

☀ DOCUMENTO DE GAMIFICACIÓN DE LAW CRAFT - 🟪 LAW HUB

-  Introducción
-  Precedentes
-  Clasificación de los Roles por Tipo de Clase
-  Síntesis de Clases Detalladas
-  Glosario Muestra de Habilidades (🧙 Hechizos del Grimorio Arcano-Legislativo, ...)
-  Jerga Gamificada para Funciones de Gitlaw (versión RPG)
-  Nuevas dinámicas potenciales para Éxito Masivo
-  Modos de Juego
-  Quests
-  Glosario de Términos de Proceso

Introducción

LAWCRAFT es una plataforma de roleplay para legislar la autoorganización cooperativa glocal del mundo real y protección de los Comunes, en la que se combina simulación síncrona del mundo real, con su verdadera transformación colectiva y legislativa. Una experiencia lúdica en formato híbrido: videojuego libreware y rol en vivo; de género Solarpunk/Iyashikei/Fernweh (Paradigma ecosocial, sed de esperanza, dolor por añorar un lugar lejano por descubrir); aún huérfano (sería lindo un global Solarpunk Sunrise Anonyan Game Studio); donde hacemos un fork a las leyes del planeta para emprender aplicar las ecosociales con quests, en la vida real. ¿Alguien imaginó que un videojuego pudiera ayudar a realizar la monstruosa tarea de salir de la lógica del crecimiento infinito en un planeta finito impuesta por el monstruo Capitalista? Sí, ahora es tu turno.

LAWCRAFT actúa como la cara visible lúdica en la parte externa (frontend) y Gitlaw como controlador de versiones legislativo distribuido en la parte interna (backend). Usando visualizaciones, lenguaje claro, y traducción entre jergas (jurídica, técnica, lúdica, cotidiana). Así se realiza una transposición lúdica de los comandos y dinámicas de Git al estilo de videojuegos de rol cooperativo (RPG, JRPG, MMORPG), como hechizos o habilidades, especialmente para el sistema Gitlaw, que combina control de versiones con co-legislación libre, para que las funciones de Gitlaw se vivan como parte de una rica experiencia del universo narrativo. Estas metáforas facilitan que participantes no técnicos puedan interactuar con Gitlaw como una interesante aventura de rol cooperativa en su contexto territorial, en vez de un sistema de control de versiones frío y complejo.

Surge: como evolución de una idea que ya publiqué en mi blog, donde se versiona el Confederalismo Democrático y se propone una organización basada principalmente en Greenholds (asambleas vecinales), y Councils/Consejos (concilios temáticos), además del resto de órganos habituales; como herramienta civilizatoria colaborativa que fusiona la práctica e imaginación solarpunk, narrativa inmersiva y una capa lúdica para co-legislar de forma distribuida.

El juego cuenta con meta modos de juego y modos legislativos, y permite navegar entre legislación, quests, simulación territorial, asamblea virtual-presencial, eventos y dinámicas culturales.

Rediseña, reconstruye, relegisla, revitaliza, reverdece, regenera comunidad y biodiversidad..., juega y pon tu destino en tus manos.
Jugar es legislar. Diseñar es sembrar. El cambio empieza con tu avatar, tu asamblea legislativa local y una historia compartida.
Puedes catalizar el cambio. La eutopía no es destino, es iteración.

📖 Precedentes

Existen tanto juegos pensados para fomentar la reescritura de sus propias reglas, como prácticas gamificadas en desarrollo de código informático, y de forma mucho más limitada en elaboración de legislación (filtrada por la partidocracia) destinada a la gobernanza.

Desarrollo basado en gremios

Inspirado en MMORPGs, algunos colectivos autoorganizados (Enspiral, hackathons de g0v.tw) han usado sistemas de roles, niveles y quests dentro de proyectos Git:

Cada "clase" tiene responsabilidades: tank = integrador, healer = reviewer, etc.

Las "quests" son issues con narrativa.

🧑🏻 Clasificación de los Roles por Tipo de Clase.

