



DESINSTALEMOS EL CAPITALISMO

INSTALEMOS

democracia

DIRECTA



VO.1 BETA

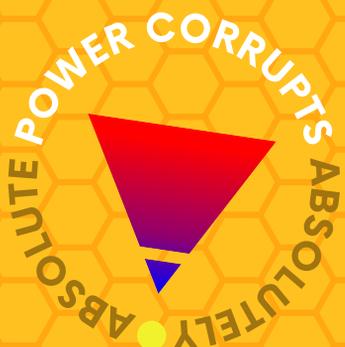


Solarpunk

INSTALL PARTY

G L O B A L

SISTEMA ORGANIZATIVO LIBREWARE







BIFURCA LA LEY EN UNA SOLARPUNK

# LAWCRAFT

G L O B A L

Solarpunk

INSTALL PARTY

CONFEDERALISMO

DEMOCRATICO



#SolarpunkInstallParty

EXPO 29  
SOLARPUNK DDOS



CLL • LIBREO

Autogobierno distribuido  
como OS libreware



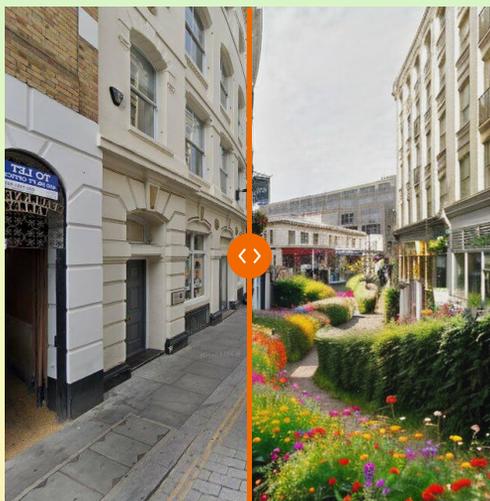


# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



¿Conoces ese filtro de inteligencia artificial que peatonaliza tu calle en [dutchcyclinglifestyle.com](https://dutchcyclinglifestyle.com) propuesto por un Gobierno conservador? Ahora... imagina que sales a la calle y te pones las gafas de realidad mixta Solarpunk. Como una imagen superpuesta, ves las posibles mejoras



de prosperidad que pueden aplicarse a tu entorno y a la forma de vida de tu vecindario. A medida que observas, se te muestran indicadores (Art. 1.1), (Sec. 32) que, cuando se amplían, te dicen, en lenguaje llano, qué leyes ha hecho la gente corriente para aplicar estos cambios y el estado de sus quests para suplantar la legislación actual del país en el que te encuentras. Creemos LAW-CRAFT para transformar la realidad.

Toda ley tiene un ciclo de vida, desde que se concibe hasta se interpreta y aplica, puntos clave a proteger para el avance de la nueva legislación y la renovación de los órganos judiciales y fiscales, que hacen cumplir La Ley a través de las armas de fuego del Estado.



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

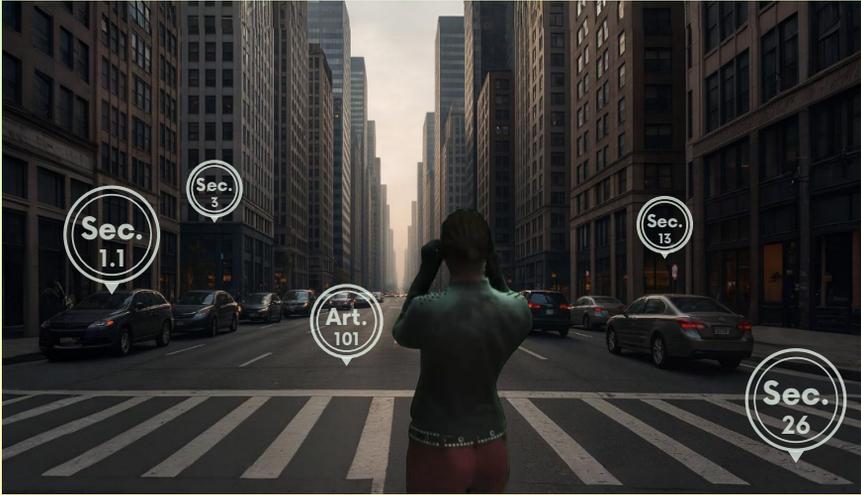
POST-SOLARPUNK





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



Registra tu personaje e indica los temas más importantes que te/os afectan (vivienda, medios de vida, ...). Un icono muestra: el Greenhold (asamblea vecinal vinculante confederada) que te corresponde según la sección censal donde vives; y otros de herramientas, dinámicas de asesoramiento, acompañamiento y materiales para la facilitación y autoconstrucción del proceso participativo glocal.... Al principio puede dar miedo tocar algo y que se rompa, pero a montar en bici se aprende practicando y con ruedas de apoyo. Cualquiera puede participar personal o colectivamente a través de: hackathons legislativos, aportando propuestas, casos, investigaciones o incluso arte explicativo. Hay iconos que muestran iniciativas Solarpunk por áreas; y otros para experiencias dañinas (apoyo a genocidios, explotación laboral, contaminación, extractivismo,...).



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

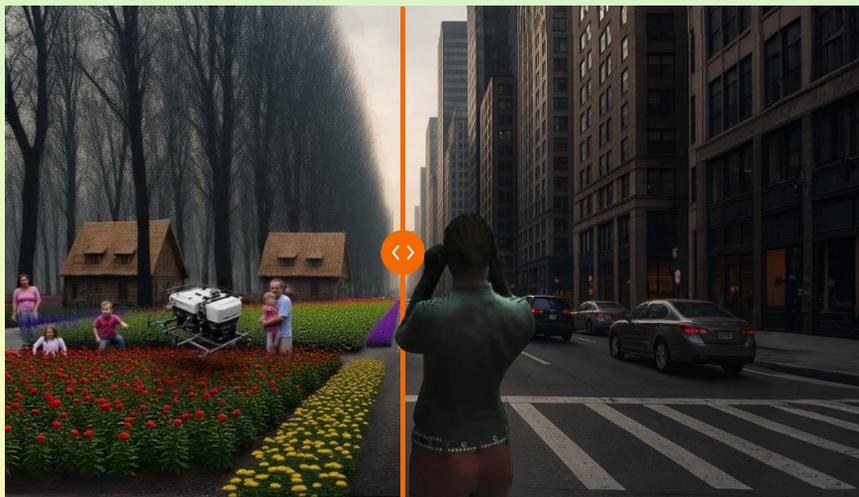
POST-SOLARPUNK





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



Si marcaste problemas de vivienda, ves un indicador de cuántas casas vacías hay cerca y en qué quests puedes colaborar para corregirlo por ley. También puedes construir en la capa virtual una biocasa autosuficiente (Earthship-COB) y/o marcar con el móvil una posición donde te gustaría que se construyeran. Una nueva ley de vivienda a construir podría pasar de considerarla: la clásica caja dependiente de dinero para suministros (agua, comida, energía, calefacción), a un nido acogedor energéticamente pasivo e inteligente con el que tener un nivel de autosuficiencia resiliente. Después de poner la marca, tienes varias opciones de participación, asistencia de AI para la redacción de propuestas de ley, sugerencias de material y propuestas previamente relacionadas, concilios temáticos, contactos asesores y vecindad con la que colaborar que comparta intereses afines,...



