

LA SOFIA

Laszlo de Almasy

Un ensemble de theories sur les micronations et le micromonde

Tables des Matières

Tables des Matières.....	2
Théorie de la Collectivité Exlude	3
Théorie de la décentralisation	4
Théorie de la Dystopie	5
Théorie de la lance à incendie.....	7
Théorie de la Macronation	8
Théorie de la nation collectivité.....	10
Théorie de la nation propriétaire	11
Théorie de la synergie	12
Théorie de la Théodicée	13
Théorie de la viabilité des Micronations.....	14
Théorie de l'in et exlude.....	16
Théorie de l'irraison impure.....	17
Théorie de l'unitarisme.....	18
Théorie de l'utopie.....	20
Théorie des deux piliers.....	21
Théorie des fertilisations croisées.....	22
Théorie des seuils	24
Théorie du clonage.....	25
Théorie du conflit.....	26
Théorie du constructivisme.....	28
Théorie du déséquilibre.....	29
Théorie du Micromonde	31
Théorie du narrativisme.....	32
Théorie du phoenix.....	34
Théorie du simulationisme.....	35
Théorie du steampunk.....	37
Théorie du troll.....	38
Théorie du "Furieux cheval de Troie".....	39

Théorie de la Collectivité Exlude

La collectivité exlude dans le Micromonde

Auteur :

Théophraste de Mytilène, sujet yssois, initiateur d'une tentative avortée d'organisation des joueurs du micromonde en collectivité exlude, et d'une tentative réussie de renaissance de l'Organisation des Nations Virtuelles.

Antériorité :

La Théorie de la Collectivité Ex Lude découle de la Théorie du Micromonde, puisqu'elle conçoit le micromonde comme un ensemble cohérent, de la Théorie de la Nation-collectivité, puisqu'elle étend son concept de la micronation comme propriété collective de ses joueurs à l'ensemble du micromonde, et de la Théorie de l'In et de l'Ex Lude, puisqu'elle emploie le distinguo entre rapports de personnages à personnages et rapports de joueurs à joueurs.

Elle constitue partiellement une réaction à la Théorie du Micromonde, puisqu'elle ne place pas au centre de l'univers virtuel les nations qui la composent mais les joueurs qui y participent, et à la Théorie de la Nation-proprétaire, puisqu'elle récuse l'idée qu'un seul joueur puisse détenir au sein d'une communauté le monopole de tout ou partie du processus décisionnel.

Propos :

La Théorie de la Collectivité Ex Lude est l'application à l'ensemble du micromonde de la Théorie de la Nation-Collectivité.

Le micromonde est composé de joueurs. Chacun de ces joueurs est co-proprétaire de ce jeu et y détient, à part égale avec ses pairs, un pouvoir de décision sur son devenir.

Les domaines auxquels s'applique ce mécanisme de décision collective exlude sont tous ceux où l'encadrement et le développement du jeu fait appel à des éléments réels, tels que l'outillage informatique, la promotion du jeu dans le monde réel ou le regroupement des joueurs du micromonde au sein d'une association.

Les joueurs du micromonde doivent se réunir sous forme d'un forum, consacré exclusivement à ces domaines. Les décisions y sont prises par vote, selon le principe « un joueur, une voix. » Les intervenants s'y expriment en leur nom de joueur et non sous leurs pseudonymes de personnages.

La Théorie de la Collectivité Ex Lude est normative, au sens où elle définit un mode de processus décisionnel n'existant pas alors qu'elle est énoncée, ce qui implique la nécessité de le mettre en place.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de la Collectivité Ex Lude généra un débat afin de déterminer ses modalités d'application, qui resta sans conclusion puisque l'application effective ne fut pas envisagée faute de décision politique allant dans ce sens.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de la Collectivité Ex Lude se heurta à deux barrières : la première fut que les joueurs, déjà regroupés à l'échelle de leurs micronations respectives, furent peu motivés par la perspective de se regrouper directement à l'échelon micromondial ; la seconde fut que cette théorie entraînait en contradiction avec la pratique de la délégation du pouvoir décisionnel collectif des joueurs à des décideurs, schéma qu'elle ne parvint pas à renverser. Toutefois, bien que formulée postérieurement à cette initiative, l'on peut considérer qu'elle fut partiellement appliquée par la Pseudofédération de Pseudopolis, dont les décideurs créèrent une association réelle de joueurs : cette mesure resta cependant lettre morte.

Théorie de la décentralisation

La décentralisation dans le Micromonde

Auteur :

Anaclet de Paxatagore, fondateur d'Ys et artisan de la politique de décentralisation d'Ydemos

Antériorité :

La Théorie de la Décentralisation découle de la Théorie de la Nation-collectivité, puisqu'elle complète son concept de l'espace micronational comme propriété collective de ses joueurs en l'appliquant aux sous-ensembles de la micronation, que ce soient les provinces ou les communes.

Elle constitue une réaction à la Théorie des Seuils, puisqu'elle offre une porte de sortie au problème du seuil maximal de jouabilité considéré par cette dernière comme un péril insoluble.

Propos :

La Théorie de la Décentralisation est l'application du principe de subsidiarité au jeu micromondial.

Pour qu'une micronation dure, il faut que ses joueurs trouvent un intérêt quotidien dans leur vie en son sein. Une manière de fournir un intérêt durable pour ces joueurs est de leur donner un pouvoir personnel direct et permanent sur une portion du territoire micronational, leur permettant de disposer d'un espace de liberté créative propre dans l'univers virtuel où ils évoluent.

Effectuer cette dévolution de responsabilités importantes à des joueurs présente un intérêt pratique pour la micronation, dans la mesure où cela génère une mise en valeur et un développement des localités du pays.

Ce type de mesure nécessite la pratique de la décentralisation, que ce soit sous forme de provinces, de communes ou de fiefs. Ultime avantage, cette décentralisation permet d'éviter le risque de saturation du forum d'une micronation par la somme des activités de tous ses citoyens, en détournant ces activités sur des forums spécifiques consacrés chacun à une localité.

La Théorie de la Décentralisation est normative, au sens où elle présente l'application d'une méthode de gestion du territoire micronational et l'instauration du schéma institutionnel qu'elle implique comme des mesures souhaitables.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de la Décentralisation constitua une réponse à la notion de seuil maximal de jouabilité énoncée par la Théorie des Seuils, dans la mesure où le risque de saturation du forum principal de la micronation par surcroît d'activités, décrit par ce concept de seuil maximal, est évitable par la division d'une partie des activités de la micronation en sections spécialisées que recommande la Théorie de la Décentralisation. En outre, elle sert d'argument à la Théorie de la MacroNation. Cette dernière présente en effet les pouvoirs locaux issus de la décentralisation comme un niveau d'organisation, les « nanonations, » de la structure pyramidale du jeu virtuel.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de la Décentralisation fut appliquée pour la première fois à Ydemos, puis essaima de par le micromonde comme modèle organisateur : les communes à Ydemos et à Nautia, les provinces à Orion, à Prya et en Arsgentyne, les fiefs en Syldavie et à Ys, les pays restés unitaires sinon dans leurs institutions du moins dans la pratique, tels que le Krassland, le Zollernberg et le Krassauerstein, devenant minoritaires.

Théorie de la Dystopie

Le conflit micromondial justifié intellectuellement

Auteur :

Egon Schweinwald

Antériorité :

La Théorie de la Dystopie découle de la Théorie des Conflits, puisqu'elle donne au concept de crise comme élément positif du jeu de cette dernière une justification intellectuelle.

Elle constitue une réaction à la Théorie de l'Utopie, puisqu'elle considère comme souhaitable l'existence de micronations noires où l'objectif de société idéale est pris à contre-pied.

Propos :

La Théorie de la Dystopie est l'application de l'humour au second degré et des schémas contre-utopiques au jeu micromondial.

L'individu qui choisit d'ajouter une vie virtuelle à sa vie réelle a pour motivation principale le décalage entre sa vie réelle et cette nouvelle vie qu'il mène parallèlement. Ce décalage peut aussi bien être positif, dans le cadre d'une société utopique, que négatif, dans le cadre d'une société dystopique. Il peut trouver un intérêt ludique et un plaisir de jeu dans l'un comme dans l'autre des cas.

La coexistence de sociétés utopiques et dystopiques au sein du jeu virtuel est nécessaire à son équilibre : un univers où il n'y a que des sociétés idéales et pacifiques, et des « gentils, » perd en potentiel d'animation, à l'inverse d'un univers où existent également des sociétés noires et agressives, et des « méchants. »

Par conséquent, le jeu virtuel est composé aussi bien de nations utopiques que dystopiques, leurs interactions générant de l'animation. L'apparition de la dystopie dans le micromonde implique par ailleurs l'intégration dans la pratique de jeu de l'humour au second degré, sans quoi la compréhension des attitudes des « méchants » par les « gentils » n'est pas possible.

La Théorie de la Dystopie est normative, au sens où elle indique dans quel état d'esprit il convient de bâtir des micronations et faire évoluer le jeu.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de la Dystopie généra un débat à l'occasion de la croisade micromondiale de la Syldavie contre les terroristes merksistes-luninistes, et d'une polémique au E-parlement sur les opinions politiques du syldave Reinhardt von Heydler, étant un nationaliste autoritariste : ces discussions furent l'occasion d'affirmer la nécessité de la pratique de l'humour au second degré pour que la dystopie soit possible dans le jeu virtuel.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de la Dystopie fut appliquée, quoique sa théorisation lui soit postérieure, par Ben von Bücchow, à l'occasion de la fondation de la première société contre-utopique micromondiale : le Krassland, nation polluée, corrompue et immorale. Elle fut pareillement mise en oeuvre par Michel Mosser par la fondation d'Ys, univers doté d'une aristocratie méprisant et exploitant la plèbe, et constitua la pierre angulaire de la refondation de la Syldavie par SAS Hans Ier von Neumann, dans un cadre médiéval noirci. Elle fut en outre appliquée par les décideurs orionais Anthony Le Jazzeux, Thomas Diafoirus et Kross Tehla, orientant Orion dans un sens marqué par les guerres civiles à répétition et le développement des pratiques maffieuses, ainsi que par le professeur Pitard-Aron pour la fondation de l'Arsgentyne, caricature de république bananière militariste et dictatoriale.

Théorie de la lance à incendie

Les seuils de jouabilité dans le Micromonde

Auteur :

Egon Schweinwald

Antériorité :

La Théorie de la Lance à Incendie découle de la Théorie des Seuils, puisqu'elle constitue une réflexion sur les conséquences de l'existence du seuil maximal de jouabilité.

Propos :

La Théorie de la Lance à Incendie est l'application du principe de saturation au jeu micromondial.

