



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

**Luces en el camino:  
Filosofía y Ciencias Sociales  
en tiempos de desconcierto**

Coordinador  
Manuel Bermúdez Vázquez

*Dykinson, S.L.*

LUCES EN EL CAMINO:  
FILOSOFÍA Y CIENCIAS SOCIALES  
EN TIEMPOS DE DESCONCIERTO

LUCES EN EL CAMINO:  
FILOSOFÍA Y CIENCIAS SOCIALES  
EN TIEMPOS DE DESCONCIERTO

**Coordinador**

Manuel Bermúdez Vázquez

*Dykinson, S.L.*

2021

LUCES EN EL CAMINO: FILOSOFÍA Y CIENCIAS SOCIALES EN TIEMPOS DE  
DESCONCIERTO

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2021

N.º 2 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2021

ISBN 978-84-1377-322-3

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Dykinson S.L ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

CAPÍTULO 144. PROTEÇÃO DAS CRIANÇAS E JOVENS EM RISCO EM CONTEXTO DE ACOLHIMENTO INSTITUCIONAL O PROJETO D'AR-TE .....	2866
FÁTIMA GAMEIRO	
PAULA FERREIRA	
ANA PEDRO	
CAPÍTULO 145. EXPERIENCIA DE EMPLEADO/A; EXPERIENCIA DE EMPLEADO/A EN ESPAÑA; UN ESTUDIO EN ESPAÑA .....	2889
RAQUEL CALLEJA AYLÓN	
CAPÍTULO 146. ¿PROTEGEMOS NUESTRAS CUENTAS EN REDES SOCIALES? UN ESTUDIO EMPÍRICO SOBRE LOS HÁBITOS DE AUTOPROTECCIÓN DE LOS USUARIOS.....	2908
MARIANA N. SOLARI-MERLO	
CAPÍTULO 147. INFANCIA Y TDAH: UNA MIRADA HACIA EL CONTEXTO FAMILIAR.....	2935
ROCÍO LAGO-URBANO	
PATRICIA SOLÍS GARCÍA	
CAPÍTULO 148. DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UNA PLATAFORMA WEB PARA LA EVALUACIÓN DINÁMICA Y LA OPTIMIZACIÓN DE FUNCIONES EJECUTIVAS EN ESTUDIANTES CON TRASTORNOS DEL NEURODESARROLLO Y EL APRENDIZAJE .....	2957
JUAN-JOSÉ NAVARRO	
ANA RODRÍGUEZ	
ELENA ESCOLANO-PÉREZ	
MANUEL ALCARAZ-IBORRA	
JUAN-CARLOS BUSTAMANTE	
CAPÍTULO 149. GAMIFICACIÓN, MOTIVACIÓN Y DESARROLLO DEL PERSONAL.....	2975
KARINA ALONSO RAMÍREZ	
LUZ MARÍA GARCÍA PANES	
PRISCA NAHUM LAJUD	
CAPÍTULO 150. CONSTRUCCIÓN DE IMAGINARIOS EN REALIDADES ALTERNAS .....	2995
MARIA DE LAS MERCEDES PORTILLA LUJA	
CELIA GUADALUPE MORALES GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 151. LEARNING ENTREPRENEURIAL COMPETENCIES AND SOFT SKILLS USING A BEHAVIOUR BASED INTERVIEWING MECHANISM .....	3007
IRENE BOSCH-FRIGOLA	
FERNANDO COCA-VILLALBA	
VANESSA MASTRAL-FRANKS	

## CONSTRUCCIÓN DE IMAGINARIOS EN REALIDADES ALTERNAS

---

DRA. MARIA DE LAS MERCEDES PORTILLA LUJA  
*Universidad Autónoma del Estado de México, México*

DRA. CELIA GUADALUPE MORALES GONZÁLEZ  
*Universidad Autónoma del Estado de México, México*

### RESUMEN

Este trabajo se presenta como antecedente de una investigación vinculada con los retos actuales de cohesión o fragmentación social en realidades virtuales alternas.