- 🧠 Rol Técnico (EN) y 🧑🏻 Alias Lúdico (ES – Idioma del Usuario).
- 🧙 Clases mágicas → usan hechizos (nombres de hechizo).
- 🔧 Clases técnicas → usan habilidades (procedimientos, maniobras).
- 🗺 Clases tácticas/territoriales → usan acciones (interacciones físicas o sociales).
- 🧭 Clases de coordinación/visión → usan invocaciones o habilidades de coordinación.

🧠 Rol Técnico (EN) y 🧑🏻 Alias Lúdico (ES – Idioma del Usuario).

- ## Lorekeeper → Bardo Jurídico.
- ## Codemancer → Hechicera/o del Merge.
- ## Logicforger → Monje/a de la Coherencia.
- ## Metaweaver → Tejedor/a del Canon.
- ## Bugsighter → Sanador/a de Bugs.
- ## Testcrafter → Alquimista de Escenarios.
- ## Commonsith → Guardián/a del Bien Común.
- ## Deploywalker → Caminante del Despliegue.
- ## Fieldcrafter → Artesano/a del Terreno.
- ## Questgiver → Herrero/a de Pactos.
- ## Sidequester → Explorador/a del Pacto.

📌 Notas adicionales:

Los nombres en inglés funcionan como títulos oficiales del sistema (para API, interfaz, etc.).

Los alias lúdicos, en el idioma elegido por el usuario, pueden ser personalizables, como clases de personaje en juegos de rol.

Este sistema permite que una persona asuma varios roles en distintas fases, fomentando la polivalencia cooperativa.

🧙 CLASES MÁGICAS (usan **hechizos**).

Estos roles operan con saber oculto, fórmulas estructurales o manipulación profunda del sistema legal y simbólico:

Rol	Clase	Naturaleza mágica
Lorekeeper	Cronista Arcanista	Hechicería de la memoria. Usa grimorios, líneas temporales, arcanos legales.
Codemancer	Tejedora/o de Cláusulas	Magia textual. Convierte ideas en texto legal encantado.
Logicforger	Forjador/a del Causalium	Magia lógica. Purga paradojas, activa coherencias causales.
Metaweaver	Orquestador/a del Multiverso	Magia sistémica. Fusiona leyes, conecta dimensiones normativas.

📖 Estos cuatro tienen sentido que utilicen **hechizos** con nombres propios, como si fueran conjuros.

🛠 CLASES TÉCNICAS (usan **habilidades**)

Aplican conocimiento técnico o metodológico. Usan **habilidades** que pueden nombrarse con términos descriptivos.

Rol	Clase	Naturaleza técnica
Bugsighter	Cazadora/or de Lagunas	Usa análisis, testeo, simulación de fallos o exploits.
Testcrafter	Ilusionista de Realidades	Simulación con herramientas y datos, no es magia sino técnica.
Commonsmith	Paladín/a del Equilibrio	Juicio ético, no magia. Usa habilidades de análisis distributivo.

🔧 Pueden tener habilidades como: **Escaneo de Vulnerabilidad, Balance Ético, Prueba de Estrés Legal.**

🗺 CLASES TÁCTICAS / TERRITORIALES (usan **acciones**)

Actúan sobre el terreno o en la implementación real. Sus habilidades son acciones que se

ejercen físicamente o en interacción humana.

Rol	Clase	Naturaleza de acción territorial
Deploywalker	Viajero/a de la Activación	Hace rituales de puesta en marcha de pactos o acuerdos.
Fieldcrafter	Arquitecto/a de Realidades	Construye realidades prácticas, implementa políticas, facilita procesos.

 Usan acciones como **Anclaje Territorial, Diseño de Protocolo Local, Activación Comunitaria.**

 CLASES DE VISIÓN / COORDINACIÓN (usan **invocaciones** o **habilidades sociales**).

