

L'association  
"les Espaces Enchevêtrés"  
oeuvre pour la création  
de jeux de rôles semi-réels,  
entremêlant réel et virtuel,  
des jeux où l'informatique  
discrète décuple les sens,  
la communication et  
l'organisation collective.

Les projets libres sont conçus  
dans la philosophie du partage  
et du travail collectif dans l'idée  
d'une ré-appropriation  
citoyenne des techniques.

La protection des auteurs  
est assurée par  
l'usage de licences libres  
comme GPL et Art Libre

**Les Espaces Enchevêtrés**  
peuvent être le support de jeux  
cyberpunk, de jeux où la magie,  
les mondes fantastiques côtoient  
la technologie la plus  
déshumanisée, ou de simples  
balades **sonores**, artistiques,  
interactives et collectives.

Les machines des Espaces  
Enchevêtrés offrent une  
organisation nouvelle  
au-x maître-s de jeux, par la  
gestion électronique des feuilles  
de **personnages**, par l'accès à  
des personnages ubiquitaires, la  
gestion des PNJ par des **robots**  
de jeux,  
la gestion des espaces de jeux,  
de la cartographie, etc.

Devenez :

architecte des systèmes,  
poète des histoires  
fabricant de subjectifs,  
expérimentateur en économie,  
trafiquant de valeur,  
chercheur de société,  
artiste transversal,  
cyborg trans-média,  
compositeur arrangeur d'espaces  
sonores habitables,  
fabricant de masques,  
forgeur d'accessoires vivables,  
voyageur local,  
joueur extrême,  
artisan en convivialité.

L'association  
"les Espaces Enchevêtrés"  
oeuvre pour la création  
de jeux de rôles semi-réels,  
entremêlant réel et virtuel,  
des jeux où l'informatique  
discrète décuple les sens,  
la communication et  
l'organisation collective.

Les projets libres sont conçus  
dans la philosophie du partage  
et du travail collectif dans l'idée  
d'une ré-appropriation  
citoyenne des techniques.

La protection des auteurs  
est assurée par  
l'usage de licences libres  
comme GPL et Art Libre

**Les Espaces Enchevêtrés**  
peuvent être le support de jeux  
cyberpunk, de jeux où la magie,  
les mondes fantastiques côtoient  
la technologie la plus  
déshumanisée, ou de simples  
balades **sonores**, artistiques,  
interactives et collectives.

Les machines des Espaces  
Enchevêtrés offrent une  
organisation nouvelle  
au-x maître-s de jeux, par la  
gestion électronique des feuilles  
de **personnages**, par l'accès à  
des personnages ubiquitaires, la  
gestion des PNJ par des **robots**  
de jeux,  
la gestion des espaces de jeux,  
de la cartographie, etc.

Devenez :

architecte des systèmes,  
poète des histoires  
fabricant de subjectifs,  
expérimentateur en économie,  
trafiquant de valeur,  
chercheur de société,  
artiste transversal,  
cyborg trans-média,  
compositeur arrangeur d'espaces  
sonores habitables,  
fabricant de masques,  
forgeur d'accessoires vivables,  
voyageur local,  
joueur extrême,  
artisan en convivialité.