

# DIMENSIONES SOCIALES CONCERNIDAS POR LA INNOVACIÓN COMUNICATIVA.

## SOCIAL DIMENSIONS AFFECTED BY THE COMMUNICATIVE INNOVATION

**Cristina López-Navas**

Universidad Complutense de Madrid; cristinalopeznavas@gmail.com

**Belén Casas-Mas**

Universidad Complutense de Madrid; bcasas@ucm.es

**Francisco Bernete García**

Universidad Complutense de Madrid; fbernete@ucm.es

### **Resumen**

*Una transformación irreversible en las relaciones de cada ser humano con los demás y con el entorno físico consiste en "virtualizar" actividades, llevándolas al ciberespacio. En este capítulo, se muestran resultados de un análisis de contenido de un conjunto de textos representativos de la literatura científico-técnica, donde cabe encontrar argumentos que relacionan la transformación de las comunicaciones, la virtualización y el cambio social. Se ofrece un repertorio de los elementos que se utilizan para construir los discursos sobre la virtualización (como innovación comunicativa) y el cambio en los planos del ser, el hacer y el creer de la sociedad. Finalmente, se señalan algunas de las explotaciones posibles de esta base de datos y líneas de investigación que se abren.*

### **Abstract**

*An irreversible transformation in the relationships of each human being with others and with the physical environment consists on "virtualize" activities, taking them to cyberspace. In this chapter, results of a content analysis of a set of representative texts of scientific-technical literature are shown. Arguments can be found that relate the transformation of communications, virtualization and social change in these texts. We offer a repertoire of the elements used to construct the discourses on virtualization (as a communicative innovation) and the change in the planes of being, doing and believing in society. Finally, some of the possible exploitations of this database and research lines that are opened are indicated.*

### **Palabras Clave:**

Innovación comunicativa, ciberespacio, cambio social, análisis de representaciones

### **Keyword**

Communicative innovation, cyberspace, social change, analysis of representations

## **1. INTRODUCCIÓN**

Las innovaciones técnicas modifican, en mayor o menor medida, el devenir de la vida humana y la conformación de las sociedades. Unas veces, con disrupciones como las que representa Netflix u otras plataformas para la distribución de películas fuera de las salas de cine; otras con repercusiones mucho más amplias, como las que se atribuyen a la quinta generación de móvil o tecnología 5G: en los desplazamientos, los sistemas de alarmas, las operaciones a distancia o las gafas de realidad virtual que permitirán ver cualquier espectáculo sin levantarse del sillón, por citar solo algunas. En términos macro-sociológicos, se espera que las redes 5G y los dispositivos compatibles den paso a la cuarta revolución industrial.

A ese nivel macro-sociológico se ha diseñado el análisis que se muestra en este capítulo. Es macro-sociológico y socio-histórico en tanto que relaciona las innovaciones en el sistema de comunicación, no solo con transformaciones de los fenómenos comunicativos, sino también con los cambios de los sistemas sociales en un momento histórico determinado.

Obviamente, no todas las innovaciones en el campo de la información y la comunicación han tenido la misma trascendencia en la vida de las personas y en el funcionamiento de las sociedades. Por ejemplo, la invención de la escritura y la de la imprenta transformaron para siempre no sólo la comunicación, sino la existencia social en su conjunto. Es posible que la virtualización que está consolidándose en nuestro tiempo sea una transformación tan importante como lo fueron el desarrollo de los sistemas de signos o la producción masiva de materiales impresos, pero aún es pronto para conocer su repercusión histórica.

## **2. OBJETIVOS, FUENTES Y METODOLOGÍA**

Las representaciones del cambio social y comunicativo con las que se informa sobre una situación determinada constituyen escenarios. En este caso, escenarios contruidos con piezas que aluden a transformaciones info-comunicativas y de otras dimensiones de lo social.

