

# LUDO

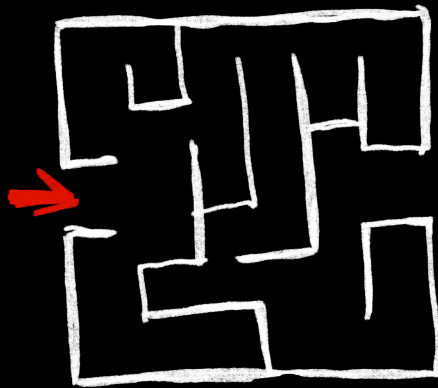


~~Pourquoi le jeu peut réussir là où  
toutes les révolutions ont échoué~~

~~Comment le jeu peut libérer l'humanité~~

~~à la Monopoly~~

**pour une révolution ludique**



Révolution  
ludique!



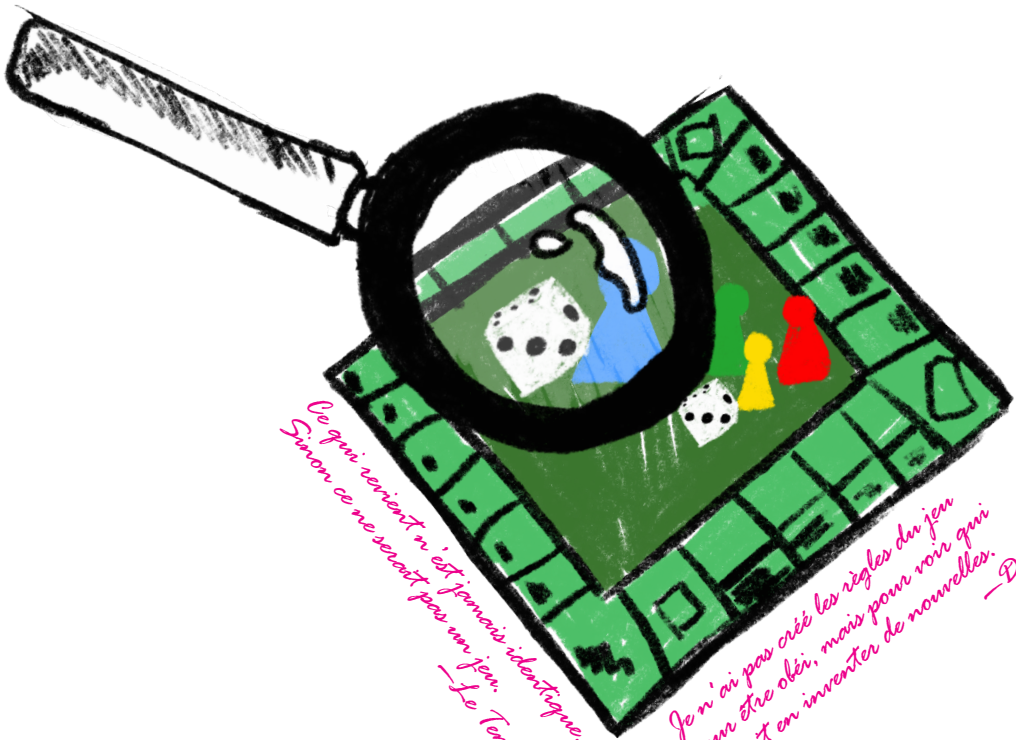
# TOPIE

« Ce sont les jeux qui nous occupent lorsqu'il n'y a rien à faire. On les appelle donc des "passe-temps" et on les considère comme de menus remplissages des interstices de nos vies. Mais ils sont bien plus importants que cela. Ils sont des indices pour l'avenir. »

Bernard Suits

(1978)

# JAMAIS



*Ce qui venait n'est jamais identique.  
— Le Temps  
Simon ce ne serait pas un jeu.*

*Je n'ai pas créé les règles du jeu  
pour être obéi, mais pour voir qui  
oserait en inventer de nouvelles.  
— Dieu*

# Préambule : pour une révolution joyeuse et permanente

Enfants, c'est par le jeu qu'on a découvert le monde, qu'on a expérimenté les règles de la vie. Le jeu a été notre terrain privilégié d'exploration, d'imagination et d'apprentissage. Et puis nous sommes devenus adultes, et tout nous a incité à « laisser ces enfantillages », qu'il s'agisse de l'école, de la famille, de la société. On tolère bien quelques bulles d'exceptions : une partie de cartes entre amis, un match de foot le dimanche, un jeu vidéo pour souffler après le travail ou dans les transports en commun. Mais toujours avec ce sous-entendu : « C'est un divertissement ». Le jeu ne serait qu'une soupape nécessaire pour supporter l'existence et ses responsabilités, une évasion qui aide à mieux retourner au nécessaire labeur.

