

JEU, COMPÉTITION ET HOSTILITÉ ?

Adam Wasaźnik - Votre approche de la compétition n'est pas claire pour moi, par exemple la compétition et l'hostilité sont des idées très distinctes pour moi. Mais ce ne sont que des détails.

Mathius Shadow-Sky - Oui, mais ce sont des « détails » essentiels Adam qui façonnent nos attitudes morales (la conduite de nos corps parlant). Voici comment dans nos sociétés occidentales, l'hostilité se lie au jeu de compétition pour en faire le moteur fondateur de son existence et la part essentielle du comportement individuel civil :

COMPÉTITION SOUFFRANCE ET DESTRUCTION

QUESTIONS. Comment nos sociétés occidentales utilisent le jeu de compétition pour générer la domination et cultiver sa souffrance ? Et avant, pourquoi notre civilisation occidentale cultive l'agression pour la violence (le viol) dans un jeu de compétition civil et militaire qui nous dicte des comportements agressifs les uns envers les autres ? Qu'est-ce qui ne va pas chez nous, humains à la peau claire, pour vivre en compétition violente permanente ? Pourquoi la compétition sociale crée la misère, et pourquoi sommes-nous d'accord pour vivre cette misère ?

DÉMONSTRATION

Le jeu de compétition social commence à l'école. Ce jeu de compétition sert à former l'échelle du mérite. À partir de 6 ans, l'enfant commence à être noté pour son mérite ou son démerite : bonne ou mauvaise conduite, jugée par l'institutrice. En réalité, ça commence à partir du moment où l'enfant commence à marcher et à parler au sein de sa famille. L'institutrice est le 1er agent de l'institution nationale qui a la fonction de former les enfants à l'obéissance de la discipline publique par le jeu de compétition. Elle impose (sous les ordres du Rectorat de l'Académie [1]) aux enfants des « devoirs » (sic) pour être évalués par une note : A = très bien, B = bien, C = moyen, D = mauvais, E = nul. La discrimination du jeu de compétition de l'obéissance commence avec 5 classes. L'école est le 2d stade de l'inculcation (= faire entrer de force) sociale de la violence, après la famille (constituée par l'institution religieuse du mariage). Cette violence inculquée d'humiliations aux enfants dans la classe de l'école, explose dans la cour de « récréation » (sic), où les enfants maltraités se vengent des enfants favorisés pour rééquilibrer le déséquilibre entre mérités et démerités (mot qui n'existe pas dans le dictionnaire), résultant du jeu de compétition scolaire, forcément injuste. Le jeu de compétition scolaire est impitoyable, car il crée chez l'enfant le sentiment de frustration et de vengeance, même s'il gagne à être « le 1er de la classe » (sic), qui développe sa violence dont il ne pourra plus se défaire qu'au prix d'un immense effort. C'est la 1ère porte d'entrée à notre misère sociale.

La compétition scolaire qui dure 12 ans (un jeu qui dure 12 ans) est soutenue et incitée par les parents (déjà conditionnés par la violence à obéir) qui instaurent dans la maison, dans le sein de la famille, à l'intérieur ce que l'école impose aux enfants à l'extérieur : les devoirs et l'obéissance. L'enfant n'a pas le temps, ni l'espace pour souffler. Pour s'échapper de la violence de son éducation, il ne lui reste que l'imaginaire. L'autisme est l'une des réponses radicales enfantines à cette souffrance infligée par l'éducation dans nos sociétés occidentales. L'éducation est le conditionnement qui doit donner des individus obéissant et soumis à l'autorité. Ça, pour obéir aux autorités : d'abord parents puis maîtresses (sic) puis patron, puis police. Pour un parent, il est impensable que son enfant ne lui obéisse pas. La récompense d'un enfant obéissant dans la famille est l'affection de la mère et les récompenses-objets du père. L'enfant est piégé dans sa dépendance affective et nutritive, il n'a pas d'autre choix que d'obéir.

Mais c'est à l'adolescence que l'enfant s'émancipe. Période du jeune adulte indépendant au XVIe siècle puis forcé à demeurer dans l'enfance au XXe siècle. En 1/2 millénaire, l'enfance a été rallongée de 9 années : de 12 à 21 ans (ramenée à 18 ans, pour les besoins du vote). Les adultes enfants sont aujourd'hui courants. On le constate à la surproduction de films

infantiles dont les adultes se réjouissent. L'infantilisation des populations est une politique complémentaire pour la mise sous contrôle des individus. En effet, un enfant (détaché de la réalité) n'a pas les outils d'un homme libre qui pense à partir de ses expériences réelles. Un enfant infantilisé (waltdisneyisé) n'a aucun esprit critique de sa réalité qu'il fuit par le divertissement.

