

# LA CULTURA PARTICIPATIVA Y SUS ACTANTES EN CUATRO UNIVERSIDADES MEXICANAS

**ILEANA CRUZ SÁNCHEZ**  
UNIVERSIDAD ANÁHUAC MÉXICO, CAMPUS NORTE

**TEMÁTICA GENERAL:** TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN  
(TIC) EN EDUCACIÓN

## RESUMEN

El presente texto presenta los resultados del trabajo de campo de una disertación doctoral en proceso que aborda el estudio de la cultura digital a través de la pregunta ¿Cómo es la cultura de la participación, quienes son sus actores y cuáles son sus características dentro de las aulas universitarias? Para responder a dicho cuestionamiento, se presenta de forma introductoria el contexto, el problema de investigación de forma brevísima, así como los escenarios de discusión teórica que sustentan la investigación. Se da cuenta del diseño de investigación de campo y se comparten los hallazgos sobre una de las categorías de análisis: los actantes. A manera de conclusión se reflexiona sobre las formas en que dichos actantes dan forma a la cultura de la participación en las aulas de los informantes docentes.

**Palabras clave:** Educación digital, cultura de la participación, actantes, docentes, dispositivos digitales

## Introducción

La utilización de recursos digitales y la presencia de dispositivos móviles en las aulas de educación superior es día a día más frecuente. Profesores y estudiantes se comunican a través de plataformas, grupos en distintas redes sociodigitales, mensajes personales.

Vivimos en la era de la convergencia (Jenkins, 2008): las telecomunicaciones convergen hacia lo digital; la telefonía móvil amplía su mercado y permite a cada día más personas estar conectados a internet mediante las redes de datos. Según el último estudio de la Asociación Mexicana de Internet existe un crecimiento de los internautas en un 15.7% con respecto al año anterior. En el país 65 millones de habitantes con conexión a internet, es decir el 59% de la población a través de conexiones

en el hogar y en cualquier sitio a través de un dispositivo móvil (Asociación Mexicana de Internet, 2016).

La digitalización y el avance tecnológico que conlleva, ha permitido y fomentado la convergencia de pantallas, medios de comunicación y grandes conglomerados mediáticos, al tiempo que ha generado cambios culturales y sociales propios de los avances tecnológicos. Estos cambios, unido a audiencias que han crecido con medios visuales y computacionales en su entorno generan públicos distintos, participativos, que interactúan a través de los medios digitales y esperan otro tipo de contenidos. Los medios sociales invitan a exponer los pensamientos, sentimientos y opiniones a través de preguntas como el *qué estás pensando* con el que *Twitter* y *Facebook* interpelan a sus usuarios. Esos 140 caracteres, fotos, estados, videos o transmisiones en tiempo real, son contenidos generados por el usuario. Se puede hablar de audiencias activas y participativas.

Por supuesto, en los millones de usuarios de internet –como en el mundo analógico, real, de carne y hueso–, existen diversos grados de participación, desde el que sólo lee, ve o escucha, hasta quien toma el micrófono y canta, o habla de libros en su canal de *YouTube*, crea memes o comparte sus dibujos en *DeviantArt*, hace minificciones u opina sobre su serie favorita en *Twitter* o se conforma con compartir todo aquello que llega a su muro en *Facebook*. El medio invita a de a poco, con un clic, un espacio en blanco, un guiño digital, a ser creador de contenidos. *Youtubbers*, *twittstars*, *influencers*. Todos ellos son usuarios convertidos en productores: Prosumidores.

¿Qué sucede en las aulas universitarias en la era de la convergencia? Como se mencionó, las instituciones invierten recursos en dotar a sus instalaciones de conectividad mediante redes *wifi* y salas de cómputo, servidores y otros recursos tecnológicos. Con ello, los docentes se ven impulsados a integrar las tecnologías digitales a sus clases; unos aceptan el reto y otros son renuentes, y muy a su pesar acaban utilizando las plataformas en las que han de asentar calificaciones, solicitan búsquedas de información fuera del aula o aceptan que no tienen mucha opción. La vida digital se ha instalado en las aulas universitarias.