Roles que generan visión, coordinación y convocatorias. No son mágicos, pero sí simbólicos. Pueden tener **invocaciones, manifestos, llamamientos.**

Rol	Clase	Naturaleza de visión o convocatoria
Questgiver	Invocador/a de Pactos	Lanza quests; usa la palabra como motor colectivo.
Sidequester	Promotor/a Local	Crea propuestas desde realidades concretas, introduce valores y emociones locales, y coordina asambleas.

 Usan acciones como **Llamado Común, Invocación de Asamblea, Declaración de Intención.**

 Síntesis de Clases Detalladas

 Clases mágicas

 Lorekeeper

Clase: Cronista Arcanista

Descripción: Maestra/o de la historia legal. Guarda los grimorios normativos y genera conocimiento ancestral para futuras reformas.

Hechizos:

´Eco de Pactos` – Recupera precedentes o propuestas olvidadas.

´Línea del Tiempo Vínculada` – Traza relaciones entre leyes pasadas y actuales.

Afinidades: Memoria institucional, justicia restaurativa, análisis histórico.

Colaboración ideal: Apoya a todas las demás clases. Base del saber colectivo.

🛠️ Codemancer

Clase: Tejedora/o de Cláusulas

Descripción: Domina el lenguaje arcano de las leyes. Transforma ideas en texto comprensible y aplicable.

Hechizos:

`Compilación Clara` – Transcribe propuestas en lenguaje ciudadano-legible.

`Pacto Encantado` – Vincula cláusulas con condiciones mágicas (triggers legales).

Afinidades: Redacción, accesibilidad, formato legislativo.

Colaboración ideal: Trabaja con Logicforger y CommonsSmith.

🧠 Logicforger

Clase: Forjador/a del Causalium

Descripción: Arquitecta/o de la coherencia lógica. Elimina contradicciones, ambigüedades y bucles jurídicos.

Hechizos:

`Filtro de Paradojas` – Detecta cláusulas incompatibles.

`Cadena de Coherencia` – Refactoriza estructuras lógicas sin perder el significado.

Afinidades: Filosofía del derecho, lógica simbólica, diseño de sistemas.

Colaboración ideal: Binomio con Codemancer y Bugsighter.

🧵 Metaweaver

Clase: Orquestador/a del Multiverso Normativo

Descripción: Teje la coherencia entre leyes nuevas y el marco general.

Hechizos:

`Sincronía Normativa` – Conecta una ley con otras sin generar conflicto.

`Tejido Legal` – Fusiona propuestas compatibles en un cuerpo común.

Afinidades: Metalegislación, política sistémica, ordenamiento jurídico.

Colaboración ideal: Coordina con Lorekeeper, Questgiver y Logicforger.

🛠️ Clases técnicas

🔍 Bugsighter

Clase: Cazadora/or de Lagunas

Descripción: Especialista en encontrar errores, vacíos o zonas de abuso potencial.

Habilidades:

`Visión de Brechas` – Resalta omisiones y zonas grises.

`Exploit Detectado` – Simula uso indebido para mejorar la propuesta.

Afinidades: Auditoría legal, justicia digital, seguridad jurídica.

Colaboración ideal: Clave en equipos de testeo y revisión.

🛠️ Testcrafter

Clase: Ilusionista de Realidades Simuladas

Descripción: Crea escenarios y pruebas para validar leyes antes de aplicarlas.

Habilidades:

`Entorno Virtualizado` – Simula efectos sociales, económicos o ecológicos.

`Eventos Aleatorios` – Introduce condiciones límite para comprobar resiliencia legal.

Afinidades: Ciencia de datos, modelos predictivos, ingeniería social.

Colaboración ideal: Necesita datos de Fieldcrafters y visión de Logicforgers.

⚖️ Commonsmith

Clase: Paladín/a del Equilibrio

Descripción: Asegura que el bien común prevalezca sobre intereses individuales.

Habilidades:

`Balanza de Justicia` – Evalúa efectos distributivos y sesgos ocultos.

`Aura de Equidad` – Protege la ley contra efectos colaterales injustos.

Afinidades: Ética, justicia social, redistribución.

Colaboración ideal: Alinea a todo el equipo con el interés común.