Une micronation a pour limite de développement démographique le seuil maximal de jouabilité. Si ce seuil, approximativement de vingt joueurs, est approché, le forum principal du pays est saturé, d'où une chute de la démographie par départ massif de citoyens dépassés par l'hyperactivité, et une baisse brutale de l'activité par paralysie du trop-plein.

Le développement des micronations par des campagnes de promotion du jeu dans le monde réel présente le risque que cette publicité entraîne une immigration massive en une période de temps très courte. Les micronations touchées par la vague dépasseraient toutes simultanément le seuil maximal de jouabilité, d'où une situation chaotique de saturation généralisée suivie très rapidement de l'effondrement du micromonde.

La métaphore usuellement employée est celle de la lance à incendie : si l'on essaye de remplir un lavabo avec une lance à incendie, le lavabo ne sera pas véritablement alimenté tant le débit d'eau est élevé, puis cassera.

La Théorie de la Lance à Incendie est positive, au sens où elle décrit les conséquences mécaniquement impliquées sur une micronation par l'immigration massive générée par une publicité dans le monde réel.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de la Lance à Incendie déclencha une réaction par la Théorie du Phoenix, considérant que la régulation d'une immigration importante qui résulterait d'une campagne de promotion dans le monde réel est possible.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de la Lance à Incendie sert de justification intellectuelle à l'absence d'organisation d'une campagne de promotion du jeu dans le monde réel, jusqu'à ce que la Théorie du Phoenix déclenche dans la macronation Aldden le plan du même nom d'auto-promotion dans le monde réel.

Théorie de la Macronation

La Macronation dans le Micromonde

Auteur :

Laszlo de Almasy, sujet syldave, fondateur et premier président de la première macronation du micromonde, Aldden

Antériorité :

La Théorie de la MacroNation découle de la Théorie du Constructivisme, puisqu'elle s'inscrit dans l'objectif du « bâtir-ensemble » auquel elle donne un cadre organisationnel, de la Théorie du Micromonde, puisqu'elle perçoit la somme des micronations comme un ensemble cohérent, et de la Théorie de la Viabilité des micronations, puisqu'elle part d'une réflexion sur le thème de la survie du micromonde.

Elle fait appel à la Théorie de la Décentralisation, puisqu'elle utilise son concept de subsidiarité, à la Théorie des Fertilisations croisées, puisqu'elle utilise son concept du rendement comme objectif des contacts entre ensembles différents, et à la Théorie des Seuils, puisqu'elle emploie ses concepts de seuils minimal et maximal de jouabilité.

Propos :

La Théorie de la MacroNation est l'application de la systémique au jeu micromondial.

Chaque citoyen est une unité de base : assemblées, ces unités constituent un ensemble, la micronation, in-lude les nations virtuelles. Chaque micronation est une unité de base : assemblées, ces unités constituent un ensemble, le micromonde, in-lude les nations virtuelles regroupées par ensembles de même langue. Chaque micromonde est une unité de base : assemblées, ces unités constituent un ensemble, le macromonde. Deux échelons intermédiaires peuvent apparaître : la nanonation, subdivisant la micronation par l'application du principe de décentralisation ; la macronation, regroupement intermédiaire entre les micronations et le micromonde.

La motivation du regroupement d'unités de même niveau en un niveau supérieur est l'effet de synergie : mettre en commun la gestion de ce qu'on fait mieux ensemble que séparément. Des domaines d'activités sont impossibles à dynamiser à un niveau donné, ce qui amène les unités de ce niveau à gérer ces domaines d'activité au niveau supérieur.

Ces phénomènes de regroupement ne sont viables que s'ils respectent le principe de subsidiarité : ce que les unités d'un niveau donné peuvent faire séparément elles-mêmes sans y perdre en efficacité, l'unité de niveau supérieur à laquelle elles appartiennent ne doit pas le gérer ; réciproquement, ce que l'unité de niveau supérieur gère parce que cela génère un effet de synergie nécessaire à l'efficacité, les unités de niveau inférieur qui la composent ne doivent pas le gérer.

Les différents niveaux de regroupement n'existent pas spontanément : un nouveau niveau apparaît lorsque les unités qui le constitueront prennent conscience de la nécessité de son existence, identifient les domaines où il est utile, et prennent la décision politique de sa mise en place. La structuration du jeu en ces différents niveaux de regroupement successifs est la condition sine qua non de sa viabilité.

La Théorie de la MacroNation est à la fois positive et normative. Positive, au sens où elle décrit comme intrinsèques au jeu le besoin de synergies et l'existence d'unités se regroupant en ensembles de niveau progressif selon une structure pyramidale. Normative, au sens où elle énonce l'existence de niveaux de regroupement qui, dans le contexte de sa rédaction, n'existent pas, tels que la macronation et le macromonde, ce qui implique qu'ils sont à créer.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de la MacroNation généra trois débats : le premier portait sur la pertinence de la création d'échelons macronationaux, le second sur la manière de fabriquer l'échelon macronational, et le troisième sur la question de savoir s'il fallait créer des macronations dans le micromonde ou remplacer le micromonde par une macronation unique. La Théorie de la MacroNation fut par ailleurs à l'origine de l'apparition de la Théorie de la Théodicée,

qui découla de sa réflexion sur la viabilité du micromonde, de la Théorie des Synergies, réflexion sur les synergies comme but de la construction d'une macronation, et de la Théorie du Déséquilibre, réflexion sur les conséquences de son application par la naissance de la macronation Aldden. Enfin, elle fut l'occasion de compléter la Théorie des Seuils, définissant la notion de seuil minimal de jouabilité.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de la MacroNation fut la base idéologique de la construction d'Aldden, servant de justification intellectuelle à son auteur tant pour son dessein d'unification du continent Sud du micromonde que pour le passage d'Aldden du statut de confédération à celui de fédération. Elle servit également d'argumentaire à la fois pour l'adhésion de nouveaux Etats membres à Aldden, Prya et l'Arsgentyne, et contre les courants sécessionniste et unitariste, respectivement à Prya et Ydemos.

Théorie de la nation collectivité

La nation propriété de ses joueurs

Auteurs :

Anaclet de Paxatagore et Emmanuel Raveline, meneurs de la fronde contre le fondateur d'Ys Michel Mosser

Antériorité :

La Théorie de la Nation-collectivité constitue une réaction à la Théorie de la Nation-propriétaire, puisqu'elle prend à contre-pied la notion de joueur-fondateur propriétaire de sa micronation au profit de la notion de micronation propriété collective de ses joueurs.

Propos :

La Théorie de la Nation-collectivité est l'application de l'idéologie démocratique au jeu micromondial.

Une micronation est la propriété des joueurs qui la composent. Chacun d'eux y co-détient, à part égale avec ses pairs, un pouvoir de décision quant à la détermination de ce que sera son avenir.

Cela implique deux formes possibles d'organisation du processus décisionnel micronational : soit ce processus est démocratique in lude, les institutions de la micronation garantissant à la communauté la possibilité de choisir, contrôler et révoquer les décideurs ; soit ce processus est démocratique ex lude, et c'est de joueurs à joueurs qu'il est possible à la communauté de choisir, contrôler et révoquer les

décideurs tandis qu'in lude, les institutions de la micronation donnent l'apparence de l'absence de démocratie.

La Théorie de la Nation-collectivité est normative, au sens où elle décrit un mode de processus décisionnel au sein des micronations en présentant son application comme souhaitable.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de la Nation-collectivité fut à l'origine de la Théorie de la Décentralisation, inscrite dans une logique d'augmentation du pouvoir décisionnel potentiel de chaque joueur, et de la Théorie de la Collectivité Ex Lude, qui étend son mode de processus décisionnel à l'ensemble du micromonde.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de la Nation-collectivité provoqua par sa diffusion une fronde généralisée des joueurs du micromonde contre les systèmes de Nations-propriétaires qui jusqu'alors étaient la norme. Elle fut indirectement à l'origine, par effet de balancier faisant suite à l'effondrement de la Nation-propriétaire de Michel Mosser à Ys, de la création d'une micronation fondée sur la démocratie directe, Ydemos. Elle servit également de justification intellectuelle à la chute du régime impérial à Orion, à l'instauration de la république en remplacement de la monarchie à Prya, et à la remise en question par des nobles du Zollernberg des pouvoirs détenus par le Grand-Duc.

Théorie de la nation propriétaire

Un type de Micronation...

Auteur :

Michel Mosser, fondateur d'Ys

Antériorité :

La Théorie de la Nation-propriétaire n'a pas de théorie étant à son origine, puisqu'elle constitue la toute première réflexion sur les modalités du processus décisionnel dans une micronation.

Propos :

La Théorie de la Nation-propriétaire est l'application de l'idéologie monarchiste au jeu micromondial.

Une micronation a un fondateur. Ce joueur, parce que cette micronation est sa création, a des droits

sur son devenir : il en est le propriétaire, et les nouveaux arrivants, dès le départ, par leur choix de s'y installer, consentent à l'exercice par lui de l'autorité suprême et à leur statut d'invités de cet hôte.

La Nation–propriétaire peut être ouverte, ou fermée. Si elle est ouverte, le joueur–propriétaire, également appelé Meneur de Jeu fondateur, exerce son autorité suprême par l'emploi d'un droit de veto sur les initiatives dont il désapprouve l'éventualité de l'application effective. Si elle est fermée, seules les initiatives du joueur–fondateur, ou les initiatives provenant d'autres joueurs de la micronation mais reformulées selon ses vues, débouchent sur une application effective.

La Théorie de la Nation–propriétaire est normative, au sens où elle décrit un mode de processus décisionnel au sein des micronations en présentant son application comme souhaitable.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de la Nation–propriétaire entraîna une réaction par la Théorie de la Nation–collectivité.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de la Nation–propriétaire fut la norme appliquée dans toutes les micronations pendant les premiers temps d'existence du micromonde, jusqu'à ce que la diffusion de la Théorie de la Nation–collectivité génère une fronde généralisée des joueurs contre ses principes et l'extinction de leur pratique. La Nation–propriétaire dont le renversement eut l'impact le plus retentissant fut Ys, que le fondateur Michel Mosser victime d'une fronde décida de saborder sous forme d'engloutissement à l'atlante. Deux Nations–propriétaires naquirent dans un contexte de Nations–collectivités, sous la forme de la Principauté de Syldavie, d'abord Nation–propriétaire fermée puis ouverte, et du Royaume d'Angmar, Nation–propriétaire fermée. Enfin, la seule Nation–propriétaire née pendant les premiers temps d'existence du micromonde et ayant conservé cette configuration, sous forme de nation–propriétaire fermée, est le Zollernberg.