La presente ponencia da cuenta de los hallazgos del trabajo de campo de la disertación “Cultura de la participación y aprendizaje. Una propuesta de diseño educativo transmedial para la Educación Superior”, que se trabaja en el Doctorado en Comunicación Aplicada de la Universidad Anáhuac México, campus Norte, y da continuidad a la ponencia “Reflexiones teóricas sobre la cultura de la participación y las narrativas transmedia” presentada en el XIII Congreso Nacional de Investigación Educativa.

Así, en esta exposición se presentan una brevísima delimitación del problema, los aspectos teóricos centrales de la investigación, la metodología del estudio de campo, algunos de los hallazgos sobre la cultura de la participación en las aulas estudiadas, para concluir con un breve apartado de consideraciones finales.

Conviene resaltar que es una investigación en progreso y recordar los límites de extensión, ya que varios aspectos esenciales son expuestos de forma sucinta. Por supuesto, se considera valioso cualquier intercambio —presencial o por vías digitales— para precisar temáticas o abundar en las mismas.

## El problema de investigación

¿Cómo adaptarse —desde los ámbitos educativo y comunicacional— a entornos digitales incluyentes, en donde los internautas tienen la posibilidad de realizar actividades lúdicas, de ganar reconocimiento, de aprender en entornos que ha construido, de participar en cursos de cualquier universidad a un costo mínimo o inexistente? ¿Cómo interesar a los estudiantes a participar en una clase con el mismo entusiasmo con el que ve alguna serie televisiva o participa en algún videojuego, sigue a uno que otro *youtubber* o crea historias alternativas de películas o novelas? ¿Las narrativas transmedia podrían adaptarse al universo educativo? Estos son los planteamientos subyacentes de la investigación. Así, en una época de alto consumo mediático, con cada vez mayor acceso a internet y su variedad de recursos, y una generación que demanda entornos educativos digitales, es pertinente preguntar: ¿Cómo es la cultura de la participación, quienes son sus actores y cuáles son sus características dentro de las aulas universitarias?

Este proyecto de *investigación aplicada* permitirá: 1) analizar los elementos de orden comunicacional, tecnológico y educacional que caracterizan a la cultura de la participación; 2) Establecer los rasgos centrales, orientaciones, variaciones y continuidades de la cultura participativa en el aula; 3) diseñar un proyecto que proponga una adaptación de las narrativas transmedia a los entornos áulicos con base en los hallazgos sobre los actores educativos y la cultura de la participación.

## Aspectos teóricos fundamentales

La cultura de la participación o cultura participativa, se refiere a un conjunto de actantes relacionados entre sí, en un contexto situacional y social, formando parte de algo. Y el contexto en el que en gran parte de los casos se sitúa dicha cultura es el ciberespacio, a través de las múltiples conexiones, nodos y usuarios, y la cibercultura (Lévy, 2007) a través de las interconexiones, las comunidades virtuales y multitudes inteligentes (Rheingold, 1993, 2004) y la inteligencia colectiva (Levy, 1999), potenciaron el florecimiento de la cultura de la participación; éste es un concepto propuesto por Henry Jenkins por primera vez en 1992, y se refiere a:

una cultura con barreras relativamente bajas para las expresiones artísticas y el compromiso cívico, con un fuerte soporte para crear y compartir, y un cierto tipo de tutoría informal donde los participantes experimentados pasan conocimiento a los

novatos, y donde los miembros sienten algún grado de conexión social con algún otro miembro (Jenkins, 2009: posición 86).

La cultura de la participación es una nueva forma de interactuar en la cual los usuarios o participantes tienen la posibilidad de crear, remezclar, compartir y curar contenidos –principal, aunque no exclusivamente– en diversos escenarios digitales.

Para comprender mejor la cultura participativa, en la investigación se abren tres escenarios de discusión, cada uno de ellos corresponde a un capítulo del marco teórico que explica el fenómeno estudiado.

El primer escenario corresponde a las diversas conceptualizaciones necesarias para profundizar en la temática y se conforma por tres grandes apartados: 1) la vida digital a través de autores como como Lévy, Latour, Bartra, Baudrillard, Bauman, Tapscott, Negroponte, Rheingold; 2) la cultura de la participación, en donde se desglosa el término con el estudio de diversas conceptualizaciones sobre cultura, sobre la participación y se define entonces a la cultura participativa y las habilidades digitales que conlleva a través del análisis de diversos textos de Jenkins, Tapscott, la UNESCO, y; 3) una síntesis sobre los postulados esenciales del cognitivismo, el constructivismo y el conectivismo de Siemens y Downes que otorgan un marco de comprensión a los lectores del área comunicativa indispensable para comprender las propuestas educativas y el análisis sobre el trabajo de campo.

