aller voir le(s) I2 que les producteurs.

Il dispose d'un camion d'une capacité de 2 tonnes, et a des frais de transport à payer.

Il peut proposer des prêts aux producteurs à un taux de 50%.

Il connaît le cours mondial du coton de ces 5 dernières années (entre 900 et 3200 ntc/tonne de coton fibre) mais pas celui de l'année en cours.

Il reçoit 5000 ntc en début de partie.

Le premier intermédiaire (I1)

Objectif

Maximiser son profit quelque soit le cours mondial qui varie chaque année.

Cette catégorie représente les individus qui achètent la production aux premiers intermédiaires et qui l'exportent après l'avoir transformé.

Ils représentent les grosses sociétés d'import-export basées dans les grandes villes portuaires.

Caractéristiques principales

Il n'a pas la possibilité de se déplacer

Il a des frais d'entretien et des coûts liés à la transformation du coton

Il est le seul à connaître le cours mondial du coton au début de chaque année de jeu et celui des 5 années précédentes

Il reçoit 10 000 ntc en début de partie

Déroulement du jeu

Première année (environ 30' dont 15' de jeu)

Il s'agit pour les joueurs de s'approprier la règle du jeu et de se familiariser avec les mécanismes économiques qui prévalent dans ce jeu.

Étape 1 (environ 10') :

L'animateur principal passe voir les joueurs afin de prélever ce qu'ils ont à payer au début de chaque année (cf. fiches de rôle et de compte) :

- **Pour les producteurs isolés du (des) village(s) II :**
 - 150ntc de coûts de production et 300ntc de frais de vie qui leur permet tout juste de survivre sans n'avoir plus rien en poche
- **Pour les producteurs organisés du village I :**
 - 100ntc de coûts de production et 350ntc de frais de vie (la somme d'argent qui leur reste étant comprise entre 300 et 550 ntc : cf. fiche de rôle) ... ils n'ont donc plus rien en poche non plus mais ont la satisfaction d'avoir pris en charge les frais de scolarité d'un de leurs enfants avec les 50ntc dépensés au-delà du seuil de survie
- **Pour les I1 :**
 - 600ntc de frais de vie et 100ntc de frais d'entretien, soit 700ntc au total (il leur reste 4300ntc)
- **Pour les I2 :**
 - 1000ntc de frais de vie et 300ntc de frais d'entretien, soit 1300ntc au total (il leur reste 8700ntc)

L'animateur donne à/aux I2 le cours de l'année fixé à 3000ntc/tonne de coton fibre, sans que les autres joueurs ne puissent l'entendre.

Information à ne pas dévoiler

Il s'agit d'un prix haut ... la seconde année, il chutera à 1000ntc/tonne, avant de remonter légèrement la dernière année à 1500ntc/tonne.

Il explique également lors de ce passage le fonctionnement de la fiche de compte et insiste sur le fait que chaque joueur doit tenir ses comptes à jour annuellement sur cette fiche. Il peut également répondre à leurs questions, sans en dire trop (laisser la place à l'initiative !).

Si des producteurs isolés d'un village demandent à se regrouper, l'animateur les informe alors qu'il leur faut un projet en commun et par exemple un achat de matériel agricole (bâtiment de stockage ou camion). Dans les faits, ce projet ne pourra être mis en place qu'à partir de la deuxième année (cf. fiche membre de l'ONG).

Déroulement du jeu

Première année (environ 30' dont 15' de jeu)

Étape 2 (environ 15') :

On entre ensuite dans la phase de réalisation des échanges commerciaux entre les joueurs.

Les producteurs essayent de vendre leurs 1000 kg de coton en fonction de la demande de I2 répercutée par I1, sans oublier que chacun doit atteindre ses objectifs fixés par la fiche de rôle.

La première année s'achève une fois que le(s) I2 aura (auront) vu sa (leur) demande satisfaite, si le temps n'est pas écoulé avant.

Étape 3 (environ 5') :

Lorsque le temps est écoulé, l'animateur le signifie très clairement à l'ensemble des joueurs, de façon orale, voire en faisant un décompte des dernières minutes de jeu.

