

Kptl Truth $10^{2...14}$

v2

Kptl Truth 10^{2...14}

Capital Verdad—si lo nombramos más comprensiblemente— es una moneda social complementaria electrónica producida por un programa informático así llamado. El programa es para servidores, en formato PHP y de licencia libre GNU. Gratuitamente puede descargarse o usarse [aquí](#).

Se trata de una divisa que el programa reparte con arreglo a esta teoría del valor: posee más monedas quien recibe mejores puntuaciones ajenas desde un cuestionario de valores axiológicos humanos y de actitudes cotidianas de comportamientos.

También posee más monedas quien reciba más transferencias desde otras personas, mutuamente acordadas, y en pago de bienes o servicios acordados en el mundo real.

Las personas que manejan esta moneda conviven cerca y se conocen personalmente, o al menos coexisten cerca, como para opinar de sus comportamientos y valores por la experiencia cotidiana.

Este programa informático necesita de la figura de un administrador, o administración colegiada, que tiene que decidir desde un principio fundacional, a la hora de instalar el programa, tres parámetros:

—Nombre, en singular y plural, de la unidad monetaria.
De aquí en adelante la llamaremos “punto”.

—Tamaño del Tesoro Inicial, o sea, con qué cantidad total de monedas o puntos va a trabajar. El programa contempla para elegir trece cantidades posibles

	$10^2 = 100$
	$10^3 = 1,000$
	$10^4 = 10,000$
	$10^5 = 100,000$
TESORO	$10^6 = 1,000,000$
INICIAL	$10^7 = 10,000,000$
o	$10^8 = 100,000,000$
TOTAL	$10^9 = 1,000,000,000$
	$10^{10} = 10,000,000,000$
trece opciones	$10^{11} = 100,000,000,000$
	$10^{12} = 1,000,000,000,000$
	$10^{13} = 10,000,000,000,000$
	$10^{14} = 100,000,000,000,000$

de puntos totales en el Tesoro según la cantidad de usuarios previstos. Como KT se implementa sobre poblaciones ya asentadas no es difícil estimar cuántos usuarios podría tener, y elegir una. Un cálculo aconsejable es contar con unos diez mil puntos por cada persona. En adelante llamaremos Tesoro Total (TT) a la cantidad elegida de entre esas trece posibles. En la versión distribuida actual, están disponibles el exponente dos hasta el seis.

—Elegir entre cinco y cincuenta o más preguntas de significado axiológico o comportamental, las mismas para todos los usuarios todo el tiempo. Serán las que propondrá cada persona sobre sí misma y después contesta el resto. Hay un ejemplo de posibles redacciones al final de este documento. Suenan más bien como aseveraciones, pues pretenden interrogar pero no llevan signos ¿?

El programa, invariablemente, añade a su lado el texto

Sí, así es / No / Ignorar (no quiero ser valorado sobre esto)

a las propuestas propias. Y en otra pantalla ajena diferente presentará a cada pregunta

No / Sí / Doble

para contesar a esas atribuciones, junto a respectivos botones que se rellenan con el ratón, y que son susceptibles de recordar el estado en que anteriormente fueron rellenos, para comodidad de quien contesta.

El administrador también se ocupa de autorizar la entrada a las personas que van pidiendo admisión en la aplicación, o de cancelar su estancia. Cuando alguien abandona la aplicación sus puntos vuelven al tesoro común.

FUNCIONAMIENTO DEL REPARTO DE PUNTOS

—1. Inicio y entrada // Formulario de registro.

En su primera entrada al programa, el usuario rellena un formulario de ingreso que el administrador autorizará. Luego, tendrá acceso con su nombre de usuario y contraseña. En el formulario de registro pondrá su nombre real: así es nombrado y conocido por el resto de personas, y ningún otro dato privado más.

—2. Puntuación propia.

Aquí cada uno ve la cantidad de puntos que los otros usuarios le van concediendo y puede buscar los nombres de las demás personas, sobre los que puede *pinchar* para ver sus propuestas de valores. También su cantidad de moneda propia, la suma de las de todos los demás, y lo que aún quede en el Tesoro. Todo ello junto suma la cantidad misma del Tesoro Total inicial.

