

EL MÓN DIGITAL: UNA NOVA PORTA A LA CULTURA

Per Oriol Solé Borràs

Abstract: La cultura és un espai que s'ha anat reinventant amb el pas del temps. Actualment, l'aparició d'internet ha provocat un canvi en la manera de transmetre els productes d'aquest àmbit. Això ha provocat uns avenços en aquest sector, encara que també hi ha hagut efectes perjudicials per aquesta. En aquest reportatge, analitzarem com s'han produït aquests canvis i com han afectat en els diferents àmbits de la cultura, com ara el cinema, la música o la televisió. A més a més, veurem com els mitjans i els usuaris ofereixen les seves opinions i idees a la xarxa.

La cultura i la digitalització:

La cultura és un àmbit que amb el pas dels anys s'ha anat desenvolupant i reinventant. Ja sigui gràcies a la tecnologia com als nous corrents i formes de pensar, aquest espai ha anat diversificant-se fins arribar a una diversitat que provoca un desenvolupament heterogeni i còmplex. "Les tecnologies de l'informació i la comunicació (TIC) estan generant una profunda transformació, en possibilitar l'emergència d'un nou espai social, el món digital o espai electrònic. No es tracta únicament d'Internet, sinó d'un sistema tecnològic que inclou les xarxes telemàtiques, la telefonia mòbil, la imatge i el so digital (televisió, ràdio, fotografia, vídeos, cinema digitalitzat, etc.), els videojocs, els diners electrònic, les simulacions informàtiques, la realitat virtual, els satèl·lits de telecomunicacions i la memòria digital." (Echeverría, J. (2009): pàg. 560). Amb l'aparició d'Internet aquest ventall de possibilitats, els diferents mitjans han aprofitat per modernitzar-se i poder aportar informació cultural de manera més visual, ja siguin amb vídeos, imatges o materials interactius.



Caricatura de l'art i internet

També cal destacar la manera que té la societat de consumir la cultura, ja que ha canviat molt amb l'arribada d'Internet. D'aquesta manera, els

usuaris han incorporat en el seu dia a dia aquest espai, ja sigui per llegir, escoltar música, veure la televisió, etc. "Internet és la forma més difosa de compartir informació, la més difosa perquè és més econòmica, més plural, més personalitzada i més accessible (menys barreres espai-temporals). No només ells, però una majoria dels adolescents fa servir ja quotidianament alguna xarxa per compartir informació." (Igarza, R. (2010): pàg. 68). Per tant, la cultura ha vist com es pot ocupar un espai que propagi i beneficiï aquest àmbit amb una incidència més directa cap a la societat i, sobretot, els joves. "S'observa en aquelles persones, sobretot estudiants, nens, que estan connectades, és que apareix un segon element de divisió social molt més important que la connectivitat tècnica, i és la capacitat educativa i cultural d'utilitzar Internet" (Castells, M. (2000): pàg. 7)

Cal destacar que en estudis anteriors han mostrat com la societat s'ha agrupat en comunitats en la xarxa. "Abunden les comunitats virtuals per compartir coneixement i experiències d'aprenentatge, tant col·lectives com individuals, d'intercanvi recíproc, solidari i gratuït. (Fòrums, comunitats virtuals / imaginàries / xat / correu electrònic)" (Bañuelos, J. (2005): pàg. 5). Això comporta l'aparició de connexions entre els membres d'aquesta que, sense aquest procés, no s'hagués produït. Alhora, generen espais per poder opinar sobre qualsevol tema i que converteixen als usuaris en una nova font d'informació encara que s'han de tractar amb molta cura.



