

Ponente: Iván Romero Minutti

Línea 3. Dinámica de campos culturales, nuevas tecnologías y medios de comunicación

Comunicación, postdigitalidad y metaversos

Palabras clave: comunicación, postdigitalismo, metaverso.

El estudio contemporáneo de la comunicación nos conduce indefectiblemente a reparar en las prácticas mediadas por dispositivos sociotécnicos, sobre todo aquellas que intervienen en el flujo comunicativo de lo cotidiano y que resultan difícilmente eludibles en los ensamblajes (Latour, 2008) de las sociedades actuales. La presente propuesta es un esfuerzo por esbozar una aproximación teórica que dé cuenta del complejo escenario tecno-comunicativo contemporáneo, específicamente de aquellas expresiones tecno-comunicativas que se han desarrollado bajo el nombre de Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Realidad Mixta.

Parte de una vía preliminar (Romero, 2022) que, a manera exploratoria y contextual, trabajó sobre tres ejes clave: a) la coyuntura socio-filosófica que ha permitido el desarrollo de dicho escenario bajo líneas de pensamiento como el transhumanismo, el postdigitalismo y el hiperrealismo; b) el desarrollo de un modelo conceptual denominado *Continuo de Realidad* (Milgram & Kishino, 1994; Romero, 2015) que esquematiza un gradiente experiencial tecno-comunicativo capaz de intervenir la experiencia vital humana; c) la confluencia comunicación-información-tecnología como pieza fundamental del escenario tecno-comunicativo.

El objetivo general, en el ejercicio de investigación actual, es desarrollar una perspectiva teórica que permita explicar la producción de realidades tecno-comunicativas asociadas a la *experiencia vital ampliada*, teniendo que ver ésta

última con la reconfiguración de la experiencia cotidiana del ser humano en las sociedades postindustriales del s. XXI a través del progresivo desarrollo del escenario tecno-comunicativo, provisto de espacios inmersivos experienciales, hoy denominados metaversos. Teniendo estos elementos conceptuales presentes, la intención a nivel metodológico es mapear un conjunto referentes empíricos que sirvan de base para la identificación de expresiones concretas del *Continuo de Realidad* (modelo conceptual) en la práctica.

Para explicar mejor el contexto de esta investigación, se reconoce que dentro del escenario tecno-comunicativo vigente podemos hallar el *Continuo de Realidad* como una conceptualización esquemática de diversos tipos de realidades tecno-comunicativamente producidas. Dentro de él, la Realidad Física (RF), fundamento de toda experiencia ordinaria, es el pedestal a partir del cual otras realidades pueden erigirse, tal es el caso de la Realidad Aumentada (RA) y la Realidad Virtual (RV).

El Continuo de Realidad nos introduce a la ampliación de la dimensión analógica a través de la dimensión digital, por lo tanto, asociaremos la Realidad Física directamente con lo *analógico*, es decir, con el *principio experiencial analógico* y, a partir de una lógica de contraste, describiremos la naturaleza de lo *digital* y su expresión en el *principio experiencial digital* (Aicher, 2001). Estos elementos, como condiciones específicas de experimentación de la realidad, permiten esbozar las bases teóricas de la noción de *paradigma postdigital (postdigitalismo)* (Berry & Dieter, 2015; Andersen et al., 2014), concebido como una perspectiva filosófico-conceptual postdisciplinaria (no exclusivamente comunicacional) que permite dar cuenta del complejo vínculo entre componentes fundamentales de este escenario, que hoy es sustento de expresiones tecno-comunicativas como los *metaversos*.

La explicación de los principios experienciales analógico y digital permite vislumbrar una tercera vía, la postdigital, como un camino dialéctico, pero no de síntesis, sino de coexistencia de ambos principios, de armonización. Desde este entendimiento es posible analizar la noción de *metaverso* como una construcción tecno-comunicativa que se está convirtiendo en expresión de la postdigitalidad,

enlazando ambos tipos de experiencia para generar una experiencia ampliada bajo la promesa de una doble existencia (*offline* y *online*) simultánea, *onlife* dirá Floridi (2015), donde el flujo de información y comunicación entre ambas capaz sea dinámico, permita diferentes niveles de inmersión experiencial e incorpore otras tecnologías (inteligencia artificial, *blockchain*, *peer-to-peer*, criptodivisas, *NFT's*, etcétera) que parecen estar tomando un rol fundamental en la constitución de las sociedades postindustriales.

Con relación a lo anterior, cabe aclarar que hablar de *metaversos* no implica hablar solamente de tecnologías sino, con mayor rigor, de un fenómeno multifactorial, de abordaje transdisciplinario, también integrado por componentes psicosociales, políticos y económicos. Entre este cúmulo de componentes debemos notar que el núcleo de la noción *metaverso*, en cuanto producto-experiencia, está puesto en las dinámicas experienciales interactivas que detona, ya sea de sociabilidad entre agentes humanos o de relacionalidad entre agentes humanos y no-humanos (Latour, 2008; Larrión, 2019), como sería el caso de las inteligencias artificiales que emulan sociabilidad a través de *chat-bots*.

En resumen, lo que se propone aquí es analizar la noción *metaverso* desde una óptica académica, para observarla como un tipo de experiencia tecnocomunicativa más dentro del Continuo de Realidad. La intención es esbozar algunos de sus componentes esenciales –relativos a la comunicación por medio de la experiencialidad humana– que suelen ser pasados por alto cuando se le contempla solamente como producto de la industria cultural.

Referencias

- Aicher, O. (2001). *Análogo y digital*. Editorial Gustavo Gili.
- Andersen, C. U., Cox, G., & Papadopoulos, G. (2014). Postdigital Research. Editorial. *APRJA*, 3(1). <https://openresearch.lsbu.ac.uk/item/88xxy>
- Berry, D. M., & Dieter, M. (Eds.). (2015). *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*. Palgrave Macmillan.
- Floridi, L. (Ed.). (2015). *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*. Springer Open.
- Larrión, J. (2019). Teoría del actor-red. Síntesis y evaluación de la deriva postsocial de Bruno Latour. *Revista Española de Sociología*, 28(2), 323–341. <http://dx.doi.org/10.22325/fes/res.2019.03>
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Ediciones Manantial.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information Systems*, E77-D(12), 15. Semantic scholar.org. <https://www.semanticscholar.org/paper/A-Taxonomy-of-Mixed-Reality-Visual-Displays-Milgram-Kishino/f78a31be8874eda176a5244c645289be9f1d4317>
- Romero, I. (2015). *Incorporación de tecnologías de Realidad Aumentada al Proceso Productivo Audiovisual* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México - FCPyS]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/461737>
- Romero, I. (2022). *El continuo de realidad en la dimensión tecno-comunicativa* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Xochimilco]. <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/handle/123456789/37618>