La forma de crear el mundo ha cambiado, hoy en día lo que se cree y lo que se crea, propicia la construcción de nuevas realidades o realidades alternas que configuran una infinidad de universos objetuales posibles; derivado de ello, se construye la creencia de una realidad en donde se ha desarrollado una carga sensible que dinamiza el objeto con la posibilidad de transformarlo, darle sentido y construir imaginarios en otras realidades como el ciberespacio.

A partir del análisis crítico sobre el fenómeno de las realidades virtuales, físicas y alternas, así como la construcción de los imaginarios que se mueven entre ambas y que derivan por ejemplo en insultos, noticias falsas y ciberataques con efectos y repercusiones colaterales; el juego entre ambas realidades se ha exacerbado hasta el punto de generar trastornos como la depresión, la ansiedad y entornos sociales adversos.

Cada ser humano construye su propia realidad a partir de creencias, sentimientos y emociones; cuando las condiciones son alteradas y las circunstancias cambian, surgen realidades alternas, que provocan rupturas que desequilibran el orden de las cosas y detonan acciones negativas en una realidad física ante la obligatoriedad de un confinamiento.

El objetivo es reflexionar desde otra perspectiva los posibles efectos de una realidad virtual alterna ante el contexto actual y reconocer que los seres humanos requieren desarrollar habilidades sociales que les permitan desenvolverse de mejor forma en estas realidades, reconfigurarlas para el bien común y posibilitar un cambio de paradigma desde la ética de la comunicación que concientice y establezca nuevas rutas para objetivar la bidireccionalidad entre éstas.

Metodológicamente se inicia con el desarrollo un sistema de relaciones a partir de tres conceptos clave: las realidades alternas, la construcción de imaginarios y con ello la propuesta —en un primer acercamiento—, de las posibles habilidades sociales y competencias comunicativas que se requieren en estos espacios en el marco de una ética.

## PALABRAS CLAVE

Ética de la comunicación, comportamiento social, sociedad de la información.

## INTRODUCCIÓN

El ciberespacio se ha convertido en un soporte que permite la interactividad y la interconexión de las personas lo cual configura e incide en la comprensión de nuestro entorno y deriva en nuevas realidades comunicativas. Estas realidades en el contexto de la pandemia nos han desconcertado. Las comunidades científicas han reconocido el impacto de estos espacios virtuales no sólo en la cotidianidad de las personas, sino en la cultura misma, las relaciones sociales y la educación entre otros ámbitos.

Este trabajo es un análisis y acercamiento para reflexionar en torno a las realidades virtuales en el espacio digital y las realidades físicas que entretengan las relaciones sociales en el día a día de las personas derivado del actual contexto y que transita y habita entre ambos espacios (digital y físico) enfrentando retos comunicativos, laborales, educativos y de interacción con el otro, con los otros; lo que se visualiza puede vincularse con la posibilidad de la construcción de imaginarios sociales y realidades alternas.

En el texto se visualizan en primera instancia algunos enfoques desde donde se analizan de forma introductoria y general los conceptos de realidades físicas, realidades virtuales y alternas para posteriormente revisar los llamados imaginarios sociales y contar con los elementos para generar una primera aproximación que permita visualizar cómo es que estamos afrontando y entrecruzando por estas realidades ante el contexto actual en el espacio digital y así también cuestionarnos sobre cuáles son los retos desde la ética de la comunicación a los que nos enfrentamos al construir y alternar nuestro tránsito y habitabilidad en estas realidades.

## DESARROLLO

### *Realidades físicas, virtuales y realidades alternativas*

El mundo como lo percibimos y lo concebimos, no sólo está conformado por objetos, por lo tangible, es sobre todo un mundo conformado por elementos de significación. Hablar de realidad puede ser un tanto confuso ya que al conceptualizarla dependemos de nuestra propia percepción, lo cual conlleva a las particularidades e interpretación de cada persona.