Los objetivos de nuestro trabajo son clasificar y describir las dimensiones del cambio social que se localizan en las unidades de análisis conforme al diseño de la investigación. Los datos que se ofrecen proceden de dos proyectos I+D, con financiación estatal, a cargo del grupo de investigación complutense “Identidades sociales y comunicación”, cuyos datos se refieren a pie de página.<sup>1</sup>

En el primero de los proyectos I+D financiados se opera con un conjunto de textos que relacionan las innovaciones comunicativas con otras transformaciones sociales. Sobre un corpus representativo de estas publicaciones se aplica el análisis de contenido para identificar los elementos con los cuales se construyen las representaciones sobre los usos sociales de las transformaciones comunicativas. Se ha elaborado un libro de

---

<sup>1</sup> “La producción social de comunicación y la reproducción social en la era de la globalización”, financiado por el programa nacional I+D+I, destinado a la promoción del conocimiento y la investigación fundamental. Referencia CS020010-22104-C03-0; y “Los usos del tiempo relacionados con la virtualización. Transformaciones Generacionales”. Referencia CSO2015-63983-P (MINECO/FEDER).

códigos, con categorías y subcategorías, para dar cuenta del contenido de tales representaciones. (Véase López-Navas, 2015)

Una vez se dispone de esta clasificación, los investigadores pueden dar el paso siguiente: identificar las articulaciones que se establecen entre los elementos narrativos para construir las diferentes representaciones sobre la virtualización y el cambio social en la muestra estudiada, es decir, los vínculos entre transformaciones comunicativas y sociales que se desprenden de un conjunto de textos.

En este caso, interesaba distinguir un subconjunto del corpus analizado: el constituido por aquellas unidades de análisis que, de distintas maneras, aluden a la virtualización como novedad en los procesos comunicativos. Se acotó esta submuestra definiendo un campo semántico según los usos en la literatura científico-académica sobre comunicación y sociedad. En esos textos se encuentran los términos con los que suele describirse el fenómeno estudiado, sus antecedentes (visualización 3D, videojuegos, etc.) y sus condiciones de posibilidad (cibespacio).

Tras seleccionar el conjunto o subconjunto con el que operar, el estudio de las combinaciones entre los componentes de las unidades de análisis puede llevarse a cabo con distintos procedimientos. Una información detallada sobre el diseño metodológico (selección de fuentes, construcción del corpus, diseño para la recogida de información, registro y explotación de los datos) se encuentra disponible en Bernete y Velarde (2017).

### **3. CAMBIOS EN “LO SOCIAL” QUE SE VINCULAN A LAS TRANSFORMACIONES COMUNICATIVAS ALUSIVAS A LA VIRTUALIZACIÓN.**

Las indicaciones que se encuentran en los textos consultados a propósito de los cambios sociales se clasifican en tres planos, según hagan referencia a: 1) cambios en el “ser” o el “estar” de la sociedad y de sus organizaciones; 2) cambios en el “hacer”, y 3) cambios en el plano del “creer”, el “deber ser” o el “deber estar” de la sociedad en un ámbito determinado. En cada uno de estos tres planos se distinguen, a su vez, dos categorías:

#### **3.1 Plano del ser/estar**

3.1.1 Organizaciones y estructuras sociales

3.1.2 Estados de las sociedades, sus miembros

#### **3.2 Plano del hacer**

3.2.1 Actividades sociales

3.2.2 Relaciones e interacciones sociales

#### **3.3 Plano del creer**

3.3.1 Normas sociales

3.3.2 Valores y creencias

En los epígrafes siguientes se amplía la información relativa a cada una de estas seis categorías, retomando en cada caso las subcategorías establecidas e indicando cuáles de ellas aparecen en los textos relacionadas con las transformaciones en los sistemas y los procesos de comunicación.

#### **3.1 Cambios en el plano del “ser” o el “estar” de la sociedad**

3.1.1. *Organizaciones y estructuras sociales.* Se congregan referencias en torno a tres subcategorías: “sociedad sistémica”, “sociedad de la información” y “sociedad del conocimiento”. Son tres modos de nombrar la formación social del presente. Los autores les atribuyen distintas vinculaciones con las transformaciones comunicativas. Tienen, sin embargo, un elemento común: los tres modos de nombrar la sociedad actual se vinculan con cambios en los lenguajes de la comunicación. Estas modificaciones en los códigos de las interacciones están referidas, concretamente, a las innovaciones en los lenguajes computacionales y en los lenguajes de las imágenes. A continuación, se ejemplifican algunos de estos vínculos:

El desarrollo de la *sociedad del conocimiento* se vincula a determinadas prestaciones informáticas (Duart y Sangrá, 2000; García Aretio, 2007), mientras que la *sociedad de la información* y la *sociedad sistémica* se asocian a TIC, redes (Castells, 1997; Pérez Tornero, 2000) y nuevos medios (Luhmann y de Giorgi, 1992), respectivamente.