Exemple d'estructura d'una comunitat online

A banda d'aquests agrupaments, també cal destacar l'aparició de nous espais que faciliten aquesta difusió. YouTube, Twitter, Facebook són uns dels exemples més reconeixibles. Aquests han provocat que es creïn nous fenòmens culturals com ara els youtubers o els influencers. Aquests transmeten la seva opinió i creen petites comunitats que, amb l'adhesió de més persones, generen un teixit comunitari molt ampli. "A YouTube trobem diverses funcions espectaculars, pròpies d'un mitjà interactiu en l'espai virtual. Es tracta d'una interacció diferida i en temps real (xat), on l'usuari pot enviar comentaris, pujar vídeos i fer altres intervencions, deixar petjades del seu pas pel lloc, que s'inseriran en la "escena" de la interfície en el moment de la seva actualització. Els "altres" usuaris podran veure les intervencions en temps diferit" (Bañuelos, J. (2009): pàg. 5).



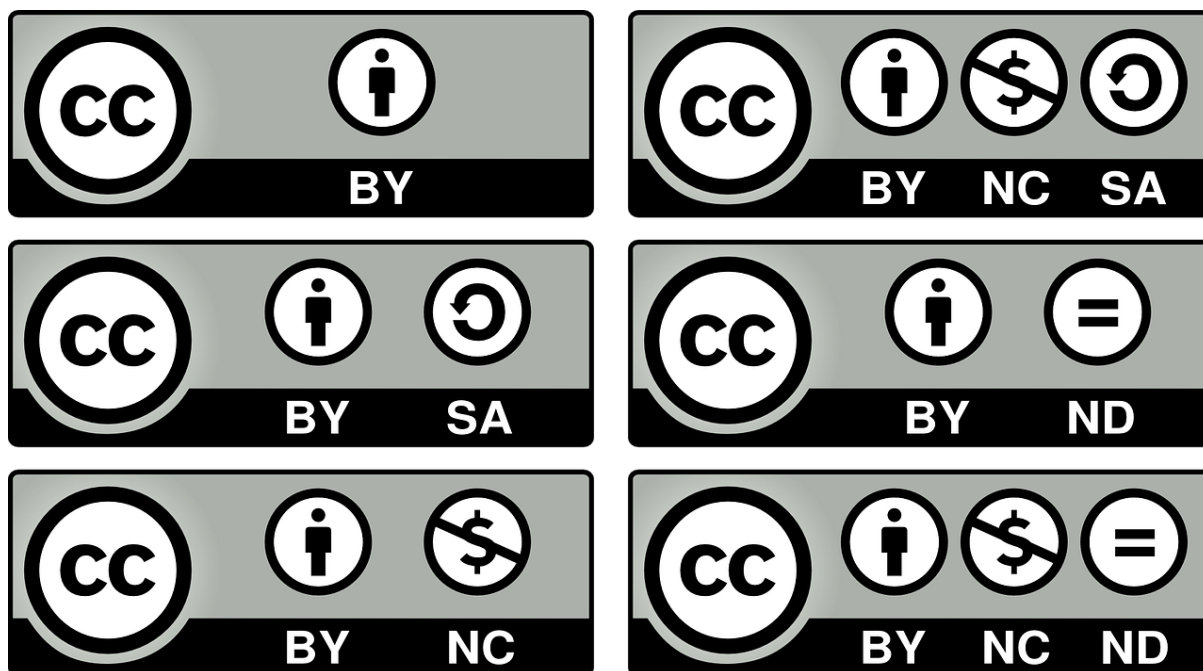
Logotip de la plataforma de vídeos YouTube

Per altra banda, cal destacar l'aparició de noves formes de cultura gràcies a internet com, per exemple els mems. "Els mems d'Internet poden definir-se com un mitjà que transmet un succés, material o idea -que poden tenir la forma d'una imatge, vídeo, música, frase o broma- que és seleccionada, modificada i transmesa de persona a persona a Internet. Gràcies a la capacitat d'Internet de transmetre informació de forma gairebé instantània i precisa, aquests mems poden difondre massivament, principalment per pàgines de xarxes socials i per compartir arxius com Facebook, 9Gag, Tumblr, Youtube, etc." (García Huerta, D. (2007): pàg. 2). Aquestes expressions s'han convertit en part de la societat i, alhora, són una modalitat cultural molt adoptada dins de la societat. A més a més, són productes creats pels mateixos usuaris i, sovint, formen part de les comunitats de la xarxa.



