

08/04/2014

Thibaut Henin

Systèmes gouvernementaux

Gouvernements

Quantyl SARL

Résumé :

*Ce document décrit les systèmes gouvernementaux, leur implémentation dans Luchronia et la façon d’exercer le pouvoir.*

Luchronia - Conception

Mentions légales :

Quantyl SARL

**Siège social :**

8 avenue du maquis,

26100 Romans sur Isère

**SIREN :**

797 581 683

RCS de Romans sur Isère

# Sommaire

[1. Sommaire 3](#_Toc384995591)

[2. Gouvernements 4](#_Toc384995592)

[3. Eléments du Pouvoir 5](#_Toc384995593)

[4. Les régimes : 6](#_Toc384995594)

[5. Changement de système politique 7](#_Toc384995595)

# Principes de base

Luchronia propose un volet « politique » à l’expérience de jeu. Les joueurs sont vivement invités à participer aux « affaires publiques » sur la Lune dans la plus grande liberté possible.

Cette partie décrit brièvement les principes de base qui régissent la politique sur la Lune. Elle sert d’introduction, les sections suivantes étant plus précises.

## Le pouvoir exécutif organisé en ministères

Pour simplifier la gestion des affaires publiques, les différents éléments du pouvoir sont répartis dans des « ministères ». Chacun regroupant des pouvoirs autour d’un thème : économie, industrie, aménagement, communication …

Chaque ministère est aux mains d’un « ministre ». Sorte de délégation pour un ensemble de responsabilités. Le ministre gère personnellement le ministère dont il a la charge. Fixer les taxes, les salaires, les chantiers à construire, … Les ministres sont regroupés dans un « gouvernement ».

La formation et la dissolution du gouvernement est la prérogative de la classe dirigeante de la ville. Ses membres, son fonctionnement et les modalités d’exercice de leur pouvoir forment le « système politique », pour lequel Luchronia propose une grande diversité.

## Systèmes politiques riches et personnalisables

En fonction du niveau de développement de la ville, celle-ci dispose de systèmes politiques de plus en plus riches (et démocratiques). Luchronia propose **6 systèmes de gouvernements**. Ces systèmes se « débloquent » en fonction du niveau de l’hôtel de ville.

1. **Anarchie :** forme initiale et sans aucun contrôle sur qui fait quoi ;
2. **Monarchie :** un monarque absolu dispose de tous les pouvoirs ;
3. **Sénat :** l’assemblée des sénateurs dispose collégialement des pouvoirs, l’appartenance à cette assemblée est fonctions des soutiens et oppositions des autres membres ;
4. **République :** un président, élu démocratiquement à intervalles réguliers, dispose des pouvoirs ;
5. **Régime Parlementaire :** l’assemblée des parlementaires dispose collégialement des pouvoirs, ceux-ci sont élus démocratiquement à intervalles réguliers.
6. **Démocratie :** l’ensemble des citoyens gère collégialement le pouvoir.

Les modes de décisions (votes, élections, …) sont configurables. Délais, quorum, seuils, … sont personnalisables pour chaque ville. De plus, pour les élections, Luchronia propose **5 modes de scrutins** :

1. **Majoritaire :** le ou les candidats ayant reçu le plus de suffrages sont élus ;
2. **Alternatif :** les électeurs expriment un classement, on élimine le candidat le moins apprécié jusqu’à ce que le nombre d’élus soit atteints.
3. **Méthode de Borda :** les électeurs expriment un classement, on attribue alors des points en fonction du classement, le ou les candidats ayant reçu le plus de points sont élus ;
4. **Cumulatif :** l’électeur dispose de « points » qu’il peut répartir entre les candidats de son choix, le ou les candidats ayant reçu le plus de points sont élus ;
5. **Méthode de Hare :** les électeurs expriment un classement, les candidats ayant reçu un seuil de suffrage sont élus et le surplus des suffrages est redistribué sur les candidats restants, si aucun candidat n’atteint le seuil, le moins bien classé est éliminé, cette méthode s’arrête lorsqu’il reste le bon nombre de candidats.