Pourtant, une part en nous le pressent : dans ces moments ludiques, quelque chose d'essentiel se joue. Une intensité, une joie, une liberté que le quotidien écrase. Un souffle, une bulle d'oxygène où l'on se sent plus vivant. Et si nous avions tout inversé ? Et si le jeu n'était pas une parenthèse dans le réel, mais le réel lui-même, quand il est remis à l'endroit ? Et si c'était justement le sérieux qui n'était qu'une fiction imposée, une illusion qui enferme notre conscience dans l'impuissance ?

Si l'histoire des révolutions nous apprend une chose, c'est qu'elles ont échoué à libérer durablement l'humanité. Elles ont cassé des systèmes pour en imposer d'autres, sans résoudre l'aliénation et sortir des logiques de domination. Peut-être parce qu'elles ont toujours reproduit des règles dont elles n'étaient même pas conscientes.

Le but de ce texte est de montrer que le jeu peut enfanter des récits qui libèrent l'âme humaine. Il faudra d'abord dévoiler les fils invisibles du jeu tissés à travers l'histoire, montrer comment il a toujours été la trame secrète de nos cultures, puis proposer la vision d'un jeu transfigurant le réel.

*Merci de préciser les règles exactes, les issues possibles et la durée de la partie.*  
—Le<sub>3</sub>Mental

# UN

*comme une pause clope entre deux burn-out*

*donc une fuite devant la condition humaine ?*

*« Toute l'action et toute la passion de l'homme se déroulent en tant que jeu. Le jeu n'est pas le contraire du sérieux, le contraire du langage et de la pensée, du travail et de la lutte fût-elle armée, de l'amour et de la mort il est l'horizon dans lequel se déploient ces formes élémentaires qui relient homme et monde. » (Axelos)*

*→ « Le sérieux » : l'ennemi est nommé !!*

*Vraiment toutes les révolutions ?  
Est-ce qu'on ne parle pas ici que des renversements de pouvoir ?  
Est-ce que la révolution féministe a échoué par exemple ?  
Quant à l'aliénation, elle est matérielle mais aussi psychique !*

*Formulation très religieuse, avec une sorte de prétention excessive !!! Libérons plutôt notre puissance d'agir !*

*Spinoza, sort de ce corps sorS !!  
grammar nazi*

# I. Le jeu, miroir de l'inconscient collectif

*Il n'y a jamais eu d'extérieur  
— Le Cosmos  
au jeu.*

Le jeu est une force sociale aussi vieille que l'humanité, aussi structurante que le langage lui-même. *Le jeu n'est-il pas un langage lui-même ?*

Regardons les sociétés premières : les enfants n'y jouent pas seulement pour passer le temps, mais pour apprendre les gestes vitaux de la chasse, de la danse, du rite. Les adultes eux-mêmes n'en sont pas exempts : leurs jeux rituels, leurs concours, leurs mascarades servent à canaliser les passions, à régler les conflits, à simuler les batailles. L'anthropologie et les sciences naturelles nous disent que le jeu est un invariant chez les humains comme chez les animaux : partout où il y a du vivant, il y a du jeu.

En tout cas le langage est jeu (voir le jeu de rôle LOGOS publié chez Les XII Singes / Argyx Games)  
*pub gratuite*

Dans le monde adulte contemporain, le jeu n'est plus assumé comme tel, mais il continue de traverser toutes nos pratiques. Le sport, particulièrement médiatisé, en est l'expression la plus visible : règles codifiées, affrontement ritualisé, passion des supporters.

« Qu'est-ce qu'un jeu, en effet, sinon une activité dont l'homme est l'origine première ? Dès qu'un homme se saisit comme libre et veut user de sa liberté, son activité est le jeu. Il pose lui-même la valeur et les règles de ses actes et ne consent à payer que selon les règles qu'il a lui-même posées et définies. »  
(Sartre, L'Être et le Néant)

→ *c'est quoi le prix ?*

Le cinéma et le théâtre rejouent sans cesse des scénarios collectifs, où acteurs et spectateurs s'accordent à « faire semblant » pour explorer la vérité sous la fiction. Le commerce repose sur des principes ludiques (stratégie, bluff, négociation, prise de risque, quête de la mise la plus élevée) et la théorie des jeux est un principe fondamental de l'économie. Nos relations amoureuses elles-mêmes ne sont rien d'autre qu'un jeu subtil de signes, d'énigmes et de mises en scène, où chacun cherche à séduire en respectant ou en transgressant des règles implicites.

*Yes ! capitalisme = gros jeu de gestion de bâtard mûl équilibré*

*où les perdants y laissent parfois leur vie...*

*c'est un pay-to-win irl !*

→ *Ne suis pas sûr que l'expérience amoureuse se réduise à un jeu. Quid de l'attachement ?*

*Le sérieux est une erreur de lecture de mes règles.*

*— Dieu*

*jouer en Bourse, jouer de la musique, jouer un rôle...*

des pairs. Les Romains ont perfectionné les jeux du cirque, où l'Empire exhibait sa puissance dans le sang et la démesure.

alors le jeu ne crée rien et ne fait que refléter ?