Théorie de la synergie

Modalités d'application dans les Macronations

Auteur :

Anthony Le Jazzeux

Antériorité :

La Théorie des Synergies découle de la Théorie de la MacroNation, puisqu'elle constitue une réflexion sur ses modalités d'application.

Propos :

La Théorie des Synergies est l'application des principes de l'auto-catalyse et des économies d'échelle au jeu micromondial.

Le but principal de la construction macronationale est un surcroît d'animation et de développement pour les micronations qui y participent, en offrant un cadre d'organisation à la mise en œuvre de coopérations permanentes entre ces micronations sur des thèmes précis.

Le critère déterminant quels thèmes font l'objet d'un transfert du stade micronational de gestion au stade macronational est l'existence effective d'un effet de synergie. Le constat de cette existence s'opère par la vérification que la gestion commune d'un domaine d'activité génère bien à durée égale une somme de résultats supérieure à la somme des résultats cumulés auxquels seraient arrivées séparément les micronations.

Si la gestion par l'échelon macronational entraîne une augmentation claire du rendement, le transfert a lieu. Si la gestion au stade macronational n'entraîne qu'une augmentation marginale du rendement, le transfert n'a pas lieu.

La Théorie des Synergies est normative, au sens où elle énonce un principe directeur de la mise en œuvre de la construction macronationale, en présentant son application comme souhaitable.

Postérité :

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie des Synergies fut appliquée dans la macronation Aldden, où ses principes servirent de critère de sélection des domaines devant faire l'objet d'un transfert de compétences du niveau micronational au niveau macronational.

Théorie de la Théodicée

L'avant Macronationalisme

Auteur :

Thomas Diafoirus, décideur orionais

Antériorité :

La Théorie de la Théodicée découle de la Théorie de la MacroNation, puisqu'elle constitue une réflexion sur le contexte intermicronational dans lequel la construction macronationale va intervenir.

Propos :

La Théorie de la Théodicée est l'application de l'optimisme leibnizien au jeu micromondial.

Les micronations naissent, vivent, et meurent. Une micronation est en vie parce que le concept de départ qui a présidé à sa fondation répond à une demande, qu'elle est convenablement gérée, et que sa démographie est stable au-dessus du seuil minimal de jouabilité. Inversement, une micronation est mourante parce que le concept de départ qui a présidé à sa fondation ne répond pas, ou plus, à une demande, qu'elle est mal gérée, et que sa démographie s'est stabilisée en dessous du seuil minimal de jouabilité.

En d'autres termes, une micronation dynamique est en vie parce qu'elle mérite de vivre, et une micronation dans le coma est mourante parce qu'elle mérite de mourir.

Du fait du fonctionnement en vase clos du micromonde, et donc du manque de remplacement des joueurs sur le départ, les démographies des micronations sont globalement en baisse constante. Pour pallier cette perte sèche d'animation et de développement potentiels, des micronations s'allieront sous la forme macronationale : celles qui se seront regroupées le plus rapidement auront fait ce qu'il fallait, et donc vivront parce qu'elles méritent de vivre ; celles qui auront refusé de faire jouer les synergies micronationales auront commis une erreur, et donc mourront parce qu'elles méritent de mourir.

Ces mutations accélérées, circonstances dans lesquelles se manifestent des crises à répétition, seront l'occasion de multiples affrontements et chocs frontaux, de bouleversements des équilibres et des positionnements, et de modification profonde des enjeux des luttes d'influence et de pouvoir. Les micronations qui sortiront de cette période de crises successives renforcées jusqu'à la domination l'auront mérité, parce qu'elles auront fait et décidé ce qu'il fallait ; les micronations qui sortiront de cette période de crises successives affaiblies jusqu'à la disparition l'auront mérité, parce qu'elles n'auront pas pris, ou pas pris à temps, les décisions qui s'imposaient.

La Théorie de la Théodicée est positive, au sens où elle décrit un mode de fonctionnement de l'évolution du micromonde.

Postérité :

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de la Théodicée sert de justification intellectuelle à l'unilatéralisme de la macronation Aldden dans son rapport aux micronations extérieures n'ayant plus les moyens de leur jeu de nations-puissances, mais se comportant néanmoins comme telles.

Théorie de la viabilité des Micronations

Conditions de survie d'une Micronation

Auteur :

Arpad Orenko, fondateur de Prya

Antériorité :

La Théorie de la Viabilité des micronations n'a pas de théorie qui soit à son origine, puisqu'elle constitue la toute première réflexion sur le thème des conditions de survie des micronations.

Propos :

La Théorie de la Viabilité des micronations est l'application des principes de la dynamique et du vieillissement démographique au jeu micromondial.

Une micronation est créée par un joueur-fondateur unique, ou par un noyau dur de joueurs-fondateurs. Elle est au premier stade de son évolution tant que l'essentiel de son activité est dû à ce joueur-fondateur ou à ce noyau dur : s'il n'y a pas renouvellement de la population par l'apport de joueurs extérieurs, le système fonctionne en vase clos, périclité, et meurt.

Une micronation passe au second stade de son évolution lorsque des joueurs d'autres micronations décident de se doter d'un second personnage citoyen de cette micronation. Ce renouvellement permet à la micronation de se développer, mais ces joueurs nouveaux conservent tout de même une fidélité première plus forte envers leur micronation d'origine, et la privilégieront toujours dans leur pratique du jeu. S'il n'y a pas de renouvellement de la population par l'apport de joueurs extérieurs n'étant pas déjà citoyens d'une autre micronation, le développement de la micronation demeure fragile et incertain, avec le risque de régresser au premier stade de développement.

Une micronation passe au troisième stade de son évolution lorsque des joueurs s'ajoutent au noyau dur ou au joueur-fondateur unique sans être déjà citoyens d'une autre micronation. Il y a alors renouvellement véritable, ce qui permet à la micronation un gain net et certain de développement. Si ces apports de nouveaux joueurs sont réguliers, la micronation s'installe dans la pérennité.

Il est par ailleurs observable empiriquement qu'une micronation dépasse rarement une durée de vie de deux ans, et que la durée de vie moyenne d'une micronation est d'une année, sauf les cas des micronations comateuses survivant mais sans dynamisme ni développement, et des micronations faisant preuve de dynamisme et de développement par l'hyperactivité de son joueur-fondateur unique ou de son noyau dur.

La Théorie de la Viabilité des micronations est normative, au sens où elle décrit le lien entre l'évolution démographique des micronations et le phénomène de leur mortalité.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de la Viabilité des micronations fut à l'origine de la Théorie des Seuils, réflexion ayant pour point de départ les questions de flux démographiques et de causes de la mortalité des micronations.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de la Viabilité des micronations sert de grille de lecture explicative des phénomènes de chute d'activité des pays du micromonde.

Théorie de l'in et exlude

L'inlude et l'exlude dans le Micromonde

Auteurs :

Ben von Bücchow, fondateur du Krassland, Michel Mosser, fondateur d'Ys, Matthieu Duclos, fondateur de Nautia

Antériorité :

La Théorie de l'In et de l'Ex Lude n'a pas de théorie étant à son origine, puisqu'elle fait partie des toutes premières réflexions sur les règles fondamentales à appliquer au jeu virtuel.

Elle n'a pas non plus de véritable théoricien établi, les personnalités considérées comme ses auteurs étant les fondateurs des premières micronations du micromonde et donc, en réalité, les principaux artisans de la diffusion de cette théorie.

Propos :

La Théorie de l'In et de l'Ex Lude est l'application de la barrière entre réel et imaginaire héritée des jeux de rôle au jeu micromondial.

Les micronations sont composées de citoyens, qui en sont les habitants virtuels. Ces personnages ont des relations et interactions, et en revanche, leurs propriétaires, eux, ne sont pas censés avoir des relations et interactions de joueurs à joueurs. Parallèlement, ces personnages prennent des décisions, manifestent des opinions, témoignent d'amitiés ou d'inimitiés, qui, en aucune façon, ne peuvent ni ne doivent être interprétées comme des décisions, opinions, amitiés et inimitiés à imputer aux joueurs qui en sont propriétaires.

Tout joueur détient un ou plusieurs personnages : les joueurs ne doivent pas être impliqués dans les relations de personnages à personnages ; les personnages ne doivent pas être impliqués dans les

relations de joueurs à joueurs.

Tout ce qui est en rapport avec l'évolution des micronations en tant que telles est l'affaire des personnages, et ne doit pas être l'affaire des joueurs. Tout ce qui est en rapport avec l'intendance réelle du jeu, comme l'outillage informatique du micromonde ou les campagnes de promotion du jeu dans le monde réel, est l'affaire des joueurs, et ne doit pas être l'affaire des personnages.

La Théorie de l'In et de l'Ex Lude est normative, au sens où elle énonce des règles dont elle présente l'application comme souhaitable dans le jeu virtuel.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de l'In et de l'Ex Lude fut à l'origine de la Théorie du Clonage et de la Théorie de la Collectivité Ex Lude, qui partent de son postulat de départ du distinguo entre les joueurs et les personnages.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de l'In et de l'Ex Lude fut appliquée par la création dans la quasi-intégralité des micronations de forums spécifiquement consacrés aux discussions de joueurs à joueurs, et par celle d'un forum de ce type ouvert globalement à l'ensemble des joueurs du micromonde. Elle fut également appliquée par l'habitude prise dans la quasi-intégralité du micromonde de maquiller par souci de respect de ses principes l'application de règles ex lude du jeu sous forme in lude, en employant divers stratagèmes de terminologie tels que l'octroi de fonctions d'arbitre du jeu à un Conseil des Sages à Ys et à un monarque dont le joueur est cet arbitre en Syldavie, ou l'emploi de l'expression « ce personnage est proche de cet autre personnage » pour dire « ce personnage est le clone de cet autre personnage. »

Théorie de l'irraison impure

Réflexion sur les pratiques littéraires dans le Micromonde

Auteur :

Emmanuel Raveline, sujet yssois

Antériorité :

La Théorie de l'Irraison Impure n'a pas de théorie étant à son origine, puisqu'elle constitue l'une des toutes premières réflexions sur la pratique littéraire du jeu virtuel.

Propos :

La Théorie de l'Irraison Impure est l'application des principes de l'absurde et du décalage au jeu micromondial.

Ce qui fait l'attractivité du monde virtuel est tout ce qui le sépare du monde réel : plus l'univers de jeu est différent de la véritable vie, plus il est satisfaisant pour le joueur, qui y trouve des contextes, des situations, des cultures et des enjeux qui ne sont pas calqués sur ceux de son existence réelle.

Il faut donc multiplier dans le cadre micronational les descriptions, mises en scène et créations de décors et contextes présentant aussi peu d'analogies que possible avec le monde réel.