También ve qué cantidades haya recibido por transferencia en pago de bienes o servicios.

—3. Protocolo de valores propios.

Hay casillas de verificación al lado de unos textos. El usuario se limita a rellenar y enviar el resultado de la encuesta de veinte preguntas o aseveraciones. En cada triada hay que tildar obligatoriamente alguna de las tres.

—4. Sentenciar valores o comportamientos ajenos.

Contesta si es cierto o no que tal usuario cumple o no —porque lo ha visto en su cotidianeidad, en un encuentro real con esa persona— esos valores axiológicos o comportamientos. El trío de casillas es excluyente: activa una, y no puede tildar dos ni tres. Las preguntas que en su momento fueron clasificadas con *ignorar* simplemente ni aparecen aquí y no se validan. Se debe ir entrando en sucesivas pantallas repectivas para cada persona que haya de ser validada.

Además de esta pantalla de valoraciones por tríos hay otra que ofrece la posibilidad de que se puedan transferir puntos a este usuario que estamos valorando, en pago de algún bien o servicio que hayamos previamente acordado en el mundo real.

Los puntos que no hayan sido usados, "apostados" o mutamente validados, simplemente permanecen en el servidor, en el Tesoro.

El programa va recibiendo a lo largo del día las propuestas de valoración. En un momento programado de la jornada, por ejemplo durante la noche, no admite accesos y se pone en marcha lo que podríamos llamar motor de puntuación, que trabaja a lo largo de un segundo.

Explico ahora la actuación, por pasos, del motor de puntuación. Esta sucesión de pasos está acomodada a la comprensión humana y no es exactamente sincrónica o igual a la que sucede en el núcleo de las líneas de código que ejecuta el programa, pero sirve para explicar el proceso:

PASO 1—Se hacen entrar todos los últimos datos llegados.

2—Se "cierra la puerta" a la entrada de datos que pudieran enviar en ese instante; queda cerrada hasta el paso 8

3—Se "pasa lista" para ver quién ha enviado datos a lo largo de esa jornada y quién no; y si alguien no ha enviado sus datos a lo largo de ese día, será sentenciado con los mismos datos que envió en su acceso por última vez. Y también sentenciará a cada uno de los demás con los datos de valoraciones ajenas que envió en su última vez.

4—Se borran todos los puntos. Todo persona queda a cero puntos.

5—Se cotejan y cruzan todos y cada uno de los cuestionarios.

El número de cotejos es:

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

...donde Q es el número de personas. El "menos uno" consiste en no sentenciarse a sí mismo.

...si hay tres miembros, seis cotejos,

...si hay veinte personas, 380.

Y con arreglo a estas tablas:

—Para un valor X cualquiera de los que componen mi cuestionario, al ser juzgado por otros consigo...

	Casilla 1 de mi buen valor X (<i>Sí creo que lo cumplo</i>)	Casilla 2 de mi buen valor X (<i>Creo que no lo cumplo</i>)	Casilla 3 de mi buen valor X (<i>Ignorar</i>)
Respuesta ajena 1: NO	0 puntos para mí	0	0 = No se pudo juzgar ni sentenciar, no apareció texto ni casilla
Respuesta ajena 2: SÍ	1	0	0 (id.)
Respuesta ajena 3: DOBLE SÍ	2	1	0 (id.)

Por cada una de esas comprobaciones mutuas, el programa va concediendo puntos a cada persona. Y también opera con los datos de puntos pagados y cobrados a otros:

<i>Operaciones con transferencias</i>	
Se suman +	Todas las transferencias recibidas, desde la primera más antigua recibida hasta las recibidas hoy: todos los datos de sus transferencias entrantes en la base de datos.
Se restan —	Todas sus transferencias emitidas por esta persona, desde la primera hasta las pagadas hoy, según constan en su base de datos.

Para este proceso es irrelevante por qué persona se comience a repartir: no supone ventaja ni inconveniente ser el primero o el último.

6— El resultado de la resta no contempla aquí resultados negativos: si tras el paso 5 alguien obtiene cero puntos, sea cual sea la cantidad que se le haya de restar por sus transferencias a otros, el resultado de esta operación será cero, y no un número negativo.