Mem relacionat amb l'art

Tot i això, la digitalització de la cultura també té punts negatius. El principal problema són els drets d'autor. "Sembla clar que en la galaxia Internet el moviment copyleft (i similars) està reptant al copyright. L'afortunada expressió copyleft, nascuda en l'àmbit de la programació informàtica i relacionada amb les iniciatives de codi obert open source), no només fa referència a la possibilitat, en certs casos, de deixar o prestar un objecte digital sense més compensació que la menció del seu creador o inventor" (Gherab Martín, K. (2009):pàg. 507). Això és un problema que influeix de manera negativa en l'àmbit de la cultura, ja que els creadors dels continguts es veuen perjudicats, ja sigui monetàriament, intel·lectual, etc., pel plagi que altres han fet. Per sort, s'han elaborat diverses normatives per poder contrarestar aquest apropiament indegut i s'han creat llicències d'ús.



Diferents tipus de llicència de drets d'autor

Les adaptacions de la cultura al món digital

La música

- Les noves plataformes musicals:

La música és un dels sectors que s'ha vist més beneficiats amb l'aparició d'internet, ja que, abans d'aquest temps, el fet d'escoltar una cançó o un grup estava limitat pel format en que es consumien. Abans la societat escoltava la música a través de dispositius d'emmagatzematge i aquest limitaven a les cançons dels grups havent així d'haver d'estar avançar, rebobinar i, fins i tot, haver de canviar el cassettes o CDs per poder escoltar la música que volies o crear-se un disc amb les cançons que vols escoltar. Avui en dia, plataformes com YouTube o Spotify permeten a l'audiència escoltar la música que vulgui en qüestió de segons i, a més a més, també poden crear les seves pròpies llistes de reproducció.



Logotip de Spotify

També cal destacar que aquestes plataformes permeten tenir a l'abast la música que volem en qualsevol lloc sempre que es tingui un dispositiu amb Internet. A més, es permet l'agrupament en llistes de reproducció per poder escoltar diferents cançons de diversos grups i estils. En l'enquesta realitzada a la societat, més del 90% dels participants prefereixen escoltar música per internet en comptes de fer-ho mitjançant CDs o vinils. A més a més, diversos grups han aprofitat internet per penjar els seus discos a la xarxa per tal que els seus seguidors puguin baixar-se'ls de manera gratuïta.

- La mesura de l'èxit:

Per veure la importància d'aquests espais per part dels artistes, s'ha produït un canvi de paradigma per valorar l'èxit que ha tingut un disc o una cançó. D'aquesta manera, quan abans es mesurava amb vendes, ara es fa amb visualitzacions a YouTube o reproduccions a Spotify. A més a

més, els videoclips generats per penjar en aquests espais estan molt més elaborats i, sovint, expliquen una petita història amb diàlegs i interrupcions de les cançons. Això denota la importància que tenen aquestes xarxes en la música actual i els efectes que han produït.



Número del rècord de visites rebudes a la cançó "Despacito"

- Una nova porta al món musical:

Els inicis en el món de la música eren un dels principals problemes que tenien els petits artistes o grups per poder tenir un reconeixement dins d'aquest àmbit. Des de cantar al carrer fins a concursos musicals de la televisió, aquestes eren les principals vies que tenien aquests grups per poder dedicar-se en aquest sector. Amb l'arribada d'internet, aquestes persones tenen un espai que arribi a tot arreu i així poder-se donar a conèixer.

En els últims temps, hi han hagut un gran nombre de casos que, gràcies a aquests espais, s'han fet un nom en el món de la música. Podem trobar

casos de superestrelles actuals com Justin Bieber que va començar penjant vídeos a YouTube d'ell cantant al sofà de casa seva com grups locals com Els Catarres que es van fer virals a internet per la cançó *Jennifer*.