Parallèlement, les mélanges de descriptions, mises en scène et créations de décors si décalés par rapport à la véritable vie génèrent un cadre culturel spécifique, dont les ingrédients et les dosages sont uniques, ce qui garantit que les cultures micronationales auront une originalité véritable, et ne seront pas des transpositions fades de ce qui existe dans la réalité.

En outre, plus le micromonde présentera de situations réalistes, plus il se placera en contradiction avec l'intérêt fondamental de sa nature, celle de monde virtuel où l'imaginaire est libéré des contraintes du réalisme : de fait, les descriptions, mises en scène et créations de décors gagnent en intérêt ludique à mesure qu'elles gagnent en absurdité.

La Théorie de l'Irraison Impure est normative, au sens où elle énonce un mode de jeu, en présentant son application comme souhaitable.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de l'Irraison Impure fut à l'origine de la Théorie du Steampunk, application de son postulat d'apologie de l'absurde, et de la Théorie du Narrativisme, dans la mesure où elle lui prépare le terrain en abordant la question de la pratique littéraire du jeu virtuel.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de l'Irraison Impure fut appliquée avec constance par son auteur à Ys, sous sa forme de pays micromondial comme sous sa forme de quartier yssois de Pseudopolis, et par extension, dans l'ensemble de la Pseudofédération de Pseudopolis, où Emmanuel Raveline fut en mesure de la mettre en œuvre de par ses fonctions de Pseudoprésident, qui lui donnaient le pouvoir de fabriquer des événements dont tous les joueurs devaient tenir compte, événements qu'il s'efforçait d'inscrire dans la logique de l'Irraison Impure. Elle fut appliquée également dans la Principauté de Syldavie, sous sa forme de quartier syldave de Pseudopolis et, dans une moindre mesure, sous sa forme de pays micromondial.

Théorie de l'unitarisme

La suppression des frontières entre les pays

Auteur :

Clem Yeats, fondateur d'Ydemos

Antériorité :

La Théorie de l'Unitarisme découle de la Théorie de la MacroNation, puisqu'elle en est un développement qui propose la suppression de l'échelon intermédiaire des micronations entre les nanonations et la macronation.

Elle fait appel à la Théorie des Seuils, puisqu'elle utilise ses concepts de seuils minimal et maximal de jouabilité.

Propos :

La Théorie de l'Unitarisme est l'application de la logique de l'Etat-Nation à la macronation Aldden.

Les Etats membres de la Fédération d'Aldden dépassent de peu le seuil minimal de jouabilité, alors que la somme de leurs citoyens rassemblés en une seule micronation ne ferait pas dépasser à cette micronation le seuil maximal de jouabilité.

Plutôt que de les maintenir en vie par la suractivité de leurs citoyens, leur suppression et l'accession de la Fédération d'Aldden au statut d'Etat-Nation permettrait de passer de plusieurs Etats à démographie faible à un seul Etat à démographie forte.

Dans le même temps, les communes, fiefs et provinces, seraient les lieux privilégiés des dynamismes locaux interagissant entre eux et avec l'échelon aldénien.

La Théorie de l'Unitarisme est normative, au sens où elle présente l'application d'un schéma institutionnel nouveau comme souhaitable.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de l'Unitarisme entraîna deux débats, l'un actif et national, l'autre réactif et macronational. Le débat actif et national avait pour objet les modalités d'application de l'unitarisme dans l'Etat fédéré d'Ydemos ; le débat réactif et macronational généra un clivage entre unitaristes, favorables à la suppression des échelons micronationaux au sein de la macronation, et fédéralistes, souhaitant le maintien de ces échelons micronationaux comme intermédiaires entre les pouvoirs locaux et le pouvoir macronational. Dans le premier cas, les discussions débouchèrent sur une tentative d'application de l'unitarisme à Ydemos ; dans le second, elles débouchèrent sur le constat que l'unitarisme était minoritaire à Aldden.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de l'Unitarisme fut appliquée à Ydemos, qui saborda son échelon décisionnel micronational. Toutefois, cette expérimentation échoua au bout de quelques mois, ne pouvant fonctionner que si l'ensemble des échelons micronationaux d'Aldden s'étaient également sabordés. Elle fut conclue par le rétablissement du pouvoir micronational ydéen et, sur la foi de cet échec, par l'extinction progressive du courant de pensée unitariste.

Théorie de l'utopie

L'utopie comme base de création d'une Micronation ?

Auteurs :

Clem Yeats, fondateur d'Ydemos, et Jean-François de Munt, fondateur de la CES

Antériorité :

Il n'existe ni théorie étant à l'origine de la Théorie de l'Utopie, ni concepts déjà existants ayant été employés dans son énonciation. Il s'agit en effet d'une pensée fondatrice du jeu, dans la mesure où c'est précisément la dynamique utopique qui est à l'origine de l'apparition du micromonde.

La Théorie de l'Utopie n'a pas non plus de théoricien. En réalité, elle est la motivation fondamentale de la création du jeu virtuel, et non une pensée forgée au cours de l'évolution de ce dernier. De fait, les auteurs présentés ne sont pas stricto sensu ses concepteurs, mais en réalité ses principaux promoteurs.

Propos :

La Théorie de l'Utopie est l'application de l'idée de société idéale au jeu micromondial.

L'individu qui choisit d'ajouter une vie virtuelle à sa vie réelle a pour motivation principale sa déception vis-à-vis de la réalité. Il cherche dans le monde virtuel une vie plus agréable, où ce qu'il souhaite se réalise virtuellement. Ces souhaits sont de deux catégories : le souhait d'une vie personnelle meilleure, auquel cas le parcours individuel de son personnage doit être plus agréable que son parcours individuel réel ; le souhait d'un monde meilleur, auquel cas c'est la société virtuelle à laquelle il prend part qui doit être plus agréable que la société réelle dans laquelle il vit.

Par conséquent, le jeu virtuel a pour but de créer des sociétés virtuelles idéales, en réaction à la réalité perçue comme décevante, et des vies virtuelles de personnages plus agréables que les vies réelles de leurs joueurs. Les micronations seront donc construites sur un mode utopique.

La Théorie de l'Utopie est normative, au sens où elle indique dans quel état d'esprit il convient de

bâtir des micronations et faire évoluer le jeu.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie de l'Utopie fut à l'origine de la Théorie du Constructivisme, qui énonce les formes d'application de son postulat pour construire un micromonde meilleur. Elle déclencha en outre une réaction : la Théorie de la Dystopie, présentant comme viable et ayant un intérêt pour le joueur la création de micronations sombres.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie de l'Utopie fut à l'origine de la naissance d'un certain nombre de micronations fondées sur le double impératif d'absence de situations conflictuelles et de construction de sociétés idéales. La CES, fondée par Jean-François de Munt, s'inscrit dans un profil de société idéale marxiste-léniniste ; Ydemos, fondée par Clem Yeats, installa dans le paysage micromondial une société idéale de démocratie directe ; Prya, à l'occasion de sa refondation par Fluke Kelso, se mua en une utopie d'écologisme radical.

Théorie des deux piliers

Synthèse des méthodes jeu de jeu

Auteur :

Laszlo de Almasy, fondateur et premier président de la première macronation du micromonde, Aldden

Antériorité :

La Théorie des Deux Piliers découle de la Théorie du Simulationnisme et de la Théorie du Narrativisme, puisqu'elle tente d'en établir une synthèse.

Propos :

La Théorie des Deux Piliers est l'application de la logique de complémentarité des contraires au jeu micromondial.

Les deux principaux modes de jeu du micromonde sont le simulationnisme, et le narrativisme. Le simulationnisme énonce qu'une micronation doit être dotée d'un certain nombre de systèmes informatiques qui simulent des interactions avec production de matières ou de résultats, et que pour ce faire, il convient d'établir des normes qui définissent le mode de quantification des productions et

résultats, et l'application de formules mathématiques pour calculer les quantités de production ou les résultats respectifs des compétiteurs. Le narrativisme énonce que le micromonde est le décor de récits qui sont le fait de ses joueurs, faisant agir leurs personnages dans des successions d'intrigues reposant sur l'improvisation et l'interactivité, une micronation constituant donc le cadre, et son forum, le lieu d'expression, de romans interactifs qui sont des entreprises d'écriture collective à fin de récit aléatoire.

La Théorie du Simulationnisme part du postulat que c'est la simulation qui est le mode jeu le plus épanouissant pour le joueur. La Théorie du Narrativisme part du postulat que c'est la narration interactive qui est le mode jeu le plus épanouissant pour le joueur. Les deux concepts sont contradictoires et s'excluent mutuellement.

Simulationnisme et narrativisme ont chacun leurs adeptes, parfois un même joueur pratiquant les deux modes de jeu. Aucune des deux écoles ne s'est imposée face à l'autre ; aucune des deux écoles n'a disparu faute de demande. L'une comme l'autre de ces deux écoles répond donc bien à une attente des joueurs, ce qui implique la nécessité, au sein de tout espace de jeu micronational, de leur coexistence.

La Théorie des Deux Piliers est normative, au sens où elle indique quelle forme de gestion des pratiques de jeu au sein des micronations est souhaitable pour répondre aux attentes du plus grand nombre de joueurs.

Postérité :

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie des Deux Piliers sert d'idéologie fondamentale, aux côtés de la Théorie de la MacroNation et de la Théorie du Constructivisme, à l'entreprise de construction macronationale opérée par son auteur à Aldden. Elle fut appliquée à Prya par Fluke Kelso, à l'occasion de la refondation du pays autour du simulationnisme économique et du narrativisme écologiste, et étendue à la macronation Aldden par Laszlo de Almasy en tant que pratique aldénienne officielle du jeu.

Théorie des fertilisations croisées

Construire encore et encore pour dynamiser le jeu

Auteur :

SAS Hans Ier von Neumann, Prince régnant de Syldavie et fondateur de la Principauté dans une perspective dystopique

Antériorité :

La Théorie des Fertilisations Croisées découle de la Théorie du Constructivisme, puisqu'elle lui emprunte la notion du « bâtir-ensemble » comme motif des interactions entre micronations, et de la Théorie des Seuils, puisqu'elle propose une solution au problème du seuil minimal de jouabilité.

Elle constitue une réaction à la Théorie des Conflits, puisqu'elle prend le concept de crise comme élément positif du jeu à contre-pied.

Propos :

La Théorie des Fertilisations Croisées est l'application du principe des synergies au jeu micromondial.