## Changement de système

Lorsqu’un système gouvernemental n’apporte pas tous les bénéfices escomptés et qu’un autre système semple plus pertinent, il est possible d’en changer. Luchronia permet deux modes de changement de système politique.

### Le changement constitutionnel

La classe dirigeante peut changer le système politique en place. En fonction du système en place, le changement est immédiat ou nécessite un vote. Par exemple, les sénateurs et les parlementaires doivent valider la proposition de changement d’un de leur pair ; le président doit soumettre sa proposition à un référendum. Les changements constitutionnels sont immédiats.

Le changement de système, avec la formation d’un nouveau gouvernement, sont les deux seules prérogatives de la classe dirigeante.

### Les révolutions

Si les citoyens ne sont pas d’accord avec le système politique en place, ils peuvent « fomenter des révoltes ». Celles-ci doivent recueillir le soutien des autres citoyens (qui deviennent alors des révolutionnaires). Lorsque leur nombre croit, la révolution paralyse le système en place pour, *in fine*, le remplacer.

Pour éviter les abus, les villes sont immunisées contre les révolutions pendant 7 jours après toute révolution (réussie ou ratée).

## Trois portée géographique

La politique sur Luchronia s’exerce sur trois échelons hiérarchiques.

1. Echelon locale : la ville, c’est le domaine du gouvernement dans son ensemble ;
2. Echelon régional : la préfecture dispose de compétences en dehors de la ville (principalement l’aménagement du territoire) qui sont regroupées dans un ministère dédié ;
3. Echelon national : le palais dispose de compétences à l’échelle d’une nation, regroupées également dans un ministère.

La différence entre préfecture et palais tiens à la portée géographique et à la détermination de la zone de tutelle (elle est automatique pour la préfecture, sur choix des villes pour la nation).

# La nature du pouvoir dans Luchronia

Les cités sur la Lune sont administrables par les joueurs. Ceux-ci ont ainsi un certain pouvoir sur la conduite des « affaires publiques » de leur ville. Cette section présente la nature du pouvoir dans Luchronia.

## Aménagement du territoire

La cité ne peut héberger qu’un nombre fini de bâtiments. Il faut donc faire des choix sur les bâtiments les plus pertinents pour son développement. Chaque zone de la Lune est unique et permet aux villes de se développer suivant des axes différents (en fonction de leurs ressources et de leur situation).

De plus, les bâtiments peuvent s’user ou souffrir d’attaques. Il faut donc les maintenir en état, ouvrir des chantiers de rénovation ou remplacer des bâtiments obsolètes par de nouveaux.

Enfin, les bâtiments sont disponibles en 5 niveaux, chacun apportant des améliorations. Les ressources étant limitées, il faut prioriser les bâtiments à améliorer.

## Politique économique

### Coût d’accès aux infrastructures

Les bâtiments permettent aux personnages d’accomplir certaines compétences qui peut coûter ou rapporter des crédits.

* **Coûter.** Le gouvernement a jugé que la compétence était à l’avantage du personnage et désire une compensation financière.
* **Rapporter.** Le gouvernement a jugé que la compétence servait les intérêts de la cité et désire rétribuer le personnage.

### Taxes sur les transactions

Certains bâtiments « de service » permettent à des personnages de se rendre des services (commerces, soins, enseignement) contre rétribution. Le gouvernement fixe deux taxes par bâtiment :

1. **La taxe sur la création.** Cette taxe est prélevée sur la base du montant de la transaction proposée par un personnage. Elle est prélevée immédiatement et non remboursée en cas d’annulation.
2. **La taxe sur les transactions.** Cette taxe est prélevée lors d’une transaction sur le montant payé.