Fragment del videoclip de la cançó *Jennifer* d'Els Catarres

- **La pirateria musical**

Un dels grans problemes de l'aparició d'internet en l'àmbit cultural és la pirateria. En el sector musical, és un dany que té una repercussió elevada, ja que es deixen de vendre discos. Tot i això, els diferents artistes obtenen ingressos d'altres llocs en quant a internet com, per exemple, la publicitat que generen els seus videoclips a YouTube.

Els llibres

Al contrari que la música, els llibres no han notat tant l'efecte de l'aparició d'internet. El fet més destacat en aquest àmbit ha estat l'aparició dels e-books. Aquests permeten tenir un gran nombre de llibres en un sol dispositiu. Malgrat aquesta comoditat, aquests aparells no han tingut una gran repercussió en la societat. Un 85% dels enquestats ha assegurat que prefereixen els llibres en paper que els digitals i la raó més estesa és el grau de comoditat ocular que produeixen les pantalles d'aquests dispositius.



Imatge que reflecteix la dualitat d'opcions que tenen els lectors.

Per contra, de la mateixa manera que la majoria dels altres àmbits, un dels problemes que tenen els llibres és la pirateria. Per internet es poden trobar gairebé tots els llibres per descarregar de manera gratuïta. Això influeix directa i negativament en la feina que fan els autors i les empreses que aposten per aquest producte cultural.

La televisió

- La televisió a la carta

La televisió és un àmbit que s'ha adaptat molt bé amb l'aparició d'internet, ja que és un canal més i atemporal que permet als usuaris consumir allò que vulguin. D'aquesta manera, els mitjans creen espais com ara *TV3 a la carta*. Tot i això, en l'enquesta realitzada, una immensa majoria ha assegurat que actualment no fan servir aquests llocs, ja que, actualment, les operadores de televisió permeten gravar els programes per poder veure'ls quan l'usuari vulgui.

Tot i això, els diferents mitjans han aprofitat per treure contingut exclusiu per internet per tal de potenciar aquest espai. D'aquesta manera, els canals treuen llocs webs i apps per arribar al seu públic. A més a més, transforma les notícies visuals i les combina amb text per tal que els lectors la puguin consumir al seu ritme i poder parar-se a reflexionar sobre la notícia. Malgrat això, com passa amb les webs, la resposta dels enquestats va ser negativa a l'ús d'aquestes apps. Només un 15% va afirmar que utilitzava regularment algun d'aquests mitjans per informar-se.

La principal causa d'aquest poc èxit són l'aparició de les xarxes socials, ja que els mitjans hi aporten gairebé tot el que publiquen a les apps. A més a més, les xarxes tenen un pes molt gran en els mitjans actuals, ja que la societat les ha adaptat com a part dels dia a dia. Per tant, és molt important pels mitjans cuidar aquests espais per arribar a la seva audiència.



App de TV3

- Internet com a televisió

Amb l'aparició d'internet, s'han creat diverses plataformes de video que permeten als usuaris crear els seus propis continguts i penjar-los per tal que la gent el vegi. Espais com YouTube o Twitch han generat que la societat tingui un nou mitjà d'entreteniment. Segons l'enquesta realitzada, el consum d'aquests productes està més estès entre els joves que entre els adults. Això es deu a la nativitat digital que han adquirit aquestes edats. Cal destacar que les persones que tendeixen a publicar continguts en aquestes xarxes solen ser gent jove. Això provoca que el llenguatge emprat sigui més proper als adolescents que als adults.

Pel que fa als continguts, s'hi poden trobar des de gent parlant de política fins a persones jugant a videojocs. Molta d'aquesta gent té una gran quantitat de seguidors, fins i tot a tenir un nombre de més d'un milió de seguidors. Cal dir que aquest tipus de contingut té molta més interacció amb els usuaris, ja que poden dir si li agrada o no i deixar comentaris. A més a més, tenen una audiència que fa la competència a la mateixa televisió. Tal és aquest punt, que el rècord de persones en un directe va

ser de més d'un milió d'espectadors. Alhora, això s'ha convertit en una professió i, també, un espai per publicitar-se per diferents marques i empreses.