7—El programa comprueba que, repartiendo, no se ha pasado de la cantidad del Tesoro Total, TT .

Pero si así fuera, el algoritmo es simple: en cuanto debiera conceder el punto $TT + 1$ a alguien, como no puede darlo porque la aplicación no contempla sobrepasar la cifra del TT , en ese momento aplicará una reducción porcentual para todos, redondeando en números enteros. Es posible que después de ese proceso, y por efecto del redondeo, algún punto vuelva al TT , sobre todo con cantidades bajas de usuarios (<100).

8—El programa deja publicado el "tablón de anuncios de puntos" estable durante toda la jornada siguiente. Queda visible en la página de cada persona:

$$\begin{array}{r} \checkmark \quad \text{el dinero electrónico propio} \\ \checkmark \quad \text{la suma del dinero de todas las demás personas} \\ \checkmark \quad \text{lo que aún reste en el Tesoro} \\ + \quad \hline = \text{Tesoro Total} \end{array}$$

PASO 9 y último—El programa vuelve a estar receptivo para tomar datos de los cuestionarios, y para hacer cualquier transferencia instantánea entre ellos. Y así hasta la noche siguiente.

Insisto en que esta sucesión de pasos no es exactamente igual a la que sucede en el corazón de las líneas de código que ejecuta el programa pero sirve para explicar el proceso en lenguaje humano: la traducción a lenguaje y argumentación humana de los procesos de la máquina PHP.

OTRAS REGLAS LÓGICAS DEL PROGRAMA

—La identidad de los usuarios está bien blindada y no puedes valorarte ni transferirte a ti mismo.

—Cuando valoras a alguien, aunque lo hagas con mucha generosidad, y multiplicado tu gesto con muchas personas, no le estás dando ninguna de tus monedas. Al día siguiente las recibirán extraídas desde el TT . Al revés: si retiras a alguien una buena valoración, esas monedas vuelven al TT .

—Tú conoces tu número de puntos, pero no sabes cuántos puntos tiene cada persona, a no ser que se lo preguntes directamente por otro canal. Tan sólo el administrador lo sabe, y él da fe de que el programa no se equivoca al hacer perfectamente la suma total que siempre cuadra con el TT .

—Tú no decides ni eliges quién te valora, ni se lo puedes proponer a través de la aplicación. Tu pantalla de valores propios está disponible para el resto de miembros, a no ser que hayas marcado valores con la casilla "ignorar". Entonces sólo aparecerá tu nombre: podrán pagarte dinero electrónico en transferencia pero no valorarte en nada.

—Tampoco sabes el detalle desglosado de qué valores te ha validado cada quien: recibes los puntos sin más. Si tienes curiosidad por saber qué te ha valorado cada quien, les preguntas directamente en el mundo real.

—No existe el “valor negativo” o una “casilla-castigo”. Lo más parecido a ese gesto es el hecho de retirarle hoy a alguien una buena estimación que le hubieras dado ayer.

—Si tú no te estimas, y no quieres ser valorado acerca de un buen valor tuyo, nadie empezará a hacerlo por ti. Cuando tú empieces a estimarte, quizá te sorprendas con que alguien además te doble tu valoración con el punto doble.

—Puedes transferir monedas a otra persona. Puedes hacerlo con toda tu cantidad, no con más. La cantidad se suma a quien la recibe y se resta a quien la emite, inmediatamente.

—Para evitar suspicacias, la administración puede estar formada fundacionalmente por varias personas; así se puede configurar en la instalación. Para abrir el panel de administración deberán ingresar sus respectivas contraseñas, evitando una gestión oligárquica.

—El programa sólo ejecuta el motor de reparto una vez al día para permitir una interacción humana a un ritmo cabal aceptable.

Así, alguien gana más monedas si produce más verdades de alta calidad axiológica y los demás se las validan, porque le conocen y le tratan personalmente a lo largo de la mutua cotidianeidad. Con los valores y comportamientos que ellos mismos eligieron. También gana más monedas quien logra que le hagan más transferencias por bienes o servicios acordados en la convivencia cotidiana.

