

Lògiques de la relació cultura-societat en l'era digital

Published by [Andreu Meixide Vázquez](#) [1] on 09/10/2015 - 12:44 | Last modification: 12/06/2026 - 08:57

INTERACCIÓ 15

En aquestes alçades no es cap sorpresa afirmar que Internet ha sigut la clau que ens ha obert la porta al s. XXI. Una clau que ha trastocat quasi tots els estrats de la nostra societat, no només en l'àmbit comunicatiu, sinó també productiu o organitzatiu, entre d'altres... Ens veiem resignificant cada dia paraules com política, oci, relacions, intimitat, amistat, llibertat, afecte... i ho fem amb una velocitat i capacitat d'acceptació insòlita a la història de l'ésser humà. Els grans invents de la nostra història com la impremta, la penicil·lina o la bombeta han fet girar la roda del progrés (d'un cert progrés), acompanyant avenços i transformacions socials que normalment hem llegit com a positives. Internet és i serà un d'aquests avenços dels quals parlaran els llibres d'història. Molt del que diran, si més no la part que interessa destacar en aquest text, dependrà de la nostra capacitat com a societat d'empoderar-se de les eines, entenent les seves lògiques per construir una societat més equitativa i igualitària. Entenent doncs el moment actual com a quelcom més enllà que un simple canvi de mil·lenni, és obligat que ens qüestionem, també des de la relació cultura-societat, de quin segle venim i a quin segle volem anar.

El binomi cultura-societat es va forjar durant el segle passat amb unes lògiques bastant clares. Lògiques marcades per una indústria creada en un sistema capitalista més o menys moderat i que es basava en dos grans pilars: els valor dels objectes físics transmissors de la cultura (llibres, discos, pel·lícules...) i el control privat d'accés als continguts (entrades, quotes...). En aquest panorama, per tant, figures legals com el Copyright o la creació de lobbies i monopolis eren eines de construcció i preservació d'aquest sistema basat en l'oferta i la demanda, l'especulació amb l'accés i altres lleis de mercat financer. La cultura necessitava un objecte físic per ser transmesa i això feia fàcil tractar-la com a una mercaderia més, aplicant-li criteris i lògiques de qualsevol altre producte com un cotxe o unes sabatilles esportives. El cinema va ser un clar exemple. Aquell nou art tecnològic que fa més de cent anys vam veure néixer de manera més o menys simultània a diferents països, va ser ràpidament apropiat pels americans (menció especial per a Edison), els quals van crear i implantar un gran negoci— a vegades fins i tot amb pràctiques legals — en una societat necessitada d'alegries i distraccions. I no va ser d'una altra manera que aplicant criteris d'industrialització fordista al setè art: eficiència, classificació en gèneres, monopolis, serialització de treballs, productes/actors estrella, màxims beneficis amb mínims costos, etc... En unes altres paraules, no hi havia cultura si no hi havia mercat. Han passat molts anys d'aquell famós Sistema d'Estudis Americans i, salvant lleugeres i quasi heroiques excepcions, la societat no ha superat mai aquesta relació cultura-mercado, tot arribant a somatitzar-ho d'una manera preocupant. Diem excepte lleugeres i heroiques excepcions perquè com diu la saviesa popular gallega "habelas, hailas". La Xarxa Municipal de Biblioteques, per exemple, n'és una d'elles. Una xarxa d'espais que permet i vetlla per l'accés de la ciutadania a la cultura (un altre debat és quina considerem "cultura" com a tal), independentment del seu poder adquisitiu, és una aplicació molt clara de la filosofia de la cultura lliure a la nostra societat. Però aquest petit "hackeig" al sistema és alhora, i paradoxalment, una iniciativa permesa i fomentada pel propi sistema que té en la regulació i gestió dels seus recursos l'arma per controlar i regular la seva capacitat d'incidència a la societat.

Al segle passat, per tant, les lògiques de la relació cultura-societat parlaven de distribucions físiques d'objectes transmissors de cultura, de linealitats en els processos de producció-distribució-exhibició, de control previ accés al

contingut, de regulació especulativa de la quantitat de cultura (oferta i demanda), etc... Un escenari per una altra banda on la separació de funcions i els límits de les disciplines professionals eren bastant clares, el muntador d'una pel·lícula muntava, la productora produïa, el gestor cultural gestionava, etc... Una distribució lineal de vasos comunicants que rarament intercanviava els seus papers. I tampoc ho feia la societat, molt simbòlicament anomenada audiència, que normalment era l'última receptora de la cultura en el format que fos i rarament podia incidir-hi més enllà de la decisió de consumir-la o no (a excepció de la cultura popular majoritàriament fora d'aquestes lògiques mercantils). Per tant, cada cosa al seu calaix i tot més o menys en equilibri durant dècades, fins que arriba Internet. L'entrada a l'Era Digital és quelcom més profund i transcendental d'allò que moltes vegades se'ns ha presentat. I és profund perquè no es tracta de mantenir les mateixes normes del joc o maquillar-les digitalment, sinó que es tracta de normes noves. Normes que afecten a la societat en general i també, com no, al sector cultural. Noves normes que deriven d'unes certes lògiques intrínseques a Internet des de la seva configuració. I què passa si aquestes lògiques xoquen amb el model creat fins ara? Què passa si qüestionen la cadena de valors que creiem única de relació cultura-mercat? Doncs que es genera tensió. Tensió entre els dos mons, el món predigital, amb les seves lògiques posades en pràctica durant les darreres dècades i el món digital, amb les seves potencialitats. Per exemple, Internet s'inventa per generar la possibilitat de comunicar dos nodes separats i poder transmetre informació d'un a l'altre. Compartir és a "l'ADN" d'Internet. Si a això sumem que la majoria de disciplines artístiques avui dia són digitalitzables, trobem que un dels pilars sobre els quals es sustentava el sistema predigital trontolla: la còpia física. Els objectes portadors de cultura no tenen valor en si (més enllà del fetitxe) en el moment que aquesta ha canviat de vehicle per un que s'escriu en 1 i 0 i que es pot replicar i reproduir infinitament. Però no només això, perquè l'altre gran pilar del sistema predigital podria trontollar també si entenem que Internet és una xarxa que possibilita tècnicament l'accés a la cultura digitalitzada, bo i deslligant-lo de la capacitat adquisitiva de la ciutadania i acostant-se a aquell coneixement compartit i infinit somiat per Borges a la seva Biblioteca de Babel. Que jutgem o no positius aquests dos aspectes està a les nostres mans. Que puguem incidir en el sistema establert per forçar a que les lògiques de relació cultura-societat no s'inscriguin només sota normes de mercat, és més difícil, però també ho està. Però per això s'ha de voler resignificar el paper que ha de tenir cultura a la societat i crear, per exemple, noves realitats partint de les lògiques digitals introduint nous aspectes de valor més enllà de l'estrictament econòmic especulatiu com el benefici comú, el retorn social, el valor públic dels recursos, la transparència i la coresponsabilitat, etc...