Inicialmente partiremos de precisar cómo se define la realidad como concepto básico teniendo como primera acepción “1. Existencia real y efectiva de algo. 2.f. Verdad, lo que ocurre verdaderamente. 3. Lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio.” (RAE, 2020). El concepto de lo real o la realidad se ha estudiado desde diferentes aristas y ámbitos del conocimiento, sin embargo; para adentrarnos un poco más a su comprensión por lo menos de forma general, nos enfocaremos inicialmente a retomar y analizar los planteamientos de algunos autores.

“Para los primeros filósofos realistas (los pensadores griegos clásicos), lo fundante era la realidad física (*physis*), pero consideraban que esta no era la única realidad” (Sellés, 2010: 104).

Sellés precisa que algunos pensadores modernos respaldan que la realidad física, es la única realidad, sin embargo Leonardo Polo (1984) plantea que,

“[...]es imposible que exista ser sin verdad o solo el universo material. Pero la verdad es imposible sin el conocimiento. El materialismo es la hipótesis de un mundo material absoluto...El acto de conocer no procede del ser material, porque no es material. El conocimiento indica otro tipo de realidades: las realidades no materiales” (Polo en Sellés, 2010: 104).

Para comprender y complementar estas posibles realidades *no materiales* mencionadas por Polo, cabe exponer cómo desde la psicología se ha planteado que existen dos exégesis de la realidad: la realidad física (mundo exterior) y la realidad psicológica (la que vivimos y actuamos).



En este sentido Bobadilla (2005) se cuestiona cómo con estas limitaciones para reconocer la realidad que le rodea al ser humano, éste ha evolucionado y observa que se debe a: “[..]la aparición de la conciencia como la causa que explica este diferente proceso evolutivo, debido a que en ella se representa una nueva realidad, una realidad psicológica más compleja, diversa y apremiante que la realidad física[..]” (Bobadilla, 2005).

Podemos reconocer entonces que la realidad física se asocia con las significaciones de la conciencia de quien las percibe, los seres humanos interactuamos con los significados más que con los objetos mismos y por tanto están sujetos a la percepción propia y a las construcciones de significación que le otorgamos a las cosas.

Si retomamos entonces una visión desde los estudios culturales para precisar y comprender este último planteamiento respecto a las significaciones y los procesos simbólicos que otorgamos a los objetos tenemos que éstos “[..]comportan una lógica de distinciones, oposiciones y diferencias, uno de cuyos mayores efectos es precisamente la constitución de identidades y alteridades (u otredades) sociales.” (Giménez, 2005).

Por ende, desde desde este enfoque hemos de poner énfasis en que es necesario el estudio de los fenómenos sociales para comprender aquello que llamamos realidad en la que construimos y entretejemos día a día nuestra convivencia social; la realidad así, se construye desde el campo social, misma que las personas aceptamos y bajo la cual establecemos una realidad condicionada que debe ser concensada para definir aquella realidad que detona en la *realidad social* que interconecta las perspectivas individuales para convertirlas en realidades sociales colectivas a partir de las cuales se genera interacción por parte de los seres humanos.

Ahora bien si hablamos de la realidad como constructo social hemos también de poner énfasis en reflexionar en torno a cómo estamos afrontando la actual circunstancia de un confinamiento obligado que ha llevado al teletrabajo, la educación a distancia y en línea, las video conferencias, foros virtuales y la navegación e interacción a partir de las redes sociales virtuales, interacciones que se han venido fortaleciendo a lo

largo de los años y que se ha detonado aún más en estos últimos años con la pandemia.

