

Kptl Truth 10^{2...14}

v2

Kptl Truth 10^{2...14}

Capital Vérité, si on la définit de manière plus compréhensible, c'est une monnaie électronique produite par un programme informatique. Le programme est exécutable avec des serveurs, sous format PHP et sous licence publique GNU. Il peut être téléchargé ou utilisé gratuitement [ici](#).

Il s'agit d'une monnaie électronique locale que le programme répartit conformément à cette théorie de la valeur : celui qui obtient les meilleures appréciations d'autrui à partir d'un questionnaire de valeurs axiologiques humaines et d'attitudes quotidiennes de comportements, c'est celui qui reçoit le plus d'argent.

Celui qui reçoit le plus de transferts d'autres personnes, mutuellement convenus, et en récompense de biens ou services convenus dans le monde réel, a aussi plus d'argent.

Les personnes qui brassent cette monnaie vivent à proximité et se connaissent personnellement, ou du moins coexistent étroitement, à tel point qu'elles sont en mesure d'évaluer les comportements et les valeurs d'autrui par l'expérience quotidienne.

Ce logiciel a besoin d'un administrateur qui doit décider dès le début trois paramètres :

- Nom, au singulier et au pluriel, de l'unité monétaire. Nous l'appellerons par la suite «point».

- Taille du Trésor Initial, c'est-à-dire le nombre total de points sur lequel il va travailler. Il faut choisir parmi les treize quantités possibles de points dans le Trésor que le programme propose, en fonction du nombre d'utilisateurs prévus :

	$10^2 = 100$
	$10^3 = 1,000$
TRÉSOR	$10^4 = 10,000$
INITIAL	$10^5 = 100,000$
ou	$10^6 = 1,000,000$
TOTAL	$10^7 = 10,000,000$
	$10^8 = 100,000,000$
	$10^9 = 1,000,000,000$
	$10^{10} = 10,000,000,000$
	$10^{11} = 100,000,000,000$
	$10^{12} = 1,000,000,000,000$
treize options	$10^{13} = 10,000,000,000,000$
	$10^{14} = 100,000,000,000,000$

KT est mis en œuvre sur des populations déjà bien-établies, il n'est donc pas difficile d'estimer le nombre d'utilisateurs qu'on pourrait avoir et en choisir une. Il est conseillé d'avoir au départ environ dix mille points par personne. Nous appellerons désormais Trésor Total (TT) la quantité choisie parmi les treize possibles.

- Choisir entre cinq et cinquante questions de contenu axiologique ou comportemental, toujours les mêmes pour tous les utilisateurs. Il s'agit de questions que chaque personne proposera sur elle-même

et ensuite elle répondra aux autres questions. Chacune de ces questions est une paire de termes : une proposition écrite à la première personne et son évaluation d'autrui ; et puis, la même question rédigée à la troisième personne. A la fin de ce document, vous trouverez un exemple de possibles formulations.

Le programme ajoute invariablement juste à côté le texte suivant :

Oui, c'est ça | Non | Je ne veux pas être évalué sur ça

aux propositions propres. Et

Non | Oui | Double

aux réponses d'autrui, à côté de quelques cases de vérification à cocher avec la souris, et qui sont susceptibles de rappeler l'état dans lequel elles ont été préalablement remplies, pour faciliter la tâche à l'utilisateur enregistré.

L'administrateur est également responsable d'autoriser l'accès à des personnes qui cherchent à entrer dans l'application ou d'annuler leur séjour. Lorsque quelqu'un quitte l'application, ses points retournent au trésor commun.

FONCTIONNEMENT DE LA DISTRIBUTION DES POINTS

-1. Accueil et accès // Formulaire d'inscription.

Lors de sa première entrée dans le programme, l'utilisateur remplit un formulaire d'inscription que l'administrateur autorisera. Ensuite, il aura accès avec son nom d'utilisateur et son mot de passe. Dans le formulaire d'inscription, il écrira son vrai nom, avec lequel il est nommé et connu par les autres utilisateurs. Aucune autre donnée privée n'apparaîtra.

-2. Note personnelle.