Exemple avec un taux de 5 % sur la création et 10% sur les transactions. Un personnage désire acheter 10 Tonnes de pierres à 10 crédits la tonne. La transaction à un montant global de 100 crédits, le personnage doit s’acquitter de 5 crédits de taxes (5 % sur la création). Il doit avancer également 100 crédits pour l’achat de la pierre. Un autre personnage lui vend alors 2 tonnes, le vendeur recevra 18 crédits et la cité 2 crédits (10 % sur la transaction).

### Missions

La cité peut proposer des missions lorsqu’elle dispose d’un palais. Il s’agit de sortes de quêtes à remplir en échange de récompense. Le gouvernement décide quelles quêtes il propose et les récompenses accordées.

## Immigration

Les personnages doivent choisir leur cité et leur nation d’appartenance. Le gouvernement peut gérer l’immigration de deux manières :

1. Grâce au mur d’enceinte il peut restreindre l’entrée des personnages suivant leur appartenance (cité, préfecture, nation).
2. Via l’hôtel de ville, il peut configurer la méthode d’attribution de la citoyenneté (automatique, sur demande ou fermée).

Il ne s’agit pas d’instiller un sentiment de xénophobie ou de racisme mais de permettre à des joueurs venant de créer une ville de ne pas se la faire « voler » par des groupes de joueurs.

## Communication

Le gouvernement à la gestion du forum de discussion (si elle dispose du bâtiment). Cette gestion va de la création des catégories à la modération des discussions.

## Nomination et révocation des ministres

### Notion de ministère

Le pouvoir est organisé en « ministères ». Il s’agit de regrouper les pouvoirs par thèmes cohérents et de permettre à des personnages différents de gérer ces aspects. Le tableau suivant donne la liste des ministères :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Code (en base) | Description |
| Intérieur | Homeland | Gestion des flux de population avec la ville (accès à la ville, octroi de la citoyenneté) |
| Affaires extérieures | State | Pouvoirs liés à la préfecture (aménagements à l’extérieur) et au palais (missions) |
| Economie | Commerce | Gestion des stocks et du commerce |
| Communication | Communication | Messages du gouvernement et gestion du forum |
| Agriculture | Agriculture | Ressources naturelles biologiques et leurs transformations |
| Industrie | Labor | Ressources naturelles non biologiques et leurs transformations |
| Santé | Health | Soins et secours |
| Enseignement et Recherche | Education | Recherche et améliorations des connaissances |
| Aménagements | Development | Gestion des bâtiments |
| Défense | Defence | Secteur militaire |

La notion de « gouvernement » regroupe en réalité l’ensemble des ministères.

### Nomination

La nomination des ministres permet de choisir quel joueur aura la responsabilité de domaines du pouvoir et d’influer sur la politique générale de la cité. La notion de ministre n’est que l’association d’un personnage et d’un ministère. Un personnage pouvant gérer plusieurs ministères et à l’inverse, plusieurs personnages pouvant se partager un ministère.

**Les types de gouvernements influent sur la manière de nommer et révoquer les ministres et fait l’objet de la section suivante.**

# Types de gouvernements

Comme vu dans la section précédente, chaque type de gouvernement propose une manière de nommer et révoquer les ministres « unique ». Luchronia compte 6 formes de gouvernement.

## Anarchie

En anarchie, il n’y a pas de « gouvernement », chaque personnage pouvant faire ce qu’il lui plaît. Ici, tous les citoyens sont automatiquement ministres de tous les ministères. Ils peuvent tout configurer à leur aise et doivent (devrait) s’organiser pour ne pas sombrer dans le chaos.

## Monarchie

La monarchie est le pouvoir arbitraire d’un seul sur tous les autres. En monarchie, le « monarque » a tous les pouvoirs :

* Nommer et révoquer les ministres
* Changer le type du gouvernement.

Il s’agit de la première forme de gouvernement d’une cité. Lors de la création de l’hôtel de ville, le personnage ayant construit l’hôtel de ville est automatiquement nommé « monarque » de la cité.