Directe amb el record de persones (1.015.743 espectadors)

A banda dels usuaris, també s'han engegat projectes en aquestes plataformes com ara websèries amb episodis setmanals o diaris. També s'hi poden trobar altres gèneres com ara reportatges, pel·lícules, etc. Això ha suposat un nou espai per un sector com el de l'audiovisual, ja siguin periodistes, guionistes, directors, etc.

El cinema

El cinema ha aprofitat l'aparició d'internet per utilitzar-lo com a mitjà propagandístic, ja que es solen estrenar els diferents tràilers i teasers en aquest espai. Alhora, s'hi poden trobar pel·lícules en diferents plataformes per veure online pagant per poder-les consumir com ara a YouTube.

Desgraciadament, segons l'enquesta, aquesta forma està poc estesa, tot i que, amb l'aparició de plataformes com ara Netflix, han augmentat els pagaments per consumir pel·lícules i sèries.

- **Els spoilers**

A internet, també s'ha generat un espai per debatre sobre films i sèries i que, en molts casos, solen comportar la revelació de fets que passaran sense que s'hagin publicat de manera oficial. Aquests són els anomenats *spoilers*. Hi ha comunitats que es dediquen a intentar investigar les produccions i extreure informació a membres dels equips per poder donar la primícia dels fets. Sovint, això pot comportar una viralització dels secrets i poden destrossar una pel·lícula perquè ja et diuen una part fonamental.