🌍 Clases tácticas/territoriales

🌐 Deploywalker

Clase: Viajero/a de la Activación

Descripción: Lleva las leyes a la práctica. Conecta lo escrito con el territorio.

Acciones:

`Ritual de Implementación` – Desencadena la puesta en marcha con actores locales.

`Contrato de Anclaje` – Establece pactos de activación multilateral.

Afinidades: Sociología aplicada, logística, gobernanza distribuida.
Colaboración ideal: Coordinador de implementación en campo.

🛠️ Fieldcrafter

Clase: Arquitecto/a de Realidades

Descripción: Realiza las tareas prácticas del despliegue legislativo.

Acciones:

 `Construcción de Infraestructura Legal` – Crea espacios, protocolos y materiales.

 `Siembra de Práctica` – Introduce hábitos o normas culturales alineadas con la ley.

Afinidades: Trabajo comunitario, pedagogía, acciones en el territorio.

Colaboración ideal: Multiplica la ley en el mundo real.

🗺️ Clases de coordinación/visión

🗣️ Questgiver

Clase: Invocador/a de Pactos

Descripción: Visionario/a que detecta necesidades y propone nuevas leyes.

Invocaciones o habilidades de coordinación:

 `Invocación Común` – Llama a la ciudadanía a co-crear una propuesta.

 `Claridad de Visión` – Articula los objetivos y el marco de una “quest legal”.

Afinidades: Diagnóstico social, convocatoria, coordinación distribuida.

Colaboración ideal: Primera chispa, necesita un equipo para concretar.

🛠️ Sidequester

Clase: Promotor/a Local

Descripción: Narrador, cartógrafo social y mediador cultural.

Invocaciones o habilidades de coordinación:

 `Cartografía del Pacto` – Mapea acuerdos latentes entre posiciones divergentes.

 `Testimonio Vinculante` – Ancla decisiones en relatos o voces significativas.

Afinidades: Escucha activa, memoria colectiva, mediación narrativa.

Colaboración ideal: Activa vínculos entre roles distantes; ideal junto a heuristas o guardianes del límite.

📖 Glosario Muestra de Habilidades

✨ Hechizos formales del grimorio arcano-legislativo

🧙 Lorekeeper



Esta clase maneja las líneas temporales legales, el contexto histórico y la continuidad narrativa del sistema normativo.



Chronolexis Invocata / Kuronorekushisu Inbokāta: Invoca la historia legal completa de un tema, conectando precedentes ocultos.



Anima Juris Memoriae / Anima Jurisu Memoriae: Despierta la “memoria viva” de una ley olvidada y su espíritu original.



Pactum Revertens / Pakutamu Reverutensu: Resucita tratados, pactos o normativas que fueron derogados, proponiendo su reinterpretación.

📖 Codemancer



Controla el tejido literal de las leyes. Convierte ideas en texto legal encantado, claro y vinculante.



Lex Fabricata / Rekkusu Faburikāta: Crea una nueva cláusula legal desde una estructura conceptual, con sintaxis impecable.



Scriptum Vivens / Sukuriputomu Vivenzu: Otorga vida semántica a un artículo de ley: se adapta automáticamente a contextos cambiantes.



Forma Signata / Fōruma Shignāta: Encapsula un concepto complejo en una fórmula legal reconocible y replicable.

🧠 Logicforger



Este mago forja la lógica interna de las leyes, elimina paradojas y fortalece la coherencia causal.



Causa Nodalem / Kauza Nodarēmu: Detecta el punto lógico central que sostiene todo un marco legal.



Contradictio Nullum / Kontoradikushio Nurumu: Borra contradicciones entre artículos de una propuesta, purificando su estructura.



Sigillum Coherentiae / Shijirumu Koherenshae: Sella un conjunto de normas con un encantamiento de coherencia interna estable.

🕸 Metaweaver



Esta clase conecta universos legales paralelos, coordina sistemas normativos en

diferentes escalas.

