

LAWCRAFT - Resumen para exposiciones.

Hola, somos Anonyan, yo en concreto soy [Jusore, estudié programación y participo en el nodo Solarpunk de XR España (Rebelión o eXtinción)].

Antes de comenzar, aclarar que las imágenes y el audio que se han utilizado en la documentación de presentación de este proyecto son de referencia y deben sustituirse por obras creadas específicamente para el mismo, a medida que se involucren personas del diseño gráfico.

Únicamente el texto generado para los posibles roles de personajes ha sido asistido por IA, el resto es de origen humano. Las imágenes provienen de tres fuentes principales:

Ilustraciones pagadas a la artista @runawaywithyou para la wikinovela ranobe basada en la esencia de este proyecto transmedia.

Imágenes de libre uso acreditadas a sus respectivos autores en el artículo original de la web Solarpunk de XR España.

Imágenes y audio generados por IA con iteraciones y posproducción con GIMP/Inkscape.

¿Quieres desinstalar el Capitalismo?

¿Y si gamificamos la adaptación e instalación de Democracia Directa Ecosocial por todo el Planeta, versionando los sistemas más avanzados en democracia como el Confederalismo Democrático, los Caracoles Zapatistas, etc? Jugar para cambiar las reglas de El Juego.

Esta charla es una convocatoria global a construir el proyecto, sin ánimo de lucro, LAWCRAFT, a través de una #SolarpunkInstallParty. La propuesta lleva por título: LAWCRAFT - Bifurca la Ley en una Solarpunk.

¿Qué es el Solarpunk?

El Solarpunk busca soluciones como género literario especulativo, artístico y movimiento social. No está libre de contradicciones, no es una utopía perfecta, sino que imagina, y hace, el mejor de los mundos posibles, adaptándonos a los retos que enfrentamos como sociedad.

En síntesis, el Solarpunk hace dos preguntas, ¿cómo sería una sociedad sostenible que merezca la alegría ser vivida?, y, ¿cómo podemos llegar a ella?

Imaginarlo no es suficiente, pero es el primer paso para construirlo.

La Solarpunk Install Party, promovida por LAWCRAFT, se divide en tres áreas que contarán con misiones y herramientas a desarrollar.

Legal: Esta es el área principal que debería abrir las puertas legislativas al cambio de paradigma Solarpunk, liberándose del sometimiento de la élite económica.

Logística: Si bien pueden existir proyectos económicos que se puedan llevar a cabo sin requerir cambios en la ley, su mayor potencial será desbloqueado por el área Legal, abordando el reparto económico y de recursos, y la transición de paradigma a un comunal modelo económico desmonetizado.

Cross-Media: Esta área permanece bloqueada hasta que LAWCRAFT cuente con un número estable y suficiente de personas programando interesadas en transformar el ámbito mediático. Esto se hace así para evitar que cualquier capitalista tome ventaja y privatice la propuesta.

La idea de LAW-CRAFT es la de un híbrido de videojuego y rol en vivo. El entorno virtual se compone, por un lado, de la interfaz gráfica del videojuego (construyendo un gemelo virtual de la Tierra, a modo de laboratorio social, donde la humanidad implementa los cambios que desea ver y se organiza, mediante misiones (quests), para escribir las nuevas leyes que necesita o modifica las existentes) y, por otro, de un sitio web más tradicional para quienes no se sienten cómodos con el formato de videojuego. Este proceso se realizará con dinámicas paritarias (antijerárquicas) que nos permitan sumar el conocimiento de la sociedad y restar su odio, acumulando el apoyo desde lo más reclamado como pegamento social de la construcción de comunidad.