Le jeu de compétition scolaire pour fonctionner doit se baser sur des sanctions et des récompenses. Exactement comme le conditionnement identique au dressage des animaux. Nos sociétés sont organisées par des sanctions et des condamnations. Sanctions consommées par l'existence de la violence de la police qui gouverne le système judiciaire, nous dit Michel Foucault. La police n'est pas que la police, mais tout fonctionnaire (non accommodant) qui rapporte à son supérieur : le rapport est un acte de condamnation. La dénonciation des rebelles est éduquée à l'école. La récompense en société est d'abord de ne pas être sanctionné. L'autorité représente la violence, nécessaire pour gagner l'obéissance des insoumises et des rebelles par la force. Presque tous les individus de nos sociétés occidentales se comportent par rapport au désir de récompense, c'est-à-dire, recevoir « la gratitude de la société » pour sa gloire personnelle. Comme le chien son sucre.

La gloire est la conséquence de la victoire du jeu de compétition social (y compris la compétition de la guerre) : le prix motive à « travailler dur » (sic = se donner à générer la peine de soi-même, pas l'effort qui est le résultat d'une volonté saine : non vendue ou achetée) pour gagner la compétition. Des prix existent dans tous les milieux (y compris artistique ! => ce qui retire l'art de l'artistique pour donner un art décoratif de circonstance). Constate comment le prix Nobel [2] est tant désiré (jusqu'à fausser le savoir des sciences). Constate comment les Américains valorisent la gloire (faussée dans la compétition frauduleuse, ils trichent) qui façonne leur sens fondamental de leur existence et de leurs comportements : « we are the world » (sic). Les Américains doivent être convaincus être les gagnants pour imposer leur mondialisation. Cette valeur de la compétition, leur donne leur sens d'exister, d'agir et de justifier leur violence. Le massacre de millions d'Amérindiens n'a pu être réalisé uniquement par l'irrespect des règles du combat : par le mensonge de leur promesses activé par une haine exacerbée, pathologique. C'est pourquoi le niveau de leur agressivité est si élevé (on le remarque quand on traverse leur frontière). Le conquérant est motivé et ému par sa propre gloire pour jouer à ce jeu de compétition et gagner afin de ressentir l'orgasme d'être glorifié en tant que vainqueur. La gloire doit être liée à des sensations sexuelles pour être si désirée. Constate comment les banquiers jouent le jeu de compétition capitaliste avec la ferveur de l'hostilité pour misérabiliser (le mot n'existe pas dans le dictionnaire) notre monde. Constate comment les jeux de compétition stratégiques causent tant de douleur pour soutenir une guerre civile et militaire permanente, avec des armes mortelles pour s'entre-tuer (exploitées par les jeux vidéo FPS (= first person shoot = une seule personne qui tue) pour augmenter la folie de l'agression, la mal-nutrition et la faiblesse musculaire).

Mais la réalité est que le jeu de compétition social (constitué de plusieurs jeux de compétitions) est un jeu de compétition truqué. Le jeu de compétition ne révèle aucun mérite. Les gagnants trichent et les perdants participent croyant « un jour » (sic) gagner. Les perdants ne gagnent jamais. Car ce n'est pas leur jeu. Mais le jeu que les gagnants leur imposent. Étonnamment, ils acceptent de jouer à un jeu perdu d'avance, et, à l'imposer à leurs enfants, en leur déversant leurs frustrations de perdant, par abus d'autorité : « tu m'écoutes ! » (sic). La récompense est en réalité un chantage : la récompense sert de moyen pour obtenir le travail de la personne obligée de travailler. C'est l'extorsion du consentement, le consentement qui n'a aucun choix, surtout pas celui de refuser.

Le jeu de compétition (social) se poursuit dans le monde du travail. Après l'école, le jeu de compétition social du (faux) mérite continue dans « le monde du travail ». La règle du jeu pour les perdants est : « obtenir un emploi pour ne pas mourir ». La règle du jeu pour les gagnants est : « anéantir son concurrent pour lui voler toutes ses richesses ». L'obligation d'agression pour gagner des étapes dans l'échelle de la hiérarchie de l'entreprise crée des comportements quotidiens agressifs niés (oubliés d'être refusés comme agressions obéies). Un jeu de compétition qui dure + de 40 ans.