Il stoppe alors le jeu pendant 5' afin que chacun puisse faire ses comptes sur sa fiche.

Déroulement du jeu

Deuxième année (environ 25')

Il s'agit pour les joueurs de s'organiser suite à une baisse des cours du coton, afin d'arriver tout de même à atteindre les objectifs fixés par les fiches de rôle.

Le second animateur intervient auprès de tous les producteurs au début de l'année pour leur faire tirer individuellement une carte « évènement » qui leur indique des variations, par exemple dans leur production, et dont ils doivent tenir compte dans leur fiche de compte.

Il informe également chaque village de la présence d'une ONG à laquelle ils peuvent s'adresser (leur dire qu'elle se situe dans le couloir à côté de la banque), sans préciser pourquoi.

L'ONG

Le coût pour se déplacer jusqu'à l'ONG est de 50 notocs par producteur.

Remarque pour le second animateur :

Si des producteurs viennent voir l'ONG pendant la phase de jeu, la fiche de rôle « membre de l'ONG » explique ce qui peut leur être proposé : des informations sur le cours mondial et l'octroi de micro crédit en particulier.

Pendant ce temps, l'animateur principal passe voir les joueurs afin de prélever comme en première année ce qu'ils ont à payer. Il commence par les I2 et les informe (sans que les autres joueurs ne l'entendent) d'une chute du cours mondial du coton : 1000ntc/tonne de coton fibre !

Lorsqu'il prélève les frais de vie et les coûts de production des producteurs, il vérifie que les joueurs ont bien pris en compte leur carte « évènement ».

La baisse du cours mondial va être répercutée via les premiers intermédiaires (I1) sur les producteurs. À eux de s'organiser pour faire face à cette baisse des cours, en utilisant les moyens mis à leur disposition.

Les prises d'initiative des joueurs, très différentes d'une partie à l'autre, se traduisent par :

- L'organisation des producteurs qui étaient isolés (totalité ou partie des villages concernés)
- La recherche de conseils ou d'appui de l'ONG,
- Le regroupement de la production de plusieurs villages,
- Des négociations directes entre les producteurs et I2,

Ce ne sont que des possibilités d'évolution du jeu... les joueurs restent libres, dans le cadre fixé par les fiches de rôle.

Après 15' de jeu, l'animateur ne doit pas oublier de signifier clairement la fin de l'année pour tout le monde et prendre 5' pour faire le tour des groupes et vérifier que les comptes sont à jour.

Déroulement du jeu

Troisième année (environ 25')

Le second animateur fait tirer aux producteurs une nouvelle carte événementielle, comme lors de la deuxième année.

Pendant ce temps, l'animateur principal passe voir les joueurs afin de prélever comme lors des deux précédentes années ce qu'ils ont à payer. Il annonce à [aux] I2 une légère hausse du cours mondial du coton : 1500 notocs la tonne.

Suivant les organisations mises en place au tour précédent, le jeu continue, ou évolue. Il se peut aussi que des producteurs « coulent », que les premiers intermédiaires s'enrichissent ou bien soient concurrencés par des producteurs.

Après 15' de jeu, l'animateur principal annonce la fin du jeu et laisse 5' aux joueurs afin qu'ils finalisent leurs comptes.

Débriefing (20')

Il s'agit maintenant de tirer les leçons du jeu.

Le bilan est fait pour chaque catégorie de joueurs et commence par un rappel de leurs caractéristiques principales. On peut envisager un bilan au tableau (une colonne par catégorie de joueurs et une ligne par année) qui facilite la compréhension de tous sur les différentes situations vécues. L'animateur demande à chaque groupe de préciser leurs caractéristiques principales, de donner les principales évolutions chaque année (actions réalisées et solde final) et d'expliquer leurs choix et les raisons de leur succès ou échec.

Qu'est-ce qui a fonctionné ou pas ? Comment les différentes catégories de joueurs ont réagi aux évolutions du marché ? Pourquoi a-t-on obtenu telle ou telle évolution du jeu ?