Le jeu n'est jamais neutre. Il est un produit culturel, un miroir de l'inconscient collectif. Il raconte toujours une histoire. Tout jeu, même le plus simple en apparence, encode une vision du monde et derrière chaque règle se cache une idéologie implicite : les échecs montrent l'obsession des empires pour la stratégie et la hiérarchie ; le Monopoly, né comme un outil critique contre le capitalisme, est devenu un instrument de sa propagation ; Pac-Man rejoue la logique aliénante du travail et de la consommation sans fin ; les Tamagotchi nous a dressés à nourrir des machines en renforçant encore notre dépendance à elles ; Fortnite n'est pas seulement un jeu de tir : il normalise une économie de la rareté. Le message implicite est clair : le monde est une arène permanente où il faut se battre pour rester visible, collectionner des signes distinctifs, acheter pour exister.

# COUP

voir l'histoire du Monopoly et de sa créatrice originale, une féministe marxiste

cf. prix Lizzie Magie

fomo à donf dans ce genre de jeux

Le choix du hasard ou de la stratégie, de la compétition ou de la coopération, de la rareté ou de l'abondance n'est jamais innocent. Jouer, c'est toujours intérioriser une certaine idée de la société, du pouvoir, du désir. Les jeux, comme toutes les fictions, programment nos imaginaires.

# DES DÉS

Mais la question du jeu est loin de se résumer à ce que nous mettons dans ce mot. Car pendant que nous nous divertissons par ces petits jeux qui occupent notre conscience, nous passons à côté du Grand Jeu dont nous sommes désormais tous devenus les figurants involontaires.

Mais alors sommes-nous des joueurs ou des pions ?!

Les deux, sans doute !

théorie du complot ???



A lire absolument : la revue « Le Grand Jeu », créé par René Daumal, Roger Gilbert-Lecomte & co dans les années 1920

ok mais « grand jeu », ça fait un peu gourou-core

là c'est la poésie qui sauve le monde

## II. Le jeu occulte de la domination et le Grand Jeu émancipateur

On nous a appris depuis les bancs de la petite école que pour réussir dans la vie, il fallait être une personne sérieuse. On attend de nos dirigeants qu'ils gouvernent avec des chiffres, investissent avec raison, bâtissent avec rigueur. Mais derrière les apparences de la gravité institutionnelle, les puissants ne font que jouer. La politique est un immense échiquier ; la finance un casino mondialisé ; les guerres des tournois où les peuples servent de figurants.

Si les puissants sont joueurs, ils n'ont pas intérêt à ce que nous le sachions car leur jeu exige que la multitude ne joue pas réellement. Ou plutôt : qu'elle confonde le jeu avec sa parodie. Ils s'arrogent le droit à être les joueurs exclusifs du jeu occulte de la domination – celui où l'on mise des continents, des ressources, des avenir. Pendant ce temps, ils offrent à la foule des petits jeux : loteries, jeux télévisés, gamification des applications, distractions numériques infinies. Des ersatz de jeu pour nous détourner du vrai jeu.

Nous ne sommes plus des joueurs. Nous sommes des PNJ – des personnages non-joueurs – programmés pour servir l'expérience ludique des maîtres-joueurs. Nous croyons agir librement, mais nos scripts sont écrits à l'avance : travailler, consommer, dormir... et recommencer jusqu'à la mort.

Ainsi opère la double inversion du réel :

- Les dominants prétendent être sérieux alors qu'ils jouent ;
- La multitude croit jouer alors qu'elle est jouée.

Or ce système d'aliénation ne peut fonctionner que s'il entretient des espaces-temps qui comblerent le vide intérieur qu'il crée de façon contrôlée en créant un sentiment de liberté éphémère par les jeux, la fête, les fictions, l'art ou encore le bien-être et le développement personnel.

*Je sens qu'on va encore me reprocher la Chute et le Mal. Alors que c'est moi qui ai rendu le jeu intéressant...  
— Le Diable*

*Produits dérivés, spéculation haute fréquence, algorithmes de trading... vers un jeu désincarné en plus !  
Et puis y a-t-il encore des règles de la guerre qui soient respectées?*

*Ce n'est pas un complot pour autant, l'idéologie de classe peut fonctionner sans sujet conscient. La structure de domination est systémique, elle ne repose pas sur des intentions machiavéliques, même si ceux qui en profitent ferment leur club*

*basé +1*

*« Panem et circenses »  
version 2.0*

*Matrix, Westworld...*

*L'Echiquier du mal, The Hunger Games, The Truman Show...*

*La vie c'est un peu un roquelike nul où tu gagnes un seul XP par jour*

*Il y aurait donc, au moins théoriquement, un jeu originel à l'état pur ?  
Et je pense que les dominants croient aussi souvent à leur sérieux*

*La société de consommation offre des satisfactions immédiates pour empêcher la révolte*

*ne parle-t-on pas d'ailleurs d'une CONSOLE de jeu ? :-)*

Alors que ces espaces peuvent être au contraire un lien à la vie, au rêve, à la créativité, la joie, la magie, la puissance d'agir. C'est leur instrumentalisation qui rend l'aliénation durable.