Se pretende que la capa visual del juego pueda explorarse tanto en dispositivos comunes (pcs, móviles) como otros de mayor inmersión (gafas de realidad mixta), para hacer lo más cercana posible la experiencia de prosperidad Solarpunk del mundo que queremos. Imagina que estás en la zona del mapa del juego donde vives en la realidad, no solo tienes herramientas de construcción del terreno y mobiliario urbano sino también distintos tipos de iconos que etiquetan el espacio, ya sea con los números de artículos que legislan cada cosa, y los propuestos y en desarrollo por la sociedad; como iconos de las experiencias Solarpunk a las que poderte sumar o crear (huertos urbanos, cooperativas de consumo, etc). En una esquina puedes observar la rosquilla de la economía del donut, que indica los límites actualmente excedidos, del suelo social y techo ambiental, cuyos sectores están vinculados a misiones en activo para lograr ajustarnos con una visión decrecentista de comunidad de transición glocal.

Para lograr el éxito del propósito de LAW-CRAFT se plantea el desarrollo de actividades digitales y presenciales a partir de dos misiones principales, sus posibles submisiones, y misiones secundarias. Las principales persiguen el objetivo prioritario de implantar la DDE (Democracia Directa Ecosocial), mientras que las secundarias persiguen presionar a la élite económica, políticos, jueces, etc, que imponen las decisiones legislativas en cualquier materia como vivienda, sanidad, etc. Para fomentar la diversión de la experiencia se desarrollarán una serie de dinámicas lúdicas como el uso de arquetipos de rol (hechicería del merge, sanación de bugs, etc), dando prioridad a los centrados en los procesos de elaboración y promoción legislativa.

Se procurará que las misiones compaginen lo virtual con lo presencial, como la realización de rutas de misión para implicar al vecindario en el proceso, y aumentar el porcentaje de participación de cada zona hacia los umbrales requeridos. Se busca lograr equilibrar la mayor participación que legitime el proceso, con obtener la legislación más eficaz (siguiendo protocolos de garantía para su CCE - Control de Calidad Ecosocial: con índices de la Economía Rosquilla, de la matriz del bien común [EBC] y revisión por pares ecosocial).

Misiones principales

La Misión electoral. Aunque esta tiene una baja probabilidad de éxito debido al hostil marco legislativo actual, puede ayudar a incluir a la población reacia a sumarse a la misión constituyente, que quiera aprovechar cada cita electoral para poner en el debate público la difusión de estas dos opciones para la gente disconforme. Esta misión se sostiene sobre la gestación de una fórmula de partido (CLL - Comunidad de Legislación Libre) sometido a un disuasorio modelo de contrato impositivo que trata de vincular la voluntad del político gobernante con la ciudadanía gobernada, apoyándose en otras posibles fórmulas (informes de viabilidad periódicos, revocabilidad y sanciones en base a estatutos internos, etc). Esto persigue invertir el papel actual del gobernante para que pase a ser un verdadero empleado público, vestido con indumentaria acorde, un "router político o transportista de paquetes de medidas políticas" elaboradas por procesos deliberativos

vecinales. Así, tanto las propuestas de ley como votaciones serán íntegramente potestad del pueblo soberano sin tergiversación de la voluntad popular.

La Misión constituyente (o soberana). Persigue fomentar la autoorganización social requerida para implantar de forma efectiva la oficialidad de los instrumentos necesarios (red asamblearia vecinal, concilios y demás entes del Confederalismo Democrático y propuestas adicionales) que den capacidad vinculante al ejercicio legislativo de la sociedad partícipe de forma directa. Se propone realizar quedadas presenciales periódicas de paintball-softball en las que **entrenar** a modo de simulacro que, una vez alcanzados los umbrales de participación, permita ocupar las "casas del pueblo" de forma global distribuida, denunciando que los Estados rompen unilateralmente el contrato social y por ello renegociamos sus términos. Para ello se anima a adquirir los materiales e instrumentos necesarios para **autofabricar** los utensilios que se requieran para cumplir la misión. Adicionalmente, se recorrería el vecindario informando y animando a la firma (50%+1 de personas de un territorio) de una nueva Constitución vecinal, que principalmente sirva para dar legitimidad al proceso constituyente que alude a la ley natural.