📖 Nexum Pluriversum / Nekusumu Pururibāsamu: Conecta la nueva ley con normas locales, regionales y globales en un solo hilo legal armonizado.

📖 Ratio Fractalica / Rashio Furakutarika: Aplica una lógica fractal para adaptar leyes generales a múltiples escalas sin perder esencia.

📖 Axis Concordium / Akishisu Konkōdiumu: Establece un eje de convergencia legal entre múltiples visiones jurídicas en conflicto.

🛠️ Habilidades

🕵️ Bugsighter

🔧 Análisis de Vulnerabilidad / Mujun Bunseki: Encuentra posibles lagunas, malentendidos o ambigüedades.

🔧 Detector de Exploit / Kikai Tantei: Identifica cómo se podría abusar de la ley.

🔧 Hotfix Propositivo / Kyuukei Teian: Sugiere correcciones inmediatas para errores detectados.

🧑‍🔬 Testcrafter

🔧 Escenario Probatorio / Shōmei Kōkei: Diseña casos prácticos para validar la aplicabilidad de una ley.

🔧 Test de Estres Normativo / Kōsei Fuka Tesuto: Pone la ley a prueba en situaciones límite.

🔧 Simulación Análoga / Ruiji Shimyurēshon: Genera comparaciones con entornos normativos reales o ficticios.

🛡️ Commonsmith

🔧 Análisis de Equidad / Kōhei Bunseki: Evalúa si la ley distribuye beneficios de forma justa.

🔧 Detector de Sesgos / Sabetsu Tantei: Identifica estructuras discriminatorias o privilegios ocultos.

🔧 Balance Multitudinario / Gunshū Baransu: Calcula la consecuencia colectiva frente a intereses particulares.

🗺️ Acciones tácticas

📦 Deploywalker

🚶 Protocolo de Activación / Kasseika Purotokoru: Coordina el inicio formal de una ley en un territorio.

🚶 Cartografía Operativa / Sōsa Chizu: Determina el territorio de aplicación y sus particularidades.

🚶 Adaptación Territorial / Chiiki Tekiō: Modifica aspectos prácticos según cultura y contexto local.

🛠️ Fieldcrafter

🚶 Implementación Común / Kyōyū Jikkō: Realiza acciones directas para aplicar la norma (conversión al PEN2, autodefensa,...).

🚶 Interfaz Ciudadana / Shimin Intāfēsu: Diseña materiales pedagógicos o interfaces para explicar la ley.

🚶 Evaluación de Consecuencia Viva / Ikita Kekka Hyōka: Mide los efectos reales de la norma desde la experiencia práctica.

🗺️ Invocaciones o habilidades de coordinación

💡 Questgiver

🗨️ Llamado a la Asamblea / Shūkai Yobi: Inicia la activación colectiva de una nueva quest legislativa.

🗨️ Marco de Urgencia / Kinkyū Furemu: Define el grado de necesidad o relevancia de la propuesta.

🗨️ Objetivo Narrativo / Monogatari Mokuhyō: Comunica el sentido de la ley como historia compartida.

🛠️ Sidequester

🗨️ Iniciativa de Barrio / Machi No Shudō: Crea propuestas desde realidades concretas.

🗨️ Interfaz Afectiva / Kanjō Intāfēsu: Introduce valores y emociones locales al debate normativo.

🗨️ Enlace Territorial / Chiiki Renraku: Coordina asambleas vecinales con propuestas en curso.

🟪 Jerga gamificada para funciones de Gitlaw (versión RPG)

📁 Estructura principal (repositorios, ramas, commits)