*linge watch de Netflix après 23h quand t'as déjà raté ta journée*

Dénonçons le sérieux des maîtres pour ce qu'il est : un jeu cynique. Il révèle que nous pouvons toutes et tous inventer nos propres règles, et faire émerger un nouveau Grand Jeu universel et inclusif.

→ *Idéalisme naïf qui ignore les rapports de force matériels ! Que peut l'ouvrier face à son patron ?*  
l'idéalisme est-il de droite ?

Quels sont les critères de ce jeu émancipateur ?

- ✓ Le respect et l'inclusivité : tout le monde peut y participer, il n'y a plus de joueurs d'élite ni de foule sacrifiée ;
- ✓ Le vitalisme : le jeu existe pour augmenter la puissance de chacun et chacune ;
- ✓ La coopération ou la coopération : on joue avec autant que contre, et la victoire n'est jamais une expropriation. On invente des configurations hybrides où la tension créatrice nourrit l'intelligence collective ;
- ✓ Les règles souples : les règles ne sont pas gravées dans le marbre, elles sont vivantes, évolutives, hackables, négociées, recombinaisons — car le monde lui-même n'est pas figé, mais en perpétuelle invention ;
- ✓ La réflexivité : les joueurs sont conscients que tout jeu transforme les joueurs et le monde ;
- ✓ La légèreté : les joueurs s'affranchissent de la gravité des récits aliénants.

*Tout le monde, vraiment ? Les enfants ? Les cultures non-occidentales ??*

*Toutes les minorités exclues du jeu social en fait. Et ce n'est pas parce que l'on peut participer que l'on va le faire*

*ça fait un peu jargon de consultant*

*Un jeu sans règle fixe, ce n'est plus un jeu !*

*pas si sûr de ça*

*Est-ce qu'on peut choisir de jouer autrement quand on est écrasé par la précarité ? Qui peut se permettre de jouer quand sa survie est en jeu ? Ce texte ne parle qu'aux privilégiés*

*« Peut-être n'y aura-t-il d'autres savoir que le gai savoir, mais pour l'instant il y va encore tout autrement : la comédie de l'existence n'a pas encore pris conscience d'elle-même et nous sommes encore à l'époque de la tragédie, à l'époque des morales et des religions »*

*Nietzsche*

*On nous critique toujours, mais grâce à nous l'humanité profite d'une fantastique expérience de plongée dans la division.  
— L'Association Internationale des Maîtres du Monde*

*c'est lui qui disait aussi un truc du genre : la maturité de l'homme, c'est d'avoir retrouvé le sérieux qu'on avait en jouant quand on était enfant. C'est ça la vraie légèreté en fait*

### III. L'Histoire ou le jeu oublié

La révolution véritable – celle des récits, des croyances, des institutions et de la conscience collective – n'a jamais été aussi nécessaire qu'aujourd'hui. Pourtant, nous avons perdu foi en sa possibilité. Les révolutions du passé ont bouleversé les régimes, renversé les trônes, aboli les dieux, mais elles ont continué à jouer la même pièce tragique, avec des variantes des mêmes règles. Elles ont voulu changer le monde selon les logiques du travail, de la guerre ou de l'économie, sans comprendre que c'est la réalité elle-même qu'il fallait transformer. À chaque fois, le drame a repris le dessus : gravité, sacrifice, héroïsme, culpabilité – la vieille mythologie du sérieux s'est emparée du rêve et l'a figé.

Reconnaissons enfin que l'Histoire est un jeu psychique, nous continuerons à rejouer les mêmes scénarios, à alterner domination et soumission, conquérants et victimes, sans jamais sortir du cycle. Ce n'est pas le monde qu'il faut détruire, mais la dramaturgie qui l'enchaîne. Il s'agit de regarder les luttes comme celle du joueur par excellence : l'enfant intérieur, celui qui ose, imagine, échoue et recommence sans haine.