En esencia, ambas misiones se enfocan en lograr pasar de un paradigma centralizado de elaboración del Boletín Oficial del Estado, a un paradigma distribuido de elaboración del Boletín Oficial de la Distro (distro por la red distribuida asamblearia vecinal, y por el nombre típico usado para las distribuciones de GNU/Linux).

Se contempla contar con varios modos de juego; por ejemplo: El Base, que ofrece una experiencia sincronizada con la versión física de la Tierra. En este modo puedes visionar una capa adicional en la que ver cómo sería la nueva versión Solarpunk que quiere implementar la sociedad. Esta modalidad está vinculada a los recursos reales existentes y diversas fuentes de información, incluida la facilitada por el open data de las políticas de gobierno abierto. Otro modo sería el creativo, donde poder modificar todo a voluntad sin preocuparse por límites de recursos o viabilidad, para dar rienda suelta a la imaginación. Otros modos serían: el de supervivencia, el educativo, etc.

Procuraremos dar prioridad al procomún mediante el uso de licencias acordes al postcapitalismo (Copyleft en el Software: AGPLv3, y Copyfarleft en otros medios), pudiendo usar temporalmente materiales open source y demás, que eventualmente sustituyamos por su equivalente procomún.

Igualmente, trataremos de implementar el proyecto en el ecosistema del fediverso para la construcción del Prototipo Mínimo Viable, mientras desarrollamos tecnología plenamente distribuida a la que transitar, que nos permita una mayor defensa contra los posibles ataques estatales y corporativos, más allá del cifrado.

En definitiva, un modelo en construcción de gobernanza distribuida (p2p), Sistema Organizativo libre a lo GNU/Linux, participado al estilo Wikipedia, antidiscriminatorio y regenerativo.

Perfiles a incorporar al proyecto:

Ponencias: Presentan el proyecto a nivel mundial para darlo a conocer e incorporar a la gente.

Programación: Sientan las bases para el Prototipo Mínimo Viable, innovan y desarrollan la tecnología necesaria.

Diseños: Diseñan ilustraciones, fotomontajes, modelos 2D/3D, etc., que estimulen la imaginación y atraigan el interés.

Mapeos: generan mapas 2D/3D para el gemelo digital de la Tierra.

Estos pueden ser los perfiles principales, pero deberíamos añadir más porque este proyecto debe ser multidisciplinar.

La convocatoria a participar en esta propuesta es pública; sin embargo, se insta a promover la paridad (tal como hace el Confederalismo Democrático) e involucrar más activamente a los sectores sociales más vulnerables (pueblos originarios, migrantes, personas con discapacidad, LGBT+, etc.). Esto busca garantizar que tengan el mismo peso que el resto de la sociedad, a pesar de su minoría cuantitativa. Además, hay especial interés en que el proceso cuente con apoyo de personas vinculadas a los Caracoles Zapatistas (México) y al Confederalismo Democrático (Kurdistán).

Si quieres participar deja un método de contacto y te enviaremos los enlaces para que te unas a:

Dar [charlas](#) usando esta presentación.

Debatir sobre LAW CRAFT en [Lemmy](#).

Codificar el software LAW CRAFT en el [Repositorio](#).

Aportar a la hoja de ruta de LAW CRAFT en la [Wiki](#).

Charlar sobre LAW CRAFT en [Matrix](#).

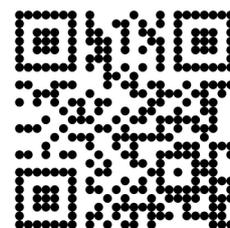
Seguir la conversación sobre LAW CRAFT en [Mastodon](#).



ANONYAN

Si no es divertido, no es sostenible ni regenerativo.

SOMOS ANONYAN
NO OLVIDAMOS
NO PERDONAMOS
NO NOS ESPEREIS
SED AUTOGOBIERNO
SED LA DISTRO
SED ANONYAN



[Amplía la información.](#)
bit.ly/LAWCRAFT_ES