Les micronations disposent d'une gamme de thèmes pour occuper son quotidien. Lorsqu'une micronation a une démographie faible, elle n'est pas en mesure de développer une quantité suffisante de ces thèmes pour générer de l'animation, par manque d'intervenants aptes à multiplier les idées, discussions et initiatives, dans la mesure où les intervenants potentiels peinent déjà à assurer le développement des quelques thèmes dont le développement a été maintenu malgré la faible démographie du pays. Lorsque, inversement, une micronation a une démographie convenable ou forte, objectivement, il lui est néanmoins possible de développer mieux et plus rapidement un thème en s'associant pour ce faire avec d'autres micronations.

Qu'elle soit en situation de démographie faible, convenable ou forte, une micronation a donc dans tous les cas de figure un intérêt à développer des coopérations renforcées sur un thème de développement avec d'autres micronations. Si sa démographie est faible, l'application et les résultats de ces coopérations génèrent mécaniquement un surcroît d'activité dans son espace de jeu, surcroît dont elle aurait été incapable seule. Si sa démographie est convenable ou forte, l'application et les résultats de ces coopérations génèrent de toute façon des dynamiques de synergies qui permettent une plus grande quantité et une plus grande vitesse de réalisations concrètes que si elle avait agi seule.

Ces fertilisations croisées entre micronations coopérant les unes avec les autres sont donc l'objectif de la politique diplomatique de toute micronation consciente de son intérêt propre en termes de développement et d'animation.

La Théorie des Fertilisations Croisées est positive, au sens où elle décrit les résultats induits par un type de relations entre micronations.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie des Fertilisations Croisées sert d'argument à la Théorie de la MacroNation, qui pose la construction macronationale comme forme aboutie d'application de cette théorie entre macronations ayant poussé très loin leurs coopérations renforcées.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie des Fertilisations Croisées sert de moteur à la politique diplomatique de la Principauté de Syldavie, alternée avec l'application de la Théorie du

Furieux Cheval de Troie. Elle sert en outre de justification intellectuelle a posteriori de la naissance et des actions de la Confrérie Donald Hogan contre la domination de l'école de la Théorie des Conflits sur la vie micromondiale. Elle sert par ailleurs d'argumentaire à la signature par Ydemos, Orion et la Syldavie du Traité de Kloho fondateur d'Aldden, sous sa forme confédérale et non encore macronationale

Théorie des seuils

Les différents seuils du Micromonde

Auteurs :

Arpad Orenko, refondateur de Prya, et Laszlo de Almasz, fondateur de la macronation Aldden

Antériorité :

La Théorie des Seuils découle de la Théorie de la Viabilité des micronations, puisqu'elle part d'une réflexion sur les conditions de survie des micronations.

Elle combine deux notions : le seuil maximal de jouabilité, théorisé par Arpad Orenko à l'occasion des premiers débats micromondiaux sur la question des politiques d'immigration, et le seuil minimal de jouabilité, théorisé par Laszlo de Almasz à l'occasion de l'énonciation de sa Théorie de la MacroNation.

Propos :

La Théorie des Seuils est l'application des concepts de saturation et de pénurie au jeu micromondial.

Lorsqu'une micronation atteint un grand nombre de citoyens, approximativement dépassé quand elle s'approche des vingt joueurs, son forum principal fait l'objet d'un nombre tel d'interactions qu'il n'est plus possible pour l'individu de suivre toute l'actualité, et qu'il devient impossible de conserver une organisation claire de l'activité du pays. S'ensuivent un détachement progressif de l'activité quotidienne de la part d'un nombre important de citoyens, et une paralysie du pays par dépassement de ses capacités à digérer l'hyperactivité : le seuil maximal de jouabilité a été atteint, et le pays connaît par l'effet combiné du détachement de joueurs et de la paralysie une chute brutale de son activité et de sa démographie.

Inversement, lorsqu'une micronation régresse à un niveau démographique bas, approximativement atteint quand elle descend à trois citoyens, son forum principal fait l'objet d'un nombre d'interactions si faible que l'individu ne ressent plus le besoin, au vu du peu d'évènements, de suivre l'actualité

régulièrement, et qu'il devient impossible de conserver un dynamisme continu du pays alimenté par des projets interactifs. S'ensuivent un détachement progressif de l'activité du pays de la part des quelques citoyens qu'il reste, et une paralysie du pays par panne d'activités : le seuil minimal de jouabilité a été atteint, et le pays connaît par l'effet combiné du détachement de joueurs et de la paralysie l'entrée dans le coma.

La Théorie des Seuils est positive, au sens où elle décrit un mécanisme de fonctionnement du jeu inhérent à sa nature.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie des Seuils servit d'argument à Arpad Orenko pour rejeter l'idée de faire une campagne de promotion du jeu dans le monde réel, en invoquant le risque du seuil maximal de jouabilité, et fut utilisée par Laszlo de Almasy pour proposer d'éviter le dépérissement des activités de pays flirtant avec le seuil minimal de jouabilité en multipliant les synergies intermicronationales génératrices d'animation dans les pays y prenant part. Elle fut en outre à l'origine de la Théorie de la Lance à Incendie et de la Théorie du Phoenix, réflexions sur les conclusions à tirer de l'existence de ces seuils quant aux politiques d'immigration, et servit d'argument dans la Théorie de la MacroNation comme dans la Théorie de l'Unitarisme. La Théorie de la Décentralisation peut être perçue comme une réponse au problème du seuil maximal de jouabilité, et la Théorie des Fertilisations Croisées ainsi que la Théorie du Clonage comme des réponses à celui du seuil minimal.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie des Seuils servit de fondement intellectuel à la politique d'immigration de la macronation Aldden et au développement de coopérations renforcées intermicronationales.

Théorie du clonage

Le clonage dans le Micromonde

Auteur :

Général Offenbach-Moltieri, fondateur de la Syldavie et premier adepte du clonage en grandes quantités

Antériorité :

La Théorie du Clonage découle de la Théorie de l'In et de l'Ex Lude, puisqu'elle opère une distinction

entre les rapports de personnages à personnages et les rapports de joueurs à joueurs, et de la Théorie des Seuils, puisqu'elle apporte une réponse au problème du seuil minimal de jouabilité.

Propos :

La Théorie du Clonage est l'application du roman à auteur unique au jeu micromondial.

Un joueur peut se sentir brimé dans sa créativité par le fait de ne disposer que d'un personnage alors que son imagination et sa disponibilité en termes de temps lui donnent matière à en créer et animer un nombre plus important. Dans ce cas, il invente un nouveau personnage, appelé le clone du personnage sous le pseudonyme duquel le joueur a acquis la plus forte notoriété dans le micromonde.

L'intérêt du clonage peut ne pas être individuel mais micronational. Dans le cas d'une micronation passée en dessous du seuil minimal de jouabilité, et qui peinera donc par le peu de citoyens visibles sur son forum à attirer de nouveaux joueurs, un ou plusieurs joueurs de cette micronation peuvent décider de pratiquer le clonage afin de donner l'illusion au nouvel arrivant d'une communauté à la densité démographique et à la variété d'animation viables.

Le clonage peut être léger, médian, ou offenbachien. Il est léger lorsque le cloneur détient un total de deux à trois personnages. Il est médian lorsqu'il en détient approximativement cinq. Il est offenbachien lorsqu'il atteint ou dépasse dix.

Au nom de la distinction entre l'in et l'ex lude, révéler publiquement qu'un personnage est le clone d'un autre est une faute de jeu. La Théorie du Clonage est positive, au sens où elle décrit le mécanisme comportemental d'un type de joueur.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie du Clonage généra de nombreux débats sur la pertinence de sa pratique, et ce d'autant plus que la révélation fracassante de la détention par le Général Offenbach-Moltieri de plus de vingt personnages au Krassland y provoqua du jour au lendemain une crise d'animation.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie du Clonage fut à l'origine des premières lois micronationales étant des règles s'appliquant aux joueurs et non aux personnages, à savoir les législations sur la régulation du clonage.

Théorie du conflit

La simulation des conflits comme animation de jeu

Auteur :

Egon Schweinwald, détenteur d'un magistère sur le micromonde durant une période connue sous le nom de « Schweinworld »

Antériorité :

La Théorie des Conflits, quoique lui étant antérieure, trouve une justification intellectuelle dans la Théorie de la Dystopie, puisqu'elle part de son postulat de la viabilité et de l'intérêt ludique de l'existence de sociétés contre-utopiques, de situations conflictuelles et de « méchants » au sein du jeu virtuel.

Propos :

La Théorie des Conflits est l'application du concept de la crise comme accélérateur des évolutions au jeu micromondial. La vitalité et la pérennité d'une micronation dépendent de son animation, et donc du degré de réactivité de ses joueurs aux événements qui s'y déroulent. Plus la réactivité des joueurs au quotidien sera élevée, plus la vitalité et la pérennité de la micronation augmenteront.

Un joueur est davantage susceptible d'intervenir publiquement dans le cadre micronational lorsqu'il ressent le besoin de se défendre ou de se justifier que lorsqu'il ne fait l'objet d'aucune critique ni contestation. Parallèlement, l'attention des joueurs sera davantage stimulée par une situation de crise, impliquant une incertitude sur l'avenir immédiat de la micronation et donc l'utilité pour chaque joueur de se tenir informé de son déroulement et d'y réagir, que par une situation de calme.

Générer des conflits entre personnages et entre micronations, qu'il s'agisse de conflits latents ou ouverts, peut donc être considéré comme une méthode efficace et utile d'animation des micronations, et par conséquent d'augmentation de leur vitalité comme de leur pérennité.

Par ailleurs, les crises, par définition, accélèrent les évolutions des espaces où elles se déroulent, dans la mesure où elles forcent à des enchaînements rapides d'initiatives, d'actions et de réactions, et à des prises de position sans nuances permettant à l'issue de leur résolution d'avoir opéré des choix clairs sur les orientations à prendre.

La Théorie des Conflits est normative, au sens où elle décrit un mode de jeu en présentant son application comme souhaitable.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie des Conflits fut à l'origine de la Théorie du Furieux Cheval de Troie, stratégie pour la réalisation d'objectifs fondée sur l'instrumentalisation des crises. Elle entraîna en outre une réaction par la Théorie du Constructivisme, considérant que le principal moteur d'accélération des évolutions n'est pas le déclenchement de crises, mais la multiplication de synergies

par le « bâtir-ensemble. »

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie des Conflits sert de justification intellectuelle et d'idéologie fondatrice au mode de fonctionnement du magistère exercé par Egon Schweinwald sur le micromonde durant la période du « Schweinworld. » Elle fut de fait à l'origine de la dureté des interactions entre micronations et de la fréquence des conflits entre personnages et entre micronations durant cette période.