CONSÉQUENCES

Les stress, suicides et « burn-outs » des joueuses perdants sont des conséquences de cette violence de la compétition banalisée dans le monde de l'entreprise. Dans ce jeu de compétition socio-commercial, l'indépendance des joueuses-employés est empêchée, car elle ruinerait le jeu : « le jeu est ruiné quand les joueuses refusent de jouer » [3] : quand les clients n'achètent plus, quand les employés ne travaillent plus, quand les citoyens ne payent plus, quand les populations ne croient plus, quand les enfants n'agissent plus ou s'agitent à être incontrôlables. La Machine s'arrête. Vacance annihilant l'Ordre Moral Occidental (l'essence qui fait fonctionner la Machine permanente de production) ; OMO où politique est confondue avec Service public où la chose publique (= la République) est confondue avec l'Ordre public, où l'accommodement est confondu avec la domination.

Dans ce jeu social de domination de compétition faussé, il est essentiel de générer la confusion. La confusion du sens des mots des actes. Confusion nécessaire pour que d'éventuels gagnants ne prennent jamais la place des dominants. C'est en ça, par exemple que la loterie nationale est un faux jeu de hasard, un faux jeu qui sert le jeu de compétition social à faire croire et à donner espoir aux miséreux (aux perdants) qu'ils peuvent rejoindre la classe des élus fortunés enrichis (des gagnants) ; classe entretenue par les miséreux qui payent pour obtenir le droit d'espérer. Les perdants sont piégés à croire qu'ils peuvent « gagner de l'argent ».

Notre machine politique occidentale, à partir de l'idéologie platonique (celle des Lois), utilise le jeu de compétition pour entretenir « l'Ordre » et « l'Ordre du mérite » (sic) du « peuple » (sic, la plèbe) producteur de denrées. Le mérite génère des gagnants et des perdants qui consolident la hiérarchie (dans la classe des esclaves-employés-perdants). La hiérarchie est le dispositif de l'organisation sociale qui préserve la domination politique du chef : une échelle dans la classe servile, liant tous les sous-dominants et tous les dominés par la soumission. Dans la classe privilégiée, la hiérarchie est formée par le rapport de force de ceux qui peuvent et de ceux qui ne peuvent pas (dont la masse d'argent ne donne pas le réel pouvoir) : le + fort est celui qui possède la plage d'influences la + vaste. Dans le monde politique, par exemple, la compétition est impitoyable, car aucun coup n'est interdit. Le chantage est le coup banalisé du jeu de l'accession au pouvoir du chef. Quand un politicien accède à la présidence, sa récompense ? « Il se lâche » (sic) à sa jouissance de gouverner (pas à prendre soin des gouvernés : « le peuple au travail », sic).

La domination politique s'institue par « le maintien de l'Ordre social » qui exige l'obéissance des perdants qui n'est tenue que par la violence policière. Sans violence policière, la soumission des populations est perdue et « l'Ordre de la domination politique » s'évanouit. La violence policière est toujours abondamment utilisée, encore au XXI^e siècle, car le chef politique redoute + que tout, le mouvement contestataire des foules [4]. Sans cette violence de misérialisation (le fait de misérialiser (= rendre misérable) volontairement les autres), les populations ignoreraient tout commandement, et le pouvoir de la domination politique disparaîtrait par inutilité et obsolescence.

La notion d'Ordre fait imposer les règles qui rangent les comportements humains dans la machine sociale. La notion d'Ordre fait imposer des règles qui créent la Loi. La loi n'est pas le règlement du jeu de compétition. La Loi donne à l'individu à obéir aux règles imposées pour gouverner son comportement. La Loi oblige la réalité à s'adapter à sa volonté. Non le contraire, là où les règles devraient s'adapter au contexte de la réalité qui varie et évolue, ce qui autrement se nomme : l'accommodement. Mais l'accommodement annule l'autorité. Une administration stricte d'une société sans accommodement génère la ruine de cette société. Autrement dit : un ordre social absolu tue ses administrés, ses populations, car personne ne peut remplir les exigences du classement administratif exigé qui ne suit pas les aléas de la réalité. L'administration n'a de réalité qu'elle-même. C'est pour cette raison que les dictatures ne peuvent pas tenir longtemps. À la fin, elles n'auraient plus personne à gouverner.