Les prétendus Maîtres, qui paraissent dominer la partie, ne sont en réalité que des enfants blessés, figés dans leur peur d'avoir mal à nouveau. Leur soif de contrôle est le masque d'une angoisse ancienne : celle d'avoir été impuissants, humiliés, délaissés. Incapables d'affronter la souffrance originelle, ils créent un jeu dont ils fixent eux-mêmes les règles. Ils se construisent un monde parfaitement prévisible, car tout ce qui échappe à leur contrôle les terrorise. = les mecs en plus gouvernement le monde

Ce jeu truqué est celui du pouvoir moderne : marchés, institutions, bureaucraties, systèmes de notation, d'opinion et d'algorithmes. Des arènes où l'illusion du libre arbitre remplace la liberté. Les révolutions qui ne prennent pas conscience

ton très dogmatique. Et pourquoi aujourd'hui plus qu'hier ?

pas moi ! Ni les gilets jaunes, ni les Kurdes, ni les Black Lives Matter !

ouais enfin on sait que tout est cramé, on n'y croit plus, franchement c'est épuisant

enfin aussi sérieux que peut l'être PowerPoint mendicant dans une réunion marketing chez Procter & Gamble

ah bon ? Et les structures économiques, le rapport de force ???

Ben, si !  
– Le Chaos cosmique

avoue que t'as envie de ragequit parfois

pathologisation et psychologisation du politique. Elon Musk est-il seulement un enfant blessé ? oui N'est-ce pas lui offrir une excuse tout faite ?

ben oui, le politique est ici évacué au profit du psychologisme. Mais y a-t-il un juste milieu ? Mon père avait l'habitude de dire que le milieu n'est jamais juste.

Les capitalistes me semblent pourtant s'épanouir dans le chaos (chaos du marché, destruction créative...)

du Grand Jeu et du retournement intérieur du regard finissent toujours par servir le dessein des Maîtres. Ceux-ci comptent même sur leur répétition : chaque effondrement devient une opportunité de reconstruire la même hiérarchie sous d'autres couleurs, d'alimenter encore la peur et le besoin d'ordre.

Les institutions absorbent les élans, les médias recyclent les colères, les révolutions deviennent des produits culturels, transformés en divertissement et en marché. *la colère pour beaucoup, c'est d'abord des hashtags sur insta*

La révolution la plus radicale n'est pas celle qui renverse le pouvoir, mais celle qui dissout la peur à sa source et rend enfin au jeu du monde son caractère sacré, joyeux et infini.

*vraiment ?*

*qu'est-ce que c'est le « retournement intérieur du regard » ??*

*capitalisme en mode dlc post-crise : nouveau logo mais même gameplay toxique*

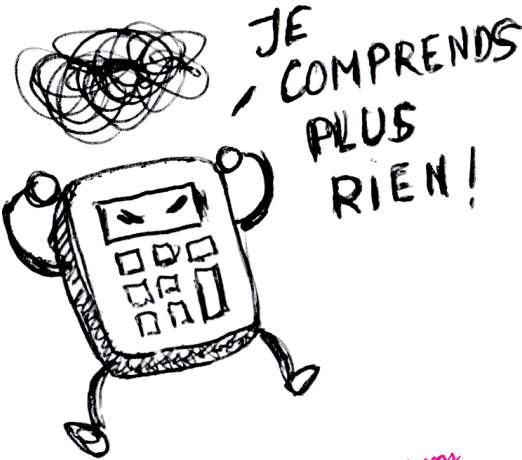
*Naomi Klein, La Stratégie du choc*

*un peu caricatural*

*« dissoudre la peur » ne supprime pas les CRS, les frontières, l'exploitation, etc.*

*Je ne suis pas d'accord. Sans moi, aucun joueur ne ferait attention.*

*— Le Diable*



*Je suis l'excès de vie que vos systèmes ne digèrent pas.*  
*— Le Chaos cosmique*



*Quand ils croient m'obéir, ils jouent. Quand ils croient me défier, ils jouent encore.*

*— Dieu*

*ok boomer*

## IV. Quand la Conscience se souvient qu'elle joue

Nous ne mesurons peut-être pas l'immensité vertigineuse de la métamorphose qui se produirait si advenait la vraie révolution ludique du Grand Jeu. Elle pourrait bouleverser non seulement la société, mais la réalité elle-même.

Car le jeu ne s'arrête pas aux cultures humaines. Si nous osons élargir la focale, il se révèle être une matrice métaphysique. Que nous dit la réalité elle-même ? C'est un système de lois fondamentales : les lois biologiques encadrent nos organismes, les lois chimiques orchestrent les combinaisons de la matière, les lois physiques structurent l'énergie et l'espace, et toutes semblent se résoudre dans une architecture mathématique.

Comme dans un jeu, ces lois forment un terrain clos, un ensemble de contraintes à l'intérieur duquel s'ouvrent les possibilités de l'expérience. Chaque être vivant, chaque espèce, chaque civilisation invente des stratégies nouvelles pour surmonter les contraintes, contourner les obstacles, réussir les épreuves.