La interacción virtual es un cambio en los procesos comunicativos que se vincula con la *sociedad de la información* (Pérez Tornero, 2000). En tanto que las *sociedades del conocimiento* se relacionan con el hecho de que haya intercambios informativos entre los actores (no división entre emisores y receptores) y con la aparición de nuevas formas de organización de los datos (Duart y Sangrá, 2000; García Aretio, 2007).

Tanto el concepto de sociedad del conocimiento como el de sociedad de la información sirven para abordar las repercusiones de las innovaciones tecnológicas en el terreno de la educación. En la actualidad, se apunta a la necesaria preparación intelectual que requiere una sociedad digital en interacción continua y sistemática con las redes para referirse a la “sociedad del conocimiento” (Pedraja, 2017). Y se concibe la “creación, acceso, manejo e intercambio de contenido electrónico” como la base de “la sociedad de la información” (Zúñiga et al., 2018: 851).

3.1.2 *Estados de las organizaciones sociales y/o de sus miembros.* Se hace referencia a dinámicas (a) de *integración/desintegración* o (b) de *conflicto/consenso*. Ambas dinámicas se relacionan con los cambios en los medios de comunicación (instrumentos) y los cambios en los contenidos (con la ampliación del universo referencial) como elementos que juegan un papel en su desarrollo. A continuación, se especifican algunas de las relaciones recogidas:

Curran (2005) caracteriza las transformaciones en los medios y en los contenidos de la comunicación como promotoras del *consenso* entre diferentes grupos de la sociedad. También Bohn et al. (2005) señalan la aparición de objetos programados y entornos inteligentes (bases de la domótica) como infraestructuras comunicativas que promueven la *integración* de los individuos en la sociedad. Sin embargo, Álvarez (2005) las anuncia como indicadoras de *desintegración social*.

Más recientemente, otros autores han manifestado que las TIC favorecen la integración de los miembros de movimientos sociales al facilitar el debate digital, las convocatorias y las formas de organizarse. Y que sirven para movilizar consensos de colectivos que comparten un interés durante un tiempo limitado, lo que incide en su carácter discontinuo (por ejemplo, Cammaerts, 2017).

### 3.2 Cambios en el plano del “hacer” de la sociedad

#### 3.2.1. Actividades con fines de “organización”, “control”, “manipulación” o “dominación”.

De forma general se observa que los cambios en la supraestructura (en los contenidos y las formas de los mensajes) aparecen vinculados a este tipo de ajustes sociales de forma preeminente. La facilitación de un determinado tipo de contenidos, las modificaciones en los lenguajes, los espacios, tiempos o productos comunicativos se mencionan en relación con todas las subcategorías que aluden a algún cambio de este tipo. Algunos ejemplos más detallados de estas uniones se describen a continuación:

Los nuevos medios de comunicación y las redes (Internet y redes sociales) se asocian tanto a actividades de *organización social* (Lull, 1999), como de *manipulación* (Krug, 2005). Estos cambios comunicativos están directamente vinculados con la aparición de espacios ligados a la Red, los cuales también se relacionan con el *control social* (León et al., 2005). En algunos textos se considera que la participación en una protesta o convocatoria organizada en las redes puede contribuir al cambio social por sí sola. Como ha indicado Casas-Mas (2017), esta “acción” borraría la línea que separa el “hacer” para cambiar algo, del referirse a “lo que hay que hacer”.

