On peut voir ou aborder l'Économie et le Social sous de nombreux angles. Politique, culturel, technologique, psychologique et sans doute encore plein de …iques ou de …ismes pour caractériser ces deux thématiques.
Mais il y a peut-être une approche qui permet de synthétiser au mieux ce qui se passe dans ces deux champs d'activité Humaines.

C'est de les voir par le prisme du Jeu.

Le Jeu est la composante fondamentale et fondatrice de ces activités.
C'est la version inversée du prisme de Newton (à travers sa notion de spectre).
Toutes les composantes que l'on a vues précédemment (politique, technologique ..) se fondent dans un seul spectre de vibrations, celui du Jeu.
Et qui plus est, ces deux champs d'activité, qui sont fondus et intégrés dans la notion de Jeu, s'interfèrent aussi entre eux.
L'Économie modèle le Social qui lui-même en retour ou en action primordiale modèle l'Économie.

Cela nous amène à deux constatations.

1 Optimisation des chances de victoires

Comme le savent les joueurs passionnés, dans tout jeu il y a une ou plusieurs tactiques, stratégies, plans, d'optimisation des actions des joueurs. Autrement dit, en fonction des règles et des possibilités qui sont données aux joueurs, ils existent des choix et des mises en œuvre qui optimisent, bonifient les actions réalisées.
En fonction des jeux, certaines actions sont décisives.

Prenons le cas d'un jeu ultra simple [je n'ai pas dit passionnant ;-)], le Tic-Tac-Toe sur une grille de 3 x 3. Résumons le principe du jeu, sur une grille, vierge au départ, de 3 colonnes par 3 rangées, chaque joueur, tour à tour, pose une croix pour l'un, un cercle pour l'autre, dans une case libre. Lorsqu'un des joueurs a réalisé un alignement vertical, horizontal, diagonal parfait (pas d'interruption) et complet (3 cases détenues par son symbole), il a gagné la partie.



Le Tic-Tac-Toe. Wikipedia.

Avec un peu de réflexion et d'habitude, si l'on cherche à optimiser les actions faites par un joueur pour s'assurer de la victoire, on s'aperçoit très vite de deux avantages stratégiques.

1) Que celui qui débute la partie a un avantage considérable. C'est lui qui donne le tempo, l'impulsion, qui force le deuxième joueur à être plus dans la réaction que dans la construction.

2) Que le premier qui joue sur la case au centre de la grille de jeu a un positionnement stratégique très fort. Il peut, de par les règles construire 4 lignes de trois gagnantes. Alors que les autres cases ont juste soit 2 possibilités (les 4 cases au milieu des rangées et colonnes autre que celle de la case centrale) ou 3 (les 4 cases dans les coins).
Voyons les illustrations de cet avantage avec en premier le déploiement en case centrale. Et ne faisant que 2 coups supplémentaires pour réaliser des lignes victorieuses. Il y a alors 4 possibilités de gagner. C'est la position qui en apporte le plus.

Puis une illustration avec un jeu dans un des 4 angles de la grille de 9 cases.
Ce qui amène le joueur, en ne réalisant que 2 coups supplémentaires (rappelons-nous que le joueur en question est celui qui agit en premier) à 3 possibilités de faire des lignes gagnantes.

Et une dernière illustration, avec un coup posé en milieu de ligne, sur un des 4 côtés. Il n'y a dans ce cas que 2 possibilités de faire des lignes victorieuses. C'est le coup le moins avisé pour démarrer une partie. Même contre un débutant total qui peut ainsi prendre la case centrale sans trop savoir son importance stratégique

Ainsi la détention de la case centrale amène un avantage stratégique dans le jeu. Et si celui qui joue en premier s'octroie la case centrale, il part sur de très bonnes bases pour obtenir la victoire

Et que se passe-t-il lorsqu'un joueur aguerri affronte au Tic-Tac-Toe un pur débutant, quelqu'un qui n'a jamais joué ? C'est la victoire quasiment à coup sûr pour le joueur au courant des règles et qui a déjà pratiqué le jeu. Surtout s'il joue en premier sur cette fameuse case centrale.

Faites donc l'expérience de cette possibilité en jouant d'abord contre un ordinateur pour vous entraîner puis affronter un enfant de 6 ans à qui vous apprenez les règles pour la première fois. Vous aurez dans ce cas une petite idée de ce que représente la maîtrise d'un jeu lorsque l'on connait tous les tenants et aboutissants de ce jeu.

Mais alors si nos activités économiques et sociales sont des gigantesques Jeux, quelles sont les conséquences de cet état de fait sur nos sociétés ?

> Est-ce que nous ne jouerions pas à un jeu économique global qui est déjà optimisé par certains pour leurs seuls bénéfices ?
> Et si l'équivalent de la case centrale était déjà et systématiquement occupé dans ce grand Jeu Économique et Social ?