Ici, chacun peut voir le nombre de points que les autres utilisateurs lui donnent et voir le nom de toutes les autres personnes, sur lequel il peut *cliquer* pour voir leurs propositions de valeur. Il voit également les présentations des nouveaux expérimentateurs admis et le montant de leur monnaie propre, la somme de tous les autres, et ce qui reste encore dans le Trésor. Ces quantités ajoutées représentent la même quantité du Trésor Total initial.

Il voit aussi les quantités qu'il a reçues par transfert en récompense des biens ou des services.

-3. Protocole des valeurs propres.

Il y a des cases à cocher à côté de certains textes. L'utilisateur n'a qu'à remplir et à envoyer le résultat des vingt questions de l'enquête. Il doit cocher obligatoirement une des trois cases-réponses.

-4. Se prononcer sur les valeurs et les comportements d'autrui.

L'expérimentateur répond progressivement si chaque utilisateur respecte ou non chacune des valeurs axiologiques, en se basant sur sa rencontre quotidienne avec la personne en question. Les trois cases sont exclusives : il faut cocher une seule et unique case. De plus, les questions qui ont été classifiées au départ comme "je ne veux pas être évalué sur ça" n'apparaissent pas ici et ne sont pas autorisées. L'expérimentateur doit entrer dans les écrans successifs de chaque personne autorisée.

Outre ces boutons en trios, il y a une case spéciale qui offre la possibilité de transférer des points à un autre utilisateur que nous évaluons, en récompense de biens ou de services que nous avons précédemment convenus dans le monde réel.

Les points qui n'ont pas été utilisés, « mis en jeu » ou autorisés, restent simplement chez le serveur, dans le Trésor.

Le programme reçoit le long du jour les propositions d'évaluation des expérimentateurs. Chaque jour, à une heure déterminée, par exemple à minuit moins cinq, l'accès est refusé et ce qu'on pourrait appeler score moteur se met en place.

J'explique maintenant pas à pas le fonctionnement du score moteur. Cette séquence d'étapes est adaptée à la compréhension humaine et n'est pas exactement synchrone ou égale à celle qui se passe au sein des lignes de code que le logiciel exécute, mais elle sert à expliquer le processus :

1- On introduit les données les plus récentes.

2- On "ferme la porte" à l'entrée de nouvelles données que les expérimentateurs pourraient envoyer à ce moment-là ; la porte reste fermée jusqu'à l'étape 8.

3- On "fait l'appel" pour voir qui a envoyé des données pendant la journée et qui ne l'a pas fait : si quelqu'un n'a pas envoyé ses données ce jour-là, il sera pénalisé en lui attribuant les mêmes points qu'il avait envoyés la dernière fois. De plus, il jugera ou appréciera aussi les autres avec les points qu'il avait envoyés la dernière fois.

4- On efface tous les points. Le compteur de points de chaque expérimentateur est remis à zéro.

5- On vérifie et on confronte tous les questionnaires.

Le nombre de confrontation est :

$$Q \times (Q-1)$$

... où Q est le nombre d'expérimentateurs. Le "moins un" est appliqué parce que je ne suis pas jugé par moi-même.

... s'il y a trois expérimentateurs, six confrontations,

... s'il y a vingt expérimentateurs, 380 confrontations.

Et selon cette table :

- Quelle que soit la valeur de X, pour chacune des vingt valeurs de mon questionnaire, après être jugé par les autres, j'obtiens ...

	Case 1 de ma bonne valeur X (Oui, je crois que je la satisfais)	Case 2 de ma bonne valeur X (Je crois que je ne la satisfais pas)	Case 3 de ma bonne valeur X (Je ne veux pas être évalué pour ça)
Réponse autrui 1: Non	0 point pour moi	0	0 = N'a pas pu être jugé ni apprécié, case non apparue
Réponse autrui 2: Oui	1	0	0 (id.)
Réponse autrui 3: Double Oui	2	1	0 (id.)

Pour chacune de ces vérifications mutuelles, le programme accorde progressivement des points à chaque personne. Et il exploite également les données des points payés à certains et encaissés par d'autres :

	<i>Opérations avec les transferts</i>
On ajoute +	Tous les transferts reçus, du tout premier transfert jusqu'aux plus récents transferts reçus aujourd'hui : toutes les données de ses transferts entrants dans la base de données.
On soustrait —	Tous les transferts émis par cette personne, à partir du premier jour jusqu'au paiement d'aujourd'hui, comme en témoigne sa base de données.