En este sentido cabe precisar entonces cómo se aborda en estas aproximaciones el término de la realidad virtual; recordemos que ya en los años setentas, se visualizaba por algunos autores una sociedad interactiva en la que los individuos se interconectaban a través de una *red no visible* haciendo uso de la tecnología determinando conceptos como la *aldea global*, en donde las interacciones sociales se reconstruyen o mantienen como alternativa en un mundo virtual como se hacen o establecen en el mundo físico; al respecto Castells mencionaba que con las posibilidades cada vez mayores de accesibilidad a la red y el rápido de crecimiento de las interacciones éstas no se dan “[..]en un mundo virtual sino como una virtualidad real integrada en otras formas de interacción en una vida diaria cada vez más híbrida, no es una predicción sino una observación” (Castells, 2009: 105); así también menciona que estas nuevas tecnologías “[..]están propiciando el desarrollo de espacios sociales de *realidad virtual* que combinan sociabilidad y experimentación con juegos de rol (Castells, 2009: 106); incluso se han observado algunos movimientos sociales en estos espacios de virtualidad.

Como se ha mencionado, este escrito busca explorar y poner en contexto en un primer acercamiento algunos conceptos que nos lleven a la reflexión sin necesariamente representar un análisis exhaustivo o comparativo desde cada uno de los ámbitos del conocimiento y/o enfoques en que se han estudiado éstos sino con el énfasis en cómo estos están conformando nuestra cotidianidad apropiándonos del manejo de lo que asociamos como lo real (físico/tangible) y la realidad virtual (lo intangible/la simulación, lo imaginario) ante el actual incremento de interacciones en soportes virtuales.

Con base a lo anterior y respecto a las realidades alternas; podemos cuestionarnos sobre cómo se posibilitan estas realidades alternativas dentro de los espacios virtuales dadas las cualidades y características de estos soportes; cabe entonces incorporar el planteamiento respecto al ciberespacio y a la virtualidad en el sentido de que con la transformación del espacio físico como era concebido, pudiera visualizarse que el espacio-

realidad virtual se anexa a éste y/o se complejiza incluso cuando éste se convierte en sustitución del físico.

Con relación a lo anterior, Manovich plantea lo siguiente: “[..]los dos espacios coinciden: el físico y el real, y el virtual y el simulado” (Manovich: 2005: 149); convirtiéndose en espacios que permiten a las personas o usuarios la flexibilidad de ir a uno abstrayéndose del otro o habitar en ambos al mismo tiempo lo que a decir del autor estaríamos hablando de un manejo híbrido entre dos realidades; una especie de juego en el que puede visualizarse la posibilidad de que el usuario genere en esta realidad virtual una realidad deseada, idealizada o anhelada; lo que Machado señala como una máscara en donde “[..]la máscara representada por el avatar cumple un papel más específicamente psicoanalítico[..]expresa una necesidad de dar cabida a identidades múltiples y muchas veces reprimidas, disimuladas” (Machado 2009: 196). Este planteamiento nos remite a observar que en estos espacios derivados de las nuevas tecnologías, se mueven los usuarios entre realidades y esto nos da pauta para adentrarnos al siguiente aspecto a revisar: la noción de imaginarios.

### *Respecto a la construcción de imaginarios*

“[..] nos movemos hacia una cultura de simulación en la que la gente se siente cada vez más cómoda con la sustitución de la propia realidad por sus propias representaciones” (Turkle, 1995: 33).

Si bien la noción de imaginarios, específicamente imaginarios sociales, se plantea desde los años sesenta; en esta reflexión retomaremos la conceptualización de imaginarios sociales como troqueles que significan, que generan semiosis y que posibilitan comprender la experiencia de lo que conocemos.

La función de los imaginarios es la de “[..]permitir percibir, explicar e intervenir sobre referencias semejantes de percepción (espaciales, temporales, geográficas, históricas, culturales, religiosas, etc.), de explicación (marcos lógicos, emocionales, sentimentales, biográficos, etc.) y de intervención (estrategias, programas, políticas, tácticas, aprendizajes, etc.)” (Pintos 2005 en Randazzo, 2012: 79). En este sentido se observa que si bien “[..]las referencias son semejantes en *cada sistema social diferenciado*, la realidad es percibida de forma particular, lo cual permite

afirmar que no puede haber una verdad única si no múltiples verdades” (Randazzo, 2012: 79).