Car si nous jouons tous (nous les « JE » individuels) à un grand Jeu collectif et que dans tous les jeux il y a des stratégies d'optimisation, nous pouvons être sûrs que ces stratégies ont déjà été trouvées et appliquées par certains acteurs.

Et encore, soulignons que le Tic-Tac-Toe est considéré comme un jeu à informations complètes pour les deux joueurs. Ce qui veut dire que si en plus dans le champ Économique, un joueur chevronné et qui a bien étudié les règles, a des informations que les autres joueurs n'ont pas, on réalise à peine l'immense avantage que ce joueur peut avoir.
Sans parler du fait que dans le jeu Économique en cours, certains partent avec des coups d'avance, du matériel, des ressources d'avance, des cases déjà cochées sur la grille, c'est la notion d'héritage. À l'inverse, certains acteurs prennent le Jeu en

cours de route alors que d'autres participants ont déjà réalisé plusieurs actions …

Ce qui nous amène à la deuxième distinction :

2 Les règles d'un Jeu l'orientent suivant les choix des créateurs des règles

Bien évidemment, les règles d'un jeu influent sur les conditions de victoire. Et aussi sur ce que l'on gagne. De manière symbolique dans un jeu, disons simplement « ludique ». Et par des avantages financiers, matériels, de services dans le grand Jeu Économique.
Ce qui nous amène à percevoir que les règles du Jeu Économique pourraient orienter les résultats des « victoires » en :

- Créant plus de gagnants
- Réduisant les écarts possibles entre les gagnants et les « perdants »
- Accordant un certain minimum aux « perdants »

Mais les règles d'un jeu influent encore plus sur le cœur même de ce qu'est un Jeu. Elles influent sur l'EXPÉRIENCE que vivent les joueurs. Et l'expérience d'un Jeu, d'une certaine manière plus même que les conséquences d'une victoire, constitue son essence et sa raison d'être. Et c'est une triple expérience.

1) L'expérience primaire de « JOUER » au sens de faire des choix, d'avoir des objectifs, des contraintes, des règles. C'est ce qui fait un jeu. les contraintes et les choix (le jeu de l'Oie n'est donc pas, malgré son nom, par définition un jeu. Car le joueur n'a pas de choix. Il ne suit et subit que sa propre fortune représentée par le jet d'un seul dé. À l'opposé, le jeu des petits chevaux est un véritable jeu, car le joueur a, parfois, des choix sur quel cheval faire avancer.)

2) L'expérience de jouer au sens de jouer la Comédie. Devenir quelqu'un d'autre soit en se mettant dans la peau d'un personnage induit par le jeu [spéculateur immobilier dans le Monopoly. Oui, c'est possible de faire plus ennuyeux], soit en étant un autre soi-même, en laissant parler une partie de sa psychologie profonde que l'on cache parfois, soit en prenant plaisir à jouer un profil psychologique (le méchant, le traitre, le manipulateur, le moqueur, l'attentiste …) que l'on n'a pas en soi.

3) L'expérience, et c'est la plus importante vue sous l'angle des Biens COOPÉRACTIFS, de la manière de **jouer avec** les autres acteurs. Les jeux de société, actuellement, les plus connus sont tous en mode compétition, les uns contre les autres. Mais d'autres formes de jeux où tous les acteurs oeuvrent ensemble pour une victoire commune sont possibles. Ils existent de plus en plus. Et sont de plus en plus prisés par les amateurs. Quelques exemples sont disponibles ici et également là.

Actuellement, le Jeu Économique qui est organisé se fait avec des perdants et des gagnants.

> Nous devons comprendre que nous expérimentons actuellement un grand Jeu en mode Compétition !

car ce n'est pas un Jeu organisé en Coopération. Ou même en Coopétition.

Mais cela pourra tout à fait l'être !

D'ailleurs c'est ce que proposent les Biens COOPÉRACTIFS !

Alors bonnes promenades et lectures sur le site alpharis.com où nous espérons que vous allez trouver des informations éclairantes et de bonnes sources d'inspirations. À vous de créer dans ce Jeu de coopétition.

PS 1 : Pour ceux qui objecteraient, à juste raison, que le jeu Économique n'est pas un Jeu au sens classique de la définition, car il y a de nombreux objectifs différents pour chaque type d'acteur, il faut bien comprendre que ce grand Jeu est un jeu riche, fourni et fourmillant en possibilités.
Et qu'il rentre tout à fait dans la description d'une catégorie de jeu qui est la catégorie des grands Jeux Stratégiques pour les Experts !
C'est bien pour cette raison que le Jeu Économique est un des jeux les plus passionnants. Et des plus motivants pour certains.

Surtout, toute la subtilité de ce grand Jeu est, souvent, de forcer ou de restreindre le type d'acteur que l'on peut être, **avant même** que le joueur commence à pratiquer le Jeu.



La coopétition peut parfois survenir qu'entre certains joueurs …