El segundo escenario se refiere a los entornos tecnológicos en los que se desarrolla la cultura de la participación: 1) la tecnología digital y sus dispositivos como posibilitadores, en donde se analiza a la Web 2.0 como entorno sociotécnico, los videojuegos como escenarios participativos, las redes sociodigitales, el ecosistema móvil, las mediaciones e hipermediaciones, y una aclaración de términos entre narrativas transmedia, multimedialidad y crossmedialidad, con autores como Cobo, Pardo, Fumero, Scolari, Lacasa, Gros, Ito, Flores, Aguado, Sangalang, Jenkins, Dena. 2) los entornos educativos digitales en donde sólo se abordan las computadoras como herramientas de la mente, la gamificación y el aprendizaje invertido, con autores como Jonassen, Cabero, Werbach y Hunter, Huizinga, y los aportes sobre las tendencias educativas del Tec de Monterrey.

El tercero y último escenario de discusión aborda a los usuarios o participantes a partir de diversas miradas teóricas o denominaciones, que los dotan de características que han de verse contrastadas con los datos empíricos en la observación en las aulas. Como estas caracterizaciones son genéricas y más de corte generacional o actitudinal, también se caracteriza a los usuarios en México, puesto que es de ellos de quienes habla la investigación, así, se analizan los datos de los diversos institutos y asociaciones que dan cuenta de quién y cómo utiliza Internet, así como los aportes de diversos investigadores mexicanos, con respecto a los usos y apropiaciones de los jóvenes y de

las comunidades escolares universitarias. Los principales autores revisados son Lovato, Orozco, Tapscott, Prensky, Moravek, la AMIPCI, Covi, Garay, López, Ortiz y Herrera.

## Metodología del estudio de campo

Esta investigación combina el trabajo de carácter conceptual con el desarrollo y la experimentación. Desde el punto de vista epistemológico, el estudio tiene una orientación cualitativa, en la medida que se busca llegar a una comprensión de las características de los actantes de la cultura de la participación en las aulas de Instituciones de Educación Superior mexicanas.

En este estudio, desde el punto de vista procedimental, se combina el trabajo de orden documental, y el uso de métodos interpretativos como 1) entrevistas a profundidad, 2) observación no participante, 3) grupos de discusión, 4) análisis de entornos digitales; cada uno de estos momentos se corresponderá con etapas que presuponen, por su parte, recursos y procedimientos específicos (Álvarez, 2012).

El diseño del trabajo de campo se llevó a cabo en dos instituciones públicas y dos privadas en los semestres lectivos 2015-2 y 2016-1. Se realizaron ocho observaciones en cada institución y en algunos casos en más de una asignatura.

Los participantes en este estudio son voluntarios y están conformados en dos grandes grupos: los informantes docentes, cuyas características en común son la innovación y la aceptación de las tecnologías digitales, y sus estudiantes.

Los cuatro informantes se encuentran dentro de un rango de edad que oscila entre los 40 y 45 años, y todos poseen como mínimo el grado de maestría. Se buscó que los informantes impartieran asignaturas en licenciaturas de diversas áreas, así como que hubiera representación en el género.

Es importante recordar que el objetivo central de la disertación doctoral es analizar la cultura de la participación y sus actores en contextos áulicos universitarios. Para cumplirlo, en el trabajo de campo se pretendía responder a la cuestión ¿Cuáles son los elementos de la cultura de la participación que se identifican en los entornos educativos y qué atributos tienen los participantes en las aulas? Para responderla, se decidió describir primero los elementos contextuales en la categoría denominada Escenarios de participación.