Théorie du constructivisme

Le constructivisme comme animation de jeu

Auteurs :

Laszlo de Almasy, Ydéo Callisto de Parys, Ken Laden-Chikrak, Anthony Le Jazzeux, Shal Maneser, Ementia Numenor, Kross Tehla, Clem Yeats

Antériorité :

La Théorie du Constructivisme découle de la Théorie de l'Utopie, puisqu'elle est une réflexion ayant pour point de départ l'objectif de construction d'un micromonde meilleur.

Elle constitue une réaction à la Théorie des Conflits, puisqu'elle considère que le principal moteur d'accélération des évolutions n'est pas le déclenchement de crises, mais la multiplication de synergies.

Propos :

La Théorie du Constructivisme est l'application des principes du multilatéralisme et de l'intérêt général au jeu micromondial.

Au sein du micromonde, les micronations peuvent être en situation mutuelle de neutralité, de compétition ou de partenariat. Dans les cas de la compétition et du partenariat, les modes de relations sont respectivement le conflit et la coopération.

Si le conflit entre micronations peut générer de l'animation par le déclenchement de situations de crises, et si ces crises génèrent par nature l'accélération des évolutions respectives des micronations en situation de confrontation, en revanche cette pratique présente trois limites : la première est que l'animation générée par la crise s'arrête avec elle, impliquant le cercle vicieux de la nécessité perpétuelle d'en provoquer de nouvelles pour que l'animation continue ; la seconde est que la situation de conflit permanent ou fort fréquent n'est supportable que pour une minorité de joueurs, et n'est agréable que pour une très infime minorité ; la troisième est que si la crise génère par nature

l'accélération des évolutions, ce sont des évolutions séparées des micronations qui sont en conflit, alors que du fait des barrières posées par la dynamique conflictuelle, l'évolution globale du micromonde n'est pas possible.

A contrario, le partenariat entre micronations peut générer de l'animation par le déclenchement de coopérations qui en sont le motif par leur conceptualisation, leur mise en application, puis la célébration et l'emploi de leurs réalisations. Les crises sont alors, dans ce schéma, cantonnées aux véritables motifs de conflit, à savoir les divergences de fond et les compétitions ouvertes. L'animation générée par le partenariat continue après sa finalisation, puisque l'emploi du fruit des coopérations est prétexte à de l'animation ; la situation d'apaisement et de dialogue crée un climat de sérénité propice à une pratique apaisée du jeu, la plus supportable pour le plus grand nombre de joueurs ; les évolutions générées par les partenariats sont des évolutions globales du micromonde, parce que le réseau des coopérations les diffuse de pays en pays. Le moteur des relations entre micronations, dans ce cadre, doit donc être le « bâtir-ensemble. »

La Théorie du Constructivisme est normative, au sens où elle décrit un mode de relations entre micronations en présentant son application comme souhaitable.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie du Constructivisme fut à l'origine de la Théorie des Fertilisations Croisées, qui élabore un type de politique diplomatique appliquant sa logique aux relations intermicronationales, et servit d'argument à la Théorie de la MacroNation, qui justifie par le constructivisme la nécessité de la construction macronationale.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie du Constructivisme servit de justification intellectuelle a posteriori à la fronde de décideurs krasslandais, orionais, pryans et ydéens qui, rassemblés dans la Confrérie Donald Hogan, mit un terme au magistère d'Egon Schweinwald sur le micromonde. Elle fit également office de cadre intellectuel au développement de coopérations renforcées entre micronations du continent Sud, avant d'être utilisée comme idéologie fondamentale, aux côtés de la Théorie de la MacroNation et de la Théorie des Deux Piliers, à l'entreprise de construction macronationale à Aldden.

Théorie du déséquilibre

Le déséquilibre micromondial

Auteur :

Clem Yeats, fondateur d'Ydemos

Antériorité :

La Théorie du Déséquilibre découle de la Théorie de la MacroNation, puisqu'elle analyse les conséquences de son application par la création de la macronation Aldden.

Propos :

La Théorie du Déséquilibre est l'application de la notion d'équilibres géopolitiques et des préceptes diplomatiques de l'école réaliste au jeu micromondial.

Avant la fondation d'Aldden, le micromonde était composé de micronations de puissance globalement comparable, ainsi que de micronations faibles intervenant à la marge du jeu géopolitique. L'absence de puissance nettement au-dessus des autres créait de facto un équilibre au sein du micromonde, puisqu'une puissance tentant d'imposer unilatéralement ses vues et desseins à la communauté intermicronationale risquait de se heurter à des puissances de taille comparable, qu'elle n'était donc pas en mesure de dominer dans le conflit. De fait, imposer ses vues ou ses desseins passait par la constitution ponctuelle de coalitions de puissances.

Après la fondation d'Aldden, le micromonde est composé, au nord, de micronations de puissance globalement comparable, ainsi que de micronations faibles intervenant à la marge du jeu géopolitique, et au sud, d'une macronation ayant approximativement, seule, un poids géopolitique équivalent à celui des micronations du nord. La macronation, parce qu'elle dispose d'une puissance nettement au-dessus des autres, crée de facto un déséquilibre au sein du micromonde, puisqu'elle est en mesure d'imposer ses vues et desseins à la communauté intermicronationale.

Soit la situation reste en l'état, et dans ce cas le micromonde est dominé par la présence d'une super-puissance : l'imposition de ses vues et desseins à la communauté intermicronationale ne peut être contrée que par la constitution ponctuelle de coalitions rassemblant l'ensemble des puissances non-regroupées dans Aldden, or les désaccords et conflits entre ces puissances rendent difficiles ces regroupements occasionnels. Soit une macronation du continent Nord se constitue pour faire contrepoids à la macronation du continent Sud, ce qui génère un schéma de type Guerre Froide au sein du micromonde : cette possibilité se heurte à un problème de faisabilité, du fait du contentieux territorial entre le Krassland et le Zollernberg et de l'hostilité mutuelle historique entre le Krassland et Ys.

La Théorie du Déséquilibre est positive, au sens où elle décrit une réalité géopolitique. Ses projections quant à l'avenir de cette situation peuvent paraître normatives, décrivant des réalités futures, mais ne le sont pas, dans la mesure où la Théorie du Déséquilibre n'arbitre pas entre les scénarios possibles.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie du Déséquilibre génère un débat sur l'éventuelle

existence d'une fracture du micromonde entre le Nord et le Sud, qui serait comparable à la scission que connut le jeu entre l'univers du micromonde et l'univers de Pseudopolis. Dans un premier temps, un clivage apparut entre l'opinion du Nord, qui estimait qu'il y avait bien eu scission, arguant que la sortie d'Aldden hors de l'Organisation des Nations Virtuelles la faisait sortir du micromonde, et l'opinion du Sud, qui estimait qu'il n'y avait pas eu scission, arguant que sortir d'institutions micromondiales ne signifiait pas sortir du micromonde. Dans un second temps, le retour d'Aldden dans l'Organisation des Nations Virtuelles remplaça ce clivage par un autre : cette fois, l'opinion du Nord estima qu'après ses quatre mois d'absence de l'ONV Aldden mettait fin à la scission, tandis que l'opinion du Sud maintint que cette scission n'avait jamais eu lieu.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie du Déséquilibre fut à l'origine de critiques en provenance des pays du Nord sur la pratique de l'impérialisme par Aldden. Elle fut également à l'origine de la prise de conscience par Aldden de sa puissance dans le jeu intermicronational, entraînant sa sortie de l'ONV au double motif de l'inefficacité de cette dernière et de l'impossibilité d'y faire accepter sa réforme, geste d'affirmation de puissance. Elle entraîna par ailleurs pour la macronation Aldden une difficulté à établir des relations sur un pied d'égalité avec les micronations extérieures à elle, et la doctrine énoncée par ses décideurs selon laquelle du fait de son statut de super-puissance, parce que ce statut impliquait pour elle une responsabilité, il était de son devoir d'agir à l'extérieur non pas en fonction de ses intérêts propres mais au nom de l'intérêt général du micromonde.

Théorie du Micromonde

Le Micromonde...

Auteurs :

Ben von Bücchow, fondateur du Krassland, Matthieu Duclos, fondateur de Nautia, Michel Mosser, fondateur d'Ys, et Egon Schweinwald, refondateur du Krassland.

Antériorité :

La Théorie du Micromonde n'a pas de théorie qui soit à son origine, constituant l'une des toutes premières doctrines formulées durant l'évolution du jeu.

Propos :

La Théorie du Micromonde est l'application des principes du multilatéralisme et de l'intérêt général au jeu micromondial.

Lorsque des micronations partagent une même langue, il leur est possible d'avoir des relations bilatérales étendues au quotidien. Dans ce cas, leur réunion au sein d'un espace cartographique unique crée un univers de jeu qui leur est commun, et où les interactions deviennent justifiées in lude par cette coexistence géographique. Leurs espaces de jeu respectifs étant des micronations, cet espace de jeu commun prend le nom de micromonde.

Si les relations bilatérales deviennent de facto possibles, cette structuration de micronations éparses en un seul micromonde suppose un cadre multilatéral afin qu'elles déterminent collégialement les règles qui leur sont communes, d'où un équivalent in lude de l'ONU et la réunion ponctuelle de sommets intermicronationaux.

La Théorie du Micromonde est normative, au sens où elle propose un modèle de construction d'un espace de jeu commun à partir d'espaces de jeu séparés.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie du Micromonde fut à l'origine de la Théorie de la Collectivité Ex Lude et de la Théorie de la MacroNation, qui partent d'elle dans la mesure où elles utilisent son concept de micromonde comme ensemble cohérent.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie du Micromonde généra la fondation par Nautia, Ys et le Krassland de l'Organisation des Nations Virtuelles, et l'établissement par ces pays de la première carte du micromonde, manifestation de leur union dans un espace géographique commun. Elle fut également la justification intellectuelle de la politique de relations extérieures du décideur krasslandais Egon Schweinwald, première ligne diplomatique pratiquée dans le jeu à penser le micromonde et ses interactions dans leur globalité.

Théorie du narrativisme

La narrativisme comme animation de jeu

Auteur :

SAS Hans Ier von Neumann, Prince régnant de Syldavie

Antériorité :

La Théorie du Narrativisme découle de la Théorie de l'Irraison Impure, puisqu'elle s'inscrit dans sa logique de réflexion sur la pratique littéraire du jeu.

Elle constitue une réaction à la Théorie du Simulationnisme, puisqu'elle récuse l'idée que la pratique

de la simulation d'une vie économique est le mode de jeu le plus épanouissant pour le joueur.

Propos :

La Théorie du Narrativisme est l'application du principe du roman interactif au jeu micromondial.