La televisión y las consolas de los videojuegos son infraestructuras ya hace tiempo percibidas como posibilitadoras del *control*. Esta idea se manifiesta, por ejemplo, indicando que el uso de estos dispositivos se traduce en un menor riesgo de explosiones de violencia, lo cual contribuye a evitar el conflicto o la protesta (Walkerdine, 1998). Tomando los videojuegos como productos comunicativos, se percibe su uso como antecedente de formas innovadoras de *organización de las actividades sociales*, en general (Cavallo, 2005); y como medio de *manipulación* de los jóvenes (Muñoz, 2005).

Las referencias a los agentes son muy dispares en función de la orientación de la actividad. Se indica que las comunidades virtuales fomentan la *cohesión organizativa* (Rheingold, 1993), que las ciberidentidades permiten escapar del *control social* (Mattelart, 1998) y que la desaparición del género de los actores para la interacción comunicativa rompe con la *dominación* a la que se somete a las mujeres desde lo masculino (Haraway, 1995).

La facilitación de un determinado tipo de contenidos, concretamente la posibilidad de expresión de los propios deseos se vincula con la liberación de la mujer de las vulnerabilidades asociadas al mundo patriarcal (Albright, 2008). Sin embargo, también se encuentran contribuciones académicas que señalan los espacios online como lugares donde se experimentan nuevas formas de violencia contra las mujeres bajo el derecho a la libertad de expresión; sin dejar de considerar que tales espacios ofrecen a los movimientos feministas la posibilidad de organizarse contra la misoginia, la violencia y el abuso (O’Donnell & Sweetman, 2018).

Entre las actividades de *vigilancia* se incluyen las *netwar*, como procesos de compilación de informaciones clave para el espionaje de los ciudadanos (León et al., 2005); y como forma de generación de confusión entre los agentes sociales se menciona también la exposición a cantidades excesivas de información (Martínez Solana, 2007).

3.2.2. *Relaciones e interacciones sociales*. Según los textos, se están produciendo procesos de “desarrollo, continuidad o disminución” de las relaciones sociales; “sustitución de unas relaciones por otras”; “deterioro, desajuste o mejora” de las mismas. Del conjunto de las referencias encontradas en la muestra cabe destacar lo siguiente: los cambios en las relaciones sociales aparecen unidos a los procesos de interacción virtual, cuando los textos describen alteraciones de la cantidad o calidad de estas relaciones, o cuando tratan la sustitución de unas por otras. La aparición y uso de determinados dispositivos técnicos (televisión, videoconsolas, ordenadores) también se relaciona con las tres subcategorías. Son ejemplos concretos de dichas asociaciones los siguientes:

Internet y la modificación de los espacios comunicativos que su uso genera tienen un papel fundamental en la *sustitución de unas relaciones por otras* (Trejo, 2000). También se asocia el ciberespacio con la falta de respuesta a la necesidad de socialización (Sgroi, 1997). Veinte años más tarde, Gerrero, Andersen & Afifi (2017) han analizado las diferencias inter-generacionales en las formas de relacionarse a través de las TIC y observan la tendencia progresiva de los más jóvenes a mantener una conexión ininterrumpida con sus pares en el entorno de la nube.

Se indica que la realidad virtual impulsa procesos comunicativos como el turismo virtual y aumenta las interacciones sociales (Joyanes Aguilar, 1997). También se asocia con el fomento de relaciones con el entorno desvinculadas del espacio, es decir, con la sustitución de unas relaciones por otras (Turkle, 1997). Velarde y Casas-Mas (2018) señalan que la virtualización de las relaciones personales está cerca de convertirse en una práctica cotidiana, aunque el ritmo de su implantación está condicionado por características de los internautas, relacionadas con la edad, el estatus socio-económico, sus actitudes y hábitos de uso de Internet o el nivel de estudios.

Los juegos de ordenador y juegos en línea se relacionan con la participación virtual (Dyer-Whiteford, 2004), y esta, a su vez, con la *suplantación de los lazos sociales físicos* (Vizer, 2011). Martínez-Martínez y Sanz-Martos (2018) entienden el uso del videojuego como un espacio en el que los participantes pueden compartir experiencias y buscar a otros miembros con los que crear vínculos de interacción y confianza. Otros autores, como Sampedro y McMullin (2015), analizan los videojuegos como un elemento para la inclusión comunicativa porque favorecen el proceso de aprendizaje en una comunidad participativa que potencia la presencia y el progreso.