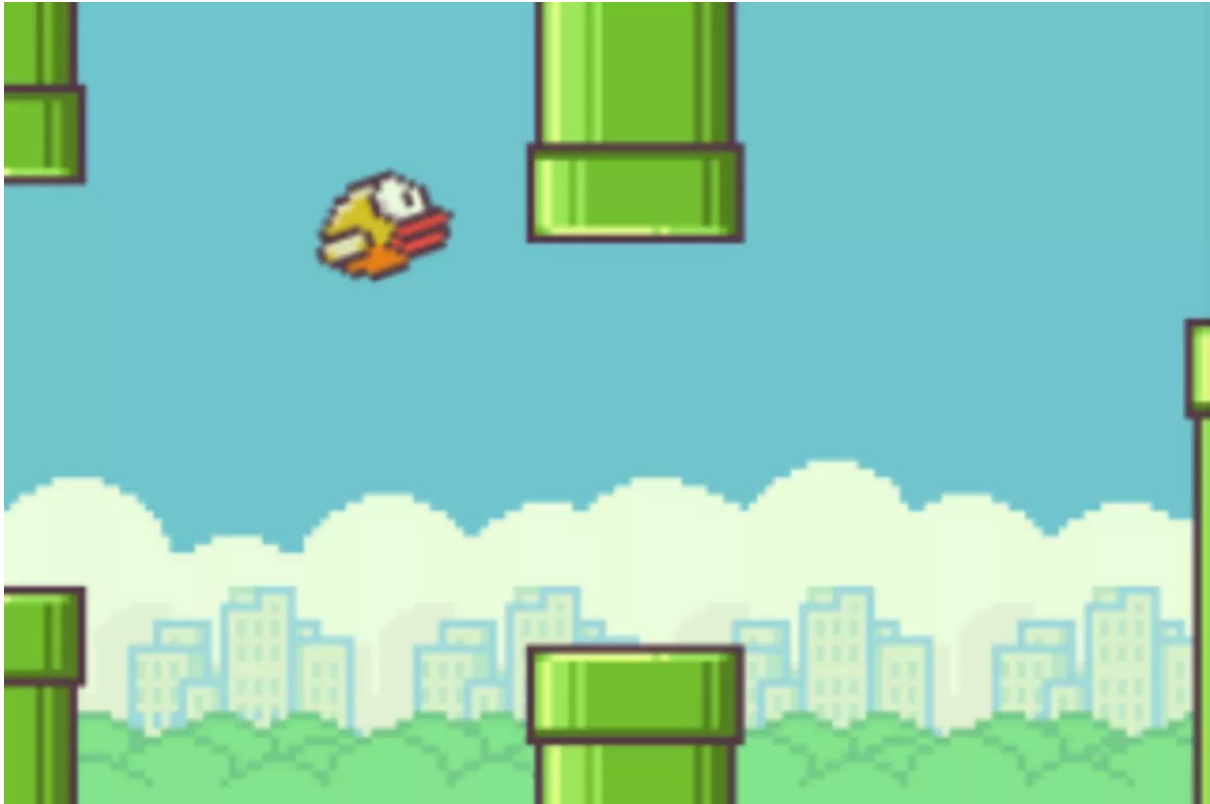
- **La pirateria cinematogràfica**

Com en molts altres àmbits, la pirateria ha fet molt de mal al sector del cinema. Tant és així que, des dels diferents governs, s'han intentat crear lleis per evitar aquest perjudici. Amb internet, és molt simple accedir o descarregar-te un film en qüestió de minuts. És un mal molt estès que és complicat d'aturar. La solució més beneficiosa seria la conscienciació dels usuaris per no fer servir aquest tipus de mètodes per consumir el cinema.

Videojocs

El sector dels videojocs és el que més efecte ha rebut amb l'aparició d'internet. Aquest àmbit ha vist com aquest fet els hi obre una porta al desenvolupament i a noves característiques que enganxin als seus usuaris. A més a més, això ha permès que creadors de videojocs sense grans recursos puguin llençar al mercat els seus productes. Aquests jocs solen ser gratuïts i tenir una base senzilla amb gràfics de qualitat mitjà i

amb una metodologia simple. Alguns poden arribar a fer-se virals, ja siguin molt dolents però addictius, com bones idees i ben fets.



Videojoc pel mòbil Flappy Bird, una idea simple amb mals gràfics que va tenir un èxit molt gran

- Els jocs multijugador:

Amb l'aparició d'internet han aparegut la opció de jugar amb altres jugadors d'altres punts del món. Això ha permès obrir un gran ventall de possibilitats als creadors de jocs que ha fet que apareixin nous models de videojocs com ara els *shooter*, els cooperatiu, etc. Això fa que els jugadors els visquin una experiència més interactiva i que atrau als usuaris. Segons l'enquesta, aquests solen ser homes d'entre 15 i 35 anys. A més a més, la tipologia de jocs que predomina són els multijugador, ja que, al no tenir història, són atemporals i s'hi pot jugar les vegades que

vulguis, cosa que, amb un joc d'un jugador, quan el finalitzés s'acaba el joc.

- Els E-sports:

Amb l'aparició d'aquests jocs multijugador, s'han generat una sèrie de competicions professionals i que segueixen molta gent. D'aquesta manera, s'han creat clubs que inclouen diferents videojocs i els jugadors es professionalitzen i es centren en entrenar per poder guanyar les competicions. Cal destacar que aquests esdeveniments proporcionen com a premi una gran suma econòmica al guanyador i els millors posicionats.

Per entendre com són d'importantes aquestes competicions només fa falta veure com grans personatges públics i clubs han apostat per aquest sector. Com a exemple podem posar a clubs de futbol com ara el Barça, el PSG o el Schalke 04. Aquests han creat una secció d'e-sports per tal de competir, en aquests casos, en videojocs basats en el futbol. A banda, també es pot mesurar l'èxit amb el gran seguiment, ja sigui presencial o en línia, de les diferents competicions, ja que s'omplen els recintes i s'obtenen moltes visualitzacions en viu.