Pour ce processus, peu importe par quelle personne on commence la répartition des points : il n'y a aucun avantage ou inconvénient d'être le premier ou le dernier.

6- Le résultat de la soustraction ne considère pas les résultats négatifs : si après l'étape 5 l'expérimentateur a zéro point, quel que soit le montant qu'on lui a soustrait par ses transferts à d'autres, le résultat de cette opération sera nul, et non pas un nombre négatif.

7- Le programme contrôle que, lors de la distribution, on n'a pas dépassé la somme totale du Trésor Totale, TT.

Mais si cela arrivait, l'algorithme serait simple : aussitôt que le programme devrait attribuer le point TT + 1 à quelqu'un, comme ce n'est pas possible, le programme ne permet pas dépasser le chiffre du TT. A ce moment-là, le programme appliquera un pourcentage de réduction pour tous, en arrondissant aux nombres entiers.

8- Le programme publie un « panneau d'affichage de points » qui reste

invariable tout au long du lendemain. Il est visible sur la page personnelle de chaque personne :

$$\begin{array}{r} \checkmark \text{ l'argent personnel} \\ \checkmark \text{ la somme d'argent de toutes les autres personnes} \\ \checkmark \text{ ce qui reste encore dans le Trésor} \\ + \hline = \text{Trésor Total} \end{array}$$

9 (dernière étape)- Le programme est de nouveau prêt à recevoir des nouvelles données des questionnaires et à faire un transfert instantané entre eux. Et ainsi de suite, jusqu'à la nuit suivante.

J'insiste que cette séquence d'étapes n'est pas exactement comme celle qui se passe au sein des lignes du code exécuté par le programme, mais elle sert à expliquer le processus en langage humain : la traduction au langage et au raisonnement humain des processus de la machine PHP.

D'AUTRES REGLES LOGIQUES DU PROGRAMME

- L'identité des utilisateurs est bien blindée et vous ne pouvez pas vous noter ni vous transférer des points à vous-même.
- Quand vous notez quelqu'un, même si vous le faites avec une grande générosité et vous multipliez votre geste avec beaucoup de gens, vous ne lui donnez aucune de vos monnaies. Ils les recevront le lendemain, en les retirant de la TT.
- Vous connaissez le nombre de vos points, mais vous ne savez pas combien de points possède chaque personne, sauf si vous lui demandez directement par un autre moyen. Seul l'administrateur le sait, et il atteste que le programme ne se trompe pas en faisant parfaitement la somme totale qui coïncide avec le TT.
- Vous ne décidez pas qui vous note, vous ne le choisissez pas et vous ne pouvez pas lui proposer de le faire à travers l'application. Votre écran de valeurs personnelles est disponible pour les autres membres, sauf si vous avez coché les valeurs avec la case "je ne veux être évalué à ce sujet", alors seul votre nom apparaîtra : on pourra vous payer par transfert mais on ne pourra pas vous valoriser.
- Vous ne savez pas non plus le détail des notes que chacun vous a données : vous obtenez tous les points, c'est tout. Si vous êtes curieux de savoir ce que chacun vous a noté, vous pouvez lui demander directement dans le monde réel.
- Il n'y a pas de "valeur négative". Ce qui ressemble le plus à la « case-punition » est le fait de retirer à quelqu'un une bonne estimation que vous lui auriez donnée la veille.
- Si vous ne vous estimez pas, et vous ne voulez pas être évalué sur une de vos bonnes valeurs, personne ne commencera à le faire pour vous. Quand

vous commencerez à vous estimer, peut-être vous serez surpris en voyant que quelqu'un d'autre multiplie votre note avec un double point.

- Vous pouvez transférer des monnaies à une autre personne. Vous pouvez le faire avec toute votre quantité, pas plus. La quantité est ajoutée au destinataire et elle est soustraite à l'émetteur, immédiatement.

Ainsi, une personne gagne plus de monnaies si elle produit plus de vérités de grande qualité axiologique et les autres personnes les lui valident, parce qu'elles la connaissent personnellement et la fréquentent tout au long de la quotidienneté réciproque. Celui qui réussit à recevoir plus de transferts par les biens ou les services convenus dans la vie quotidienne, gagne également plus d'argent.