La categoría de sentido es el genuino lugar habitual del imaginario y por tanto; el entorno de la construcción de la realidad sería la experiencia y el conocimiento (Castoriadis, 1989), es decir en la semiosis; los imaginarios serían entonces aquellos posibilitadores de los que se allegan las personas para dar sentido y enfrentar el mundo social y una realidad diversa y en donde la percepción de esa realidad puede resultar como hemos visto diversa y que se entreteje a partir de marcos de referencia.

Así, los individuos construimos imaginarios sociales propios o bien en colectivo (a partir de discursos y prácticas sociales) con relación a los procesos de significación y nuestros propios referentes.

“La realidad, el conocimiento y los imaginarios se encuentran estrechamente vinculados. Existe una relación de interdependencia entre lo que es considerado en una sociedad como real y su imaginario. Althusser (1965) considera que la expresión de la relación de los seres humanos con su “mundo” es la unidad conformada por su relación real y su relación imaginaria con sus condiciones de existencia. La forma en que estudiamos la realidad, la cuestiona, legítima o incluso crea” (Randazzo, 2012: 87).

Los imaginarios sociales pueden construirse en realidades alternas mediante procesos de interacción social en los espacios virtuales y se vinculan con procesos, relaciones de poder y con una realidad imaginada.

“Los imaginarios operan como un filtro prácticamente invisible que preconfigura la *realidad social*. Frente a grandes cantidades de información que no se pueden manejar fácilmente, los imaginarios funcionan de forma heurística, permitiendo tomar decisiones complejas o hacer inferencias rápidamente. Son capaces de influir en las maneras de pensar, decidir y orientar las acciones sociales, especialmente al ser formulados, legitimados, institucionalizados” (Randazzo, 2012: 91-92).

Los imaginarios se construyen mentalmente a partir de la propia realidad del ser humano, de sus creencias, valores y emociones y cuando las condiciones de su propia realidad se ven alteradas, éste andamiaje se pone a trabajar, las circunstancias cambian y recurre a estas posibilidades desde lo imaginario, lo desable o lo acptable desde su propia

interpretación, si, tal vez con elementos y conectores desde lo real que permiten ser percibidos y aceptados como tal en estas interacciones sociales en los espacios virtuales pero, también con la posibilidad de no ser aceptados o bien sólo a partir de ser transformados.

El imaginario social y su puesta en común, tienen un impacto respecto al comportamiento en lo individual y colectivo, canaliza e influye en decisiones, proporciona una salida en ocasiones ante circunstancias inciertas, influyen en las relaciones sociales para cohesionar o fragmentar incluso grupos o grandes colectivos a partir del universo simbólico. De aquí que las reflexiones iniciales de este escrito deriven en plantear cómo ante el contexto actual de la pandemia a la que nos enfrentamos, los individuos o colectivos utilizan estos recursos en el espacio virtual para aminorar los efectos derivados de la incertidumbre y el encierro obligado.

## REFLEXIONES

### *La ética comunicativa y el tránsito de los individuos realidades en los soportes digitales*

El confinamiento durante la pandemia ha detonado en las personas sentimientos de angustia y aislamiento, por lo que es necesario estudiar con detenimiento el impacto y el surgimiento de nuevos imaginarios en realidades alternas; si bien este escrito busca un primer acercamiento a este fenómeno, se requiere continuar con la investigación en la búsqueda de su comprensión y de propiciar que los individuos se doten de herramientas que les permitan comprender cómo manejar por ejemplo, trastornos derivados del encierro y del cambio en las formas de realizar sus actividades laborales, educativas y de socialización en los ámbitos digitales mediante el uso de nuevas tecnologías; con plena conciencia de esta volatilidad que pudiera conllevar el habitar y transitar en realidades alternas a su propia realidad como antes de la pandemia de la COVID 19.

