

## De la Comunicación digital, a la Cultura digital

"La cultura es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por las personas que componen una comunidad social."

(Marvin Harris)

Sin importar el distanciamiento del espacio y el lugar, los entornos digitales hacen posible la comunicación cuasi universal entre personas mediante audio, vídeo, o texto escrito, lo que implica que la interacción social ya no requiere, como condición necesaria, la presencia física, o cara-a-cara, de los individuos.

Pero aún con la aparición de las redes sociales globales y los mundos y escenarios virtuales, la calidad de las interacciones sociales no consigue superar, ni siquiera igualar a las de la realidad física.

En el actual mundo digital, se ofrece información en bruto y se recibe información en bruto, sólo es posible compartir información (ya sea verdadera o falsa) y con una total falta de estructura social que provoca desintegración social, polarización, anomia, despersonalización y racionalización de las relaciones sociales.

La realidad digital ofrece comunicación universal, sí, pero la falta de una sociedad estructurada deja fuera de la ecuación todos los demás recursos de interacción de la realidad física: hábitos, costumbres, experiencias vitales, historia compartida, tendencias y desarrollos en el entorno...

La comunicación es la forma más elemental de interacción social, pero en el nuevo entorno digital (y en cualquier entorno) es necesaria la creación y constante fomento de una Cultura compartida, para lograr una plena y satisfactoria interacción entre las personas.

La meta perseguida por la industria: proporcionar verdaderas experiencias socio-vitales en la realidad digital.

## La Cultura es el contenedor de la Sociedad

"La cultura se concibe como un conjunto de conocimientos compartidos por un grupo de individuos que tienen una historia y narrativa común y participan en una estructura social"

(Triandis, Markus, Kitayama y Heiman)

La cultura sigue jugando un rol de relevancia en la articulación individuo-sociedad en términos de las nuevas formas que asume la mediación de la experiencia.

En los entornos digitales actuales aún no se ha logrado reproducir una sociedad viable y persistente: ninguno cuenta con estructura social de ninguna clase, por lo que es imposible generar una cultura común, capaz de cohesionar y garantizar la persistencia de la comunidad como sociedad.

Una sociedad abarca las formas más avanzadas de interacción social, más allá del mero intercambio de información, porque en una sociedad se producen y se comparten experiencias vitales entre sus miembros...

...pero una sociedad no es posible sin una cultura que la respalde, una estructura propia, una historia propia, una narrativa propia.

Quien acude a Sandbox o Decentraland, lo hace eventualmente, por un evento concreto... quien va a Minecraft a construir, es como quien va a la playa y hace castillos de arena...y los que entran en WoW o Fornite, comparten una experiencia similar a la de un equipo de fútbol: una dinámica socio-deportiva en la que la interacción social gira principalmente en torno a una dinámica participativa, basada en la destreza manual con los controles del juego.

Al final, todos están “de visita”, no hay una interacción sociocultural. La sensación de pertenencia es circunstancial y únicamente para con la dinámica de turno, no para con el entorno: por tanto, las experiencias vitales y las conexiones sociales que las crean, son inexistentes.

La realidad digital actual consiste en incontables localizaciones (mundos, juegos, plataformas...) con una única meta en cada localización (ganar, prevalecer, lograr...), por esta razón, la generación de cultura es imposible: son entornos visitables, pero no habitables.

Así pues, la realidad online no se habita, únicamente se visita, haciendo imposible la generación de cultura.

La Cultura general en una comunidad (física o digital), es el resultado de una combinación de experiencias socio-vitales, compuestas por:

la cultura material, la inmaterial, la de masas, la popular, la de la élite, la nacional, la global, la de materiales, la simbólica, la política, la económica, la social, la de clan, la adhocráctica y del arte, la jerárquica, la de mercado, la de procesos, la de poder, la cultura de tarea y la organizacional...

Algunas de las anteriores serán auto-explicativas para el lector y otras puede que no se relacionen inmediatamente, pero todas ellas forman parte de nuestras interacciones y vida en sociedad, consciente o inconscientemente.

La cultura es el conjunto de elementos y características propias de una determinada comunidad humana. Incluye aspectos como las costumbres, las tradiciones, las normas y el modo de un grupo de pensarse a sí mismo, de comunicarse y de construir una sociedad cohesionada.

Es un patrón persistente de creencias cognitivas y evaluativas, de relaciones sociales entre las personas que ocupan roles en un sistema social.