Un monarque peut céder sa place à un autre monarque ou changer le type de gouvernement.

## Sénat

Dans ce régime, les pouvoirs du monarque sont dévolus à une assemblée. Les membres ne peuvent pas exercer directement le pouvoir mais sont obligés de passer par des propositions soumises aux votes. Ces propositions concernent :

* La nomination ou révocation d’un ministre
* Le changement de régime.

Le Sénat propose un jeu d’alliances et d’influence entre ses membres. En effet, l’accès au sénat est régi par deux seuils :

1. **Un seuil d’admission :** lorsque le nombre de sénateur cooptant le nouveau venu dépasse le seuil, il est admis.
2. **Un seuil d’expulsion :** lorsque le nombre de sénateurs désavouant le sénateur dépasse le seuil, il est expulsé.

## République

La république fonctionne comme une monarchie à ceci près que le monarque est appelé « président » et qu’il est élu par les citoyens. Le mandat et la méthode du vote sont fixés dans la « constitution ». Le président peut ainsi :

* Nommer ses ministres
* Démissionner et provoquer de nouvelles élections
* Changer de régime (nécessite un référendum citoyen)

## Parlement

Le parlement est similaire au sénat à ceci près que ses membres sont élus par le peuple. Leur nombre, leur mandat, la méthode de vote sont fixés par la constitution. Le parlement dispose des pouvoirs pour :

* La nomination ou révocation d’un ministre ;
* Le changement de régime.

## Démocratie

La démocratie est la forme de gouvernement où le peuple est le plus directement impliqué. Ce régime est similaire au régime parlementaire où chaque citoyen est « élu d’office pour une période indéfinie ». Le système de vote est fixé par la constitution.

Le peuple peut exercer son pouvoir via des propositions et des votes pour :

* La nomination ou révocation d’un ministre
* Le changement de régime.

# Modes de scrutins

Il existe un très grand nombre de systèmes électoraux, trop important pour être entièrement repris ici et dans le jeu. Luchronia a donc choisi 5 systèmes électoraux pour le choix du président et des parlementaires.

## Majoritaire

Dans un scrutin « majoritaire », les électeurs doivent choisir un candidat qui recueille leur suffrage. A l’issue des votes, les candidats ayant reçu le plus de suffrages sont élus. Dans le cas d’une présidentielle, le premier est élu.

## Alternatif

Dans un scrutin « alternatif », les électeurs doivent classer les candidats par ordre de préférence. Cet ordre peut être total (comporter tous les candidats) ou partiel (n’en contenir qu’une partie).

A l’issue des votes, on élimine itérativement le candidat le moins souvent préféré (c’est-à-dire arrivé en tête de classements le moins souvent). Entre chaque itération, on recalcule les classements. La méthode s’arrête lorsqu’il reste le même nombre de candidats que de sièges alloués (un seul en cas de présidentielle).

## Méthode de Borda

La méthode de Borda demande également à l’électeur de classer les candidats. C’est le choix des élus qui diffère.

Ces classements sont traduits en « points ». Si n sièges sont à pourvoir, le candidat en tête de liste reçoit n points, le suivant (n-1) et ainsi de suite. Les candidats ayant reçu le plus grand nombre de points sont élus.

## Cumulatif

Dans un scrutin cumulatif, l’électeur dispose d’un nombre de points à attribuer librement aux candidats de son choix.

Comme pour la méthode de Borda, les candidats ayant reçu le plus grand nombre de points sont élus.

## Méthode de Hare

Lors d’un scrutin suivant la méthode de Hare[[1]](#footnote-1), les électeurs doivent classer les candidats. A l’issue des votes, on calcule le seuil d’admission (nombre de votants sur le nombre de sièges).

Ensuite, on procède itérativement jusqu’à obtenir autant de candidats élus que de sièges :

1. Si des candidats ont passé le seuil d’admission, ils sont élus. Les suffrages au-delà du seuil sont répartis, au prorata, sur les candidats suivants dans les classements ;
2. Si aucun candidat n’a passé le seuil, on élimine le candidat ayant le moins de suffrages et on réparti ces derniers au prorata.