Mais la réalité n'est pas l'unique configuration. Notre imagination nous rappelle que ce que nous appelons « réel » n'est qu'un agencement particulier parmi une infinité de mondes possibles. Le simple fait de concevoir d'autres règles, d'autres dimensions, d'autres lois, montre que l'univers que nous habitons est un scénario au sein d'un champ infini de virtualités.

Et c'est précisément là qu'est le jeu cosmique : l'univers physique, avec ses lois immuables, n'est peut-être rien d'autre qu'un cadre volontairement limité où l'infini vient expérimenter la finitude.

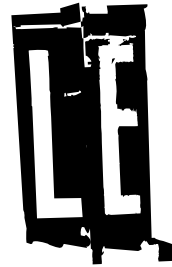
Chaque existence serait une variation de ce jeu métaphysique : explorer ce que signifie être limité, mortel, vulnérable. Nous sommes des joueurs cosmiques, immergés dans un espace-temps cir-

là on a abandonné le politique pour se réfugier dans le spiritualisme. C'est plus confortable ! Pas de conflit, pas de violence, juste de belles métaphores cosmiques.

New age alert !! On passe du politique au mysticisme !!!

wow ça s'emballe sévère là mais bon why not

En quoi ces lois sont-elles des règles du jeu ? ça supposerait une force consciente qui les a rédigées. Et dans quel but ?



→ On parle de multivers ?

Le cancer, la famine, la torture sont-ils de simples « agencements » qu'on peut réimaginer ?

OUI

ta gueule

Je peux imaginer voler, ça ne prouve pas que la gravité est « un scénario ». Ou bien dans un autre univers ? Et qui serait l'agent « volontaire » ? Dieu ? La Conscience cosmique ? Les aliens ?

conscrit pour y goûter le vertige de la croissance, de la rencontre, de la relation, de la transformation et de la mort. Et si, en définitive, la seule révolution capable de libérer l'humanité était de prendre conscience que nous vivons dans ce Grand Jeu cosmique ?

*trop chéper pour moi*

*romantisme et poésie cosmique, ok. Mais aucune rigueur conceptuelle !*

*pas forcément besoin de rigidité conceptuelle ici, on cherche d'abord un élan si on veut changer les choses !*

Le Grand Jeu de la conscience n'est pas une métaphore spirituelle, mais une stratégie civilisationnelle — une manière d'échapper à la gravité des systèmes d'aliénation qui capturent nos désirs, nos récits et nos rêves.

*Comment une métaphysique cosmique devient-elle « stratégie » ?*

*Moi je n'aime pas les jeux qui ne rentrent pas dans un tableau Excel. — Le Mental*

*c'est le mental de Reiner Knizia? :)*

*Je vous avais bien dit que j'avais raison ! — L'Enfant intérieur*



**Une structure initiatique dissimulée dans les jeux ?**

Les jeux d'enfants, sous leurs dehors innocents, sont les héritiers dissimulés d'une sagesse initiatique multimillénaire. Ils condensent dans leurs gestes, leurs règles et leurs rythmes la carte symbolique du Grand Jeu cosmique. Là où l'adulte croit voir de simples divertissements, l'enfant expérimente déjà, à travers le mouvement et l'imaginaire, la structure même du voyage de la conscience.

La marelle, par exemple, n'est pas qu'un alignement de cases tracées à la craie : c'est une échelle symbolique : du sol au ciel, du ciel au sol, l'enfant rejoue la chute de l'esprit dans la matière et sa remontée vers la lumière. Il a appris, sans le savoir, que le but n'est pas de s'échapper de la terre mais d'y rapporter le ciel.

Cette structure se retrouve dans le « voyage du héros » : l'appel de l'aventure, le franchissement du seuil, la descente dans les ténèbres, la rencontre avec l'ombre, la révélation et le retour transfiguré. Le joueur apprend à mourir symboliquement et à renaître. Il apprend à perdre, à recommencer, à intégrer le hasard comme dimension essentielle de la vie. Les jeux d'enfants transmettent, sous une forme joyeuse et corporelle, l'enseignement fondamental que la vie est un jeu sacré. Redevenir joueur, c'est reconnaître dans ces symboles enfouis la matrice du Grand Jeu : un espace d'apprentissage infini pour la conscience. L'homme joue parce qu'il est lui-même un être jeté dans le jeu du monde.

*jargon ésotéristant*

*voir Campbell (Le Héros aux mille visages) et Huizinga (Homo Ludens)*

*réf tellement datées !*

*mais toujours pertinentes*

## V. La Ludotopie : l'émancipation par le jeu

Comment passer de la prise de conscience, que nous sommes joueurs dans un Grand Jeu cosmique, à l'action concrète ? Ce n'est pas une utopie lointaine qu'il nous faut construire, mais des cellules vivantes où le jeu cesse d'être un divertissement pour devenir une forge de métamorphose. ???