Competició d'e-sports

- Les plataformes virtuals:

A banda dels videojocs, també s'han de tenir en compte les plataformes en què es presenten. Podem trobar jocs de consola, mòbil i ordinador. Normalment, els de consola solen tenir una millor qualitat tant gràfica com de metodologia. Per altra banda, també tenen un inconvenient clau: el seu preu. Aquests solen tenir un cost elevat perquè han de poder-se soportar en les consoles. A més a més, també s'ha de tenir en compte el cost de la pròpia màquina, ja que van modernitzant-se amb els anys i van quedant obsoletes. Tot i això, cal dir que en els últims temps aquestes plataformes han permès la compra digital dels jocs, cosa que facilita el poder jugar sense haver d'anar a comprar-lo a la tenda i no tenir que desar-lo quan no es faci servir.



Imatge de les dues grans consoles: PS4 i XBOX One

Pel que fa als jocs d'ordinador, aquests solen trobar-se amb plataformes online que alberguen una gran quantitat d'opcions per entretenir-se. Aquests jocs solen ser simples i amb una qualitat gràfica mitjà-baixa. A

més a més, generalment són gratuïts i solen ser d'un jugador, encara que n'ha ha molts que són multijugadors o que, fins i tot, competeixes amb altres jugadors. Per últim, també podem trobar jocs com els de consola adaptats als ordinadors.

Per últim, els jocs per a mòbils són, segons l'enquesta realitzada, els més utilitzats, ja que es pot jugar des de qualsevol punt del món. Aquests jocs són molt populars, ja que qualsevol dispositiu mòbil amb internet se'ls pot descarregar. A més a més, solen ser bastant entretinguts i gratuïts. També cal dir que hi ha diferents tipus de jocs, ja que, amb les noves tecnologies, s'ha avançat en quant a gràfics, realitat virtual, etc.

- **El fenomen *gamer*:**

Amb l'aparició d'aquests nous models de joc combinat amb les noves plataformes d'internet com ara YouTube, s'ha generat un moviment entorn aquest àmbit: el fenomen *gamer*. Això ha provocat l'aparició de diverses comunitats relacionades amb els diferents videojocs. Per exemple, la comunitat de la saga de videojocs FIFA segueix als creadors de contingut d'aquests joc i comparteixen opinions sobre com jugar, que fer servir, solucions per resoldre trencaclosques, etc. Com altres exemples de comunitats podem trobar la de jocs de *shooter*, de Pokémon o de jocs de rol online.

Art

L'art és, possiblement, l'àmbit cultural que ha sortit més perjudicat, ja que els usuaris el poden consumir de manera gratuïta i sense haver-se de moure de casa. Amb uns instants, pot veure les pintures, escultures, monuments, etc. de diferents punts del món. Això provoca que hi hagi una globalització de l'art que pot ser una arma de doble fil, ja que permet la inclusió de tothom en aquest sector però provoca que els indrets o

museus perdin visites. A més a més, aquesta digitalització pot portar a la creació de reproduccions falses i a un ús sense dret de les obres.

Altres àmbits culturals

En aquest espai, s'hi inclouen àmbits com les històries i tradicions d'un lloc, moviments de la societat digital, etc., ja que es tracten d'aspectes culturals que no tenen una repercussió tan elevada com les anteriors. Tot i això, han vist com l'aparició d'internet han afectat al seu desenvolupament i, fins i tot, han permès la seva creació.

- La cultura popular:

Aquest espai de la societat ha vist com s'ha produït un gran canvi, ja que, amb internet, s'ha pogut escampar per tot arreu i, en molts casos, perllongar la seva existència. D'aquesta manera, podem veure com llegendes i històries d'un lloc per la xarxa i que no caigui en l'oblit. A més a més, es poden exportar tradicions d'un lloc per tal de donar-les a conèixer en altres indrets del món. També cal destacar que, gràcies a aquesta digitalització, s'han pogut recuperar tradicions o documents que s'havien perdut amb el pas del temps.

- La cultura d'internet

Amb l'aparició d'internet s'han generat un nou corrents entre les comunitats: els mems. Aquests són representacions en imatges, ja siguin vídeo, dibuixos o fotografies, que serveixen com a sàtira. Amb l'aparició de plataformes com YouTube han aparegut personatges que acumulen molts seguidors i, aquests, a partir de fets, expressions o reaccions, generen aquests productes per divertir. La principal temàtica sol ser la vida quotidiana, encara que també n'hi han molt sobre esport, política, etc. A més a més, segons l'enquesta, els principals generadors de mems

són els adolescents, tot i que, els adults també el consumeixen sovint i, gairebé sempre, a través de la missatgeria instantània i les xarxes socials.