L'animateur rappelle qu'il s'agit d'un jeu de rôle, simplifiant évidemment la réalité. Il essaie toutefois de rapprocher les situations vécues par les différents joueurs avec la réalité du commerce équitable (cf. annexe II "analyse approfondie du jeu" pour plus de précisions sur les possibilités de débriefing).

L'animateur ou l'enseignant peut préciser les grands principes du commerce équitable et peut utiliser pour cela les outils pédagogiques disponibles sur <http://www.educationequitable.com/> et par exemple la vidéo « Café, graine de développement dans les Yungas » réalisée par AVSF en 2006 (durée : 32') qui aborde la réalité du commerce équitable et son impact sur les producteurs de café en Bolivie (<http://www.avsf.org/fr/boutique.php>)

ANNEXE I

RÉPARTITION DES JOUEURS PAR RÔLE

Nb de joueurs	Producteurs					Intermédiaires	
	Village I	Village II	Village II'	Village II''	Village II'''	I1	I2
10	4	3	-	-	-	2	1
11	4	4	-	-	-	2	1
12	5	4	-	-	-	2	1
13	5	4	-	-	-	3	1
14	5	5	-	-	-	3	1
15	5	5	-	-	-	3	2
16	6	5	-	-	-	3	2
17	6	6	-	-	-	3	2
18	7	6	-	-	-	3	2
19	7	7	-	-	-	3	2
20	5	5	5	-	-	3	2
21	5	5	5	-	-	4	2
22	6	5	5	-	-	4	2
23	6	6	5	-	-	4	2
24	6	6	6	-	-	4	2
25	6	6	6	-	-	5	2
26	6	6	6	-	-	5	3
27	7	6	6	-	-	5	3
28	5	5	5	5	-	5	3
29	5	5	5	5	-	6	3
30	6	5	5	5	-	6	3
31	6	5	5	5	-	6	4
32	6	6	5	5	-	6	4
33	6	6	6	5	-	6	4
34	6	6	6	6	-	6	4
35	5	5	5	5	5	6	4

ANNEXE II

ANALYSE APPROFONDIE DU JEU

À la fin du jeu, l'animateur principal réunit tous les participants pour une discussion permettant l'analyse du jeu.

1. On explique ce qui s'est passé pour chaque catégorie de joueurs

Grâce aux fiches de comptes, on compare les dépenses et les ressources de chacun, les prix d'achat et de vente.

Pour les producteurs :

- Ont-ils réussi à s'en sortir ?
- Ont-ils atteint le seuil de vie décent ?
- Ont-ils dû emprunter ?
- Quels événements leur sont arrivés ?
- Quelle a été leur stratégie ?

Pour les intermédiaires :

- Ont-ils réalisé des profits ?
- Quelles difficultés ont-ils rencontrées ?
- Quelle a été leur stratégie ?

2. On essaie d'expliquer les résultats de chacun

Pour les producteurs

Si les producteurs ont réussi à s'en sortir, préciser les raisons :

- Prix de vente du coton élevé car : intermédiaire généreux ? regroupement de producteurs plus forts dans la négociation ?
- Négociations directement avec les deuxièmes intermédiaires ? meilleure connaissance du marché via l'ONG ?
- Cartes « événements » favorables ?

Si les producteurs n'ont pas réussi à s'en sortir, préciser les raisons :

- Prix de vente du coton bas car : les intermédiaires se sont enrichis au détriment des producteurs ? les producteurs ne se sont pas organisés ?
- Ils ont toujours négocié avec les premiers intermédiaires ? ils n'ont pas su exprimer leurs besoins à l'ONG ?
- Cartes « événements » défavorables ?

ANNEXE II

ANALYSE APPROFONDIE DU JEU

2. On essaie d'expliquer les résultats de chacun

Pour les intermédiaires

S'ils ont fait beaucoup de profits, pourquoi ?

- Prix de vente du coton élevé (la première année) ?
- Prix d'achat du coton faible car ils ont bien négocié et se sont enrichis au détriment des producteurs ?

S'ils n'ont pas fait beaucoup de profits, pourquoi ?

- Prix de vente du coton faible (deuxième et troisième année) ?
- Prix d'achat élevé car les producteurs ont résisté ?
- Négociation en direct des producteurs avec les I2 au détriment des I1 ?