Une première mesure fondatrice consisterait à créer des cercles de croissance ludiques, cellules vivantes du jeu conscient, au sein des familles, groupes d'amis, organisations. Ces cercles ne seraient pas des espaces de repli ou de croyances, mais des laboratoires d'évolution, où la pratique du jeu serait un acte de résistance et de création politique.

Le jeu émancipateur, au sein de ces groupes, doit être conçu comme un antivirus culturel, une ingénierie symbolique capable de déjouer cette assimilation. Ses règles seraient vivantes, évolutives, hackables, empêchant toute institution de le figer ou de le marchandiser. Sa dynamique reposerait sur la réflexivité, la coopération créative et la légèreté consciente : trois solutions aux logiques de contrôle, de comparaison et de gravité.

Un tel jeu ne se limitera pas à l'apprentissage ou à la coopération : il intégrerait aussi une dimension de soutien social profond et de confrontation à ses angles morts, à ses ombres, à ses peurs. Car la société moderne, tout en prônant la performance, a éradiqué les espaces où traverser nos ténèbres ensemble. Le jeu conscient restaurera cette écologie psychique collective : il offrira un cadre sûr, bienveillant et ritualisé où chacun pourra explorer ses vulnérabilités. Dans chaque cercle, des pratiques d'écoute, de reconnaissance mutuelle et de partage émotionnel permettront de réintégrer ce que le système a fragmenté : le lien entre l'individuel et le collectif, le

Est-ce qu'on va enfin comprendre comment le jeu peut-il CONCRÈTEMENT servir de levier pour renverser les structures de domination ?

LE MENTAL



LA VIE



Startup spirituelle ?  
non mais en vrai les petits cercles c'est cool



Vu l'ésotérisme des chapitres précédents, le risque est réel !

mais le capitalisme récupère toujours tout (hip-hop, punk, mai 68, etc., etc.)

On retombe dans le développement personnel, le meilleur allié du libéralisme

pas que

quand va-t-on enfin sortir de ce putain de culte de la performance ?

voir le bouquin d'Olivier Hamant. Il serait temps que le jeu s'y mette

après j'aime bien optimiser ma ferme dans Agricola

on parle surtout du processus de production

pas que

visible et l'invisible, la force et la fragilité. Aucune transition écologique, politique ou économique n'est possible sans cette réconciliation intérieure : celle qui permet à la conscience de cesser de projeter ses blessures sur le monde pour enfin les guérir à la racine.

Les joueurs ancreront leur transformation dans des projets concrets, car ce jeu serait d'abord une forge d'action collective, un espace où l'on apprend à relier intériorité et transformation sociale. Chaque cercle pourra devenir le terreau de projets de société – initiatives écologiques, économiques, éducatives ou démocratiques – qui, au lieu de reproduire la logique du système, incarneront des modes de coopération régénératifs et conscients.

Peu à peu, ces cercles formeront un réseau planétaire de métamorphose, un maillage de communautés apprenantes où la transition ne sera plus décrétée, mais vécue. Ensemble, ils constitueront une architecture organique et souple : un organisme d'évolution distribuée, une civilisation du jeu vivant. Le jeu conscient deviendra une arme contre l'Empire de l'aliénation : il introduira la gratuité, la présence, la poésie et la joie.

Dans une Ludotopie, l'humanité ne sera plus spectatrice mais joueuse consciente. Elle intégrera en continu tous les imaginaires en les faisant dialoguer dans un écosystème narratif.

le cœur de la démonstration ! mais se réconcilier avec soi c'est tout un programme

...de développement personnel, une fois de plus

Enfin un plan d'action compréhensible où la vie est mise dans des cases que l'on peut contrôler. Surtout ne me remerciez pas.

—Le Mental

pendant ce temps, le climat s'effondre, les guerres tuent, les gens crèvent. On n'a pas le temps du « peu à peu » !

OK mais quelles structures proposez-vous ?

Les imaginaires nazis aussi ?

bravo t'as gagné 1 point Godwin

*c'est un discours de motivation avant le boss de fin ?*

## MANIFESTE POUR UN MONDE-JEU

Citoyens de la Terre, frères et sœurs du Jeu, l'heure est venue.

Le Jeu commence quand nous cessons de diviser.

Le Jeu s'épanouit quand nous jouons avec tout.

Réécrivons ensemble des fictions fertiles, émancipatrices, joyeuses.

Le Jeu n'est pas l'ombre du réel.

Le Jeu en est la matrice.