La *tasa de oxidación* propia de ciertas monedas sociales aquí no es pertinente. La “oxidación” es una estrategia para evitar el acaparamiento de moneda por alguien. Esa acumulación puede ser axiológicamente buena o mala: corresponde al resto de usuarios juzgarlo y retirarle valoraciones, o no hacerle transferencias.

TRES CASOS ESPECIALES DE LA APLICACIÓN

El programa responde de modo sencillo al uso humano estadísticamente más habitual y simple, pero resumo aquí tres situaciones humanas muy forzadas y cómo la máquina las resuelve.

Primer caso: KT con un tesoro total mínimo: de cien monedas. Tres personas registradas nada más, J**, U** y S**. Se han valorado mutuamente bien y de modo muy parecido. No se han transferido ninguna moneda. En días recientes han llegado a tener 33 puntos cada uno. El tesoro permanece con una única moneda remanente. El lunes, U** valora aún mejor a S** de modo que el martes tienen respectivamente 33 y 34 monedas. El tesoro queda con cero monedas. El miércoles J** también valora aún mejor a S**, como antes hizo U**.

Resolución de la aplicación: el jueves, S** no va a recibir su moneda 35, por más que la mereciera, sino que la aplicación "limará" a todos un porcentaje, sin decimales. Y quedarán: 32 U**, 32 J** 34 S** y dos monedas remanentes en el TT.

Segundo, variación del anterior: KT con un tesoro total mínimo: de cien monedas. R**, S** y T** disponen de 33 monedas cada uno, igual que en el caso anterior, y una en el TT. Sólo que aquí T** ha conseguido sus 33 monedas no por las valoraciones de R** ni de S**, sino por bienes o servicios que les ha vendido. R** y S** consiguieron sus 33 monedas sólo por sus valoraciones mutuas: T** ni quiere valorar ni ser valorado. (Días antes, R** y S** tenían 16 ó 17 monedas más cada uno, también obtenidas por valoraciones mutuas, pero las pagaron a T**.)

El lunes por la mañana T** admite ser valorado. El lunes por la tarde, R** y S** lo estiman por valor de un punto cada uno. El martes, pues, T** debería contar con 35 monedas. Pero el programa no funciona con 101 monedas disponibles, $33+33+35=101$.

Igual que en el caso de antes, tendrán: 32 R**, 32 S** 34 T** y dos monedas remanentes en el TT. Esto es: el hecho de que las monedas te hayan llegado desde una valoración axiológica y comportamental o bien desde una transferencia en pago de bienes o servicios es irrelevante para la aplicación a la hora de "limar" a todos. Me parece que aquí no es más justa ni "ética" una moneda conseguida por valoración ajena que otra conseguida por pago ajeno. Este juicio pudiera dudarse o deliberarse, pero no al menos en esta aplicación que hemos diseñado así a propósito.

Tercero: KT con un Tesoro Total mínimo: de cien monedas. Sólo dos personas, A** y Z** Por sus valoraciones mutuas, disponen de 50 monedas cada una. El Tesoro no tiene ya ninguna moneda. El lunes por la mañana A** ayuda a Z** a reparar una gran catástrofe casual en casa de Z**, y le pide a cambio sus 50 monedas. Z** acepta el precio. Hacen su primera transferencia.

Esa tarde A** tiene 100 monedas; Z** y el TT tienen 0.

El martes A** piensa que Z** es una mala persona en muchos aspectos, y le retira muchas de sus valoraciones.

Este es el caso más complejo de la aplicación: podemos llamarlo "deuda en la valoración", y sucede después de estos tres pasos: alguien recibe monedas por sus buenos valores, las gasta todas transfiriéndolas, y luego le son retiradas aquéllas valoraciones dadas.

Resolución: el miércoles Z** no tiene por ello un saldo negativo. La aplicación nunca muestra números negativos ni rojos a los usuarios, aunque tiene en cuenta sus datos negativos de su base de datos de valoraciones ajenas. Continúa el reparto igual que ayer martes: A** 100, Z** 0 y TT 0

Z** conseguirá su primera moneda...