Para identificar los atributos de los participantes, se analizan la práctica académica de los informantes docentes en dos escenarios el presencial y el digital, lo mismo que las prácticas participativas, escolares y de consumo digital de los estudiantes de forma más somera, puesto que en énfasis está en la labor del docente como diseñador de los escenarios de participación. Para complementar el análisis se tomaron en cuenta los dispositivos a través de los cuáles se interactúa. A esta segunda categoría se le denominó Actantes en concordancia con la teoría del actor-red de Bruno Latour (1996), donde propone que toda tecnología es un producto social en la que existen una serie de relaciones entre actantes; algunos de ellos son humanos y otros no; en el caso de lo digital

es sencillo identificar a los actantes humanos, pero también a los no humanos. Los servidores, dispositivos móviles, las computadoras son también actantes que permiten las conexiones multidimensionales y la forma de vida de la sociedad actual. Resumiendo, la categoría Actantes incluye a los docentes, a los estudiantes, a los dispositivos y las relaciones entre ellos.

La última categoría de análisis es la Cultura participativa, a través de la cual se analizan los tipos de participación de acuerdo con la propuesta de Jenkins en los distintos escenarios para encontrar rasgos comunes que complementen a las dos categorías anteriores.

Para realizar el análisis propuesto se cruzó la información obtenida mediante las diferentes técnicas de investigación planteadas, de la siguiente manera: la observación y la observación y análisis de entornos digitales se utilizaron para trabajar todas las categorías; la entrevista a profundidad se utilizó para conocer las características de los actantes, en particular de los docentes, y los grupos de discusión se utilizaron para conocer las opiniones y vivencias de actantes estudiantes, tal como se ejemplifica en la figura 1.

**Figura 1. Diseño de la investigación**



Fuente: Elaboración propia

## Hallazgos sobre la cultura participativa en cuatro aulas universitarias mexicanas

Los escenarios de participación analizados fueron cuatro Instituciones de Educación Superior, la Universidad Anáhuac Querétaro y la UVM Campus Querétaro como representantes de las universidades privadas y el Instituto Tecnológico de Ocotlán y la Universidad Autónoma de Querétaro dentro de las públicas. Todas ellas cuentan con conectividad y aulas que permiten a los estudiantes participar en los entornos presenciales y digitales. Los escenarios digitales en que los docentes informantes apoyan son la red sociodigital *Facebook*, la aplicación *Google Drive*, y las plataformas de gestión del aprendizaje Edmodo y *Schoology*.

Por motivos de espacio, en esta ponencia sólo se da cuenta del análisis de la categoría actantes, que como se explicó en el apartado metodológico, hace alusión a la teoría del actor-red de Latour (1996) y es este caso se refiere a los dispositivos, a los estudiantes y a los informantes docentes.

### Dispositivos

Los dispositivos con los que interactuaban tanto estudiantes como docentes, fueron laptops, teléfonos inteligentes y tabletas. En algunas de las clases se utilizaban para el trabajo de clase, sea individual o colectivo; en otras los estudiantes tomaban notas, buscaban información.

En las cuatro instituciones de educación superior se observó la presencia de al menos un dispositivo por estudiante, a veces más. Es notorio el caso de la UVM Campus Querétaro, pues debido al modelo Interactividad UVM, más de la mitad del grupo tenía a la vista dos o tres dispositivos; trabajaban en uno de ellos, por lo general en la laptop o en tableta, y en el teléfono atendían mensajes, revisaban sus redes sociales o jugaban, incluso se observó a una chica que usaba la cámara del celular como espejo.

Los informantes docentes perciben a las tecnologías digitales como aliadas, como algo con lo que sus estudiantes están familiarizados y promueven su uso dentro de las aulas.

Los estudiantes perciben el uso de los medios digitales como facilitadores debido a la ubicuidad, como puentes de la relación entre docentes y estudiantes y también como una tendencia de esta época. “Son aplicaciones móviles que pueden tener acceso a ellas en cualquier lugar y facilita lo que acaba de decir el compañero” (Pablo Ocotlán4).

Otra forma en que se utilizan las tecnologías digitales y los dispositivos es como reservorios de los materiales de la asignatura, pero también como medios de control, puesto que las plataformas digitales permiten a los creadores de los grupos de *Facebook* o de las asignaturas en el caso de *Schoology* o Edmodo, visualizar quién vio los recursos publicados o el tipo de actividad de los usuarios, la hora y el tiempo de conexión. Los dispositivos son, entonces, actantes que permiten la interacción

entre los otros actantes y con los materiales que se comparten. Además, se transforman en espacios de trabajo síncrono o asíncrono, así como en una forma privada de resolver dudas.