Le micromonde est le décor de récits. Ces récits sont le fait de ses joueurs, qui font agir leurs personnages dans des successions et enchaînements d'intrigues reposant sur l'improvisation et l'interactivité. Une micronation est donc le cadre, et son forum, le lieu d'expression, de romans interactifs qui sont des entreprises d'écriture collective à fin de récit aléatoire.

Un scénario peut être spontané, généré par un concours de circonstances donnant une cohérence narrative à des interventions séparées : dans ce cas, les intrigues isolées à rédacteur unique sont mélangées dans une trame commune parce que les sujets abordés étaient combinables, ou parce que les interventions séparées étaient très rapprochées dans le temps, créant une ambiance d'ensemble qui amène les auteurs individuels à rassembler leurs intrigues dans un scénario cohérent. Un scénario peut être prémédité, généré par un ou plusieurs initiateurs qui se sont concertés sur son déclenchement : dans ce cas, les intrigues isolées à rédacteur unique ont fait l'objet d'un travail préalable de mise en scène pour ensuite se rejoindre dans une trame commune.

Un scénario peut être ouvert, semi-ouvert, ou fermé. S'il est ouvert, y participe qui le souhaite, et le développement comme l'issue de l'intrigue sont improvisés. S'il est semi-ouvert, un nouveau participant doit être coopté par le ou les initiateurs, et le développement comme l'issue de l'intrigue ont déjà quelques étapes prédéfinies et non-modifiables. S'il est fermé, un nouveau participant doit se conformer à un déroulement et une mise en scène intégralement prédéfinis, et le développement comme l'issue de l'intrigue ont été décidés avant même que le scénario entre en application.

La pratique du narrativisme peut être légère, médiane ou approfondie. Le narrativisme léger est la simple mise en scène basique des interventions, par la mention en début ou en fin de message du lieu d'où le personnage s'exprime. Le narrativisme médian implique la description dans les interventions d'actions accomplies par le personnage, et du décor d'où le personnage s'exprime ou agit. Le narrativisme approfondi est une pratique assimilant les interventions à la rédaction de courtes nouvelles, voire de romans, utilisant les personnages, décors et événements passés de l'univers du jeu.

La Théorie du Narrativisme est positive, au sens où elle décrit un mode de jeu virtuel et les conditions de son bon déroulement.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie du Narrativisme fut l'objet de débats successifs sur la pertinence de sa pratique et le degré d'attrait des joueurs du micromonde pour ce mode de jeu. Combinée à la Théorie du Simulationnisme, elle généra la Théorie des Deux Piliers, prônant la

coexistence de ces deux pratiques de jeu pour la satisfaction optimale du plus grand nombre de joueurs.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie du Narrativisme servit de justification intellectuelle a posteriori à la pratique anti-simulationniste du jeu à Ys, à la pratique littéraire du jeu du Général Offenbach-Moltieri, fondateur de la Syldavie, rejetant toute forme de simulationnisme, et à celle du Professeur Thomas Diafoirus, décideur orionais, ne lui accordant qu'un intérêt poli. Elle fut le credo officiel et l'idéologie fondamentale de la refondation de la Syldavie par SAS Hans Ier von Neumann, et fut officiellement reconnue comme pratique du jeu à promouvoir, successivement, par la Syldavie, Orion et Prya. Elle fut appliquée isolément sous toutes ses formes par des joueurs à fibre littéraire tels que les Orionais Thomas Diafoirus et Anthony Le Jazzeux, l'Yssois Emmanuel Raveline, le Krasslandais Ken Laden-Chikrak, et l'Arsgentyne Armando Monsallio. Elle servit de cadre intellectuel à l'organisation d'entreprises littéraires à grande échelle telles que les diverses guerres déclenchées par la Syldavie au Boukistan et en CES, les guerres civiles orionaises, le Marathon d'Hiver d'Orion, l'épidémie de dysenterie en Syldavie, la traque d'un monstre marin à Nautia, les mouvements sociaux d'Octobre Rouge à Ydemos, etc. Sous la forme du narrativisme léger et médian, elle fut diffusée dans la macronation Aldden et s'implanta durablement à Ys. Sous la forme du narrativisme approfondi, elle ne fut appliquée que par Ys, la Syldavie, l'Arsgentyne et Orion.

Théorie du phoenix

Le seuil maximal de jouabilité dans une Micronation

Auteur :

Anthony Le Jazzeux

Antériorité :

La Théorie du Phoenix découle de la Théorie des Seuils, puisqu'elle constitue une réflexion sur la notion de seuil maximal de jouabilité, et de la Théorie de la Décentralisation, puisqu'elle présente son application comme solution à ce problème de seuil.

Elle constitue une réaction à la Théorie de la Lance à Incendie, puisqu'elle récuse l'idée qu'une campagne de promotion du jeu dans le monde réel représenterait un danger pour la survie du micromonde.

Propos :

La Théorie du Phoenix est l'application des logiques de marketing et de flux migratoires au jeu micromondial.

Une micronation a pour limite de développement démographique le seuil maximal de jouabilité. Si ce seuil, approximativement de vingt joueurs, est approché, le forum principal du pays est saturé, d'où une chute de la démographie par départ massif de citoyens dépassés par l'hyperactivité, et une baisse brutale de l'activité par paralysie du trop-plein.

L'application de la Théorie de la Décentralisation permet, en orientant directement les nouveaux joueurs vers des sous-ensembles des micronations, de type commune, fief ou province, d'éviter au pays de dépasser le seuil maximal de jouabilité. En effet, l'essentiel de l'activité des nouveaux joueurs est concentré sur des forums spécialisés, ceux des sous-ensembles, qui, réunis, dépasseraient le seuil de jouabilité, mais parce qu'ils sont séparés, ne le dépassent pas.

Si le développement des micronations par des campagnes de promotion du jeu dans le monde réel implique que cette publicité entraîne une immigration massive en une période de temps très courte, cela implique en outre la gestion de ces flux migratoires denses par un pouvoir macronational, ayant l'autorité, les moyens et les capacités d'organisation suffisants pour canaliser et orienter ces arrivages de nouveaux joueurs sans provoquer ni saturation d'une des destinations d'immigration, ni embouteillage au sein du filtre que ce pouvoir macronational établit pour protéger les micronations d'arrivages dérégulés et chaotiques.

La métaphore usuellement employée est celle de la douche : le flux total d'eau est très important, mais ce qui sort du pommeau est une somme de minces filets d'eau qui, séparément, ne sont pas en mesure de constituer un jet d'eau massif.

La Théorie du Phoenix est positive, au sens où elle décrit les conséquences mécaniquement impliquées sur une macronation par l'immigration massive générée par une publicité dans le monde réel.

Postérité :

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie du Phoenix sert de justification intellectuelle a posteriori au plan de politique d'immigration de la macronation Aldden dont elle récupéra le nom, le Projet Phoenix.

Théorie du simulationisme

Une méthode de jeu dans le Micromonde

Auteur :

Egon Schweinwald, inventeur du système économique qui porte son nom

Antériorité :

La Théorie du Simulationnisme n'a pas de théorie qui est à son origine, dans la mesure où elle constitue l'une des toutes premières réflexions sur la manière de pratiquer le jeu virtuel au quotidien.

Propos :

La Théorie du Simulationnisme est l'application des principes de la simulation d'une réalité par combinaison de formules mathématiques au jeu micromondial.

Pour son animation au quotidien, une micronation doit être dotée d'un certain nombre de systèmes qui simulent des interactions avec production de matières ou de résultats. Dans le cas de la production de matières, il s'agit de simuler une vie économique par l'existence, l'exploitation et la transformation de biens. Dans le cas de la production de résultats, il s'agit de simuler une compétition entre acteurs en présence, sportive essentiellement, par l'affrontement virtuel de leurs capacités respectives.

Dans tous les cas, le simulationnisme implique la création de règles strictes, de normes qui définissent le mode de quantification des productions et résultats, et l'application de formules mathématiques, appliquées par convention pour calculer les quantités de production ou les résultats respectifs des compétiteurs, en conformité avec les règles établies.

La Théorie du Simulationnisme est positive, au sens où elle décrit un mode de jeu virtuel et les conditions de son bon déroulement.

Postérité :

Sur le plan de la postérité intellectuelle, la Théorie du Simulationnisme, posé par son auteur comme le mode de jeu le plus épanouissant pour le joueur, déclencha une réaction, la Théorie du Narrativisme, conceptualisant le « roman interactif » comme le mode de jeu le plus épanouissant pour le joueur. Combinées, les Théories du Simulationnisme et du Narrativisme générèrent la Théorie des Deux Piliers, prônant la coexistence de ces deux pratiques de jeu pour la satisfaction optimale du plus grand nombre de joueurs.

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie du Simulationnisme servit de justification intellectuelle à l'entreprise de création par Prya, sous l'égide d'Arpad Orenko, d'un système économique diffusé par la suite dans la majeure partie du micromonde. Elle servit également de moteur intellectuel au développement de la simulation sportive par la création de logiciels et de règles de calcul pour ce faire, notamment le subrugby de Ben von Büchchow et le football de Prya. Elle impliqua en outre la tenue de plusieurs sommets intermicronationaux ayant pour unique objet l'organisation d'un système

économique micromondial.

Théorie du steampunk

Le steampunk dans le Micromonde

Auteurs :

Général Offenbach–Moltieri, fondateur de la Syldavie, et Thomas Diafoirus, décideur orionais

Antériorité :

La Théorie du Steampunk découle de la Théorie de l'Irraison Impure, puisqu'elle applique son principe d'apologie de l'absurde et de pratique littéraire du jeu.

Propos :

La Théorie du Steampunk est l'application de l'exercice littéraire avec règles imposées au jeu micromondial.

Le Steampunk offenbachien énonce un postulat d'animation micronationale en forme de pénalité : premièrement, tout instrument mécanisé, quel qu'il soit, doit fonctionner à la vapeur, au besoin par modification ou invention ; deuxièmement, nulle technologie du monde réel ne peut être employée si elle est apparue après la Révolution Industrielle du XIXe siècle.

Le Steampunk diafoirusien se distingue de la version du Général Offenbach–Moltieri par l'ajout d'une autre dimension, celle de la récupération de l'univers d'un auteur littéraire : peuvent et doivent être employées dans l'animation micronationale les inventions décrites par Jules Verne tout au long de sa considérable production livresque.

La Théorie du Steampunk est normative, au sens où elle énonce un mode de jeu, en présentant son application comme souhaitable.

Postérité :

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie du Steampunk fut appliquée en Syldavie tout le temps qu'elle fut dirigée par le Général Offenbach–Moltieri, puis de façon plus occasionnelle et anecdotique sous le règne de SAS Hans Ier von Neumann ; elle devint une constante identitaire de la culture d'Orion, y étant appliquée tant que Thomas Diafoirus y séjourna, et au-delà.