—Cuando A** le transfiera una moneda. Quizá deba gastarla, transferirla inmediatamente, porque si espera al paso nocturno del motor de puntuación, por tener “deudas” en sus valoraciones ajenas, la perderá y pasará al TT.

—O bien cuando A** le vuelva a conceder las mismas valoraciones que le quitó, volviendo a la situación del miércoles, y le dé además otra buena valoración nueva más.

Francisco Ortega

kapitaltruth@gmail.com

Agosto de 2011



KptI 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](#).

ANEXO, valores propuestos para incorporar al programa.

Son una sugerencia: pueden crearse otros.

ADOLESCENTES / CENTROS EDUCATIVOS (5)

- Acudo al centro educativo puntual y constante.
- Trato bien a mis compañeros: a los más cercanos y a los menos.
- Presto las cosas y los conocimientos.
- Ayudo a que los demás se lleven bien, o aún mejor.
- Me esfuerzo por aprender, por enseñar y por comprender.

MÁQUINAS COTIDIANAS (5)

- Conduzco y reviso vehículos con pericia, responsabilidad y legalidad.
- Conduzco vehículos con respeto y atención a los demás vehículos y peatones, y al medio ambiente.
- Procuró no contaminar ni molestar en mi entorno.
- Administro eficientemente la energía en los aparatos que uso.
- Administro eficientemente el agua y el aire.

BÁSICOS PROPIOS (13)

- Siento que disfruto de mi vida.
- Ayudo a los demás a disfrutar de su vida. Deseo mucha salud orgánica y mental a las personas de mi entorno.
- Saludo con atención y cortés.
- Escucho atentamente y sin prisas a mis interlocutores.
- Permanezco atento a cualquier tipo de señal que pueda ser interpretable de otra persona.
- Cuento chistes y converso frívolamente con donaire y ganas y humor.
- Tengo un buen sentido estético.
- Socialmente aparezco limpio y aseado e intento mantener esa apariencia.
- Aparezco vestido correctamente.
- Cuido mis entornos más cercanos.
- Me mantengo informado acerca de cuidados preventivos sobre mi salud.
- Mantengo bien los animales o plantas con los que convivo.
- Cuido mi dieta, mi sueño, evitando hábitos tóxicos.

COMUNIDAD (13)

- Guardo memoria de los hechos relevantes de mi comunidad.
- Disfruto y colaboro en las celebraciones y festejos comunes.
- Me intereso por la historia de mis personas cercanas y sus antepasados, y ofrezco las mías propias.
- Propongo, comparto o negocio buenos planes de futuro con mis semejantes.
- Ofrezco mi ayuda a las personas enfermas, necesitadas o discapacitadas de mi alrededor.
- Ofrezco mis más compatibles bienes y servicios a mis personas de trato habitual.
- Soy capaz de guardar un breve silencio cuando ello suponga un beneficio común.
- Mantengo bien las funciones y la estética del lugar que habito.
- Planifico y educo bien mi descendencia.
- Cuido bien a mis mayores.
- Respeto aquellas pasiones, opiniones o creencias de los demás que ni parecen perjudiciales ni tampoco deliberables.

- Me apercibo y respondo ante los comportamientos sociales ajenos: si fuera el caso, intento corregirlos asertivamente y en armonía dialogante.
- Soy capaz de conducir bien o de reprimir mis comportamientos señaladamente perjudiciales para mis prójimos.

TRABAJO EN COMÚN (5)

- Comienzo puntual mi trabajo y durante su tiempo necesario.
- Dedico un importante esfuerzo mental y físico a mi trabajo.
- Optimizo bien las energías, materiales y recursos humanos en mi trabajo.
- Recabo toda la información posible para optimizar las compras y las ventas en mi trabajo.
- Me intereso por la valoración ajena de mi trabajo y pongo un precio justo por él.

METAVALORES del buen uso del programa mismo (3)

- Colaboro con el administrador y con el buen funcionamiento de esta aplicación informática, que comprendo y manejo bien.
- Pago las transferencias acordadas a su debido tiempo y valor.
- Trato bien a las personas que no forman parte de este programa, y a sus entornos.