## Estudiantes

Los estudiantes son jóvenes que oscilan entre los veinte y veinticinco años. En el caso de la Universidad Anáhuac Querétaro estudiaban en segundo semestre de las carreras del área de negocios y cuarto semestre de la licenciatura en Dirección de Empresas del Entretenimiento; en la UVM Campus Querétaro también cursaban el cuarto semestre de las licenciaturas del área de Negocios y Administración; en la UAQ eran de distintos semestres de la Licenciatura en Comunicación y Periodismo; y, en el caso del IT de Ocotlán eran de octavo semestre de la Ingeniería en Sistemas.

Como se plantea en los apartados anteriores, todos los grupos observados, independientemente del nivel socioeconómico de procedencia, poseen dispositivos digitales y acceso a internet, ya sea a través de *wi-fi* de sus instituciones educativas o a través del uso de datos.

*Todos los muchachos traen celular y hay cosas que tienen que buscar '¿puedo usar el celular?', 'si, gástense sus datos' y ya. Ellos consultan mucho en los celulares, llevan sus tabletas, sobre todo para la búsqueda de información (Magdita).*

Todos poseían habilidades digitales básicas como realizar búsquedas, subir archivos, publicar en distintas plataformas; además algunos de ellos utilizaban los dispositivos para otro tipo de actividades, como ver series en Netflix, jugar o revisar sus redes sociodigitales para cuestiones personales.

Utilizan las tecnologías digitales en contextos áulicos, lo mismo que en otros aspectos de la vida cotidiana. Si bien, utilizan diversas aplicaciones y poseen habilidades digitales, requieren la ayuda de los docentes para aprender algunas herramientas o servicios, o bien a transferir sus conocimientos para aplicarlos en contextos escolares.

## Docentes

Los docentes son quienes, en su papel de diseñadores de los procesos de enseñanza-aprendizaje, proponen las metodologías educativas y eligen –en primera instancia– las herramientas digitales con las que trabajarán en sus aulas, por tanto, su visión sobre el quehacer docente, la selección de tecnologías educativas, el diseño instruccional y la relación con sus estudiantes es primordial en procesos en donde se promueve la mediación tecnológica digital como parte integral del aula.

La formación universitaria de los informantes es diversa y los cuatro cuentan con estudios de posgrado; tres de ellos poseen estudios en educación. Los cuatro tienen una amplia trayectoria

docente, sin importar las circunstancias que los llevaron a ejercer tal profesión, y se asumen como docentes. La identidad docente es importante, puesto que dedican tiempo a prepararse y a sus estudiantes más allá del tiempo asignado en la carga horaria, sobre todo considerando que dos de los informantes son de profesores por asignatura.

Los cuatro informantes pueden identificarse con el perfil de usuarios expertos propuesto por Garay (2012), puesto que tienen un manejo fluido en las búsquedas, elaboran materiales de apoyo, trabajan con distintas plataformas o aplicaciones en línea y acompañan el proceso de aprendizaje a través de los recursos digitales.

Los cuatro docentes observados poseen en común una visión subjetiva del aprendizaje y una clara tendencia al uso transparente de las tecnologías digitales, lo que genera clases mediadas a través de metodologías como el aprendizaje invertido o la cátedra con retroalimentación acompañada de trabajo en proyectos a través de diferentes plataformas, aplicaciones o servicios.

Un rasgo interesante es la pasión con la que los docentes enseñan sus temas, lo mismo que su entusiasmo por la tecnología. Otro rasgo importante es la empatía hacia sus estudiantes, no sólo emocionalmente, sino al comprender sus intereses y adaptar las clases para hallar coincidencias, tanto en estilos de aprendizaje, en propuestas de aplicación tecnológica o de implementación de juegos.

El trabajo colaborativo, grupal o en equipo fue otra de las metodologías utilizadas por los cuatro informantes docentes en distintas versiones. Se observó que no en todos los casos la integración del equipo se logra, y los resultados no son del todo satisfactorios, porque la calificación es para todo el equipo, independientemente del esfuerzo personal, y porque hay estudiantes que no colaboran. Falta mayor énfasis en que los estudiantes conozcan la metodología de trabajo colaborativo para lograr mejores resultados.