Questionnons cette notion d'Ordre. Qu'est-ce qu'on comprend de cette notion d'Ordre ? Et le mot qui lui est opposé : le chaos. Le sens de désordre social dans le mot chaos date du

XVIIIe siècle : 1789. La restauration de l'Empire 10 ans après a été la réponse à l'insurrection populaire manipulée par les bourgeois (= les habitants privilégiés du bourg, principalement les commerçants enrichis et les banquiers). La création de l'institution policière date de cette période, autrement dit : le XVIIIe siècle crée la banalisation de la violence, devenue une instruction judiciaire de masse automatisée par l'administration pénale, celle qui coïncide le délit (= la désobéissance) avec la peine pour son exécution. Justice injuste destinée uniquement aux perdants, jamais aux gagnants. La notion de l'Ordre est ici sociale, c'est une mécanique d'obéissances (à engrenages) qui doit nourrir en permanence la classe privilégiée, faire vivre ses employés, une mécanique perpétuelle qui doit être vide d'accidents = d'imprévus (est une impossibilité en soi, mais qui a pris son sens politique avec le transport des individus). La machine ne doit pas « tomber en panne ». C'est cette idée d'absence d'accident dans la machine sociale parfaite où tout est prévu et prévisible qui crée les dictatures totalitaires où la violence s'amplifie et tue à la chaîne des masses d'êtres humains. Il s'agit de cet ordre là (pas de sa chambre rangée). Pour désirer et réaliser ça, il faut être habité par une sacrée trouille de manquer. Oui, c'est la peur de manquer qui crée la Machine Sociale de l'Ordre, la génératrice de nourriture perpétuelle.

La Loi existe pour créer des interdictions et des peines. La Loi sert l'Ordre, l'Ordre stabilise la Machine Sociale. La Loi existe pour créer des sanctions : mise à mort, tortures, prison, amende. *La Loi ne donne aucune récompense. La Loi récompense en ne punissant pas.* La peine est politiquement essentielle, car elle cultive la misère qui préserve la domination politique du chef. Une population heureuse ignorerait tout commandement. La punition doit faire souffrir les personnes désobéissantes, ce, pour qu'elles obéissent aux règles des Lois qui justifient le pouvoir politique du chef. Un chef un gouvernement n'existe que pour punir, qu'à cultiver la peine des populations. Une population en peine manque de présence d'esprit, contrairement à une population libérée. Tout politicien se présente comme sauveur de la misère humaine (pour être élu le chef de tous) que la politique provoque par le jeu de compétition à partir de l'école.

C'est l'institution religieuse qui fut la 1ère à créer le domaine de la hiérarchie, ce par l'obéissance absolue des subordonnés : du pape jusqu'aux moines et curés de village (pour les chrétiens) qui obéissent tous au dogme du Vatican. La désobéissance religieuse est synonyme de « péché » et la punition est « divine » = « punit par Dieu » (sic) pour convaincre du « châtement éternel des damnés » (= des désobéissants) qui sont brûlés sur le bûcher : un avant-goût de l'enfer sous-terrestre [5]. Ainsi par cette hiérarchie constituée, les ordonnances papales se répandent de Rome à toute l'Europe. Un réseau de pouvoir exceptionnel. Dans l'institution religieuse, il n'y a pas de jeu de compétition, il y a uniquement le désir de « rentrer dans les Ordres » (sic) : une disposition personnelle à se soumettre par la croyance à une existence misérable, décision prise pour atténuer la misère de sa vie. Le croyant est un être humain piégé.

L'armée est le modèle social du jeu de compétition ultime. Les joueurs s'organisent en camps nationaux, en camps de croyants (chrétiens contre musulmans) [6], la compétition militaire se réalise avec le meurtre. Un meurtre est un coup gagnant dans le jeu. Le soldat-pion a la tâche, transformée en devoir = obligation, de détruire les autres humains par l'assassinat en masse : ça c'est la guerre mili-taire et, des survivants, en faire des esclaves = des employés. Le soldat-pion est décoré (la décoration d'une médaille : un petit objet qu'on accroche à son veston dans une mise en scène avec des figurants au garde-à-vous) s'il assassine à lui tout seul une masse exemplaire d'êtres humains. L'armée est le modèle ultime de la hiérarchie consolidée de l'Ordre social ; résultat du jeu de compétition pour classer les vain-coeurs des vain-culs dans l'échelle du mérite des coeurs et des culs vains : des généraux aux soldats (joueurs et pions et commandants des pions), des classes supérieures aux classes inférieures (sic, des classes du ciel et de sous la terre ?). La guerre est le jeu de compétition ultime où le nombre de morts décide du gagnant. Les mathématiques officielles lui ont donné le titre de « Théorie des jeux » (sic) ; comme s'il n'existait que le jeu de compétition. Comme s'il n'existait que le jeu de compétition avec ses stratégies qui excluent la possibilité de perdre la guerre = devenir l'esclave de l'autre. Algorithme des mathématiciens de l'Ordre qu'on retrouve dans l'évaluation des marchés financiers, pour gagner-voler l'argent des autres. Des math pour ça ?