Estas realidades construidas que están ahora conformándose como una forma de vida ante la llamada *nueva normalidad* son los espacios en donde las relaciones sociales e interculturales se están desarrollando y en donde se dinamizan las interacciones. Los individuos y los colectivos

construyen realidades alternas a través de los diferentes espacios virtuales derivado de que los espacios cotidianos fueron cerrados, transformados y por tanto existe una necesidad de las personas de reconfigurar su mundo y ello ha propiciado la resignificación del espacio físico y el tiempo al traspolarlos a los espacios virtuales.

Las nuevas dinámicas ante el confinamiento se han transformado y las personas se han convertido en interlocutores virtuales moviéndose en ámbitos de realidades alternas y en un ir y venir entre la dimensión de éstas y de las posibilidades de la simulación y de lo real en estos soportes. Las realidades alternas, han generado construcciones mentales que se mueven en los espacios de realidad virtual, configurando simbólicamente una nueva cotidianidad mediante representaciones sociales que cambiaron sus imaginarios; es necesario reflexionar en torno a ello ya que muchos movimientos están tomando auge a través de las redes y de las realidades virtuales, incluso algunos volcándose en expresiones sumamente violentas como las expresiones de supremacismo, sólo por mencionar un ejemplo.

Los seres humanos requieren desarrollar habilidades sociales que les permitan desenvolverse de mejor forma en estas realidades, reconfigurarlas para el bien común y posibilitar un cambio de paradigma que concientice no sólo en lo individual sino en los colectivo para establecer nuevas rutas que permitan objetivar la bidireccionalidad entre éstas.

La visión del debilitamiento de las relaciones sociales como las practicábamos antes del contexto actual en una gran mayoría de los casos se ha modificado; por lo que también es imprescindible plantear una ética de la comunicación en donde ante las relaciones laborales y educativas hoy en día requieren estrategias que permitan generar entramados en este transitar virtual a la par de entablar los mismos lenguajes de representación y significación para generar interacción y entendimiento a partir de una responsabilidad que en primera instancia pudiera estar cimentado desde la ética discursiva y comunicativa en términos de interactuar con intelegibilidad, con verdad, veracidad y rectitud (Cfr. Habermas, 2002) y así aminorar las posibles confrontaciones o prácticas que pudieran

detonar en tipologías de la violencia muchas veces propiciada por justo la construcción de imaginarios con fines ocultos.

Los conflictos surgen, el malestar se dispara, los trastornos se enfatizan. La actual circunstancia y el confinamiento obligado genera conflictos y las manifestaciones violentas no dejan tregua; recordemos que la violencia se manifiesta en diferentes formas, entre ellas la violencia cultural conformada por símbolos, discursos y representaciones que tratan de legitimar la opresión o la injusticia volviendo en algunos casos opaca la responsabilidad social que ello implica.

Se expone así, que al tener el control sobre cierta realidad virtual o al construir imaginarios, en ocasiones se dan intereses también hegemónicos en esta virtualidad al tener el control de lo que se dice o lo que se presenta como realidad; sabemos que la violencia implica siempre un ejercicio de poder, sean o no visibles sus efectos, y como tal, puede manifestarse en cualquier aspecto de la vida incluso a través de los medios y soportes de comunicación.

El actual confinamiento, ha generado una crisis de cohesión de la sociedad actual en donde la cultura, la economía y la política se ven fragmentadas generando con ello violencia; la seguridad del interior del individuo se convierte en tensión, nostalgia, insatisfacción oculta e incertidumbre y una de las formas que se ha visto exacerbada en los espacios virtuales derivado de ellos es la violencia simbólica; ésta, como aquella forma derivada de la violencia cultural que como ya lo planteaba Johan Galtung (2003), es toda forma de violencia que legitima las otras formas (directa o física y estructural). La constante gira en torno al uso del lenguaje a través de la imagen y su práctica discursiva; se construyen y difunden elementos simbólicos y la violencia de este tipo se encuentra presente; ya que no podemos olvidar que el lenguaje puede significar más allá la realidad.