De los procesos de interacción virtual nacen también nuevos agentes en la estructura del Sistema de Comunicación: comunidades virtuales. Incluso hay textos que aseguran que su aparición se traduce en un *aumento de relaciones en la vida real*, en la construcción de más comunidades en el mundo no mediado (Green, 2002). Diversos estudios señalan la extensión de las interacciones presenciales de amistad gracias a la virtualización de las relaciones (Fernández, Lorea & Campión, 2017) o la coincidencia entre los amigos virtuales con los presenciales (Sánchez-Vera, Prendes & Serrano, 2011).

### **3.3. Cambios en el plano del “creer” de la sociedad**

3.3.1. *Normas*. Las menciones a los cambios en las formas de regulación de la vida social se codifican en cuatro subcategorías: “normativa”, “opinión pública”, “identidades colectivas” y “rituales”. A todas ellas se vinculan modificaciones en la comunicación que tienen que ver con el desarrollo de las redes (correo electrónico, plataformas para encontrar pareja, espacios ligados a Internet, ciber-identidades o comunidades virtuales). Estas ligazones aparecen detalladas en las siguientes líneas:

Los textos relacionan varias transformaciones de infraestructuras comunicativas con la *construcción de identidades colectivas*. Pero nunca de manera directa, sino como consecuencia de alguna otra modificación en la supraestructura o en los agentes del Sistema de Comunicación. Por ejemplo, se indica que las TIC hacen posible el acceso a contenidos de carácter alternativo que a su vez contribuyen a la definición de identidades juveniles (Solé Blanch, 2006).

Las comunidades virtuales se encuentran referidas en los textos como causa o como consecuencia del desarrollo de *nuevas identidades grupales* (López et al, 2003). También hay menciones que basan su aparición y continuación en la creación de contenidos que destaquen la unión dentro de la diversidad, es decir, en *sentimientos de pertenencia a grupos* (Fuchs, 2008).

Relacionadas también con los colectivos de agentes virtuales que se definen como comunidad, se encuentran menciones a la interacción virtual y a la necesidad de aparición de *normas de regulación* de los intercambios de información entre ellos (Quéau, 1995). En este plano normativo, también se relacionan otros intercambios de información, en concreto el cibersexo entre agentes anónimos, con la *pérdida de validez de las normas* sociales sobre la sexualidad (Ben-Ze'ev, 2004).

Internet y, en concreto, la proliferación de opiniones en los escenarios que articulan esta Red y las interacciones virtuales que posibilita, se señalan como nuevos espacios para la *construcción de opinión pública* (Ortiz, 2003). Contribuyen a diseminar información alternativa formando la llamada esfera pública transnacional que promueve discursos alternativos que pueden conseguir calar en nuevos seguidores (Silverstone, 2017).

En el plano de las costumbres que ritualizan la vida social, se señalan determinadas prestaciones informáticas que incentivan su cambio. En este sentido, se asegura que las prácticas de *ciberdating*, procesos comunicativos que sustituyen las formas tradicionales de establecer contactos románticos, sostenidas en plataformas para encontrar pareja, están modificando los *rituales* de enamoramiento (Fuchs, 2008).

3.3.2. *Valores y creencias*. Se registran transformaciones en la comunicación y cambios sociales relacionadas con modificaciones de las “ideas”, las “identidades individuales”, las “creencias” personales y las “actitudes” mostradas en la vida social. Este tipo de asociaciones tienen algunas características en común: se vincula con todas las subcategorías la transformación en los contenidos de los mensajes. Por ejemplo, cambios en el significado de términos, ampliación del universo referencial o facilitación de un determinado tipo de contenidos. Se exponen a continuación algunas de las relaciones encontradas:

Los espacios de interacción que posibilita Internet, los productos comunicativos basados en redes y algunas prestaciones informáticas aparecen vinculados en la muestra analizada a cambios en las *identidades individuales*: se menciona cómo el ciberespacio concede a los agentes el poder de “ser otros” (López et al., 2003); se vincula el uso del correo electrónico a nuevas formas de definir la *identidad individual* (Quéau, 1995); y se indica que el desarrollo de videojuegos en línea da a los actores la posibilidad de construir una o varias identidades, lo cual, además, produce un *replanteamiento de la propia noción de identidad*, es decir, su cuestionamiento como concepto (Turkle, 1997). La ampliación del universo referencial y el aumento de consumo de información se asocian con la posibilidad de auto-representarse aislados de la presencia de otras personas (Krug, 2005).