TROIS CAS PARTICULIERS DE L'APPLICATION

Premier cas: KT avec un trésor total minimum: une centaine de pièces. Trois personnes se sont inscrites, J**, U** et S**. Chaque note est bonne et très similaire. Ils ne se sont transférés aucune pièce. Ces derniers jours, ils ont réussi à avoir 33 points chacun. Le trésor reste avec une seule pièce unique. Lundi, U** évalue S** encore mieux de telle sorte que mardi, ils ont respectivement 33 et 34 pièces. Le trésor n'a donc plus de pièces. Mercredi, J** évalue aussi S**, encore mieux, comme l'avait fait U**.

Résolution de l'application : jeudi, S** a beau le mériter, il ne va pas obtenir sa pièce 35. Mais l'application va « arrondir » les points à tous en leur donnant un pourcentage sans décimales. Et les pièces seront répartis comme suit : 32 U**, 32 J** et 34 S** et les 2 pièces restantes dans le TT.

Deuxième cas, variation du cas précédent : KT avec un trésor total minimum : une centaine de pièces. R**, S** et T** disposent 33 pièces chacun, comme dans le cas précédent, et une dans la TT. Dans ce cas, T** a obtenu ses 33 pièces non pas pour les évaluations de R** ou de S** mais à cause des biens ou des services qu'il leur a vendus. S** et R** n'ont obtenu leurs 33 pièces de monnaie que par leurs évaluations réciproques : T** ne veut pas évaluer et ne veut pas être évalué. (Quelques jours plus tôt, R** et S** avaient 16 ou 17 pièces chacun, également obtenues par des évaluations communes, mais ils les ont payées à T**.)

Lundi matin, T** permet d'être évalué. Lundi après-midi, R** et S** le notent avec un point chacun. Mardi, T** devrait donc avoir 35 pièces. Mais le programme ne marche pas avec 101 pièces disponibles, $33+33+35 = 101$.

Comme dans le cas précédent, il y aura 32 R**, S** 32, 34 T** et 2 pièces restantes dans le TT. Lorsqu'il s'agit d' « arrondir » les notes pour tous, le programme ne tient pas compte de la provenance des pièces que vous recevez, soit d'une évaluation axiologique et comportementale soit d'un transfert de paiement pour des biens ou des services. Je pense qu'une pièce obtenue par évaluation d'autrui est aussi éthique et juste qu'une pièce obtenue par transfert de biens et de services. Cette opinion pourrait être mise en doute ou délibérée, mais au moins pas dans cette application que nous avons conçue exprès.

Troisième cas : KT avec un Trésor Total minimum : une centaine de pièces. Seulement deux personnes A** et Z** participent et elles ont par leurs éva-

lutions réciproques 50 pièces chacune. Le Trésor n'a plus aucune pièce. Lundi matin, A** aide Z** à réparer une catastrophe chez Z**, et lui demande en échange 50 pièces. Z** accepte le prix. Elles font leur premier transfert.

Ce soir-là, A** a 100 pièces et Z** ainsi que le TT en ont 0.

Mardi, A** pense que Z** est une mauvaise personne à bien des égards et lui enlève beaucoup de points lors ses évaluations.

C'est le cas le plus complexe de l'application : on peut l'appeler «dette dans l'évaluation», et ceci a lieu après ces trois étapes : quelqu'un reçoit des pièces pour ses bonnes valeurs, il les dépense toutes avec des transferts, et puis les autres personnes lui enlèvent leurs notes données.

Résolution : mercredi, Z** ne dispose pas pour autant d'un solde négatif. L'application ne montre jamais des numéros négatifs (ou des numéros rouges), tout en tenant compte des données négatives de sa base de données des notes d'autrui. La répartition des pièces se maintient comme hier mardi : A** 100, alors que Z** et TT 0.

Z** obtiendra sa première pièce ...

- Lorsque A** lui transférera une pièce. Il devra peut-être la dépenser, la transférer immédiatement, car s'il attend la nuit à l'étape du moteur d'évaluation, ayant des «dettes» dans ses évaluations d'autrui, il le perdra et passera au TT.

- Ou lorsque A** lui accordera à nouveau la même note qu'il lui avait enlevée, en revenant donc à la situation de mercredi, et qu'il lui donne en plus une nouvelle note.