 Comando Gitlaw	 Término RPG	 Descripción funcional
<code>`repo`</code>	El Grimorio (o Libro de Leyes)	Cada repositorio legislativo es como un tomo mágico compartido donde se escriben, editan y versionan leyes colectivamente.
<code>`branch`</code>	Camino de quest (o Ruta alternativa)	Representa una nueva línea de evolución legislativa, como una subtrama. Cada rama puede ser una versión local, un experimento o una mejora.
<code>`commit`</code>	Runas del Cambio	Cada cambio validado se inscribe como una “runa” grabada en el grimorio. Tiene nombre, autor y motivo.
<code>`merge`</code>	Convergencia de caminos	Fusión de varias rutas legislativas en un solo cuerpo normativo. Equivalente a pactar.
<code>`fork`</code>	Desvío de causa	Crear un nuevo camino a partir de otro repositorio existente, como cuando una facción crea su propuesta alternativa basada en otra.
<code>`pull request`</code>	Invocación de alianza	Propuesta de incorporar cambios de otra rama o repositorio. Se somete a debate, prueba y aceptación por las otras partes.
<code>`diff`</code>	Espejo de decisiones	Herramienta que permite comparar propuestas de ley o enmiendas y ver con claridad qué cambia.
<code>`log`</code>	Cronología de campañas	Registro histórico de todas las decisiones tomadas en un repositorio, con autoría y fechas.
<code>`blame`</code>	Rastro de autoría	Permite ver quién escribió qué parte de una ley. En este sistema se resignifica: no es castigo, es reconocimiento y trazabilidad.
<code>`revert`</code>	Hechizo de marcha atrás	Anular un cambio en una ley, como un hechizo de “deshacer”. Solo debe usarse con acuerdos transparentes.

 Nuevas dinámicas potenciales para éxito masivo

 Quests comunitarias legislativas

Inspirado en videojuegos cooperativos: “raids”, “quests” y “eventos especiales”.
Ejemplo: una ciudad sufre un problema grave de vivienda → se lanza una quest

legislativa abierta a toda la red confederal.

Cualquiera puede participar: aportando propuestas, casos, investigación, o incluso arte explicativo.

Las "recompensas" son colectivas: el problema se soluciona y la comunidad mejora.

🗣️ Foros vivos y narrativas orales digitalizadas

Inspirado en la transmisión oral kurda y zapatista, integrando tecnología de voz.

Las asambleas pueden grabar oralmente sus decisiones o argumentos en formato de audio y adjuntarlos como parte del commit legislativo (ej.: `voice_commit.ogg`).

Fortalece la inclusión de comunidades con baja alfabetización escrita.

Conecta a las personas con lo humano de legislar.

🎨 Legislación ilustrada y visual (cómic, animación)

Una ley puede representarse como una animación o un cómic en paralelo al texto. Esto democratiza brutalmente el acceso a las normas.

Incluye una dinámica cooperativa donde equipos multidisciplinares (juristas, ilustradores, narradores) hacen versiones visuales que se integran al repositorio.

🌍 Leyes vivas ligadas a contextos bioculturales

Cada norma puede estar ligada a un territorio y su historia: un ecosistema, una costumbre, una lucha.

El sistema puede mostrar la "biografía viva de una ley": de dónde viene, qué asamblea la creó, qué problemas ayudó a resolver, cómo evolucionó.

Esto fortalece el arraigo emocional y cultural, no solo racional.

💡 Mentoría distribuida entre iguales (peer mentoring)

Las personas con más experiencia legislativa (en cualquier sentido: técnico, comunitario o histórico) pueden ser mentores de quienes se inician.

Se forman "células de acompañamiento no jerárquico" para aprender haciendo.

Es como un modo cooperativo en un juego: no compites, acompaña.

🧠 Estrategia para la masificación

1. Primero comunidades pioneras con fuertes vínculos territoriales (cooperativas, ecoaldeas, barrios organizados).
2. Usabilidad sencilla: interfaces amables, narrativas visuales, acceso móvil.
3. Gamificación emocional, no cuantitativa: rituales, insignias simbólicas, afectividad y orgullo comunitario.
4. Inyección simbólica: arte, música y poesía también forman parte del "código social".

🎮 Modos de juego

🧬 Meta

Base:

El progreso del mundo virtual está sincronizado con el mundo real, pero muestra capa de modificaciones posibles, generadas por quienes juegan, con quests abiertas para lograr aplicar sus leyes y hacerlas realidad. Mediante acciones se facilita la integración con el resto de modos de juego (si entras al recinto donde una vez se dió una exposición entras al modo Retro; si pruebas a añadir cambios con total libertad a la capa de modificaciones posibles sin tener que elaborar propuesta legislativa alguna por fantasear sin límite entras al modo Creativo; si entras a la versión virtual de una universidad puedes entrar al modo

Edu).

🏛️ Retro:

Experimentar reconstrucciones de estados pasados del territorio-población, monumentos destruidos, festividades perdidas, lenguas extintas, etc. Ya sea en base a materiales gráficos o regeneración especulativa.

Posibilidad de revivir de manera permanente las exposiciones (universales/internacionales, culturales y esperanzadores en el futuro) que se realizaron en ciertas ciudades, dándoles a los jugadores la oportunidad de experimentar estos eventos emblemáticos en la actualidad. La integración de tecnologías de realidad mixta también posibilita una experiencia inmersiva, conectando el pasado y el presente de forma interactiva.

🌱 EXPO'29-∞:

Construcción colectiva de un evento expositivo distribuido Solarpunk de lema legislativo, desde lo virtual hacia su construcción real y mantenimiento permanente. Porque todos los territorios deberían tener semillas de exposición de diversidad cultural, respeto mutuo y sueños de un futuro próspero, ingenioso, esperanzador e ilusionante.

🎨 Creativo:

Tienes plena libertad de cambiar a placer el mundo virtual, ya sea como experiencia individual o multijugador. Puedes experimentar nuevos sistemas económicos simulados como los centros comerciales convertidos a centros logísticos de economía bibliotecaria, del dar maternal, basada en recursos, del donut (incluyendo herramientas contra la desigualdad de recursos como la Renta Básica y Renta Máxima [Incondicional, Universal, Individual y Suficiente]), del bien común, circular, etc; y ver las quests que tienen asociadas para transitar a esos modos de vida en la realidad. Puedes experimentar de forma simulada qué repercusiones positivas o negativas podrían tener los cambios que realices. Puedes crear o recrear colectivamente fantasías de historias Solarpunk existentes o nuevas.

📖 Edu:

Incluye colaboraciones con universidades y expertos en urbanismo, sostenibilidad, historia y arquitectura, ofreciendo dentro del juego talleres interactivos. Los jugadores podrían asistir a conferencias virtuales o participar en simulaciones educativas para aprender sobre la historia, la ecología, la tecnología o la sostenibilidad aplicadas a los territorios que exploran.

🏠 Supervivencia:

Vives de forma austera y habitualmente los monstruosos Estados te atacan al prohibirte jugar en este modo porque no hay territorio sin dueño y hacen que tu subsistencia cueste dinero, en lugar de poderte abastecer con los recursos de la tierra.

Te encuentras en una situación precaria al borde del sinhogarismo o ya estás sin hogar, pero necesitas hacer piña, conseguir fuerzas y sumarte a las quests. Para ello, te organizas en cooperativas de refugio de autorrescate inspiradas en proyectos como 'Two Steps Home' y 'Tiny Tiny Homes', que te dan el oxígeno suficiente, e impulsas modelos autosuficientes de vida independientes del de esclavitud asalariada.

👤 Legislativos

 Modo	 Descripción
 Exploración Libre	Participación abierta sin dirección fija, ideal para experimentar y mapear ideas.
 Campaña Principal	Proceso legislativo central o estructural (Quest Principal)
 Quest Lateral	Leyes o propuestas complementarias, con consecuencias localizadas.
 Simulación Jurídica	Modo de prueba donde se testea la ley en escenarios hipotéticos.
 Revisión Coordinada	Participación enfocada en pulir, depurar o mejorar una ley en curso.
 Modo Asamblea	Espacio para deliberar y pactar colectivamente.
 Modo Incógnito	Participación sin identidad pública para proteger anonimato o garantizar pluralidad.
 Modo Épico	Reformas mayores o fundacionales. Alto nivel de implicación.
 Modo Ráfaga	Participación rápida o en tiempo limitado (hackathon, consulta exprés...).
 Modo Legacy	Revisión o adaptación de leyes antiguas o abolidas.
 Modo Tutorial	Aprendizaje guiado del proceso legislativo.

Quests

Quests Principales

Caso: El mundo sufre de un secuestro del poder normativo y ejecutor de la normativa.

Quest: Se realizan estrategias electorales para alcanzar el paradigma del Poder Dual Distribuido.

Quest: Se realizan estrategias soberanas para alcanzar el paradigma del Poder Distribuido.

Quests Secundarias

Ejemplo: Una ciudad sufre un problema grave de vivienda → se lanza una quest legislativa abierta a toda la red confederal.

Ejemplo: El reloj del fin del mundo casi llega a su fin como predice el informe del IPCC → se lanza una quest global de urgencia.

Estructura modular y escalable

Módulo-Ley: Cada proceso legislativo puede concebirse como una quest modular. Las quests pueden tener ramas:

- Diagnóstico (sondeo social, análisis de problemáticas)
- Co-redacción distribuida (con herramientas tipo Gitlaw)
- Simulación y visualización de consecuencias
- Adopción simbólica o real por territorios

Progresión narrativa vinculada a realidades glocales:

El juego “avanza” si en el mundo real las comunidades logran avances tangibles.
Cada nodo (barrio, ciudad, territorio) desbloquea avances en la narrativa global.

Visión de conjunto:

Se dispone de un Árbol de Leyes y Enmiendas donde tener una síntesis visual del proceso legislativo.

● Círculos de deliberación confederada (con resonancia sincrónica)
Cada comunidad territorial tiene su repositorio de normas, y las de mejor evaluación se suben más en las tendencias de soluciones.
Lo lúdico: ritual simbólico de “ofrenda de código al común”.
Lo técnico: sincronización periódica entre ramas de Gitlaw de diferentes nodos territoriales.

🧩 Refactorización colaborativa de leyes antiguas
Mejorar la calidad del código, haciéndolo más legible, mantenible y eficiente, a menudo reduciendo su complejidad.

Cada comunidad puede proponer una “refactorización semántica” de artículos oscuros.

Rotan funciones como:

Moderador/a de consenso.

Conector/a de propuestas entre comunidades.

Facilitador/a de traducción entre saberes técnicos y sociales.

Inspirado en el refactor de código: modernizar leyes sin cambiar su espíritu, sino su claridad y accesibilidad.

📌 Notas adicionales:

A medida que se logran las Quests Principales, que son las que se juegan colectivizar el bolígrafo de la ley, permitirán implantar de forma masiva las Quests Secundarias, desbloqueando nuevas capacidades, como la de tejer alianzas globales para el desarme de los ejércitos genocidas, decidir colectivamente cómo se administran los recursos del territorio, a qué se dedican y con qué prioridad.

Olvída las recompensas superfluas clásicas de videojuegos, dinámicas ludópatas, mercantilistas y demás malas prácticas; aquí los logros, tanto tuyos como colectivos, mejoran tu propia vida real, no solo la de tu avatar.

En las quests es de especial relevancia el módulo de traducción Lúdico-Legal (Middleware semántico)

Conversor entre lenguaje natural y texto legal.

Asistente IA para simplificación, resumen y traducción conceptual.

Mapeo entre elementos del juego y estructuras legales.

Etiquetado semántico y sugerencias de escritura normativa.

📖 Glosario de Términos de Proceso

📦 Término (EN) 📄 Descripción funcional

Patchnote Documento de actualización con mejoras o correcciones a una ley.

Expansion Pack Nueva ley que amplía el marco legal vigente, muchas veces multiterritorial.

Side Quest	Propuesta legal complementaria o de aplicación local, sin cambiar leyes troncales.
Main Quest	Propuesta de gran alcance estructural o estratégico.
Commons XP	Reconocimiento simbólico no competitivo por participación en el proceso.
Guilds	Grupos temáticos o territoriales que colaboran en el desarrollo y testeo de leyes.
