

**INTERNET
y la sociedad
de la información**
**Una mirada desde
la periferia**

TOMO I

Editor: Octavio Islas

**CIESPAL
2005**

INTERNET y la sociedad de la información
Una mirada desde la periferia

© Varios - Tomo I

1000 ejemplares - agosto 2005

SBN 9978-55-049-6

Código de Barras 9789978550496

Registro derecho autoral N° 022136

Portada:

Juan Pablo Muñoz

Diagramación texto:

Fernando Rivadeneira León

Impresión:

Editorial "Quipus", CIESPAL

Quito – Ecuador

Los textos que se publican son de exclusiva responsabilidad de sus autores y no expresan necesariamente el pensamiento del CIESPAL.

Contenido

Prólogo	
Alejandro Ocampo. México	7
Presentación	
Edgar Jaramillo. Ecuador.	21
Introducción	
Octavio Islas. México	23
Orígenes del concepto Sociedad de la Información	
Claudia Benassini. México	25
Sociedad de la Información, Sociedad de la Ubicuidad	
Octavio Islas	41
La Sociedad de la Información en Europa	
Javier Echeverría. España	83
La posmodernización económica en Internet	
Fernando Ramón Contreras. España	111
Teoría crítica en la sociedad del comando informacional	
Francisco Sierra Caballero. España	155
La formación de los periodistas	
M ^a Ángeles Cabrera González. España	187

Interacción y comportamiento social en el Ciberespacio	
Amaro La Rosa Pinedo. Perú	195
Ciudad, comunicación y cibercultura	
André Lemos. Brasil	215
La experiencia de los CTC en Argentina	
Silvia Lago Martínez. Argentina	253

Interacción social en el ciberespacio

*Amaro La Rosa Pinedo**

Encendiendo el sistema

Internet se ha convertido ya en parte común y corriente del mundo cotidiano de millones de personas alrededor del mundo, y ya no solamente de quienes habitan en las urbes¹; mientras tanto, el análisis de las implicancias psicosociales de esta realidad es aún relativamente incipiente. Tal como lo afirma Wallace (2001), el acelerado desarrollo de Internet se ha producido de manera tan rápida, que no hemos podido contar con el tiempo suficiente para distanciarnos y realizar un análisis sistemático; lo cual condiciona, a nuestro entender, que en cualquier caso la perspectiva de investigación sobre la irrupción de esta problemática sea eminentemente *ex post facto*.

* Peruano. Licenciado en Periodismo y en Psicología. Profesor Investigador en la Universidad Femenina del Sagrado Corazón de Lima, Perú.

1 La digitalización y miniaturización de los sistemas de recepción satelital y el abaratamiento de sus costos hace ahora factible el acceso a Internet en el ámbito rural, lo cual desde luego para aplicarse a la realidad demanda necesariamente el esfuerzo conjunto de los gobiernos y de los organismos internacionales.

El hecho de que la tecnología posibilite modalidades de intercambio cada vez más sofisticadas y el propio incremento de los usuarios de la Red, a nivel global, determina que el ritmo de los estudios también se acelere, demandando constantemente nuevos retos a los investigadores. Ciertamente, existe un creciente número de estudios realizados y difundidos, en su mayor parte, a través de publicaciones electrónicas; pero más que nada, se mantienen diversas interrogantes aún sin responder por parte de la comunidad científica.

Hasta donde lo demuestran los resultados de los estudios más recientes ejecutados en diversas partes del mundo, o al menos hasta donde se ha podido investigar, se pueden visualizar dos clases de consecuencias:

- Que Internet ha condicionado cambios de diverso orden en aspectos preexistentes del comportamiento social.
- Que en función de la propia naturaleza de Internet, han aparecido nuevas modalidades de comportamiento social, acción social y comunicación.

Estas dos visiones no son en modo alguno excluyentes, sino más bien complementarias, tal como puede colegirse de lo que se verá en el presente artículo. Haremos algunas generalizaciones aplicables a Internet, considerando que involucra diversos recursos, los mismos que serán mencionados en los casos pertinentes. Dada la multidimensionalidad de la problemática, que merecería un análisis de mayores dimensiones, centraremos nuestro análisis en el impacto de Internet en la interacción.