Francisco Ortega
kapitaltruth@gmail.com

Août 2011



Kptl Truth 10 000 / Isla Cincuenta by [Francisco Ortega Martínez](#) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported License](#).
Based on a work at [personales.ya.com](#).

ANNEXE

Valeurs proposées à intégrer dans le programme

Ils sont seulement rédigés comme réponses : l'administrateur doit les doubler : chacun de ces scénarios implique une proposition individuelle et une proposition qui va à la première personne et une réponse écrite (évaluation) d'autrui rédigée à la troisième personne. C'est une suggestion : vous pouvez en créer d'autres.

ADOLESCENTS / CENTRES SCOLAIRES (5)

- J'arrive au lycée ponctuellement et j'y vais régulièrement.
- Je traite bien mes camarades de classe : les plus proches et les moins proches.
- Je prête mes affaires et je partage mes connaissances.
- J'aide les autres à se débrouiller, ou mieux encore.
- Je m'efforce d'apprendre, d'enseigner et de comprendre.

DES MACHINES QUOTIDIENNES (5)

- Je conduis et je révisé des véhicules avec habileté, responsabilité et légalité.
- Je conduis des véhicules avec respect en faisant attention aux autres véhicules, aux piétons et à l'environnement.
- J'essaie de ne pas polluer ou de ne pas perturber mon environnement.
- Je gère efficacement l'énergie des appareils que j'utilise.
- Je gère efficacement l'eau et l'air.

VALEURS PERSONNELLES FONDAMENTALES (13)

- Je sens que je jouis de ma vie.
- J'aide les autres à jouir de leur vie. Je souhaite une bonne santé organique et mentale aux personnes de mon entourage.
- Je salue attentivement et avec courtoisie.
- J'écoute attentivement et tranquillement mes interlocuteurs.
- Je suis à l'écoute de n'importe quel type de signal d'alarme concernant l'autre personne.
- Je raconte des blagues et je parle avec fluidité, grâce, enthousiasme et humour.
- J'ai un bon sens de l'esthétique.
- J'apparais socialement soigné(e) et propre et j'essaie de maintenir cet aspect.
- Je m'habille correctement.
- Je soigne mes environnements les plus proches.
- Je me tiens informé(e) sur les soins préventifs de ma santé.
- Je soigne bien les animaux ou les plantes avec lesquels je vis.

- Je soigne mon alimentation, mon sommeil, en évitant des habitudes nocives.

COMMUNAUTÉ (13)

- Je garde une mémoire des faits éminents de ma communauté.
- Je jouis et je collabore dans les célébrations et les fêtes communes.
- Je m'intéresse à l'histoire des personnes de mon entourage et de leurs ancêtres, et je leur offre mes propres histoires.
- Je propose, je partage ou je négocie de bons plans d'avenir avec mes proches.
- J'offre mon aide aux personnes malades, nécessiteuses ou handicapées autour de moi.
- J'offre mon appui, des biens et des services aux personnes de mon entourage habituel.
- Je suis capable de garder un bref silence quand cela suppose un bénéfice commun.
- Je maintiens bien les fonctions et l'esthétique du lieu où j'habite.
- Je planifie et j'élève bien mes enfants.
- Je prends bien soin des personnes âgées.
- Je respecte les passions, les opinions ou les croyances des autres qui ne semblent ni nuisibles ni délibérées.
- Je réponds à des avertissements et des comportements sociaux étranges : si c'était le cas, j'essaierais de les corriger efficacement en dialoguant.
- Je suis capable de bien conduire ou de réprimer mes comportements particulièrement nuisibles à mes proches.

TRAVAIL EN COMMUN (5)

- Je commence mon travail ponctuellement et pendant le temps nécessaire.
- Je dédie un important effort mental et physique à mon travail.
- J'optimise bien les énergies, les matériaux et les ressources humaines dans mon travail.
- J'obtiens toute l'information possible pour optimiser les achats et les ventes dans mon travail.
- Je m'intéresse à l'opinion d'autrui sur mon travail et j'accorde un juste prix à mon travail.

DES MÉTAVALEURS du bon usage du programme lui-même (3)

- Je collabore avec l'administrateur et avec le bon fonctionnement de cette application informatique que je comprends et que je manie bien.
- Je paie les transferts convenus en temps utile et à la valeur accordée.
- Je traite bien les personnes qui ne font pas partie de ce programme et à leur entourage.