La compétition politique de l'élection des candidats est aussi un jeu de compétition, mais truqué : les joueurs (votants) sont en réalité les joués. L'élection est un jeu d'influence de l'opinion des votants. Dans ce jeu de compétition, un coup gagnant est un perdant-votant gagné. L'élu de chaque parti en compétition est choisi est élu pour sa capacité d'inspirer la confiance au peuple-votant jouant-joués. La capacité d'un présidentiable est son talent de pouvoir rassurer le public par le mensonge (un acteur à la belle voix qui présente bien). Le pouvoir exécutif se dissimule dans le secret pour agir le gouvernement de sa domination.

Le modèle idéal de la hiérarchie militaire est appliqué aux institutions civiles. Ce modèle façonne le monde du travail, public d'abord dans nos institutions avec sa chaîne de fonctionnaires (incluant l'organisation scolaire), puis les sociétés privées avec la chaîne de ses employés : de « l'agent de surface » (sic = nettoyeur de bureaux) au président-directeur général. C'est drôle ! cette échelle de valeurs entre le pire et le meilleur où *le pire est de nettoyer et le meilleur est d'écrire des ordres sur un bureau* ! pour former la hiérarchie de l'obéissance du monde du travail.

Tous ces domaines : religion, militaire, institutionnel, public et privé, fonctionnent par l'obéissance = « le respect » de la hiérarchie [7]. C'est le système Patriarcal Opérationnel Occidental du Gouvernement des Individus, individus qui disparaissent dans l'insignifiance de « l'intérêt général » (sic) qui n'est commun que dans ses peines. Jean Jaurès, en France, pour former le parfait patriote obéissant, prévoyait 10 ans de scolarité et 2 ans dans l'armée : cette intention a donné la 1ère guerre mondiale avec 20 millions de morts et le triple en génération de misères considérant les femmes et les enfants : la population entière d'un pays.

Les douleurs de la souffrance pour la destruction des personnes sont la raison du jeu social de compétition pour la guerre perpétuelle dans tous les domaines : religion, militaire, institutionnel, public et privé. Tout perdant est détruit, pour ne plus pouvoir jouer dans le jeu. Constate comment l'industrie du disque s'est effondrée, qu'à cause du jeu de compétition, car la destruction des rivaux (ennemis = concurrents) est plus importante, pour gagner le jeu que de prendre soin d'une industrie florissante qui réjouit tout le monde. La compétition de la bombe atomique est le jeu stratégique international de destruction ultime. Avec la compétition des armes biologiques, à propager des virus à travers les populations humaines, les nations comptent le nombre de morts qu'elles provoquent. La nation qui choque la décence (= qui bafoue les conventions entre les joueurs = qui trahit = qui triche) par la surenchère de violence, gagne la domination des autres.

Historiquement, la volonté du conditionnement des populations à partir des enfants a commencé progressivement avec Charlemagne au VIIIe siècle, ce, pour unifier son Empire par une seule langue commune, avec l'aide du pape et des curés de chaque village pour enseigner la lecture, l'écriture latine et le comptage. Mais la sélection efficace des enfants rassemblés à l'école (dans un même bâtiment) a été concrétisée par les jésuites (également sur ordre du pape) au XVIIe siècle, où les enfants pauvres et riches ont d'abord été mélangés (par manque de candidats) pour apprendre les comportements d'obéissance en appliquant des punitions physiques. La discrimination effective des enfants a commencé au XIXe siècle, pour la simple raison qu'au XIXe siècle les gens n'étaient plus gouvernés par l'aristocratie monarchique, mais par des gens du bourg : les bourgeois (et le sont toujours).

Le jeu social de compétition crée l'échelle sociale du mérite qui forme notre échelle sociale de la Hiérarchie Générale. La hiérarchie, invention de l'Église catholique papale est le système qui crée l'Autorité Dominatoire pour l'Obéissance Absolue des Subordonnés. Chaque maillon de la chaîne de la hiérarchie impose sa domination au maillon faible d'à côté éduqué à obéir : tout « haut » commande tout « bas » (sic). La chaîne hiérarchique du mérite n'existe que parce que chaque lien-maillon est maintenu par le chantage du salaire-récompense.

L'école apprend à obéir par enseigner la discipline = le sens de l'ordre par l'obéissance, puis à lire, écrire, compter ; l'essentiel pour comprendre les ordres. L'école n'enseigne pas le savoir (les universités sont censées enseigner le savoir, mais aujourd'hui, elles enseignent l'ignorance). L'école enseigne des mensonges qu'il faut mémoriser pour croire. L'exemple de

notre histoire occidentale enseignée est écrite pour glorifier les vainqueurs du jeu du mérite, tels Charlemagne, Napoléon ou Jean Jaurès où la limite morale de la décence a empêché de glorifier Hitler. Hitler a marqué la limite de la tolérance dans le jeu : une première historique dans le jeu de compétition de la guerre des Occidentaux.