Todo ello sin importar si el espacio habitado es físico o digital.

## La sociedad del mundo digital es distinta a la del mundo físico

“El hombre no es él mismo cuando habla en su propia persona. Dale una máscara y te dirá la verdad”

(Oscar Wilde)

Como hemos dicho, los entornos digitales actuales ofrecen el nivel de interacción social más básico, basado en una comunicación universal desestructurada, sin control y sin cultura social propia.

Entre otras cosas, esto provoca que se manifiesten en las redes las dificultades sociales del mundo físico, como la polarización y los problemas relacionados con el género, la raza, la ideología...todo ello mientras se intentan presentar como espacios seguros para una plena interacción social.

Aunque sean las mismas personas las que habitan ambos mundos (físico y digital), estas no pueden trasladar la cultura que poseen de la realidad física a la red, o mejor dicho, sólo podrían hacerlo de manera meramente informativa, puesto que no sería universal para todos los usuarios: pasaría pues, de cultura común a hábito o costumbre individual -cultura de Clan, como mucho, si varios usuarios la comparten.

Para hacer posible la aparición de nuevas sociedades en la realidad digital, se requieren estructuras diferentes a las del mundo físico, que permitan la generación de culturas propias.

Por otro lado, las experiencias vitales no consisten en comprar online, ni chatear online, ni jugar o disfrutar de contenido de "creadores" online... sino en compartir experiencias sociales de calidad: participar de una historia compartida, de una sociedad compleja y completa, de modos y eventos y sucesos y movimientos sociales e institucionales, en torno a una comunidad digital concreta y localizada, de habitar el espacio digital y no simplemente transitarlo como quien pasea por un centro comercial...

Para construir sociedades digitales equivalentes a las del mundo físico, es necesario contar con una nueva estructura, que favorezca la creación de nuevas culturas digitales.

Estas nuevas sociedades aportarían a las personas la posibilidad de disfrutar de nuevos mundos, nuevos aspectos de la vida en sociedad hasta ahora inalcanzables, de ampliar sus experiencias vitales -algo cada vez más difícil en la vida física; de deshacerse de la presión social y explorar sus posibilidades y habilidades sociales de una manera en la que nunca antes habrían podido hacerlo.

Pero por ahora nadie ha encontrado la manera de generar sociedades digitales con cultura propia, cohesionadas y persistentes.

Por ahora...

## AWE presenta: A.L.I.V.E. (Alternative Life Interactive Virtual Experience)

“El orden social resulta de un sistema, una estructura que transforma a los individuos en actores sociales cuyas prácticas engendran a su vez el orden que las ha producido”

(Durkheim y Parsons)

En AWE llevamos 25 años investigando y desarrollando sistemas innovadores que mejoren cualitativa y cuantitativamente las interacciones sociales.

A medida que avanzaba nuestra investigación decidimos centrar nuestro trabajo en la sociología digital, con el objetivo de crear un nuevo y mejorado espacio vital, nuevas comunidades online en las que los usuarios pudieran obtener las mismas experiencias sociales que en el mundo físico, o incluso mejores.

Tras un largo recorrido de I+D+i, fundamentado en el trabajo e investigaciones de algunos de los sociólogos más brillantes de la historia, hemos diseñado el sistema de sistemas sociales que puede garantizar ese objetivo: el Sistema ALIVE.

ALIVE es una innovadora estructura de ingeniería social, que se adapta y evoluciona junto a la comunidad digital que la componga, ya sean miles o millones de usuarios.

Con sólidos algoritmos sociales, es un innovador diseño de realidad social interactiva, que mediante narrativa de ficción, estructura una dinámica global completa, permitiendo a sus usuarios/habitantes generar su propia cultura, su propia narrativa, tener experiencias compartidas y experimentar genuinas experiencias vitales dentro de su entorno social.

Su aplicación en un entorno online proyecta un ecosistema social persistente, atractivo y sostenible, que tiene la capacidad de cohesionar sociedades complejas en cuestión de días, haciendo posible naturalizar la permanencia de las personas en verdaderas sociedades digitales.

ALIVE mantiene un "equilibrio en movimiento" gestionando las dinámicas que producen el orden y son garantes de la integración social, mientras crece con la comunidad, aumentando inmensamente el tiempo activo de los usuarios en la red...

...y por ende, esto aumenta exponencialmente el valor comercial para la industria de cualquier entorno basado en nuestro sistema.