# Révolutions et changement de régime

Chaque gouvernement ayant ses avantages et inconvénients, il peut parfois être judicieux de changer de régime politique. Lorsque le pouvoir en place est à l’initiative du changement, celui-ci est immédiat (modulo l’éventuel référendum).

Lorsque le peuple est à l’initiative du changement, on parle de révolution. Celle-ci suit 3 stades schématisés dans la Figure 1 et explicités ci-après.

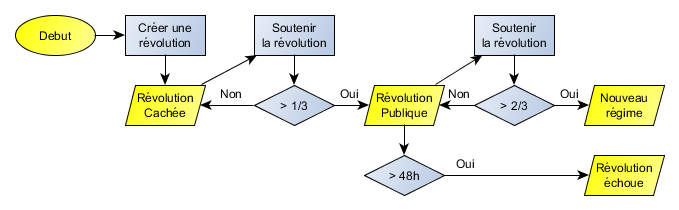


Figure – Schéma du cycle de vie d’une révolution

## Création d’une révolution

Lorsqu’un personnage n’est pas d’accord avec la politique de la ville, il peut créer sa révolution pour proposer l’alternative qui lui plaît. Dans cette étape, il doit fournir le régime politique et les paramètres de ce dernier (qui diffèrent d’un régime à l’autre).

## Révolution cachée

Une fois la révolution créée, elle est « cachée » et le gouvernement en place n’en a pas connaissance (sauf à être prévenu par un révolutionnaire – traitre à la cause). Ce stade peut durer indéfiniment jusqu’à être supprimée par l’initiateur ou à passer au stade suivant.

Pour faire connaître la révolution, ses partisans doivent communiquer eux-mêmes le lien vers celle-ci. Il s’agit d’une phase de recrutement en quelque sorte.

## Soutenir la révolution

Pour faire progresser une révolution, celle-ci a besoin de soutien. Les citoyens peuvent ainsi « soutenir » une révolution de leur choix (soutenir une autre révolution supprime le soutien à la précédente).

Concrètement, la page de la révolution propose un lien « soutenir cette révolution » sur lequel le joueur peut cliquer.

## Révolution publique

Lorsqu’une révolution cachée obtient un soutiens supérieure à 1/3 de la population (citoyens uniquement), elle ne peut plus rester cachée et éclate au grand jour.

Le gouvernement est ébranlé mais reste en place. Les ministres ne peuvent plus rien configurer, le gouvernement en place est paralysé. La classe dirigeante ne peut plus exercer son pouvoir non plus.

Cette phase s’achève lorsqu’une des deux conditions suivante est remplie :

1. Le délai de 48 heures est dépassé. Dans ce cas, la révolution échoue et le nouveau gouvernement reprend ses fonctions normalement.
2. Le nombre de soutiens dépasse les 2/3 de la population, dans ce cas, la révolution réussi.

## Changement de régime

Lorsqu’une révolution a réussi, c’est-à-dire quand le nombre de soutiens dépasse les 2/3 des citoyens dans le délai de 48 heures, le gouvernement change.

L’ancienne classe dirigeante perd ses pouvoirs. L’ancien gouvernement est dissout. Le nouveau gouvernement prend ses fonctions.

## Immunité

A la suite d’une révolution, réussie ou ratée, la ville est immunisée pour une durée de 7 jours. Pendant cette période, il n’est plus possible de soutenir une révolution, il faut attendre la fin de la période. Ce délai a deux buts :

1. Eviter que des joueurs ne paralysent complètement une ville ;
2. Permettre au gouvernement en place de « faire ses preuves ».

1. http://fr.wikipedia.org/wiki/Scrutin\_à\_vote\_unique\_transférable [↑](#footnote-ref-1)