3. On compare les stratégies des joueurs avec le commerce équitable

Les joueurs se sont rapprochés d'un système de commerce équitable si :

- Les producteurs isolés se sont regroupés et organisés en coopératives,
- Ils ont souhaité réduire le nombre d'intermédiaires et négocier directement avec le deuxième intermédiaire,
- Ils ont transporté eux même leur coton jusqu'au deuxième intermédiaire (plus grande autonomie relative à l'export),
- Ils ont acquis une certaine connaissance du marché,
- Ils ont obtenus un prix relativement stable d'une année sur l'autre,
- Ils ont voulu (mais n'ont pas pu car pas permis par le jeu) améliorer la qualité de leur production ou la transformer.

Réfléchir aux conséquences positives de ces actions :

- Les producteurs améliorent leur revenu et leurs conditions de vie (ils passent du seuil de survie au seuil de vie durable),
- Ils ont une meilleure estime d'eux-mêmes,
- Ils acquièrent plus de poids et d'influence,
- Cela a un effet d'entraînement sur les producteurs autour, et pas seulement sur les producteurs organisés.

ANNEXE II

ANALYSE APPROFONDIE DU JEU

L'animateur (ou l'enseignant) peut maintenant expliquer les principes du commerce équitable, et montrer en quoi l'adhésion à des filières équitables permet d'améliorer la vie des producteurs dans les pays du Sud et peut induire plus globalement des dynamiques de développement.

Pour poursuivre sur le coton, il peut utiliser à la suite de ce jeu la documentation sur l'organisation de la filière coton (cf. annexe III).

Pour élargir la thématique et trouver des outils pédagogiques variés, un Centre de Ressources Pédagogiques pour le Commerce Equitable est disponible sur le site <http://www.educationequitable.com/>.

En lien avec Agronomes et Vétérinaires sans frontières, la vidéo « Café, graine de développement dans les Yungas » qui dure 32' et qui a été réalisée en 2006 est particulièrement adaptée à la suite de ce jeu. Ce DVD aborde en effet la réalité du commerce équitable et son impact sur les producteurs de café en Bolivie. Il permet également de mieux visualiser les rôles d'une ONG comme AVSF en appui à des producteurs qui cherchent à s'insérer dans les filières équitables. Il peut être commandé sur le site : <http://www.avsf.org/fr/boutique.php>.

ANNEXE III

TOPO SUR LA FILIÈRE COTON

Ce jeu de rôle a pour objectif de sensibiliser des étudiants aux problématiques du commerce équitable. L'exemple retenu est celui du coton, une production agricole non alimentaire qui est en majorité une culture de rente. A l'issue du jeu, il peut être intéressant de revenir sur le fonctionnement de la filière coton dans son ensemble, ainsi que sur les enjeux économiques qui en découlent et sur les particularités du coton équitable.

Fonctionnement de la filière coton

Production

La production de coton est évaluée à 25 millions de tonnes pour la campagne 2005/2006. La Chine, les Etats-Unis, l'Inde et le Pakistan représentent les deux-tiers de la production mondiale. L'Afrique francophone de l'Ouest et du Centre (AOC) produit 13% du coton vendu sur le marché mondial. Les industries textiles sont particulièrement concentrées dans les zones asiatiques. Ce n'est pas le cas en AOC où la majorité du coton produit est exporté.

La filière coton a subi une surproduction massive qui a produit une importante chute des cours en 2001. Les causes invoquées sont la priorité accordée aux cultures d'exportation, le développement des cultures OGM, notamment aux Etats-Unis ainsi que les fortes subventions dont bénéficient les producteurs de ce pays. L'Union Européenne a aussi une politique de subventions vis-à-vis de ses producteurs cotonniers qui se situent uniquement en Espagne et en Grèce. On constate un déséquilibre latent entre des producteurs européens ou Etats-Uniens, bénéficiant de nombreuses innovations et d'importantes subventions de la part de leur gouvernement et les producteurs de l'AOC, qui cultivent en général de petites surfaces [1 à 2 ha], récoltées à la main. Ils obtiennent un rendement moyen de 400kg/ha en culture pluviale.