Le devoir des enseignants n'est pas d'enseigner aux enfants à comprendre le monde, à ouvrir leurs esprits (le pourraient-ils ?) par curiosité, sympathie, générosité, non, l'institution scolaire leur apprend à jouer une compétition entre amis où les uns seront glorifiés et les autres humiliés. L'école transforme les amis en ennemis. Où les règlements de compte se font dans la cour après les cours. Et, il ne viendra jamais à l'esprit d'une institutrice qu'elle crée et développe la violence chez les enfants. Les professeurs d'école accusent toujours les élèves de leur incompetence. En « conseil de classe », les professeurs condamnent toujours les élèves, ils ne remettent jamais en cause leur enseignement, car eux sont innocents (à se faire agir par le système académique qui condamne ses enfants).

Le jeu de compétition est tellement intégré dans nos esprits que personne ne doute que ce jeu de compétition sociale est artificiel. Lutter pour tuer la concurrence, non ce n'est pas naturel. Quand Darwin est venu avec cette idée : « les plus forts survivent » (sic), le monde occidental est devenu fou, parce qu'ils ont enfin trouvé leur règle majeure de la raison de leur jeu de compétition (à s'entretenir). La justification libératrice de tout remord pour agir sans culpabilité leur violence à attaquer les autres. Les commandements de Dieu, pour les croisades n'étaient plus d'actualité, depuis que l'Église a été chassée du pouvoir politique, contrairement aux musulmans qui ont gardé le djihād mineur : l'effort, pour défendre leur croyance par la persuasion et les armes, renommé : guerre sainte, argument toujours actif depuis 1 500 ans.

L'idéologie du vainqueur existe parce que les Occidentaux craignent de perdre. Mais perdre quoi ? Perdre le pouvoir de gouverner les autres, perdre le fait d'être obéi par les autres, la terreur que la Machine sociale s'arrête pour ne plus nourrir ses nantis. Oui, c'est la pathologie du manque qui gouverne le jeu de compétition social.

L'expérience de la Terreur politique dans notre civilisation commence avec les religions, se poursuit avec les chrétiens monothéistes. La Terreur se réalise quand un pouvoir politique devient monopolitaire (adjectif de monopole : point culminant unique autour duquel les autres tournent) où 1 seul ne peut qu'être vénéré. L'exemple du crime sans raison excessivement cruel contre Hypatie (pire que la souffrance du Christ), à Alexandrie en Égypte en 415 là où la bibliothèque a été détruite, a marqué le début de notre culture occidentale de la Violence par la Terreur. L'institution de la terreur par la souffrance ultime du martyr : faire souffrir sans raison où le martyr devient une icône, un modèle d'adoration : la violence est d'autant + extrême. Hypatie martyre, mais une icône haïe, re-ssus-cité au XVIIIe siècle pour anéantir le pouvoir politique de l'Église. Les chrétiens adorent leur Christ uniquement souffrant sa crucifixion : dans les églises le Christ est toujours représenté souffrant crucifié, jamais heureux, aimant sa compagne, par exemple. De ce fait, les chrétiens adorent la crucifixion, pas l'icône Jésus. La chrétienté institue la réalité sociale de l'adoration de la souffrance, en faisant de la torture un spectacle. Ce modèle à vivre à souffrir sa vie pour une récompense après la mort (invérifiable) d'une vie éternelle au Paradis (même chantage dans le monde islamique). La souffrance des croyants crée leur vie de labeur servile. Quand on sait que le christianisme est né pour libérer les esclaves de la Rome antique impériale, ça ressemble à une mauvaise plaisanterie ! La terreur passe par la souffrance qui passe par la torture et l'assassinat, pour tuer ; pour pouvoir agir cette cruauté, il faut être con-vaincu être innocent ; et victime pour déclencher la vengeance qui déclenche la violence. Tous les policiers doivent être des victimes innocentes pour pouvoir agir la violence convaincue punir. Le concept de l'innocence et de la victime est la base idéologique de l'instauration de la politique de la Terreur. Jeu qui dure depuis + de 2 000 ans. La Terreur « Dieu te punira » (sic) et aujourd'hui « tu mourras pauvre, humilié et abandonné » (avec l'exemple réel des clochards comme illustration) menace essentielle pour perpétuer la Machine sociale productrice perpétuelle des denrées destinées d'abord aux classes privilégiées aux commandes (à la fonction de produire des esclaves-maillons) ; les maillons, leur liberté anéantie par la culpabilité, ne sont nourris que pour maintenir la Machine en état de fonctionnement perpétuel.