Insertándonos en la Cibercultura

Coincidimos con Daniel Prieto (1991), quien ha sostenido reiteradamente que no es factible hablar de cultura entendiéndola solamente en términos de productos sino también en cuanto a

procesos; esto es, la cadena de acciones concretas comprobadas empíricamente, las cuales resultan indispensables para obtener los productos. Esta afirmación resulta validada si la contrastamos con la realidad en la cual los patrones culturales se expresan tanto en los elementos materiales que elaboran los seres humanos como en las modalidades de conocimiento de la realidad, de solución de problemas (tecnologías) y de acción concreta en el contexto social. Esta evidencia podremos encontrarla naturalmente, si hacemos un recorrido a lo largo de la historia de la humanidad

Si nos referimos a la comunicación en términos generales como proceso de intercambio de información, es evidente que tiene una estrecha relación con la cultura a la cual actualiza, manifiesta y trasmite de diversas maneras. En este sentido, en la cotidiana comunicación se hacen patentes y se difunden los cambios de diversa naturaleza que experimenta constantemente la cultura.

Como puede percibirlo hasta la persona menos instruida, es a través de la comunicación que nos socializamos, transformándonos paso a paso en individuos capaces de afrontar adecuadamente las multidimensionales demandas que formula la sociedad en la cual nos desenvolvemos. Ello se produce con la intervención de la comunicación interpersonal que se hace efectiva en el entorno, pero también en vinculación con los medios de comunicación. Al desarrollarse Internet, se configuran paulatinamente los rasgos fundamentales de lo que ahora se denomina cibercultura, constituida por el conjunto de manifestaciones culturales expresadas a través del ciberespacio.

Para el ajuste a una cultura se demanda pues un proceso de socialización; vale decir, de ajuste a las normas y valores predominantes, que involucra un sinnúmero de procesos de aprendizaje social. Si se trata de aprender, quien se proponga acceder a la red de redes deberá desarrollar, en principio, diversas competencias (Cuadro 1), las cuales reseñamos a continuación:

Cuadro 1. Competencias para el acceso a Internet

Descriptores	Competencias
Conocimientos básicos sobre la computadora	<ul style="list-style-type: none">- Ensamblar el sistema- Diferenciar el hardware del software
Destrezas motoras para manejo de una computadora	<ul style="list-style-type: none">- Manipular el mouse- Manejar el teclado
Conocimientos específicos adquiridos por la interacción cotidiana con el sistema	<ul style="list-style-type: none">- Controlar la configuración del sistema- Dominar la jerga típica- Aplicar procedimientos de registro y almacenamiento de datos- Resetear la máquina- Usar atajos
Conocimiento del software. Al menos a nivel del usuario.	<ul style="list-style-type: none">- Manejar el menú básico- Configurar las páginas- Usar los lenguajes así como las posibilidades de conversión entre los mismos.
Conocimiento de los diversos recursos de Internet	<ul style="list-style-type: none">- Acceder a la Red- Consultar los motores de búsqueda- Utilizar bases de datos- Descargar archivos- Convertir archivos- Leer y enviar mensajes de correo- Abrir sistema de chat- Chatear

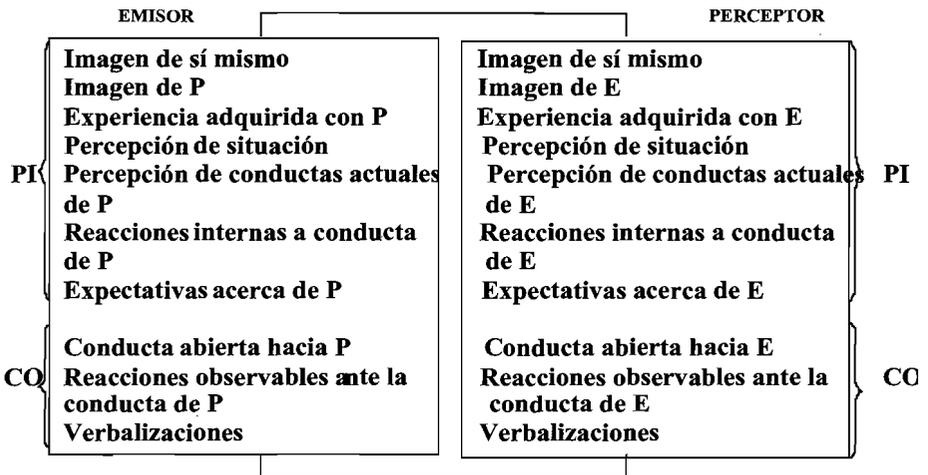
Elaboración: Amaro La Rosa Pinedo

En el ciberespacio existe un conjunto de normas y valores que debemos interiorizar paulatinamente en la medida que nos ajustamos al sistema. Intentando explicarlo desde el enfoque de Bordieu, debemos internalizar el habitus, vale decir un sistema de pensamientos, percepciones y evaluación, que en este caso están condicionados por la normatividad de la interacción en Internet. La experticia en el accionar se irá adquiriendo paulatinamente, en la medida que el individuo continúe navegando en el ciberespacio.