Uno de los factores para elegir o no una aplicación o tecnología digital, además de los mencionados en los apartados sobre los escenarios digitales y los dispositivos, es la posible resistencia a utilizar un espacio personal y lúdico en un ámbito escolar.

Los actantes se relacionan entre sí en ambientes escolares, o bien a causa de los mismos. Los dispositivos, así como las aplicaciones y servicios a los que acceden a través suyo, conforman la mediación que permite los escenarios digitales y, por tanto, son necesarios para que la cultura participativa tenga lugar.

## Consideraciones finales

La cultura participativa se encuentra presente en las aulas observadas. El fenómeno responde a la inclusión de las tecnologías digitales como herramienta educativa por parte de los docentes. Ellos son una figura central en la cultura de la participación en el aula, pues son quienes proponen las herramientas digitales y los tipos de interacción. Además, es importante recalcar que, en los cuatro casos, los entornos digitales son un complemento de los ambientes presenciales.

Los escenarios digitales permiten a los participantes publicar, compartir, dialogar y trabajar colaborativamente a través de distintos servicios. En los casos observados se encontró predilección por una red sociodigital (*Facebook*), un servicio integrado o *mashup* (*GoogleDrive*) y dos plataformas de gestión del aprendizaje. Los escenarios fueron utilizados además como reservorios del trabajo de los estudiantes.

Existe una interrelación entre tres actantes: dispositivos, docentes y estudiantes. Los dispositivos forman parte de la triada dado que son los que permiten acceder a los escenarios digitales; docentes y estudiantes son quienes interactúan en las aulas y en los escenarios digitales a través de diferentes tipos de participación, enriqueciendo los contenidos académicos o bien a través de los trabajos, conversaciones, comentarios y diálogos en privado.

Los docentes que participaron en este estudio poseen en común entusiasmo por las tecnologías digitales y un uso transparente de las mismas, lo cual comparten con sus estudiantes a través del uso de dispositivos y escenarios digitales. También tienen un punto de vista subjetivo del aprendizaje y la utilización intuida del conectivismo y de las teorías cognitivo-constructivistas, lo que se refleja en el diseño de actividades, el tipo de cátedra de hacen y la relación que tienen con sus estudiantes.

La selección de los escenarios digitales para usos académicos depende de la predilección del docente y de su funcionalidad para servir como reservorios, espacios de diálogo, para tener control sobre el visualizado de los materiales (por parte de los estudiantes) y otras funciones como pase de lista o trabajo colaborativo simultáneo. Otro de los requisitos mencionados es la gratuidad, que, si bien es una ventaja en términos económicos, resulta un punto de reflexión, dado que todos los servicios requieren y generan de datos que las compañías comercializan o hacen otro tipo de usos. Las tecnologías, cualesquiera que estas sean, no son inocuas.

Los estudiantes son jóvenes universitarios, con acceso a distintos dispositivos digitales y conexión a internet. Poseen habilidades digitales básicas y dependiendo de la asignatura en la que participen, son capaces de trabajar colaborativamente, gestionar la colaboración sin intervención del docente, de crear contenidos académicos propios a través de los trabajos y tareas, y de compartir o circular contenidos relacionados con las temáticas de clase.

Es claro que, aunque la investigación se encuentra en fase terminal, todavía queda trabajo por hacer y el debate con colegas especialistas en el campo es fundamental tanto para el avance de la investigación como para el avance en el dominio del desarrollo y la experimentación.

## Referencias

- Álvarez-Gayou, J.L. (2012). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona: Paidós Educador.
- Asociación Mexicana de Internet (2016). 12° estudio sobre los usuarios de internet en México 2016. Recuperado de: [https://www.amipci.org.mx/images/Estudio\\_Habitosdel\\_Usuario\\_2016.pdf](https://www.amipci.org.mx/images/Estudio_Habitosdel_Usuario_2016.pdf)
- Jenkins, H. (2008) *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Jenkins, H. (2009). *Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. United States of America: McArthur Foundation/MIT Press.
- Latour, B. (1996). On actor-network theory: a few clarifications. *Soziale welt*, 369-381.
- LeVey, P. (1999). *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*. Cambridge, Mass: Perseus Books.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. España: Anthropos/Universidad Autónoma Metropolitana.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Recuperado de: <http://www.rheingold.com/vc/book/>
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. España: Gedisa.