

## **En defensa del Objeto digital (A Case for the Digital Object)**

Autor: Julian Norum. Tutor: Dr. Jaime Munárriz Ortiz. Convocatoria: Septiembre 2019.

### **Resumen**

Evidente en la disminución de los cocientes de inteligencia, la disminución de la capacidad de atención y el aumento de la depresión y la ansiedad, nuestra sociedad tecnológica podría estar contribuyendo a una coevolución negativa de la cultura y genética. Nuestras formas de vida también amenazan dramáticamente la biodiversidad, y los informes recientes de la ONU muestran que el impacto humano podría causar la sexta extinción masiva del planeta. Ante estas graves consecuencias, una intuición natural podría ser abogar por una inversión del progreso tecnológico. Este trabajo, por el contrario, afirma que una mayor complejidad en la virtualidad podría llegar a ofrecer experiencias inmersivas compartidas que requieren una inversión social y, por lo tanto, un beneficio psicológico, similar a las interacciones en lo físico. Esto será preferible a la validación social sin esfuerzo y constante a través de las aplicaciones digitales actuales de bajo ancho de banda. La evolución continua de la virtualidad podría ser en sí misma una medida hacia la sostenibilidad, tanto para nuestra psicología como para nuestro entorno. El objetivo principal del trabajo es proporcionar el primer paso en el camino para experiencias virtuales estimulantes; abriendo la puerta a la virtualidad a los artistas, diseñadores y filósofos que podrían crearla, al establecer como creíble que un objeto digital puede llegar a proporcionar un valor real a la sociedad.

Palabras clave: VR, Ontología Digital, Cultura Digital, Arte Digital

### **Abstract**

Evident in decreasing intelligence quotients, lowered attention span, and increase in depression and anxiety, our technological society might be contributing to negative gene-culture coevolution. Our ways of life also dramatically threaten biodiversity, and recent UN reports show that human impact might cause the planet's sixth mass extinction. When faced with these dire consequences, a natural intuition might be to advocate for a reversal of technological progress. The master's thesis conversely claims that increased complexity in virtuality might come to offer shared immersive experiences which require similar social investment, and subsequent psychological benefit, as interactions in physicality. This will be preferable to effortless and constant social validation

through current digital applications of extremely low bandwidth. The continued evolution of virtuality might itself be a measure towards sustainability, both for our psychology and our environment. The work's main objective is to provide the first step on the path to stimulating virtual experiences of the future; opening the door to virtuality to the artists, designers, and philosophers who might create it, by establishing as credible that a digital object may come to provide real value to society.

Keywords: VR, Digital Ontology, Digital Culture, Digital Art