El ciberespacio y el aumento de referentes virtuales se maneja en los textos como vía de liberación de los *prejuicios* de las culturas nacionales (Curran, 2005). También se indica que estos cambios son reflejo de la *transición ideológica* entre las sociedades posindustriales y las globalitarias (Muñoz, 2005).

Como caso concreto de intercambio y utilización de la información aparece el cibersexo, el cual provoca modificaciones en la idea tradicional de relación de pareja y, al mismo tiempo, se traduce en una transformación del significado de la *noción de infidelidad* (Ben Ze’ev, 2004; Choudhary, 2019).

Parte de las transformaciones comunicativas ya indicadas intensifican algunas *actitudes* entre las personas que las utilizan o las padecen: se vincula escapismo con las nuevas tecnologías (León et al., 2005); decepción con Internet (Krug, 2005), y nihilismo con la adhesión a comunidades virtuales (Dreyfus, 2001). Este último autor también señala que la pervivencia de estos grupos de agentes está basada en intereses egoístas, más orientados al beneficio privado que al colectivo.

#### 4. VISIÓN DE CONJUNTO

Como punto final de la exposición de los resultados, la tabla 1 muestra una visión de conjunto de los escenarios encontrados.

Tabla 1. Visión de conjunto de los escenarios

PLANO	CATEGORÍA AFECTADA	CAMBIOS ENUNCIADOS
SER/ESTAR	Organizaciones y estructuras sociales	Denominaciones como “sociedad sistémica”, “sociedad de la información” y “sociedad del conocimiento” aparecen vinculadas a las innovaciones en los lenguajes computacionales y en los lenguajes de las imágenes
	Estados de las sociedades, sus miembros	Los cambios en los medios de comunicación y los cambios en los contenidos se conciben como elementos que juegan un papel en las dinámicas de <i>integración/desintegración</i> o de <i>conflicto/consenso</i>
HACER	Actividades sociales	Se entiende que cambian las actividades de organización, control, manipulación o dominación, por los nuevos espacios que crean las redes, y aún infraestructuras comunicativas anteriores (tv, videojuegos). Se polemiza sobre la trascendencia para el cambio social de las nuevas formas de participación (en las redes), el



		potencial de las TIC para promover la acción colectiva, la justicia social, la liberación, etc. o más bien nuevas formas de violencia, dominación, etc.
	Relaciones e interacciones sociales	Se anuncian cambios en la cantidad (disminución, continuidad o aumento), cambios en la calidad (mejoras, deterioradas, desajustadas) o cambios en la naturaleza de las relaciones sociales (sustitución de unos lazos por otros)
CREER	Normas sociales	Se hace referencia a la necesidad de regular los nuevos intercambios informativos, por su afectación a los agentes, la opinión pública, etc. y también porque aparecen nuevos hábitos (p. e., ciberdating, ciersexo, etc.)
	Valores y creencias	Se señalan, principalmente, transformaciones en los contenidos y usos de la información, que se ponen en relación con modificaciones de las "ideas", las "identidades individuales", las "creencias" personales y las "actitudes" mostradas en la vida social.

Fuente: elaboración propia

## 5. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ABIERTAS

Las innovaciones comunicativas – y, entre ellas, las aludidas como virtualización– pueden reorganizar o desorganizar un determinado sistema social; o algunas de sus dimensiones en particular (por ejemplo, políticas, culturales, educativas, etc.). Continuará teniendo interés el análisis sobre cómo se representa la virtualización en la literatura sociológica, psicológica, antropológica, etc. así como en los textos de Teoría de la Comunicación. Estos análisis servirán para saber cómo se produce conocimiento sobre este fenómeno y, también, si se llevan a cabo en diferentes períodos de tiempo, para observar cómo cambian las representaciones sobre el mismo en un corpus de características similares, en cuyo caso se obtendría una imagen en movimiento, en lugar de una imagen fija.

Los datos registrados son explotables de múltiples maneras. Lo que hemos mostrado es una de las formas posibles de analizar qué cambios sociales se vinculan a determinados elementos del Sistema de Comunicación o/y ciertas actividades de los Procesos de Comunicación. Otras líneas de investigación de gran interés podrían ser las orientadas a averiguar qué dimensiones sociales aparecen como concernidas por las transformaciones comunicativas en las mismas unidades de análisis. Es decir, si en un mismo micro-relato se anuncian, al tiempo, cambios en las dimensiones educativas, culturales, cognitivas, etc. O las orientadas a saber si los cambios sociales que se vislumbran implican o no una transformación material del ecosistema.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albright, J. M. (2008). Sex in America online: An exploration of sex, marital status, and sexual identity in Internet sex seeking and its impacts. *Journal of Sex Research*, 45(2), 175-186.

Álvarez, J. T. (2005). *Gestión del poder diluido. La construcción de la sociedad mediática (1989-2004)*. Madrid: Pearson.

Ben-Ze'Ev, A. (2004). *Love online: Emotions on the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.

Bernete, F. y Velarde, O. (2017). Diseños para analizar las representaciones de la comunicación en la era de la globalización, en García Manso, A. (coord.): *Aportaciones de vanguardia en la investigación actual*. Madrid: Tecnos

Bohn, J., Coroamă, V., Langheinrich, M., Mattern, F., y Rohs, M. (2005). Social, economic, and ethical implications of ambient intelligence and ubiquitous computing. En W. Weber, J. M. Rabaey y E. Aarts (Eds.), *Ambient intelligence* (pp. 5-29). Berlin: Springer.

Cammaerts, B. (2017). ICT-usage among transnational social movements in the networked society: To organise, to mobilise and to debate. In *Media, Technology and Everyday Life in Europe* (pp. 71-90). Routledge.

Casas-Mas, B. (2017). Transformaciones de la comunicación pública en la era de la globalización que influyeren en el consenso y el conflicto social. Tesis Doctoral. Madrid: UCM.

Castells, M. (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. I, *La sociedad red*. Madrid: Alianza.

Cavallo, M. (2005). *La comunicazione pubblica tra globalizzazione e nuovi media*. Milán: Franco Angeli.

Choudhary, A. (2019). Cybersex. In *Intimacy and Developing Personal Relationships in the Virtual World* (pp. 201-212). Hershey, PA (USA): IGI Global.

Curran, J. (2005). *Medios de comunicación y poder en una sociedad democrática*. Barcelona: Hacer.

Dreyfus, H. L. (2001). *On the Internet*. Londres: Routledge.

Duart J. M. y Sangrá, A. (2000). *Aprender en la virtualidad*. Barcelona: Gedisa.

Dyer-Whiteford, N. (2004). Sobre la contestación al capitalismo cognitivo. Composición de clase de la industria de los videojuegos y de los juegos de ordenador. En VV.AA., *Capitalismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Creación Colectiva* (pp. 49-62). Madrid: Traficantes de sueños.

Fernández, M. C. S., Lorea, I. M., & Campión, R. S. (2017). La Tecnosocialidad: El papel de las TIC en las relaciones sociales. *Revista Latina de Comunicación Social*, (72), 1592-1607. DOI: 10.4185/RLCS-2017-1236

Fuchs, C. (2008). *Internet and Society: Social Theory in the Information Age*. New York: Routledge.

García Aretio, L., Ruiz Corbella, M. y Domínguez Figaredo, D. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Barcelona: Ariel.