Comunicando e interactuando en el Ciberespacio

Al hablar de interacción, habitualmente, nos imaginamos una relación cara a cara entre individuos. Por nuestra parte, pensamos que en el plano psicosocial debería distinguirse en cada uno de los interactuantes una serie de procesos internos (PI) así como de comportamientos observables (CO). Estos componentes se hacen efectivos en la medida que existe una mutua percepción interpersonal, que involucre la presencia física de los individuos, tal como intentamos expresarlo en el cuadro 2.

**Cuadro 2. Interacción
IN**



Elaboración: Amaro La Rosa Pinedo

Ahora bien, ¿cómo se produce en la práctica la interacción en Internet? Se pone en marcha una comunicación mediada por computadoras (CMC), donde, para decirlo en palabras sencillas, cada usuario del sistema está conectado a un servidor que a su vez se interconecta con un servidor remoto. Por más que el individuo tenga la ilusión de comunicarse directamente con la otra persona, la intermediación no deja de hacerse efectiva. A decir de Machado (2002) esta desmaterialización de las relaciones sociales es la primera consecuencia del surgimiento y expansión del ciberespacio. Ello no implica que desaparezca la interacción, sino que en todo caso ésta se realiza utilizando los elementos tecnológicos como mediadores.

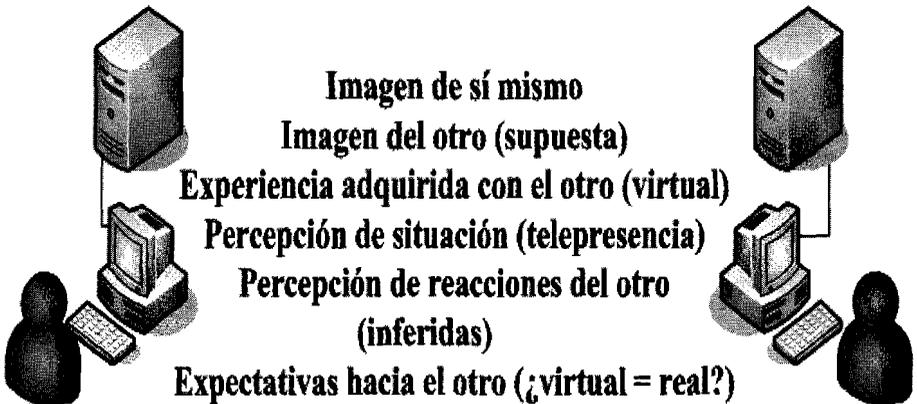
Bajo estas condiciones, la interacción tiene naturalmente otras características (Cuadro 3). Intervienen tanto la autoimagen como la que a partir de sus suposiciones tendría el otro, así como la experiencia virtual de interacción que se hace efectiva. Del mismo modo, el individuo percibe la situación de telepresencia en la que se encuentra, observa las reacciones del otro, inferidas ya sea a partir de las características del texto o de los *emoticones* e igualmente se formula expectativas con respecto a la imagen real de su interlocutor. Se trata pues de un proceso en el cual se manifiestan las variables subjetivas de quienes toman parte. Sobre este particular, según Riva y Galimberti (1998), la subjetividad de la CMC se construye en función de tres raíces psicosociales:

- La realidad mediada por la Red
- La conversación virtual
- La construcción de la identidad

La interacción en el ciberespacio no está desde luego caracterizada por la homogeneidad. Hacemos la atinencia que se producirán algunas variantes, de acuerdo al recurso de Internet que se utilice. En consonancia con esto, depende igualmente de

la modalidad de comunicación que se establezca entre los interactuantes. En la comunicación asincrónica, existe el tiempo suficiente para meditar lo que escriben: Algunas personas que suelen ser bastante informales en sus respuestas, haciéndolo apenas tienen la ocasión de leer el correo electrónico modifican sin embargo este patrón en casos especiales. Cuando se trata de dar una mejor impresión a cierto destinatario, prefieren redactar el mensaje previamente para luego insertarlo como texto. En la comunicación sincrónica, la situación es diferente pues el sujeto debe responder con la mayor rapidez posible, en tanto el mensaje que produzca efectiviza la interacción, que luego puede discurrir por los caminos que le fijen los interlocutores..