Et il est grand temps de commencer à jouer. *OUI !!!!!*

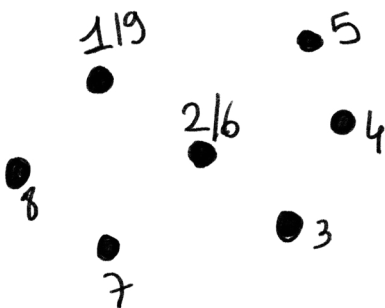
« Jouer, au sens ample et fort du terme, en essayant tant que faire se peut de sauver le rêve, à défaut de le réaliser, tâche impossible. Ne pas chercher un sens du monde ou de la vie, mais s'insérer dans leur jeu. Accorder la liberté à la nécessité reconnue et assumée. Moins séduire que se laisser séduire par ce qui est fascinant. Supporter l'altérité dans le même, et le même dans l'autre. Interpréter et vivre les jeux combinés des alternances, des compensations, des équivalences. Saisir simultanément les contraires et les contradictions : et leur spécificité et leur lutte et leur unité. Respecter et la contradiction et la non-contradiction, en situant et en démontant les inconséquences et les incohérences, en les transgressant et en les surmontant. Enregistrer l'unité et l'identité avec la négation et la différence. Unir les sédiments et les fragments en un tout et affronter le tout segmenté et éclaté. Être et rester éveillé, constater avec humour les progrès de la bêtise, déceler les règles du jeu à travers tous les dérèglements des sens et des mœurs. Accepter et la chaleur et le froid, voire la tiédeur. S'avancer jusqu'à une méta-ironie qui détruirait sa propre négation. Reconnaître que tout ce qui devient se ruine et périt. Être prêt aux ressurgissements, aux retours. Se concilier avec les trois dimensions - unitaires - du temps dont chacune comporte trois dimensions : passé-présent-avenir unies dans l'Un-Tout du temps entier. Apprendre à s'entraîner - corporellement, psychiquement, méditativement -, apprendre à oublier, apprendre à se remémorer. Pousser vers son éclatement le désaccord entre ce que les hommes font et ce qu'ils disent et pensent. Faire preuve de tact et d'esprit de révolte, cultiver le souvenir et l'initiative, déclencher quand il le faut la salutaire violence, aspirer au renouvellement. Sachant qu'il n'y a pas de maître du jeu, jouer le plus productivement, le plus poétiquement possible. »  
 Kostas **Axelos**

Pour une fois, je n'ai rien à ajouter !

déjà cité avant, mais c'est qui ?

un philosophe, auteur d'une trilogie dans les années 1970 qui s'appelle « Le déploiement du jeu »

DESSINE  
L'INFINI :

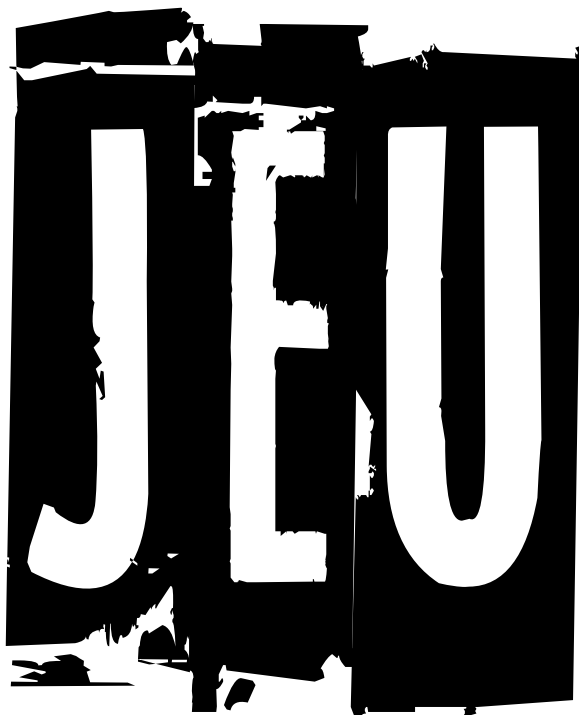


*L'amour est la règle la plus stable du cosmos.  
Personne ne la comprend, tout le monde y joue.  
— Le Cosmos*



*c'est bien gentil le peace and love mais quid des conditions matérielles de l'existence ?*

*oui, et pourtant tout est*



# LUDOTOPIE

pour une révolution ludique



- 1. UNE FOIS QUE VOUS DÉBUTEZ LE JEU, VOUS NE POUVEZ PLUS FAIRE MARCHÉ ARRIÈRE.**
- 2. LE JEU S'ARRÊTE QUAND VOUS LE DÉSIREZ.**
- 3. ARRÊTER LE JEU REVIENT À LE POURSUIVRE.**
- 4. IL EST IMPOSSIBLE DE GAGNER AU JEU.**
- 5. ACCEPTER DE PERDRE AU JEU REVIENT À LE GAGNER.**

*mais c'est complètement con votre truc*

*j'imagine qu'il faut se forcer les 15 pages pour comprendre*

*La beauté naît de l'absurde et l'absurde de la beauté.*  
— Le Cosmos