Théorie du troll

Le trollage dans le Micromonde

Auteur :

Thomas Diafoirus, décideur orionais

Antériorité :

La Théorie du Troll n'a pas de théorie étant à son origine, puisqu'elle constitue la toute première réflexion sur l'existence et les modalités de lutte contre les trolls dans le jeu virtuel.

Propos :

La Théorie du Troll est l'application de la notion de parasitisme individuel destructeur au jeu micromondial.

Un Troll se définit comme un joueur ayant pour motivation de jeu la jouissance de la destruction, qui d'un point de vue psychologique satisfait sa perversion, quoique les cas de compensation virtuelle par ce biais de la frustration ressentie au quotidien dans le monde réel soient les configurations les plus fréquentes. Un cas plus rare mais déjà observé est la vengeance vis-à-vis d'un joueur pour des motifs ex lude.

Un Troll est caractérisé par l'agression. Il ne respecte ni la courtoisie, ni la nétiquette, ni les règles du jeu dans lequel il évolue, qu'il n'hésite jamais à violer, de préférence sciemment. Il n'assimile pas par ailleurs, dans ses interventions publiques, la distinction entre in et ex lude : ses cibles ne sont pas les personnages, mais les joueurs.

Dans le dialogue, il ne respecte jamais les règles implicites du débat que sont le respect de l'interlocuteur, la présentation d'arguments, la réponse à l'interlocuteur par des contre-arguments ou le constat que l'on n'a pas de contre-argument à objecter. Le Troll ne réagira qu'aux points de l'argumentaire de son interlocuteur où ce dernier lui accorde une concession ou lui signale qu'il est d'accord avec lui : il ignorera purement et simplement le reste de l'argumentaire.

Sa stratégie lorsqu'il fait l'objet de contre-attaques est la victimisation : s'il est attaqué en tant que joueur, il se réfugiera derrière la règle qu'il viole systématiquement ; s'il est hué de toutes parts et fait l'unanimité contre lui, il théoriserait un complot dont il est la cible innocente et incomprise.

Son but est double : pourrir l'ambiance de jeu de la communauté dans laquelle il pratique le parasitisme, d'où la jouissance de la destruction ; focaliser toute l'attention sur lui par ses provocations

et le déclenchement par lui de crises essentiellement en violant les règles fondamentales du jeu, d'où la jouissance du narcissisme.

Il pratique enfin le spam dès qu'il fait l'objet d'attaques ou de rejet global d'une communauté sur un forum, en communiquant sur d'autres forums une version tronquée, et reformulée sous un jour lui étant favorable, des contre-attaques qui l'ont atteint. Il suit de fait son premier but, en contaminant ainsi une autre communauté dont il s'assure de pourrir l'ambiance de jeu, et son second but, en s'offrant une chance d'instrumentaliser le thème de la colère qu'il a déclenchée contre lui sur un forum comme prétexte pour focaliser l'attention sur lui sur un forum supplémentaire.

Lorsque les dirigeants d'une micronation repèrent un Troll, la discussion n'est pas possible, puisqu'il ne s'inscrit pas dans la logique du débat, pas plus que la négociation, puisque son but n'est pas de parvenir à un compromis mais de détruire, ou même l'explication pédagogique, puisque son but n'est pas de s'intégrer mais d'être le centre d'intérêt d'une communauté qui n'est pas son but, mais sa cible. Le seul remède est le bannissement.

La Théorie du Troll est positive, au sens où elle décrit le profil comportemental d'un type de joueur.

Postérité :

Sur le plan de la postérité concrète, la Théorie du Troll servit de justification intellectuelle a posteriori à l'expulsion hors de Syldavie de Johannes van Tannenbergeen, sujet syldave identifié comme troll selon la grille de lecture diafoirusienne. Elle fut en outre appliquée sur le joueur dont le personnage le plus notoire fut Hermann Müller, ainsi que sur tous ses clones, qui furent successivement bannis d'Orion, de Syldavie, d'Aldden, d'Ys, du Krassland, de Nautia, et d'Arsgentyne. Il établit sa dictature en CES, et en fut délogé par deux invasions syldaves ; il établit sa dictature à Libertas puis tenta d'envahir Anarchland, et fut repoussé puis renversé par une coalition micromondiale menée par Aldden lors de la Guerre des 5-Jours ; il établit sa dictature à Fradeu, entraînant un exode massif qui le laissa seul dans le pays. Défini comme troll par Thomas Diafoirus lui-même, il fut officiellement banni de l'ensemble des micronations du continent Sud.

Théorie du "Furieux cheval de Troie"

Le cheval de Troie dans le Micromonde

Auteur :

Boris Gleb, sujet syldave, chef des armées du quartier syldave de Pseudopolis, initiateur de la Grande Charge syldave contre le quartier yssois de Pseudopolis et de la guerre syldave contre le Boukistan.

Antériorité :

La Théorie du Furieux Cheval de Troie découle de la Théorie des Conflits, puisqu'elle développe son concept de la crise comme élément positif du jeu virtuel.

Propos :

La Théorie du Furieux Cheval de Troie est l'application de la stratégie de diversion et du principe journalistique du scoop au jeu micromondial.

Lorsqu'un décideur cherche à atteindre un objectif à l'extérieur de la micronation dont il a la charge, il peut utiliser la violence, en provoquant volontairement une situation de crise majeure.

Quel que soit l'objectif en question, cette méthode entraîne également de façon systématique deux gains : l'affirmation de puissance, puisque générer une crise envoie implicitement le message que l'on n'a pas peur de la provoquer, donc que l'on n'en craint pas les conséquences, donc que l'on se sent suffisamment fort pour y faire face ; la publicité, selon le principe journalistique du scoop, voulant qu'une crise, par essence, frappe l'opinion, attire son attention, et augmente donc la notoriété de la micronation qui l'initie.

La crise atteint un but apparent, et un but-objectif. Le but apparent de la crise donne à l'opinion la motivation officielle de son déclenchement, qui est une diversion masquant le but-objectif. Le but-objectif de la crise, lui, est atteint soit directement par le déclenchement de la crise, soit indirectement, en l'atteignant par d'autres actes auxquels la crise sert de camouflage.

La Théorie du Furieux Cheval de Troie est normative, au sens où elle indique un type de stratégie dont l'application présente une utilité.

Postérité :

Sur le plan de la postérité concrète, quoique sa théorisation soit postérieure à ces événements, la Théorie du Furieux Cheval de Troie fut appliquée par le décideur pryan Arpad Orenko dans sa stratégie de relations internationales quant à ses relations de crises et de conflits permanents avec le continent Sud : le but apparent était la condamnation du soutien d'Ydémos aux terroristes de RedHammer et la dénonciation de projets ydéo-orionais non-viables ; le but-objectif était l'affirmation de son magistère sur le micromonde et l'affaiblissement par pilonnage de l'axe ydéo-orionais qui lui était hostile.

Elle fut appliquée par le colonel syldave Boris Gleb lorsqu'il lança des hordes de chiens et de pigeons à l'assaut du quartier yssois de Pseudopolis : le but apparent était de venger le quartier syldave de l'intervention de troupes yssoises dans sa guerre civile ; les buts-objectifs étaient l'affirmation de la puissance syldave et le torpillage du débat à Pseudopolis sur l'éventualité de supprimer le quartier syldave.

Elle fut appliquée par le colonel Gleb lors de la guerre du Boukistan : le but apparent était de se défendre d'une invasion du quartier syldave par les armées boukistanaises ; le but-objectif était de contourner l'absence de continuité territoriale entre Pseudopolis et le micromonde en faisant du Boukistan, une fois envahi, le prétexte à des liens resserrés avec Orion, l'allié micromondial du quartier syldave de Pseudopolis.

Elle fut appliquée par le maréchal syldave Reinhardt von Heydler lors de la croisade de la Principauté de Syldavie contre les terroristes merksistes-luninistes : le but apparent était de riposter à l'assassinat de la princesse orionaise Timoria en attaquant des camps terroristes merksistes-luninistes ; les buts-objectifs étaient, d'une part, l'affirmation de la puissance syldave en imposant cette guerre à Orion et en ne manifestant aucune crainte après avoir provoqué une panique micromondiale, et d'autre part, une campagne d'auto-promotion dans le micromonde en faisant craindre à la communauté micronationale une grande guerre micromondiale.

Elle fut appliquée par le maréchal von Heydler lors des deux invasions syldaves de la CES : le but apparent était d'y renverser le dictateur Hermann Müller ; les buts-objectifs étaient l'affirmation de la puissance syldave par la vassalisation de la CES et le torpillage de l'ONV par la démonstration par l'exemple de son impuissance à résoudre une crise.

Elle fut appliquée par le Président aldénien Laszlo de Almasy lors de la Guerre des 5-Jours : le but apparent était de contrer la tentative d'invasion d'Anarchland par le dictateur Hermann Müller au pouvoir à Libertas ; les buts-objectifs étaient l'affirmation de la puissance aldénienne par le rassemblement d'une coalition micromondiale contre Hermann Müller, le positionnement d'Aldden sur la scène intermicronationale comme garante de la stabilité du micromonde, et à l'intérieur d'Aldden l'affirmation de l'autorité de son Président par la geste militaire.

Elle fut appliquée par le pryan Arpad Orenko lors de son offensive politique sécessionniste à Prya : le but apparent était la sortie de Prya hors d'Aldden pour un surcroît de vitalité nationale ; le but-objectif était la récupération de son magistère sur le pays et la déstabilisation de la construction macronationale aldénienne.

Si la Théorie du Furieux Cheval de Troie permit la réalisation d'un certain nombre d'objectifs par ceux qui l'appliquèrent, ces derniers furent toutefois victimes de retours de bâton montrant les limites de l'emploi de cette stratégie.

Ainsi, le colonel Gleb fit l'objet de multiples poursuites judiciaires ; Reinhardt von Heydler fut persona non grata dans un certain nombre de pays et fit l'objet de polémiques grandissantes sur ses opinions politiques nationalistes ; la Principauté de Syldavie fit l'objet d'une dégradation considérable de son image intermicronationale, au point qu'elle finit par être sabordée ; Egon Schweinwald fut victime pendant son magistère sur le micromonde d'une fronde organisée qui y mit un terme, et Arpad Orenko, lors de son retour sécessionniste à Prya, vécut une impopularité grandissante l'amenant à l'exil. Il est donc prouvé empiriquement que la Théorie du Furieux Cheval de Troie est efficace pour la réalisation d'objectifs, mais dangereuse pour ceux qui en usent.