Qualsevol canvi comporta esforç, i els esforços generalment són incòmodes. Intentar fer una societat amb uns altres valors fora dels predominants del sistema ferotge en què vivim és una lluita esgotadora. La redistribució, descentralització o el benefici comú no estan a l'agenda de la minoria que tenien (i tenen, per ara) el poder. Però l'esforç per canviar les inèrcies dominants és de la ciutadania. I això passa per comprendre el món digital, en què per exemple les disciplines professionals ja no tenen límits tan clars i els límits entre professions, fins i tot entre professionals i amateurs, es difonen. Un món digital on l'accés a les eines, especialment les tecnològiques, deixa de ser un element limitador per la capacitat de crear i compartir en qualsevol disciplina, però que alhora genera una quantitat de gent preparada i recursos que, per exemple, la societat no pot absorbir a nivell laboral en l'esquema en que ho venia fent. Una societat que ha d'identificar els nous intermediaris que sorgeixen en l'àmbit digital (generalment amb interessos privats) i saber exigir la part de deures i responsabilitat que tenen en aquesta readaptació social. Una societat que ha de perdre la por a explorar noves formes de creació amb pràctiques basades en termes com la confiança, l'empatia, la coresponsabilitat o el compartir i qüestionar conceptes heretats de la cultura de mercat com la possessió, l'autoria discriminatòria o la restricció d'ús. Una societat que ha d'aprendre a reduir la demanda associada al consum, especialment aquell que comporta pèrdua irreparable de recursos. Una societat on, i això també afecta centralment a la producció cultural, la ciutadania no es vol limitar a ser un receptor final de treballs acabats (o com a mínim no sempre) i s'obren possibilitats infinites de relació creadors/societat diluint, com mai abans, les barreres que els distanciaven.

Molt difícilment tornarem en l'era digital a un escenari d'indústria única hegemònica que marca les normes de la relació societat-cultura. Les realitats seran molt plurals i diverses. Potser haurem de començar a parlar de microindústries ciutadanes superposades, comunitats variables entorn a projectes o objectius comuns i amb unes certes lògiques pròpies compartides i connectades alhora amb altres comunitats. Una organització més semblant a xarxes distribuïdes superposades que a una organització lineal de vasos comunicants com la del segle passat. Coneixem pautes de relacions similars com el cooperativisme al voltant del consum responsable, el mutualisme, etc... Però l'ecosistema ha de ser molt ric i plural en tipologies de comunitats que permetin, per exemple, graus d'implicació i vivència infinits que puguin anar des de la simple simpatia al compromís vital. Infinites poden ser els motors que moguin aquestes comunitats amb capacitat d'atracció i activació, una motivació política, un festival, una acció social, la materialització d'una expressió artística, etc... I en aquesta circumstància segurament jugarem com a individus i professionals papers diferents i alhora simultanis en aquestes microindústries ciutadanes que tot i tenir objectius diversos compartiran, segurament pel fet d'existir o resistir, una certa necessitat de redistribució



dels recursos i riqueses, d'equilibri i d'igualtat i justícia social.

P.D: tot això sense escriure en cap moment "paradigma digital". Em dono per satisfet.

(n. de l'e., 2026)

Aquest text s'inscriu clarament en l'Eix 2 d'Interacció 15, dedicat a les noves fronteres entre espais físics i virtuals. El seu interès no rau tant en la tecnologia mateixa com en els canvis que aquesta provoca en les formes de relació cultural. La qüestió central és com les xarxes digitals modifiquen les maneres de crear, compartir, organitzar-se i participar en la vida cultural.

Llegit avui, resulta especialment suggeridor perquè moltes de les qüestions plantejades abans de l'expansió massiva de les plataformes, dels algorismes generatius o de la intel·ligència artificial han adquirit una nova dimensió. El text permet recordar que la transformació digital és, sobretot, una transformació de les relacions socials.

Categories: Interacció 2015

Categories: Interacció: jornades

Categories: Activitats Interacció

Tags: cultura digital

Tags: participació cultural

Tags: governança cultural

Tags: innovació cultural

Tags: pensament cultural

- [2]

Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/blogs/2015/logiques-relacio-cultura-societat-era-digital>

Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/meixideva>

[2] <https://interaccio.diba.cat/node/6040>