Le fonctionnement de la filière en Afrique de l'ouest est un héritage de la période coloniale. Il est basé sur une intégration de l'ensemble des acteurs. Quel que soit le pays, une grosse société d'Etat détenait le quasi monopole. On assiste aujourd'hui à une privatisation en masse de ces sociétés par des entrepreneurs étrangers ou nationaux. On peut prendre l'exemple de Dagris (Développement des Agro-industries du Sud), entreprise française. Elle se charge de fournir en début de campagne les intrants aux producteurs (semences, engrais, produits phytosanitaires) et déduit ces coûts du prix payé à la récolte. C'est elle qui se charge de l'égrenage et des premières transformations de la graine en coton fibre, qui est la forme exportable.

ANNEXE III

TOPO SUR LA FILIÈRE COTON

Production (suite)

Les producteurs sont en général rassemblés dans des villages, où ils mettent en commun leur production, avant que les camions des grosses sociétés cotonnières ne viennent ramasser la récolte. Ils ne disposent pas de lieu de stockage, ce qui entraîne des risques pour la qualité de la récolte, qui reste en plein air à la merci des intempéries. Au sortir de l'usine, le coton se trouve sous sa forme fibre, prête à être filée, le plus souvent hors du continent africain.

Le coton africain est l'une des principales sources de devises en Afrique de l'Ouest. Cette culture a été fortement développée par les colons français. Alors que l'AOC produisait 100 000 tonnes de fibres dans les années 60, elle en produisait environ 800 000 tonnes dans les années 2000 ! Le succès de cette filière est en grande partie dû aux investissements nationaux et à l'intégration de l'ensemble des acteurs dans une même société cotonnière. Ce système est actuellement remis en cause par des instances internationales, au nom du libre-échange, sans réelle analyse des réussites et difficultés rencontrées par les pays concernés.

Transformation

La filière coton est particulièrement mondialisée. Ainsi, le coton produit en Afrique est généralement transformé en vêtements à l'étranger, notamment en Asie (Chine, Inde, Pakistan...). Quant aux consommateurs, ils se trouvent non seulement dans ces pays mais aussi en Europe où il n'y a pas de production de coton. Cela implique d'importants échanges commerciaux entre les différents pays producteurs, transformateurs, consommateurs... et soulève des problèmes d'emploi dans les pays où les industries de transformation textile ont été supprimées pour être délocalisées, et des problèmes de non respect des droits humains dans les usines de confection textile.

Particularités de la filière équitable

Contrairement à la production de café en Amérique latine, la production de coton en Afrique de l'Ouest se caractérise par une organisation verticale avec un cadre national important et par des producteurs qui n'ont pas été mis en concurrence avec une agriculture patronale. Les organisations paysannes sont dépendantes des sociétés cotonnières sur l'amont (approvisionnement en intrants) et l'aval de la filière (transformation et exportation).

ANNEXE III

TOPO SUR LA FILIÈRE COTON

Particularités de la filière équitable (suite)

Dans ce cadre, les critères du commerce équitable labellisé ne portent que sur la production et pas sur l'ensemble de la filière. Concernant la transformation, seuls les critères de l'Organisation internationale du Travail (OIT) doivent être respectés.

Les enjeux du commerce équitable sur le coton africain sont :

1. Éviter la mise en place de formes de production moins disantes comme l'agriculture sous contrat en Asie du Sud Est,
2. Améliorer la participation des organisations de producteurs (OP) sur l'aval de la filière,
3. Améliorer les services des OP aux producteurs (conseils techniques, intrants...) et
4. Mieux valoriser les filières locales avec une transformation sur place à plus long terme.

Questions pour alimenter le débat post-jeu avec des étudiants

- Faut-il à tout prix supprimer les subventions états-uniennes aux producteurs de coton ?
- Faut-il, comme le préconisent la banque mondiale et le FMI, privatiser les sociétés cotonnières d'Afrique de l'ouest ?
- Toutes les productions agricoles peuvent-elles être en commerce équitable ?
- Dans une filière aussi mondialisée que celle du coton, comment appliquer les principes du commerce équitable ?

Bibliographie