- Green, L. (2002). *Communication, technology and society*. Londres: Sage.
- Guerrero, L. K., Andersen, P. A., & Afifi, W. A. (2017). *Close encounters: Communication in relationships*. London, etc.: Sage Publications.
- Haraway, D. J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Joyanes Aguilar L. (1997). *Cibersociedad: Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid: McGraw-Hill Interamericana de España.
- Krug, G. J. (2005). *Communication, Technology and Cultural Change*. Londres: Sage.
- León O., Burch, S. y Tamayo, E. (2005). *Comunicación en movimiento*. Quito: Agencia Latino Americana de Información.
- López, S., Roig, G. y Sádaba, I. (2003). *Nuevas tecnologías y participación política en tiempos de globalización*. Bilbao: Hegoa.
- López-Navas, C. (2015). *Representaciones sobre virtualización y cambio social en la literatura académica*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Madrid
- Luhmann, N. y De Giorgi, R. (1992). *Teoria della società*. Milán: FrancoAngeli.
- Lull, J. (1999). *Medios, comunicación, cultura: Aproximación global*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Martínez-Martínez, S., & Sanz-Martos, S. (2018). Los social media y su participación en la construcción y comprensión del relato interactivo de los videojuegos online. *Hipertext.net: Revista Académica sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva*, (16), 16-21. DOI: 10.31009/hipertext.net.2018.i16.05
- Martínez Solana, Y. (2007). Luces y sombras del periodismo ciudadano: Actitud frente a un fenómeno imparable. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 13, 145-155.
- Mattelart, A. (1998). *La mundialización de la comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Muñoz, B. (2005). *La cultura global: Medios de comunicación, cultura e ideología en la sociedad globalizada*. Madrid: Pearson.
- O'Donnell, A. y Sweetman, C. (2018). Introduction: Gender, development and ICTs, 26 (2), 217-229. <https://doi.org/10.1080/13552074.2018.1489952>
- Ortiz, R. (2003). *Globalización y esfera pública: Entre lo nacional y lo transnacional*. En J. M. Pereira González y M. Villadiego Prins (Eds.), *Comunicación, cultura y globalización* (pp. 25-46). Bogotá: Centro Editorial Javeriano.
- Pedraja, L. (2017). *Desafíos para la gestión pública en la sociedad del conocimiento*. *Interciencia*, 42(3), 145. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/339/33950011001.pdf>.

Pérez Tornero, J. M. (2000). *Comunicación y educación en la sociedad de la información: Nuevos lenguajes y conciencia crítica*. Barcelona: Paidós.

Quéau, P. (1995). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós.

Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge: MIT Press.

Sampedro, B., & McMullin, K. (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital Educational Review*, 27, 122-137.

Sánchez Vera, M. M., Prendes Espinosa, M. P., & Serrano Sánchez, J. (2011). Modelos de interacción de los adolescentes en contextos presenciales y virtuales. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (35), a158. <https://doi.org/10.21556/edutec.2011.35.414>

Sgroi, E. (1997). *Mal di città: La promessa urbana e la realtà metropolitana*. Milán: Franco Angeli.

Silverstone, R. (Ed.). (2017). *Media, technology and everyday life in Europe: From information to communication*. London: Routledge.

Solé Blanch, J. (2006). Microculturas juveniles y nihilismos virtuales. *Revista TEXTOS de la CiberSociedad [en línea]*, 9. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=98> (última consulta: 16/01/2019).

Trejo, R. (2000). Internet y sociedad urbana. Cuando el ciberespacio y la calle se complementan. Primer foro de las comunicaciones (2000). En V.V.A.A., *Desafíos de la Sociedad de la Información en América Latina y Europa* (pp. 35-55). Santiago de Chile: Lom Ediciones.

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era Internet*. Barcelona: Paidós.

Velarde, O. y Casas-Mas, B. (2018). La virtualización de las comunicaciones interpersonales. *Chasqui* n° 137, pp. 53-70.

Vizer, E. A. (2011). El sujeto móvil de la aldea global. *Tendencias en la sociedad mediatizada. Mediaciones Sociales*, (8), 21-43.

Walkerdine, V. (1998). Sujeto a cambio sin previo aviso: La psicología, la posmodernidad y lo popular. En D. Morley, V. Walkerdine y J. Curran (Eds.), *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo* (pp. 153-186). Barcelona: Paidós Ibérica.

Zúñiga, R. P., Lozano, P. M., García, M. M., Hernández, E. M., & Ibarra, J. Á. P. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 847-870. <https://dx.doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>