Les jeux du jeu de compétition de notre civilisation occidentale depuis sa naissance contribuent à cultiver la violence de nos comportements. Notre histoire est une collection de souffrances. Cet état du jeu violent de la compétition est si profondément dissimulé dans nos comportements qu'il est devenu indétectable par la plupart des Occidentaux piégés.

Et la question suivante devrait être : pourquoi les 2 autres types de jeux : le hasard et le vertige sont-ils fortement rejetés de nos sociétés pour être jugés être des toxicomanies nuisibles et dangereuses ? Les jeux de hasard et de vertige ne permettent pas de remporter la compétition des jeux de guerre, ni dans le monde militaire de l'hostilité et du meurtre, ni dans le monde civil du travail. Le jeu de compétition crée des ennemis pour jouer pour les anéantir, en effet, les règles du jeu de compétition de guerre, à l'école, au travail, sur le champ de bataille, sur le marché monétaire, etc., sont créées par les gagnants pour gagner, gagner toujours plus, pas pour perdre. Gagner? Accumuler et détenir toutes les richesses des autres.

Les jeux de hasard et de vertige ne sont pas supprimés, ils sont détournés au profit de servir le jeu de compétition majeur. Le jeu d'acteur (le jeu de simulacre) est un jeu utilisé par les politiciens pour gagner le jeu de compétition de l'élection, à être élu : le simulacre sert à jouer sa haute capacité de mentir pour être aimé. Les électrices (déjà adhérant au jeu par leur inscription) [8] pour les convaincre par un discours, les politiciens utilisent la rhétorique. La rhétorique qui existe depuis + de 2 millénaires est inventée par les sophistes (que Platon méprise alors que lui-même...). Être élu est la récompense du jeu de compétition, où le compétiteur une fois élu est libre de faire tout ce qu'il veut : surtout punir les autres (« ce peuple ingrat qui majoritairement n'a pas voté pour moi » sic) par vengeance pour leur faire payer toute la douleur endurée par le vainqueur pour gagner le pouvoir politique. Nous avons déjà mentionné le rôle de la loterie nationale incluant tous les jeux de hasard payants dont leur fonction est de cultiver l'espoir de l'employé de croire pouvoir devenir riche, ce, pour renforcer la permanence de son travail servile. À gagner à la loterie nationale, il perdra le sens de sa vie.

C'est ainsi que fonctionne le jeu de compétition dans notre civilisation occidentale de culture chrétienne. C'est ainsi que fonctionnent les jeux truqués dans nos sociétés pour former les comportements de ses individus à l'obéissance, sans qu'ils ne puissent jamais avoir la capacité de se poser des questions. Comme toi qui ne perçoit pas le lien entre compétition et hostilité.

Maintenant Adam, tu comprends (comprendre n'est pas convaincre) pourquoi le jeu de compétition social est lié à l'hostilité ? nous y faisons face tous les jours. Même dans le sport, pour gagner la compétition, il faut exprimer sa volonté à travers son degré d'agressivité porté à l'extrême par sa colère (la volonté ultime inébranlable). Les Jeux Olympiques et la Coupe du monde de football sont les compétitions ultimes où les nations confrontent leurs athlètes (et leurs commerces) où le patriotisme est exacerbé qui ressemble à une « petite » guerre mondiale. Sans la motivation de la violence, aucun athlète ne peut gagner aucune compétition. Le sportif-joueur-soldat-agresseur doit ressentir de la douleur pour pouvoir provoquer une douleur à ses ennemis. Constate comment les États-Unis autorise l'usage d'outils mortels qui crée le plus nombre de souffrances parmi sa population. Si les États-Unis sont la nation gagnante, c'est que ses patriotes dépassent de loin les autres dans l'audace et la capacité du meurtrier et de faire souffrir, capacité motivée par la haine et la négation des étrangers. Vivre dans cette haine ruine leur vie personnelle. Constatons les dépressions suicidaires des militaires américains de retour de guerre, de toutes les guerres sans exception.

Tout cela explique pourquoi les règles de mes jeux de musique changent selon ce que, le contexte donne, pour jouer la musique ensemble dans d'autres formes de concert, de concertation de sympathies que le concert-spectacle payant frontal en usage ne donne pas. Il s'agit de réaliser un processus d'ouverture d'esprit par la musique et + par la musique-jeu.

