



Le Jeu du Tao

« Notre quête s'enrichit à écouter celle des autres. »

Figure emblématique du développement personnel en France, auteur de nombreux ouvrages, Patrice Van Eersel nous raconte l'aventure du Jeu du Tao qui paraît aujourd'hui en livre.

Propos recueillis par Delphine L'huillier
Retranscription Sandrine Toutard

GTao: Pourquoi un livre pour un jeu ?

Patrice Van Eersel: Il s'agissait au départ d'un jeu de société dont il n'existe que des prototypes. Mais l'ouvrage qui paraît aujourd'hui se suffit à lui-même.

GTao: Comment le jeu est-il né ?

P. V. E.: La légende raconte qu'il a été inventé il y a des milliers d'années. C'est une fiction qui en même temps n'est pas fausse, dans le sens où le jeu du Tao amène davantage de questions qu'il n'apporte de réponses, un principe vieux comme le monde utilisé par Socrate en passant par Bouddha. En fait, c'est Daniel Boulbil, voyageur poète assez allumé, qui l'a rapporté du Népal il y a 25 ans. Le jeu s'appelait alors le « jeu du Dharma ». Les Bouddhistes tibétains lui avaient préféré, un peu par provocation, un nom chinois, en l'appelant le « jeu du Tao ». Ce nom a finalement toute sa raison d'être, puisque le Yi Jing fait partie intégrante du jeu et qu'il en est la partie la plus magique. Dans le livre, vous pouvez trouver une version inédite composée par Cyrille Javary.

GTao: Dans quel but a-t-il été créé ?

P. V. E.: Au départ, le jeu aidait

à l'accomplissement d'une quête personnelle, notamment en permettant à la personne de clarifier ses recherches en lui posant une série de questions comme: « que cherches-tu ? », « quelles sont tes armes ? », « tes peurs ? » et « es-tu prêt à en payer le prix ? », auxquelles correspondent 4 mondes: celui de la Terre, de l'Eau, du Feu et de l'Air. Plus la quête est authentique, et plus le jeu agit.

La personne est ainsi amenée à s'engager très concrètement, en trouvant un acte à réaliser en temps, date, et heure.

Le jeu apporte davantage de questions qu'il n'apporte de réponses.

GTao: Toutes les quêtes sont-elles possibles ?

P. V. E.: Absolument, exceptées les quêtes négatives et agressives. La personne est invitée à dire « je » et non pas « on » ou « nous », et à formuler sa question sous forme dynamique. Par exemple:

« je cherche à arrêter de fumer » pourrait devenir grâce à la première série de questions: « je cherche à retrouver mon souffle ».

GTao: Quelle est votre première rencontre avec le jeu du Tao ?

P. V. E.: C'était il y a 25 ans. Une petite bande de personnes à l'époque essayait de le commercialiser dans une boîte de jeu tellement grande qu'elle ne pouvait pas rentrer dans une voiture... Ca n'a pas marché, le projet est tombé aux oubliettes. Et puis un jour, la télévision demande à Patrice Levallois de rechercher un jeu qui inciterait les personnes qui ne regardaient plus la télévision à la regarder de nouveau. Il rencontre Daniel Boulbil qui lui dit: « Moi j'ai un jeu », et il lui sort le jeu du Tao. Patrice adore. Il essaie d'en faire un jeu télé et fait appel à moi.

GTao: Comment cela s'est-il passé ?

P. V. E.: Il a commencé par me faire jouer: « As-tu une quête ? ». A l'époque, je voulais écrire un roman — ce qui n'est d'ailleurs toujours pas accompli... tout ça n'est pas si simple... —. Et je suis entré dans le jeu, en prenant les dés et en choisissant un cristal d'une certaine couleur. Comme si je parcourais un

jeu de l'oie, j'ai traversé différents mondes et répondu à différentes questions: pourquoi je voulais faire ce roman, ce que cette réalisation apporterait, à moi et aux autres, pourquoi je ne l'avais pas fait jusqu'à présent, quelles étaient mes qualités, ce qui m'en empêchait. Jusqu'à l'engagement final: « Quand commences-tu ? ». Patrice a pris son agenda et m'a dit qu'il appellerait à la date où j'étais censé commencer à écrire: « Bien, je t'appelle mardi à 10 heures. ».

GTao: A cette époque, le jeu se jouait seul ?

P. V. E.: Oui, et puis le jeu a pris une autre forme. Nous nous sommes aperçus que nous y jouions souvent à plusieurs, mais individuellement. Le maître de jeu était à table et 3 ou 4 personnes menaient leur quête. Une personne intervenait parfois dans la quête de l'autre. On s'est alors dit qu'un joueur pouvait donner des conseils à un autre. C'est à ce moment-là, en 2000, qu'a commencé le « vrai » jeu du Tao.

GTao: Quelle est cette forme actuelle ?

P. V. E.: Chacun a sa quête. Elle est complètement indépendante, libre, personnelle, mais elle s'enrichit prodigieusement à écouter celle des autres. Autour de la table du Tao, nous nous sommes mis à inventer des règles nouvelles, et désormais le jeu se joue essentiellement à plusieurs. C'est la règle du « win-win », où tout le monde gagne. L'écoute mutuelle a été codifiée en introduisant dans le jeu un sablier qui mesure le temps de parole de la personne en quête, comme les anciens bâtons de parole. La qualité de sa réponse lui rapporte

une certaine quantité de points estimée par les autres participants.

GTao: Vous comptez les points ? !

P. V. E.: La somme des points à la fin du jeu est presque sans importance. L'important réside dans l'écoute et la prise de conscience que chacun a de l'effet produit par ses paroles sur les autres: si elles résonnent « juste » ou pas, si elles doivent être précisées,

L'important réside dans l'écoute et la prise de conscience.

etc. Et les règles du jeu continuent toujours à s'enrichir. C'est même ce que l'on préconise aux personnes: « Inventez votre propre règle ».

GTao: Combien de temps dure une partie ?

P. V. E.: Une partie peut durer cinq heures... ou des mois! Tout le monde se retrouve et reprend la partie. Le livre des Oracles arrive en fin de partie. Si je tire par exemple l'hexagramme 36: « Préserve-toi », cela signifie qu'il existe un conflit dont on n'est pas responsable, il convient de se désengager d'une oppression terrible ». Le conseil est alors: « reste dans l'ombre. Ne te mets pas en avant, attends des circonstances plus favorables ». Auquel s'ajoute un commentaire. Il est ainsi demandé à la personne de partager ce qui résonne par rapport à sa quête. Elle prend un moment, réfléchit, puis retourne le sablier et parle. A la fin de son partage, les joueurs lui donnent des points, et il lui est

demandé de trouver un engagement. L'acte choisi par la personne peut être tout petit. Il est surtout important de repartir avec un acte réalisable.

GTao: Finalement, tout le processus vécu pendant le jeu, comme un parcours initiatique, n'est-il pas aussi important que la réalisation de la quête ?

P. V. E.: Oui, complètement. Dans le livre, pour aider les lecteurs, nous avons annexé un « Livre des sagesses ». C'est-à-dire qu'à chaque question sont reliés des commentaires, un lien hypertexte (NDLR: pour le web), et un lexique qui permet d'enrichir sa quête de repères, de connaissances, et de lectures. On pourrait très bien imaginer qu'au fur et à mesure des années cette partie-là soit complètement enrichie, et modifiée.

GTao: Pour les lecteurs de GTao qui seraient intéressés, existe-t-il des cercles de jeu, des lieux de rencontres fixes ?

P. V. E.: Il existe désormais des « Cercles Tao » (souvent dans des cafés ou des pubs amis). Sur les 21 régions en France, le jeu du Tao s'est développé dans 15 d'entre elles. Auxquelles il faut ajouter la Belgique, la Suisse Romande, et le Québec. Le jeu s'est aussi développé dans les entreprises: pour rassembler une équipe, monter un projet, un chantier, lancer une entreprise. Tout le monde est d'accord, mais personne ne sait comment faire. Le jeu peut aider. Quel que soit le domaine d'accomplissement, le jeu du Tao est vraiment un outil formidable.



Le « jeu du Tao, ou comment devenir le héros de sa propre légende », est paru aux Editions Albin Michel / Taovillage.

Contact : Taovillage - 95 rue du Fbg St Antoine - 75011 Paris.

tél. : 01 44 75 8000

site web : www.taovillage.com