

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.