Ça, devrait en partie éclaircir l'intention de ma démarche artistique du monsieur le Ciel Ombré compositeur de contextes de créations de musiques.

Notes

[1] Académie du grec Akademeia qui aujourd'hui porte le sens de « autorité du savoir » dont l'institutionnalisation débuta en Italie puis en France au XVI^e siècle (les intellectuels de la Renaissance, période nommée par les historiens, idéalisait la Grèce antique) désignait l'école de philosophie platonicienne des philosophes adeptes des théories de Platon *, mais qui avant vers 387 avant J.-C., désignait le lieu-dit où enseignait Platon, dans les jardins d'un riche citoyen grec près d'Athènes à Akademos.

* « La tradition des écoles grecques voulait que le premier scolarque (sorte de recteur) fût désigné par le fondateur de l'école – ce fut Speusippe, neveu de Platon – et que les suivants fussent élus par le collège des élèves et des maîtres : ce furent successivement Xénocrate, Polémon et Cratès. L'illustrèrent encore : Philippe d'Opunte, rédacteur probable de l'Épinomis, attribué à Platon, Héraclide Pontique, qui soutint que la Terre tourne autour de son axe, Eudoxe de Cnide, astronome célèbre qui fixa à 365 jours 1/4 la durée de l'année et fit du plaisir le bien autour duquel tous les êtres gravitent, et Crantor, qui, surtout célèbre par un traité Sur le deuil où il oppose à l'absence de passions (apathie) leur modération et leur équilibre (métriopathie), rédigea également le premier commentaire du Timée de Platon où il soutint, comme Speusippe et Xénocrate, que le récit de la création du monde par un ouvrier divin (démiurge) n'était qu'une fiction descriptive, reflet d'un ordre logique et non chronologique. » Jean-Paul Dumont, article académie antique in EU2009

LE CONCERT PUBLIC PAYANT EST UNE PRATIQUE EUROPEENNE RECENTE

« Pendant longtemps, organiser un concert s'appela "donner une académie", et l'Opéra de Paris a conservé de ces usages son nom d'Académie de musique et de danse. L'Académie de poésie et de musique, fondée par Jean Antoine de Baïf en 1570, et qui fut comme une première ébauche de la future Académie française, était remarquable par le statut qui régissait son activité de concerts : les musiciens étaient salariés à forfait et bénéficiaient d'une retraite ; un cahier des charges régissait leurs obligations ; le public s'engageait à ne pas s'approcher d'eux et à garder un silence absolu durant le concert ; les invités recevaient une médaille qu'ils devaient présenter à l'entrée. » Jacques Chailley, article concert in EU2009

L'Académie française ? « Un moyen d'intervention de l'État dans le domaine de la langue » 1635 « pour l'imposer aux esprits comme une loi d'État » le vœu de son fondateur à fait fuir René Descartes aux Pays-Bas.

[2] Le prix Nobel est le résultat d'un repentir d'un enrichissement indécent : le désir de Nobel de se faire pardonner à s'enrichir en vendant des explosifs à la nitroglycérine (dynamite) aux chercheurs d'or américains en pleine ruée, recette qu'il a volée à son inventeur italien.

[3] Roger Caillois, Le jeu et les Hommes (1967)

[4] Gustave Le Bon, Psychologie des foules (1895) [la bible des gouvernants tyrans] critique du livre ici : <http://centrebombe.org/critiques.livres.html>

[5] Dans le monde musulman, il n'y a pas de hiérarchie qui est une invention chrétienne ; l'obéissance se réalise dans son adhésion, car islam signifie soumission, se soumettre à la Loi du Coran ; s'il y a chef, ce n'est que chef de guerre. L'imam semble pouvoir avoir la double fonction. La guerre est déclarée quand l'intégrité de la croyance islamique est menacée, c'est l'effort mineur pour djihād mineur qui autorise la prise des armes contre les infidèles agresseurs : les chrétiens. Notons que le conflit chrétien/musulman dure depuis la naissance de l'islam. Autrement dit, où les Arabes sont les compagnons du jeu de compétition de la guerre des Occidentaux.

[6] Les chamailleries incessantes entre les différents groupes chrétiens cessèrent à l'arrivée de Mahomet quand il fonda l'Islam : les chrétiens avaient là un ennemi commun avec qui se guerroyer.

[7] Roger Caillois, Bellone ou la pente de la guerre (1962)

[8] Toute politicienne sait aujourd'hui que l'électrice influence le choix de l'électeur (pour ne pas la fâcher) et sera tentée par le candidat « qui présente bien » (sic).