Estos fenómenos que se están presentando ante el manejo extenuante de las actividades cotidianas en una realidad virtual y de confinamiento, están teniendo un impacto y habrá que estudiarse causa y efecto. Los individuos se han visto en la necesidad de desarrollar sin tener ni tiempo de procesar lo que sucede estrategias y habilidades para poder

comunicarse y/o encontrar las mejores formas de interactuar en este mundo mediado por las nuevas tecnologías por lo que requieren también desarrollar competencias para construir, decodificar, y reconstruir las dinámicas sociales en estas realidades alternas las cuales no dejan de lado relaciones de poder, y bienes virtuales o físicos como el dinero o el reconocimiento social.

Las relaciones entre las personas, comunidades, colectivos o incluso países se construyen en la confianza y por tanto la confiabilidad y la no simulación siguen siendo elementos fundamentales entre ellos por lo que independientemente de las posibilidades de realidades virtuales y alternas; la ética deberá ser un factor que no puede dejarse de lado dependiendo de la realidad en la que decidamos transitar incluso ante el sinfín de posibilidades que nos propicia una realidad virtual dotada de elementos de significación.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

BOBADILLA, R. D. (2005). *La Realidad Psicológica*: Ensayo sobre el acontecer de la conciencia. *En Revista Horizonte Médico*, vol. 5, núm. 2, Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=371637113006>

[fecha de consulta: octubre de 2020]

CASTELLS, M. (2009), *Comunicación y Poder*. España. Alianza Editorial.

CASTORIADIS, C. (1989), *La institución imaginaria de la sociedad/I*. Tusquets. Barcelona.

GEERTZ, C. (2000). *La Interpretación de las Culturas*. Barcelona. Gedisa.

GIMÉNEZ, G. (2005). *Teoría y análisis de la cultura*. México, Ed. CONACULTA. Disponible en: Colección Trayectoria de Investigación de Gilberto Giménez del Repositorio del Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM.

Disponible en: <http://ru.iis.sociales.unam.mx/jspui/handle/IIS/5035>  
[Fecha de consulta: 20 de agosto del 2020].



- GALTUNG, J. (2003), *Violencia cultural*. España. Gernika-Lumo: Gernika Gogoratuz, 2003.
- GONZÁLEZ, B.L y otros (1993), *Signos y la cultura de la violencia*, Córdoba, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Córdoba.
- HABERMAS, J. (2002), *Teoría de la Acción Comunicativa*, tomos I y II, México. Ed. Taurus.
- MACHADO, A. (2009), *El sujeto en la pantalla*. Barcelona. Gedisa.
- MANOVICH, L. (2005) *La interfaz, en El lenguaje en los nuevos medios de comunicación*. Barcelona. Paidós.
- POLO, L. (1984) *Curso de teoría del conocimiento I*, pp. 153-154. Pamplona, Eunsa.
- PRATO, L.; VILLORIA L. y otros. (2010) *Aplicaciones Web 2.0-Redes Sociales*. Argentina. Editorial Universitaria de Villa María.
- RAE (Real Academia de la Lengua Española) (2020) Definición de realidad. Disponible en: <https://www.rae.es/drae2001/realidad> [fecha de consulta: septiembre de 2020].
- RANDAZZO, E. F. (2012), Los imaginarios sociales como herramienta. *En imagonautas, Revista Interdisciplinaria sobre imaginarios sociales*, Vol. 2, número 2. España, Universidad de Vigo.
- SELLÉS, J.F (2010), ¿Cómo prolongar el realismo hoy?. *En Revista Civilizar. Ciencias Sociales y Humanas, Vol. 10, núm.19, pp 103-118*. Universidad Sergio Arboleda, Colombia. Disponible en: <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=100220049008> [fecha de consulta: noviembre de 2020].
- TURKLE, S. (1995). *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós.