

Historique

L'invention de l'[argent](#) fut nécessaire pour faciliter les transactions. Avant son utilisation, le commerce était très limité car on devait toujours trouver un produit ou service pour satisfaire le propriétaire du bien désiré. On devait souvent trouver un tiers parti (ou plusieurs) pour finaliser les transactions. L'argent a vu le jour pour permettre "instantanément" les transactions (à condition d'en avoir). JEU s'est développé en plusieurs régions de France en 1998, à la suite de l'idée originale de Daniel Fargeas[1].

Objectifs

Le but du JEU est de créer de l'abondance, donc de permettre aux participants d'obtenir des biens et/ou des services qu'ils ne pourraient obtenir autrement (manque d'argent, isolement, etc). Le but n'est aucunement de maintenir toujours un solde positif.

Plus le nombre de participants augmentera, plus la variété de produits et services sera intéressante. Tout peut s'échanger par le système JEU!...

Philosophie

"JEU c'est une alternative au système dans lequel nous vivons, c'est créer ensemble une autre façon d'acquérir des biens et services dans le respect, l'égalité, la diversité, la solidarité et la confiance."

JEU c'est un outil d'échange entre participantEs, un système d'échange de biens et services autogéré et sans frontière. En offrant ainsi nos biens et services, dans ce système d'où tout argent est exclu, nous nous réapproprions notre pouvoir économique et devenons ainsi plus autonomes et autosuffisantEs.

Non seulement nous y brisons l'isolement à travers des rencontres intéressantes et enrichissantes, mais nous faisons des prises de conscience qui nous amènent à consommer de façon plus éclairée et conséquente.

Fonctionnement

Les transactions se réalisent grâce à une unité universelle : les "points JEU". À la base, une unité, un "point JEU" équivaut à une minute de temps humain. Vous offrez une heure de votre temps à votre voisin, il inscrit alors + 60 points dans votre carnet (et vous soustrayez 60 unités dans le sien). Il a été également établi par l'usage des premières années, qu'une heure équivaut à 10\$ CND ou 10\$ USD ou 10 Euros (1\$ = 6 unités). Le système de points est totalement relatif. Les participants peuvent s'entendre sur une toute autre valeur lors d'une transaction (comme par exemple, "payer" une gardienne 5 \$ de l'heure au lieu de 10 \$. Un travail réalisé à l'ordinateur peut être rémunéré à 20\$/hr ou plus, la machine étant considérée comme un individu). On peut donc établir toutes transactions sur une base horaire ou sur la valeur monétaire de ce pays et de cette époque. Si vous estimez que le produit que vous voulez vendre vaut 100\$, la transaction sera donc de 600 unités.

Égalité

Dans l'ensemble du système, l'addition de tous les soldes des participants est toujours égale à 0. Cet équilibre se maintient sur toute la planète. Vous pouvez très bien utiliser vos "points" acquis dans votre village québécois pour l'échanger contre la location d'une villa dans le Midi de la France...

Voir aussi

Liens internes

- [Système d'Échange Local](#)
- [Économie alternative](#)

Liens externes

- <http://transversel.apinc.org/spip> **Le site de traverse des systèmes NON monétaire.**site participatif visité de 500 à 800 fois par jour et en constant renouvellement.
- <http://www.jeu-internet.info/>
- <http://www.jeu-game.com/>
- <http://www.jeudequebec.org/>
- [Votre carnet du JEU à télécharger](#)
- Pour s'inscrire envoyer un e.mail vide à : jeu-subscribe@yahogroupes.fr