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





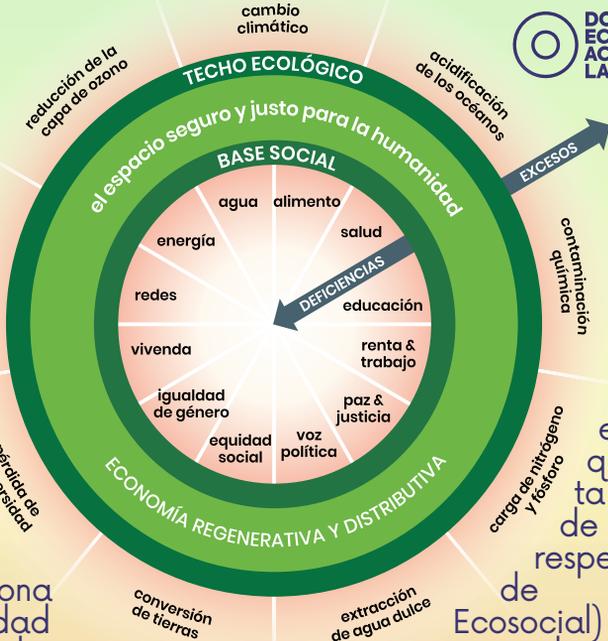
# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



doughnuteconomics.org

El panel de control de la Tierra es un avatar que representa la ZHE (Zona Habitabilidad) de las áreas que la componen: sociales (vivienda, alimentación, ataques de odio [lgbtófobos, capacitistas, fascistas]...) y ecológicas (clima, biodiversidad, calidad: alimentos, aire,...). A su lado ves índices (Felicidad Bruta, estado de los comunes, salud ecosocial, justicia territorial,...), el ranking de quests legislativas de soluciones en elaboración y quests (digitales y analógicas) para implementarlas. También hay memoria ecosocial, gestión de recursos glocales y gráficos-estadísticas de desigualdad y fragmentación de clases, asociados a las quests. Se muestran sucesos sociales y ecológico-climáticos sufridos, previsibles, derivados de aplicar la ley vigente (inundaciones, construcción en zona inundable, atención sanitaria desigual en pandemia, etc).



nave es un que ta de tu respecta a de

Ecosocial) y las nen: sociales (vivienda, alimentación, ataques de odio [lgbtófobos, capacitistas, fascistas]...) y ecológicas (clima, biodiversidad, calidad: alimentos, aire,...). A su lado ves índices (Felicidad Bruta, estado de los comunes, salud ecosocial, justicia territorial,...), el ranking de quests legislativas de soluciones en elaboración y quests (digitales y analógicas) para implementarlas. También hay memoria ecosocial, gestión de recursos glocales y gráficos-estadísticas de desigualdad y fragmentación de clases, asociados a las quests. Se muestran sucesos sociales y ecológico-climáticos sufridos, previsibles, derivados de aplicar la ley vigente (inundaciones, construcción en zona inundable, atención sanitaria desigual en pandemia, etc).



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK



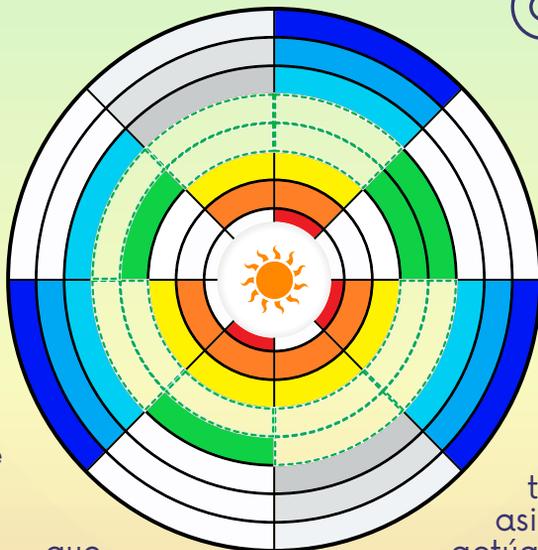


# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



doughnuteconomics.org



Más allá de la Brújula Ecosoci cuando menú de dinámico, varios virtuales que mentores, como personas que han impulsado ideales y acciones para lograr cambios de raíz poscapitalista:

al, vas al inicio tienes asistentes actúan como acompañándote en quests

## Robins de los Comunes

Cada Robin tiene su narrativa y su árbol legal:

- ¿Qué ideas promueven?
- ¿Qué estructuras desafiaron?
- ¿Qué leyes se promueven hoy alineadas con su activismo?

Al estilo del "modo historia", pueden acompañarte en una quest legislativa:



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



Robin  
"Viaja

donut go extinct

Ciencia:  
con

Alexandra  
para  
liberar  
por ley el  
conocimi  
ento  
científico  
"

Elbakyan



Robin  
**Banks:**

"Camina  
Duran  
abolir la  
moneda basada

be  
solarpunk!

con Eric  
hacia  
usura y la  
en la deuda"

Robin **Media:** "Acom- paña a Amelia Anders- dotter en la legalización del intercambio de archivos con fines no comerciales"

Robin **Basic:** "Ve con Guy Standing a fijar como derecho ciudadano la existencia material garantizada gracias a medidas como la RBU y la Renta Máxima"

Robin **Give:** "Empuja con Genevieve Vaughan hacia la implantación de la Economía del Dar Maternal y la abolición de la economía monetaria"

"Descubre, con tu vecindario, cómo redactar el primer código de soberanía alimentaria para tu territorio"



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



**LAWCRAFT**  
CREATE THE LAW BY PLAYING

**TOP PROBLEMS TRENDING**

0	2	4	6	8	80	80
---	---	---	---	---	----	----

**PLANETARY LIMITS**

0	2	4	6	80
---	---	---	---	----

**PERSONAL AND SOCIAL HAPPINES**

**QUEST: SHOPPING CENTER CONVERSION**  
In logistics center for alternate (giving, library, resource based, ...) economy

## Clasificación de roles por Tipo de Clase

Clase Mágica. **Lorekeeper** → Bardo Jurídico: Hechicería de la memoria. Usa grimorios, arcanos jurídicos,....

Clase Técnica. **Bugsighter** → Sanador/a de Bugs: Usa análisis, testeo, simulación de bugs o exploits.

Clase Táctica/Territorial. **Deploywalker** → Caminante del Despliegue: Realiza rituales que ponen en marcha pactos del Greenhold.

Clase de Coordinación/Visión. **Questgiver** → Herrero/a de Pactos: Lanza quests; utiliza el habla como motor colectivo.

NOTA: Rol técnico (EN)  
Alias lúdico (SP)



**DOCUMENTO DE GAMIFICACION**



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



Por ejemplo, imagina cómo sería el HUD de Lorekeeper al lanzar su hechizo "Pactum Revertens / Pakutamu Reverutens", que resucita tratados, pactos o normativas derogadas, proponiendo su reinterpretación.

Rediseña, reconstruye, re-legisla, revitaliza, re-verdece, regenera la comunidad y la biodiversidad..., juega y pon tu destino en tus manos.

Jugar es jugar tu vida. Diseñar es sembrarla. El cambio comienza con tu avatar, tus herramientas de reimaginación, tu Greenhold (asamblea vecinal legislativa vinculante) y una historia compartida.

Cataliza el cambio. Eutopía no es destino, es iteración.



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# LAWCRAFT

## CREA LA LEY JUGANDO



### QUESTS DE LAWRAFT



#### Principal

Caso: El mundo sufre un secuestro de los poderes normativo y coercitivo.

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

Quest: Se emprenden estrategias soberanas para lograr el paradigma del **Poder Distribuido**.

#### Secundaria

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

Ejemplo: El reloj del fin del mundo está a punto de sonar tal y como predice el informe del IPCC → se pone en marcha una quest de emergencia global.

#### NOTA:

Al lograr las Principales (que se juegan colectivizando el **PEN[drive] de la Ley**), permitirán implementar masivamente las Secundarias, desbloqueando nuevas capacidades, como 'tejer alianzas globales para el desarme de ejércitos genocidas', 'decidir colectivamente cómo se gestionan los recursos del territorio, a qué se dedican y con qué prioridad', ...