Cuando terminas de lavar los platos y llega alguien y te **pone uno más.**



Mem sobre el dia a dia

Els mitjans digitals i la cultura

Amb l'aparició d'internet, els diferents mitjans que tracten l'àmbit cultural s'han anat adaptant i, això, els ha permès tenir més repercussió. Cal dir que aquest procés, com en els àmbits, no s'ha produït de manera homogènia, encara que molts sectors ho han fet d'una manera molt similar. A més a més, no tots els sectors han notat aquest procés, ja que àmbits com l'art no es sol tractar de manera tant concreta en els mitjans i la societat.

Pel que fa a la música, cal destacar l'avanç de les ràdios musicals, ja que són les que més tracten aquest sector i, alhora, les que més s'han adaptat. Aquestes han generat un espai a internet per poder consumir la música que s'està posant en l'emissora i, també opinar sobre les cançons a les llistes que publiquen cada setmana aquests mitjans. A més a més,

també han trobat l'oportunitat de fer partícips als oients mitjançant les xarxes socials i els missatges escrits.

Pel que fa als llibres, al cinema i als videojocs, la principal fonts d'informació són els mateixos consumidors, ja que els principal material que s'aporta a internet són crítiques sobre els productes. Cal dir que aquestes valoracions també les fan alguns mitjans, tot i que són majoritàriament la gent qui les publica en diferents pàgines web. A més a més, pel que fa al cinema, els usuaris discuteixen en blogs i fòrums i on aporten les seves opinions i teories.

Per últim, cal destacar els mitjans que fan recopilacions de mems. Aquest sobretot són de l'àmbit esportiu. A més a més, hi ha diverses pàgines web que es dediquen a la creació de mems per part dels seus usuaris i aquest en fan una valoració per veure si el publiquen o no. Això és una forma molt bona d'integrar a la comunitat i, alhora, incentivar la seva participació en aquest àmbit.

Conclusions:

Com a resultat d'aquest reportatge, hem pogut veure com la digitalització de la cultura ha suposat un gran avanç per aquesta. Entre els principals beneficis, hi trobem la globalització que s'ha produït. Això ha portat a un augment de les formes de consum i, a més, ha permès introduir en aquest àmbit a les diferents parts de la societat. Alhora, també ha suposat una porta en aquest món a projectes o persones que, sense internet, possiblement no haguessin pogut formar-hi part.

Tot i això, aquesta globalització també ha provocat l'ús indegut dels diferents productes culturals, principalment per culpa de la pirateria i les facilitat que tenen per fer-ho. A més a més, en casos, pot suposar un augment de la competitivitat, ja que apareixen noves formes de fer

cultura. Per exemple, la televisió ha vist com, gràcies a les grans plataformes de vídeo, han provocat un nou escenari pel sector de l'entreteniment.

Per últim, hem pogut veure com no només els mitjans són els que aporten informació sobre la cultura. D'aquesta manera, internet ha estat una porta per a la societat per dir la seva i poder aportar els seus pensaments i opinions a la resta d'usuaris. A més a més, possibiliten la creació de comunitats que comparteixen uns gustos i ideals respecte la cultura.

Bibliografía:

- Bañuelos, J. (2005); Digitalización del Patrimonio Cultural.
- Echeverría, J. (2009): Cultura digital y memoria en red
- Gherab Martín, K. (2009): Panorama de la digitalización de la ciencia y la cultura en la red
- Bañuelos, J. (2009): YouTube como plataforma de sociedad del espectáculo
- Igarza, R. (2010): Nuevas formas de consumo cultural: Por qué las redes sociales están ganando la batalla de las audiencias
- Castells, M. (2000): Internet y la sociedad red