Olvida las recompensas superfluas, dinámicas ludópatas y otras malas prácticas. Aquí los logros, tanto los tuyos como los colectivos, mejoran tu vida, no sólo la de tu avatar.



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



BASE

CREATIVO

RETRO

SURVIVAL

EXPO'29-∞

EDU

SELECCIONA MODO

Recordemos que LAWCRAFT es una experiencia lúdica en formato híbrido: **videojuego y juego de rol en vivo**. Hay partes de quests que son digitales y otras que serán presenciales..



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



BASE

CREATIVO

RETRO

SURVIVAL

EXPO'29-∞

EDU

## BASE

El progreso del mundo virtual se sincroniza con el real, pero muestra una capa de posibles modificaciones, generadas por los jugadores, con quests abiertas para aplicar sus leyes y hacerlas realidad. Mediante acciones se facilita la integración con el resto de modos de juego (si entras en el recinto donde una vez se dio una exhibición entras en modo Retro; si intentas añadir cambios con total libertad sin tener que elaborar ninguna propuesta legislativa fantaseando sin límite entras en modo Creativo; si entras en la versión virtual de la universidad puedes entrar en modo Edu,...).

NOTA: Dentro de los modos iniciales, tenemos la opción de modos de ciclo legislativo.

## Modos del ciclo legislativo

GREENHOLD (ASAMBLEA O ECOQUORUM)

Espacio de deliberación y pactos de ley colectivos.



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# REESCRIBE EL MUNDO



SOLARPUNK  
EXPO'29



A NETFLIX ANIME SERIES



SEI NETFLIX

EDGERUNNERS

CD PROJEKT RED X TRIGGER



# PEN DDOS - Instalando SO Democracia Directa



ANONYAN



P2P Liberó Música. Prox.: Ley



LA  
DEMOCRACIA  
GNU / LINUX

CLL / LIBREO :

-DD PARTIDO POL.  
-P2P GREENHOLD RED

Zona de alto riesgo por deficiencia

eSpacio Operativo Seguro SOS

Zona de alto riesgo por exceso

Límite no cuantificado



Haz Las Reglas Copyleft  
**Comunidad de Legislación Libre**  
 GitLaw Y Toma El Ctrl

#SolarpunkInstallParty



# Solarpunk

INSTALL PARTY EXPO'29-∞

PRE-SOLARPUNK	SOLARPUNK	POST-SOLARPUNK
---------------	-----------	----------------



# Libreo - Guía Estratégica de Libertad

TU JUEGO, TUS REGLAS

GOEYWARE



PARA ESTE VIAJE SOLARPUNK, NECESITARÁS TU TARJETA DE METRO INTERDIMENSIONAL



Licencia de Producción de Pares





# Libreo - Guía Estratégica de Libertad

## TU JUEGO, TUS REGLAS



#SolarpunkInstallParty expande el universo recursivo wiki-ranobe (Novela Ligera) viviente (también: 'Un Libro para ser libre'... y para ser libre libera Libros [Trilogía]), ilustrado por  @runawaywithyou y escrito por mí, Jusore (bajo el pseudónimo Anonyan), en el que ayudan a instalar el Solarpunk en todo el mundo con Libreo como Gooware libre que se pega a tu cerebro. Es una beta v1.0, de código fuente libre, una receta, bifurcable.

«Un libro para liberar: —¿al lector o a la lectura? (la respuesta está en el aire)».

«Un libro para liberar —¿pero quién tiene la llave? (el primer capítulo es un espejo)».

Anya, Kyara y Silvya quieren reprogramar el , ese videojuego injusto. Libreo® será la clave para —entre reflexiones, risas y fenómenos sobrenaturales— intentar liberar el código de Los Libros®, que concentran el poder privativo del Sistema Operativo Social (jefe final), cuando veas al  como un  HDD gamificado. Pulsa «Play» y reescribe las reglas.

Tres Libros para las Elfas, jinetes del cielo.  
Tres para las Humanas, que moran en la tierra.  
Tres para las Enanas, bajo la montaña.  
Uno para las Certeras, que se turnan en destruir el trono de la Tierra Libérica, donde se extienden las Mentiras.  
Un Libro para liberarlos a todos.  
Un Libro para encontrarlos, un Libro para atraerlos a todos y desatarlos con las Verdades.  
Un Libro para ser libre... y para ser libre, libera Libros.



**ESFERA  
LEGAL**



**ESFERA  
LOGÍSTICA**



**ESFERA  
MEDIA**



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# LA LLAVE P2P USB

PARA LA DEMOCRACIA



PEN DDOS imagina la Democracia como:  
Copyleft (GNU/Linux), Git, P2P (DC++)...





## FAMILIA DE SOFTWARE P2P Y LOS QUE INSPIRAN EL MODELO DE PODER DUAL DISTRIBUIDO Y EL DISTRIBUIDO



DC++ (Conexión Directa). **P2P híbrido** de: Servidor coordinador + red de pares. El servidor interconecta a los pares para que transfieran archivos directamente entre ellos.



Gnu:net. **P2P puro**: Todos los pares son servidores y clientes que se encuentran y conectan entre sí.





**PKK / COMUNA**



Confederalismo Democrático OS se bifurca en  
PEN DDOS - Democracia Directa OS



**CLL / LIBREO**





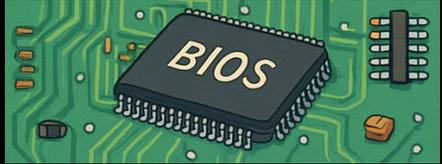
**CAPA FISICA**



**CAPA FISICA**

**DRYWARE**

**HARDWARE**



**BIOSFERA**

**FIRMWARE**

**WETWARE**



**CAPA LOGICA**

**CAPA LOGICA**



**SISTEMA OPERATIVO**

**SOFTWARE**

**SISTEMA ORGANIZATIVO**

**GOOEYWARE**





FILOSOFIA DEL SISTEMA DE LIBERTAD



HDD  
TIERRA  
DRYWARE



TIERRA SEGMENTADA  
EN SISTEMA DE  
ESTADOS



GOBIERNO DE  
PODER UNICO DE  
CODIGO COPYRIGHT

GOOEYWARE  
PRIVATIVO



SISTEMA TIERRA  
CENTRADO EN EL  
ESTADO

1/2



HDD  
DEL PC  
HARDWARE



HDD SEGMENTADO  
EN SISTEMA DE  
FICHEROS



SISTEMA SOFTWARE  
DEL PC DE CODIGO  
CON COPYRIGHT



SISTEMA DEL PC  
CENTRADO EN LA  
CORPORACION

CODIGO DE LA LEY ≈ CODIGO DEL SOFTWARE



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





**FILOSOFIA DEL SISTEMA DE LIBERTAD**

**GOOEYWARE  
LIBRE**



**SISTEMA LOCAL  
DE CODIGO DE LEY  
CON COPYLEFT**



**SISTEMA DE LEY DE  
PODER DUAL DE LA  
DISTRITO**



**GOBIERNO DE  
PODER DUAL DE  
CODIGO COPYLEFT**



**CODIGO DE LEY  
LIBRE DISTRIBUIDO  
DEL SISTEMA TIERRA**



**SISTEMA HUMANO  
DE CODIGO DE SW  
CON COPYLEFT**



**SISTEMA DE SW  
DE PODER DUAL DE  
CODIGO PROCOMUN**



**SISTEMA DEL PC DE  
COMUNIDAD DEL SW  
DE CODIGO COPYLEFT**



**CODIGO DE SW  
LIBRE DISTRIBUIDO  
DEL SISTEMA DEL HDD**

**CODIGO DE LA LEY ≈ CODIGO DEL SOFTWARE**





**PODER DUAL  
DEMOCRACIA COPYLEFT**



**BASADO EN**



**GNU / LINUX**



**BASADO EN**



**CLL / LIBREO**



**CLL**

**DD PARTIDO POL.**



**LIBREO**

**P2P GREENHOLD RED**





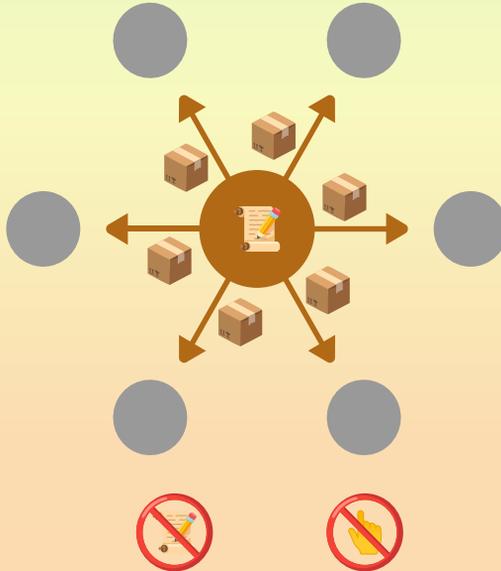
# DEL GOBIERNO CENTRAL AL DUAL DISTRIBUIDO



## DEMOCRACIA INDIRECTA: PODER UNICO CENTRALIZADO

● Partido Político Legislativo

🐼 PPSOE+ (inserta el tuyo)



● Persona: NO legisla; NO vota leyes

📦 BOE - Boletín Oficial del Estado





# P2P COMO CULTURA POLITICA

DISTRIBUIDA: COMUNIDAD DE LEGISLACION LIBRE



## DEMOCRACIA DIRECTA: PODER DUAL DISTRIBUIDO



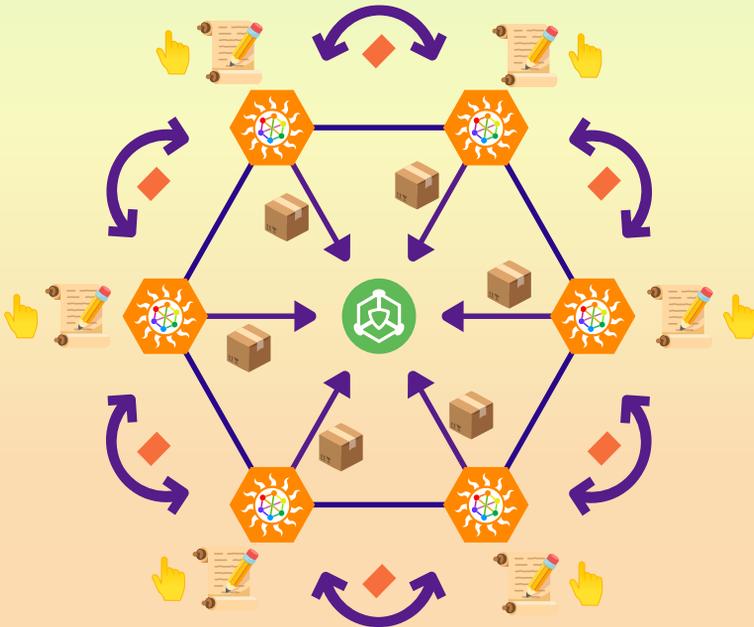
GitLaw

HUB LEGAL



DC++

● Partido Político Router (CLL - Coordinador)



● Par (Libreo): legisla y vota las leyes

 BOD - Boletín Oficial de la Distro



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# EL CONTRATO ETICO-MERCANTIL PARA VINCULAR LA VOLUNTAD POLITICA DEL REPRESENTANTE

## DEMOCRACIA COPYLEFT - GREENHOLDS VINCULANTES



**CEM**

**QUEST PRINCIPAL ELECTORAL**



Nadie debería privatizar el proceso legislativo; **las leyes deben ser un bien común** que, para ser legítimo, se han de redactar y revisar por iguales (pares). Por lo tanto, asegurémonos de que las leyes creadas y promovidas por la sociedad sean vinculantes, se incorporen al marco legislativo sin modificaciones ni obstrucciones partidistas, y se **garantice** su aplicación **mediante un Contrato Ético-Mercantil** que lleve asociadas sanciones punitivas contra el patrimonio de los funcionarios públicos, como medida disuasoria.



**LIBREO**

**P2P GREENHOLD RED**



**SCOS**  
**SPOKESPERSONS**

**COOP. DE CONTRATACION**



**CLL**

**DD PARTIDO POL.**



PRE-SOLARPUNK



SOLARPUNK



POST-SOLARPUNK





# EL CONTRATO ETICO-MERCANTIL PARA VINCULAR LA VOLUNTAD POLITICA DEL REPRESENTANTE



## JUSTICIA RESTAURATIVA O PUNITIVA



La justicia restaurativa, practicada en el CD OS, es ideal. Sin embargo, dada la recurrencia de los políticos a escala mundial y nuestro deseo de introducir mejoras urgentes y profundas en las reglas del juego, no solo allí donde existen conflictos armados, debemos rescatar lo que propuso Bookchin, de donde vienen los fundamentos del CD (siempre que no tengamos otra opción, como cuando abolemos el dinero):

«**Distingamos entre** las decisiones que se toman para **crear políticas** y las que son estrictamente **administrativas**. Del mismo modo que no se debe permitir que una comunidad se deje arrastrar por las costumbres capitalistas y de mercado, **tampoco los administradores deben tomar decisiones políticas**. Tales prácticas deben **ser ilegales**. La comunidad debe establecer **reglamentos**, con características **punitivas**, que **prohíban** a los concilios y agencias **ejercer derechos que pertenecen esencialmente a la comunidad en asamblea**. Por insensibles que puedan parecer estas medidas a las delicadas sensibilidades libertarias, se justifican por una historia en la que los derechos duramente conquistados han sido lentamente erosionados por las élites y su deseo de acumular privilegios a costa del resto».

Murray Bookchin — La Próxima Revolución.

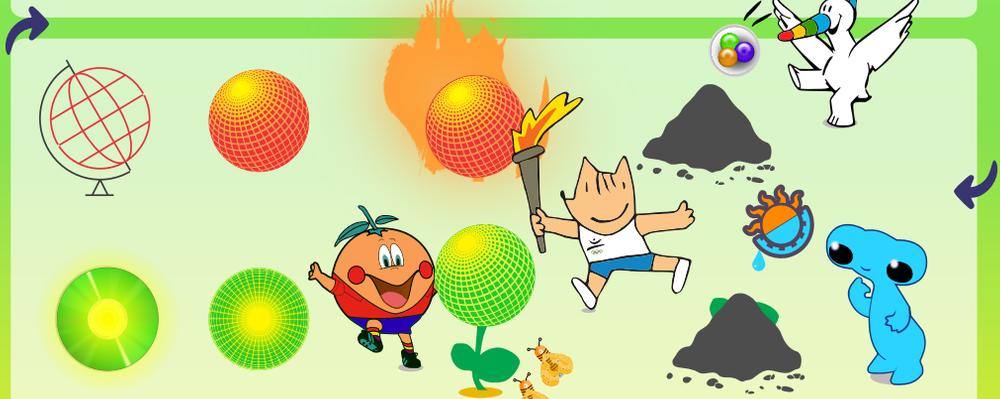


**DOCUMENTO CEM**





# EXPO'29-∞ | JUEGA LA DEMO(CRACIA) TU JUEGO, TUS REGLAS



## EXP'92 SEVILLA

El saqueo que supuso la Expo Universal de 1992 es el sucesor del de 1492. Las exposiciones alimentan la llama de los sueños, como retrata la película Tomorrowland y la frase de su protagonista: «Todo está mal, pero ¿qué hacemos para arreglarlo?».

## EXP'29 SOLARPUNK / DDOS

Muestran tanto los últimos avances tecnológicos como modelos y proyecciones de cómo será el futuro soñado.

Llamamos a la creación de la EXPO #SolarpunkInstallParty en cada rincón del mundo, no para dejar atrás las cenizas de ese futuro catastrófico, sino para liberar la soberanía ciudadana, una demo. directa gamificada, con el lema: «JUEGA LA DEMO(CRACIA), TU JUEGO, TUS REGLAS», donde las mascotas reconocidas de eventos pasados se convierten en figuras promocionales del Solarpunk, y creamos una para la ocasión; donde compartir procesos que vivimos en nuestros barrios en la reconversión gracias a democratizar la redacción legislativa; donde jugamos nuestro camino hacia el paradigma Solarpunk.





# EL CONTRATO ETICO-MERCANTIL PARA VINCULAR LA VOLUNTAD POLITICA DEL REPRESENTANTE

## DEMOCRACIA COPYLEFT - GREENHOLDS VINCULANTES



Nos jugamos poner la propiedad del PENdrive que escribe las reglas del juego en manos de la sabiduría colectiva organizada o seguir dejándola en manos del genocida y cancerígeno sistema capitalista que requiere un crecimiento ilimitado en un planeta finito. La historia nos ha enseñado la dura lección de que todo el sudor, lágrimas y sangre que costó evitar que la mano que escribe la ley apretara demasiado la garganta de la libertad es inútil cuando, a la menor oportunidad, esa misma mano vuelve a escribir en contra del interés general, tirando por la borda los logros socialmente conquistados. Es hora de tomar el Ctrl del PENdrive.



**EXP '29**  
**SOLARPUNK / DDOS**





PEN DDOS - Instalando SO Democracia Directa

# HAZ LA LEY

TOMA EL CTRL: GANARÁS TU FUTURO



## EXP '29

SOLARPUNK

DDOS

SANCIONA  
POLITICO

REVOCA  
POLITICO

VOTA LEY

HAZ LEY



SUMA EL SABER, RESTA EL ODIO

# COMUNIDAD DE LEGISLACION LIBRE



# P2P COMO CULTURA POLITICA

**DISTRIBUIDA: COMUNIDAD DE LEGISLACION LIBRE**



## DEMOCRACIA DIRECTA: PODER DISTRIBUIDO



**CAL**

**QUEST PRINCIPAL SOBERANA**



**gnu:net**

Podemos prescindir de partidos políticos en el proceso de elaboración de las reglas de la sociedad, pero no de un modelo organizativo que sustituya al actual. Sabemos que la clase dominante hará todo lo posible por evitar cualquier forma de Democracia Directa (deliberación, etc), por lo que debemos jugar en varios modos con estrategias de **rol en vivo**. Una de ellas consiste en que los jugadores recojan firmas (del **50%+1** de los habitantes del territorio) para una **Constitución de Autogobierno Libre** donde se renegocie el Contrato Social, otorgando legitimidad a la creación de Greenholds en los barrios, y luego se coordinen en un **DDoS** (Denegación Distribuida de [of] Servicio) para ocupar los ayuntamientos de los municipios una vez alcanzado el umbral. Otra puede ser jugar a la simulación de dicha ocupación con jugadores de Airsoft/Paintball como una versión del juego «Los primeros días de la revolución», que mediante algún software monitoricen el número de jugadores en su territorio para organizar partidas cada vez más numerosas que, en el momento de la ocupación, apoyen a los jugadores libertadores ocupantes.



**DOCUMENTO CAL**





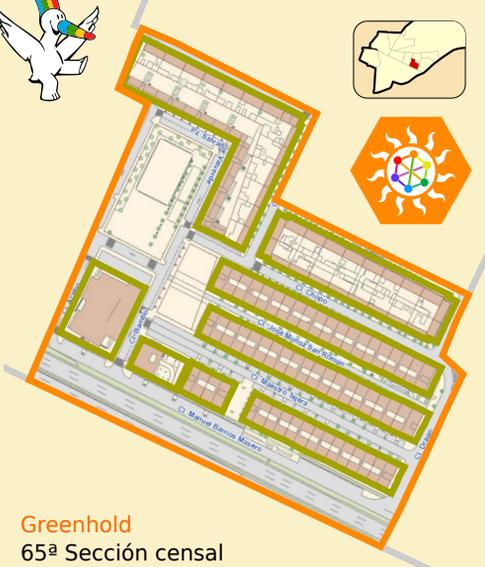
En 1936, gracias al anarcosindicalismo, el 25% de España se gobernó por asambleas de gente corriente durante casi un año. Hubo muchas razones para su desaparición, pero la principal fue la **falta de formación y equipamiento**. Esta fue una de las experiencias que inspiraron la creación del Comunalismo/Confederalismo Democrático.

Ahora más que nunca, es urgente prepararse en todo el Mundo. No cometamos los mismos errores del pasado.





# PEN DDOS - Instalando SO Democracia Directa



 **Distrito Este**  
Barrio

Las asambleas vecinales soberanas en Kurdistán son de unas 20-150 personas. Una red global de Greenholds es ambiciosa, pero podemos imaginar cada sección censal como un espacio virtual de legislación en una plataforma P2P abierta (IPFS, GNUnet), donde cada cual pueda entrar eventualmente, de tal forma que también sirva de puente para, más adelante, tener asambleas presenciales.







## MEDIDA ESTRELLA Y PROGRAMA MINIMO

Está más que demostrado que cuanto más ampliamos un debate en participantes, mayor es la dificultad para llegar a acuerdos. Esto lleva a pensar que entre todo el proceso legislativo colaborativo podremos identificar una única propuesta que genere mayor apoyo y genere la menor fricción general (¿parar las guerras?, ¿sanidad?, ¿anticorrupción? ¿vivienda?). Una medida así puede ayudarnos a crear un deseo colectivo más allá de las diferencias que nos separan, para participar en el proceso en diversas formas.



Del mismo proceso surge la Medida Estrella, que surgirá el Programa de Mí-nimos, que no es más que el paquete básico de medidas políticas en cuanto al suficiente (mayoría absoluta), hacia un Programa de Máximos, o lo que es lo mismo, bifurcar todo el paquete legislativo del actual Sistema Organizativo.





## CONTROL DE CALIDAD ECOSOCIAL



Las quests principales de LAWGRAFT son puntos clave para garantizar que el **ciclo legislativo** cumpla con un CCE (Control de Calidad Ecosocial) que nos permita avanzar de manera constante hacia la ZHE (Zona de Habitabilidad Ecosocial). Sin embargo, si aspiramos a alcanzar un estándar cuyo sello sea garantía de calidad política, debemos investigar cada parte del ciclo e identificar qué herramientas podemos crear o adaptar que sean útiles en dar un modelo fiable, estricto y riguroso, frente a la insistencia obstinada y corrupta de ataques elitistas.

Al bifurcar las reglas del juego, existen diversos materiales y metodologías que pueden utilizarse para la redacción legislativa colaborativa. Además, si para algo tiene sentido utilizar la IA en datos abiertos y macrodatos, es para facilitar el trabajo de **síntesis y agregación del conocimiento colectivo**, que siempre será mayor que el de unos pocos asesores.

Para la elaboración legislativa podemos adoptar herramientas del Confederalismo Democrático / Caracoles zapatistas, con los **Conocimientos Situados** en la Revisión por Pares de los concilios (lo que sirve para el rigor científico y la ciencia de las mujeres, sirve para la ley), **informes de viabilidad**, Concejo Abierto, Asamblea Ciudadana, Economía del Donut (+ Renta Básica / Renta Máxima), Matriz del Bien Común, Adhocracia, Sociocracia, etc.; manteniendo el equilibrio entre la mayor participación informada y la mayor eficacia.



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





## QUEST PRINCIPAL ELECTORAL 1/2



Para que un jugador forme parte de CLL y se presente a las elecciones, debe firmar el CEM. Esto lo convierte en **enrutador/router**, portador de paquetes de medidas políticas elaboradas por toda la sociedad participativa, siendo LAW CRAFT una herramienta importante en esta promoción. Este contrato incluirá una cláusula de vestimenta reglamentaria (signo de identidad que refleja la verdadera función de un empleado público), al estilo de empresa de reparto de paquetes, en la que debe aparecer claramente el logotipo de CLL.

El sorteo se ha considerado durante mucho tiempo democrático, mientras que la elección es aristocrática. Al ser de carácter electoral una de las principales quests, los jugadores que deseen realizarla pueden optar por presentar su candidatura para los sorteos de selección de enrutadores para CLL, cumpliendo algunos requisitos básicos (como no tener antecedentes penales). Opcionalmente, podremos realizar los sorteos basados en los concilios, en caso de que deseemos que quienes adopten el cargo de ministro, consejero, comisario o secretario tengan nociones de la ley que enrutan y puedan hacer frente a las preguntas de los medios de comunicación.



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





## QUEST PRINCIPAL ELECTORAL 2/2



En la medida de lo posible, CLL establecerá una rotación y revocabilidad de los cargos que aporte frescura a su ejercicio. Cualquier rúter podrá renunciar voluntariamente a su cargo basándose en su libertad de conciencia cuando no desee enrutar una ley con la que no esté de acuerdo, dejando dicha responsabilidad al siguiente que sí lo esté.

CLL, como enrutador político, será en todo momento una herramienta minimalista. Esto significa que reducimos su organismo a la mínima expresión, evitando que tenga duplicidad con Greenholds, concilios, etc.; lo que también nos permite reducir los ataques personales, ya que simplemente no debe tener casi más personal que los enrutadores. Las funciones que suele desempeñar un partido político las asume Libreo. Además, conociendo las múltiples formas de presión de los grupos de interés con las que intentarán sabotear esta quest, será urgente implementar un programa de protección, al estilo de la protección de testigos, que proteja al enrutador y a sus allegados, para lidiar con presiones corruptoras.



PRE-SOLARPUNK



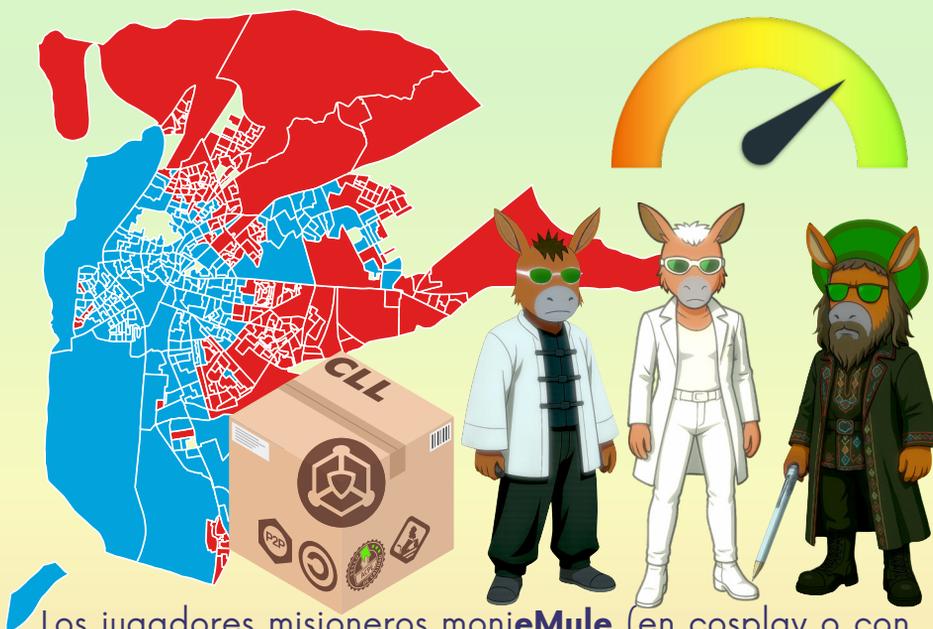
SOLARPUNK



POST-SOLARPUNK



## MAPA MEDIDOR DE MISIONES PRINCIPALES



Los jugadores misioneros monje**eMule** (en cosplay o con ropa normal) difundirán, en las redes y en las calles, la palabra de LAW-CRAFT para su adopción masiva con el fin de desbloquear logros.

Tanto las quests soberanistas como electorales, pueden utilizar mapas de segmentación de ingresos y electorales que les permitan supervisar el progreso de las quests principales y centrar sus energías a la hora de lanzar «invocaciones de conversión al credo LAW-CRAFT» a la sociedad. Si logran reclutar a suficientes lawcraftianos para la causa, el mapa descubierto de su territorio se expande y el nivel de Maná Común crecerá junto con el número de misioneros para las quests principales, lo que hará que el medidor se acerque al umbral que tengan establecido, necesario para desbloquear los siguientes niveles hacia su éxito.



SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# ¿DEMOCRACIA DIRECTA? OXIGENA LA DEMOS, ¡GRACIAS!



SIN FILTRO REPRESENTATIVO, SIN LEGISLADORES LOS PORTAVOCES TRANSPORTAMOS POLITICAS, ¡NO LAS HACEMOS!

PARTE ENTRE IGUALES Y REPARTE TODA LA TARTA



PEN2 - PARTIDO EN 2 ¡GUAIFI SIN CABLES!

■ PEN2 ■ DEMOCRACIA LIBREWARE ¡RENUOVA LA CAJA!



## HUMOR COMO CATARSIS PARTICIPATIVA

Alfredo Miñambre es un personaje ficticio, presidente de un partido político, creado por el poeta  Felipe  como sátira del discurso político. En una de  actuaciones  apareció en la Plaza Nueva de Sevilla, donde dió un mitin lleno de juegos de palabras y humor absurdo, parodiando la forma verbosa del discurso político, lleno de mucho ruido y pocas nueces.



La palabra «Partida/o» es bastante ambigua, ya que puede significar desde: algo dividido en partes; un partido político; encuentro deportivo (partida de ajedrez, partido de fútbol); documento de nacimiento; salida de viaje; o incluso un grupo de personas armadas. Además, el nombre del partido político de Miñambre, «PEN2 - Partido EN 2», juega con los significados de «pen» en inglés, tanto en referencia al bolígrafo o lápiz con el que se escribe la ley, como en su posible uso coloquial para referirse a los 2 pendrives, lápiz/llave usb, a usar.

En este ejercicio de imaginación Install Party, hemos dado un giro a su juego de palabras incluyendo un par de significados más con «PEN DDOS», ya sea como DDOS (Sistema Organizativo de Democracia Directa) o DDoS (Denegación Distribuida de [of] Servicio). Su personaje nos ayuda a lanzar un mensaje afable cargado de transformación.



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





## ATAQUE DE INTERMEDIARIO



Delegar en democracia es lo que lleva a la existencia de los partidos políticos típicos. Delegar las decisiones políticas no es confiar, es negligencia en la responsabilidad. Por lo tanto, sé responsable, evita el Ataque de Intermediario político legislador entre tú y el Libro del poder de la Ley, juega a LAW CRAFT y actúa políticamente. Cualquier ley que la sociedad no haga, se hará en su contra. Hablar de democracia y silenciar al pueblo es una farsa. Haz la ley, o te la harán.



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





Toc, toc...  
¿VES EL CODIGO DEL SISTEMA?... ■



VAS A

MIRAR



JUGAR



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





**EL PODER CORROMPE...**

**EL PODER ABSOLUTO CORROMPE ABSOLUTAMENTE  
DIVIDE A LA GENTE Y EL PODER GANA  
DIVIDE AL PODER Y LA GENTE GANA**



**DOCUMENTO TECNICO**



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





## HUB LOGISTICO



Imagínalo como un lugar para implementar un paradigma económico de prosperidad con una economía regenerativa, distributiva y basada en el cuidado, que supera progresivamente la lógica de la escasez del intercambio y la intermediación monetaria.

Al entrar, vemos opciones de préstamo, a lo cosateca; un área de reparación básica y autofabricación; pero, sobre todo, a lo colmena, las cosas se trasladan a donde se necesitan; hay un flujo de entrada y salida de materiales sin compra ni venta, solo llevamos un registro logístico donde la prioridad es satisfacer las necesidades (primero básicas, luego las demás), no dar para recibir algo a cambio, siguiendo la filosofía del ciclo de la Economía del Dar Maternal. ¿Qué mejor manera de renovar un fallido centro comercial?



**Vista** de centro de distribución logístico solarpunk, de la red logística económica, en un día normal de la comunidad que respira prosperidad.





# LIMITES ECOSOCIALES

18 GIGATM

96 MIL MILLONES DE \$

En esta transición de paradigma económico, reducimos por ley la exorbitante desigualdad de recursos entre clases, territorios y sexos, estableciendo una serie de límites saludables de base social (límite monetario inferior y superior con la Renta Básica y Renta Máxima, y de acumulación de recursos) y techo ecológico; con esto **hemos separado el trabajo de la existencia material** para dejar de poner en riesgo nuestras vidas, jugando al Monopoly con ellas (no deben depender de la fluctuación de la oferta y la demanda), librándonos del tripalium de esclavitud salarial hacia la labor vocacional, automatizando tareas tediosas y recompensando las menos gratificantes aún no automatizables. Las personas obtendrán un poder de negociación real.

El 10% más rico de la población mundial genera casi la mitad del CO2 total derivado de los hábitos de consumo. 17,7 Gt de un total de 36,1 Gt.

¡Aplanemos la curva **Económica** y **Tóxica!**



DISTRIBUCION DE LA RIQUEZA MUNDIAL (VALOR NETO EN MILES DE MILL. \$)\*

CO2 EMISIONES (GIGATONELADAS)\*\*



PRE-SOLARPUNK

SOLARPUNK

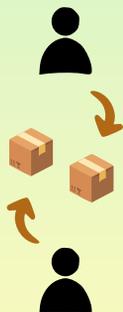
POST-SOLARPUNK





## TRANSICION DE PARADIGMA ECON. 1/4

### DAR PARA RECIBIR DIRECTO



### TRUEQUE

Una vez garantizada la subsistencia material de toda la población dentro de los límites ecosociales, poniendo en práctica los enfoques del Decrecimiento y el Movimiento de Ciudades en Transición, podremos **implementar un sistema de pago en especie** (productos y servicios) para los trabajadores comunitarios, evitando la peligrosa dependencia del mercado/divisas fluctuantes. De esta manera, las personas tendrán más seguridad, sin que su sustento dependa de factores externos como la demanda. El pago de cada trabajador, como mínimo y no como máximo, constaría de cuatro elementos:

1. Vivienda digna, con autosuficiencia y/o suministro de electricidad y agua potable.
2. Bienes de consumo básicos, como alimentos, ropa y productos de higiene.
3. Atención sanitaria y medicamentos.
4. Educación.

Mientras la totalidad del trabajo no sea automatizable, a medida que la demanda disminuya, la Distro (gestionada desde los Greenholds de forma cooperativa e integral) deberá reasignar los trabajadores a puestos profesionales lo más cercanos a los suyos, donde sean necesarios, sin que su nivel de vida se vea perjudicado.

### DAR PARA RECIBIR INDIRECTO



### INTERMEDIADO POR DINERO (FIAT, LETS, TIEMPO, ETC)



SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





## TRANSICION DE PARADIGMA ECON. 2/4

### DAR PARA CUBRIR NECESIDADES



Al ponerle precio a todo, arriesgamos la vida, ya que el trabajo depende de la demanda, y si esta baja, también el trabajo, lo que significa que, aunque quieras trabajar, no podrás, ya que te despedirán y, por lo tanto, no tendrás para pagar tus gastos. El dinero nos convierte en esclavos, en

### P2P PRODUCCION/CONSUMO DIRECTO ENRUTADO POR ALMACEN COMUNITARIO

comerciantes pero, antes de eso, somos personas. **Una sociedad cohesionada, no intercambia dinero, sino que la producción y el consumo se gestionan de forma maternal y directa.** La seguridad de la vida debe ser independiente de los negocios, la vida no se negocia; las necesidades básicas como vivienda, alimentación o energía no deben ser objeto de comercio convirtiendo la vida en un juego de «cada uno por su cuenta». El objetivo es la autosuficiencia: trabajar en equipo para producir colectivamente, no individualmente por dinero. Para ello, ceemos tejido industrial en todas las áreas productivas, produciendo primero lo esencial y luego el resto, sin depender de empresas privadas cuyo único objetivo es el beneficio privado. En la transición podremos elegir entre el sector privado (dinero) o el comunitario (especie), pero la Distro garantizará vivienda, alimentación, salud y educación.





## TRANSICION DE PARADIGMA ECON. 3/4



Durante la transición, la dependencia nacional de materias primas ausentes o escasas (petróleo, gas, cobalto) requerirá importaciones monetizadas. Para financiarlas, se exportarán excedentes a cambio de dinero, que se recaudará del gasto en productos y servicios comunitarios/públicos por parte de turistas y trabajadores del sector privado. Con los ingresos, compraremos materias primas necesarias para el funcionamiento industrial, y el excedente se distribuirá entre la sociedad junto con su Renta Básica Universal, de modo que, aparte del salario en especie, podremos gastar en productos/servicios privados y gastar dinero en el extranjero. **A largo plazo, no necesitaremos dinero**, al adoptar este tipo de economía los territorios extranjeros que proporcionen materias primas que nos falten.





## TRANSICION DE PARADIGMA ECON. 4/4



Lo mismo se aplica al mundo: las necesidades se satisfarán dando, sin intercambios, como único territorio sin fronteras, viviendo verdaderamente en comunidad.

El progreso debe consistir en encontrar formas cada vez mejores de vivir dentro de los límites planetarios, utilizando métodos que permitan aplicar las propuestas más avanzadas para una mayor mejora ecosocial. La humanidad es capaz de construir casas, hospitales, escuelas, generar energía, producir alimentos y mucho más, por lo que no debemos aceptar un sistema en el que tener una vida digna sea un logro inalcanzable. Tener hogar, existencia material garantizada y trabajo digno no debe ser privilegio, sino norma.





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



## MODO SUPERVIVENCIA: TRANS. DE PARAD. LABORAL 1/10

La acción  
ada de  
impli-  
cambio  
paradigma  
cepción  
laboral,  
para lo  
cual  
hemos  
acuñado  
nuevos  
términos.

donut go extinct



implement  
generaliz  
la RBU  
ca un  
radical en el  
de la con-

Trabaj  
o: relación  
forzada,  
consen-  
saria para  
cia. Vives la vida  
agachada. PreTrasub  
o: relación laboral  
elegida, consentida  
pero austera, gracias  
a la subvención  
condicional en el  
refugio comunitario  
de emergencia. No  
sientes que hayas  
fracasado.

be refugee!

laboral  
no  
suada y ne-  
cesaria para  
la superviven-  
cia con la cabeza  
agachada.

**Trasub**o: relación laboral libremente elegida y consensuada, gracias a la existencia material garantizada (RBU). Vas por la vida con la cabeza alta.





# LAWCRAFT

## CREA LA LEY JUGANDO



### MODO SUPERVIVENCIA: TRANS. DE PARAD. LABORAL 2/10



¿Qué hacemos quienes vivimos al filo, en lo más bajo de la pirámide social o fuera? Tanto si queremos trabajo como si queremos escapar del chantaje laboral, requerimos un «bote salvavidas» para conseguir el maná común suficiente y seguir en el juego.

Primero: nos declaramos **Refugiados de la Guerra de Clases** declarada abiertamente por Warren Buffet en 2006, uno de los miembros del 1% más rico, ya que la protección debe concederse a todos por igual.

Segundo: en modo supervivencia, vivimos con austeridad y, por lo general, los monstruos Estados nos atacan prohibiéndonos jugar porque no hay territorio sin propietario y hacen que nuestra subsistencia cueste dinero, en lugar de poder abastecernos con los recursos de la Tierra. Necesitamos mantenernos unidos en quests. Para ello, nos organizamos en **cooperativas de refugio/autorrescate, SOOS Refugio**, inspiradas en proyectos como «Two Steps Home» y «Tiny Tiny Homes», que al proporcionarnos el vehículo-refugio **Bassicleta**, nos da un mínimo de libertad material y nos permite:



PRE-SOLARPUNK



SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



## MODO SUPERVIVENCIA: TRANS. DE PARAD. LABORAL 3/10



**A) Reducir el estrés** de vivir sin cobijo, en incertidumbre. **B)** Evitar mantener a los **parásitos rentistas/empresarios (parásitos de la plusvalía)**. Cuando la existencia material no se garantiza, no hay libertad para rechazar las condiciones del  empresario/mercado, que viola sistemáticamente el consentimiento en las relaciones laborales. No hay ley del «solo sí es sí» en la relación laboral. **C)** Buscar pretrabajo y/o promover modelos de vida autosuficientes independientes de la esclavitud salarial (aunque las condiciones sean buenas, la jaula de oro sigue siendo jaula), de apoyo comunitario en la convivencia y el sustento. **D)** Promover el despliegue de LAWCRAFT, quests de mapeo de problemas e iniciativas/propuestas para abordarlos. **E)** Desarrollar el crecimiento modular de la cooperativa **SOOS Refugio** hacia una **Cooperativa Integral Nómada** que facilite la transición del modelo económico y **movilice a la población en torno a los principales responsables**, alertando e informando sobre la naturaleza fraudulenta del sistema monetario y su estafa piramidal cíclica impuesta de deuda que concentra la riqueza de la mayoría en una minoría, con vistas a migrar a una Zona de Habitabilidad Ecosocial donde evitar males mayores derivados de recesiones, depresiones, pánico bancario y corralitos.





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



**MODO SUPERVIVENCIA: TRANS. DE PARAD. LABORAL 4/10**



## Trabajo (labor forzada)

### Situación:

- A. Laborar sin la existencia material garantizada** bajo coacción sistémica. Baja la cabeza.
- B. Si no te dan trabajo, te mueres** con la dificultad de acceder y mantener una prestación.

### Características:

- A. Venta de la fuerza laboral para sobrevivir,** con **incertidumbre constante.**
- B. Relación no genuinamente consentida,** sin poder de negociación.
- C. Sumisión al poder económico** de quienes realizan las ofertas laborales.
- D. Agotamiento** físico, psicológico y existencial que conlleva enfermedad mental, física y morir.



SOLARPUNK

POST-SOLARPUNK





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



MODO SUPERVIVENCIA: TRANS. DE PARAD. LABORAL 5/10



## Transición de paradigma



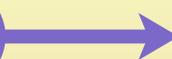
BASICA

Invertir la ecuación re/productiva:

TraBajo  
Forzoso

Producto  
Servicio

Dinero  
Sueldo



Dinero  
Base

TraSubo  
Libre

Re/Producción  
Varios

- ✓ Sin la existencia material garantizada se produce un desequilibrio de poder en la relación laboral que impide que el consentimiento sea genuino. De no adquirir un empleo se corre **peligro de muerte**.





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



**MODO SUPERVIVENCIA: TRANS. DE PARAD. LABORAL 6/10**

## PreTrasubo (labor semilibre)

### Situación:

- A. Subsistir con la existencia material condicionada** cubierta bajo vigilancia sistémica.
- B. Si encuentras trabajo** de salario superior al IMV, **te quitan la prestación.**

### Características:

- A. Acceso a mayor certidumbre** gracias al **IMV** y al **vehículo individual en cesión de uso.**
- B. Reducción drástica de gastos** en servicios gracias a autogestión radical (renta, luz y agua).
- C. Posibilidad de labor vocacional limitada** no sujeta al mercado (arte, estudio, huertos).
- D. Aún bajo vigilancia** y condición austera de vida, **pero en comunidad.**





# LAWCRAFT

## CREA LA LEY JUGANDO



**MODO SUPERVIVENCIA: TRANS. DE PARAD. LABORAL 7/10**



## Emergencia habitacional

### Abordar la crisis sistémica habitacional/ monetaria

- ✓ La cooperativa **SOOS Refugio** propone usar un **triciclo camper solar**, la **Bassicleta**, como "**bote salvavidas**" que dé soporte vital de forma **preventiva** y transitoria, **movilice frente a la acaparamiento de vivienda** y cree **comunidad decrecentista**.
- ✓ Al **empadronarte** con **domicilio no fijo**, de forma **individual**, puedes superar la mayor barrera para **acceder al IMV**, y no mantener a un casero o hipoteca.
- ✓ **Sal de la carrera laboral contra la automatización** impuesta por los dueños de la maquinaria y la lógica cancerígena del crecer o morir en un planeta finito. **Repartamos las labores re/productivas**, y **automatizemos para laborar menos y con vocación**.





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



**MODO SUPERVIVENCIA: TRANS. DE PARAD. LABORAL 8/10**



**TraSubo** (labor libre)



**BASICA**



**MAX**

**Situación:**

- A. Laborar con la existencia material garantizada** por vocación. Sube la cabeza.
- B. Renta Básica** (RBUI) como **derecho ciudadano** y **Renta Máxima** (RM) como límite de acumulación.

**Características:**

- A. La labor es el trasubo que honra la dignidad humana sin incertidumbre.**
- B. Relación laboral plenamente consentida, con poder de negociación.**
- C. Capacidad cooperativa**, de cuidados, estudio, activismo, descanso y recreación.
- D. Tiempo y vida libre para revitalizar cuerpo, mente y comunidad.**



**BASICA  
Y MAX**





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



**MODO SUPERVIVENCIA: TRANS. DE PARAD. LABORAL 9/10**



## Estrategias

Recogidas en los folletos:

- ✓ **Cooperativa Integral y Movimiento de Transición.**
- ✓ **Movilización** alrededor de lugares frecuentados por ricos y políticos.
- ✓ **Democracia Directa Ecosocial** en la que formar a la población para una participación vinculante.
- ✓ **Derecho de Rebelión** que invocar y facilitar para la implantación de un nuevo contrato social.
- ✓ **Zona de Habitabilidad Ecosocial** (RBUI/RM) que fije los límites ecológicos y sociales sostenibles.
- ✓ **Economía del Dar Maternal** como paraguas de una nueva economía de los cuidados.





# LAWCRAFT

CREA LA LEY JUGANDO



**MODO SUPERVIVENCIA: TRANS. DE PARAD. LABORAL 10/10**



Imagina una ciudad rodante de módulos para todo:

**Invernaderos comunitarios:** Ciudades sin bosques comestibles agradecerán los invernaderos comunitarios móviles para abastecerse y cuidar.

**Aseos autolimpiables:** Suelen ser privados y escasos.

**Planta de energía:** El excedente puede ser interesante.

Forma de lanzamiento: crowdfunding.

Forma de expansión: contribuciones de los miembros.



**TOP SECRET**