Cuadro 3. Interacción de las comunicaciones mediadas por computadoras



Elaboración: Amaro La Rosa Pinedo

Cuando los sujetos interactúan, en el mundo real, se forman impresiones de sus interlocutores, basándose en diversos atributos del individuo y en los paradigmas culturales de cada perceptor. Jacobson (1999) utiliza la teoría del prototipo para identificar las clases de modelos cognitivos que se usan para formar impresiones en el ciberespacio. Indica que el cibernauta elabora un juicio de valor para ubicar a sus interlocutores virtuales en tal o cual categoría. Estima que en la formación de impresiones intervienen entre otros factores el nombre o sobrenombre (nickname) que se utiliza para relacionarse, la habilidad en el uso del lenguaje, las expectativas así como el imaginario corporal. Con respecto a esto último, Sundén (2002) anota que aún cuando el mundo virtual evidencie una mutua invisibilidad entre los interactuantes, ello no implica que no se haga efectivo un sentido de objetivación física, de búsqueda de la corporalidad. Naturalmente, ello es bastante más claro en los sistemas de búsqueda de relaciones interpersonales (amistades o efectos), los cuales establecen como requisito previo la presentación de un perfil, basado en parámetros preestablecidos en el website.

Un estudio sobre la cultura globalizada en la ciudad de Ayacucho,¹ ubicada en la zona andina de Perú, Huber (2002) encuentra que los usuarios son en su mayoría jóvenes, quienes por lo general tienden a mostrar una apariencia falsa en el intercambio virtual, con la plena intencionalidad de generar una impresión favorable. Así, prefieren indicar que viven en Lima y encubren su identidad andina, pues ello aparentemente les otorga mayor estatus. Para expresarlo en términos de Goffmann, estos cibernautas estarían re-presentando lo que mejor les conviene para esta concreta situación de interacción.

Por nuestra parte, en una observación no pautaada, durante el trabajo que realizamos desde hace varios años, tanto en laboratorios de cómputo de universidades conectados a Internet como en cabinas públicas² de Internet, hemos sido testigos de innumerables experiencias de chateo colectivo y nos percatamos que las cibernautas (fundamentalmente mujeres jóvenes y adolescentes) intercambian mensajes orales de diverso tipo:

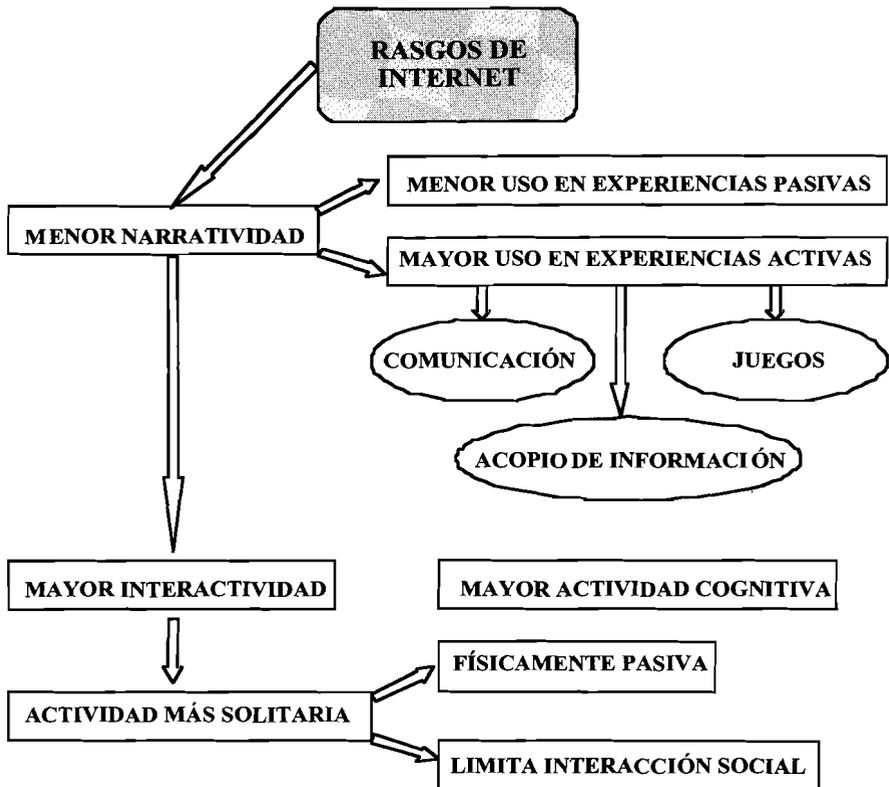
- Señalando personas que ingresan al sistema, que al parecer son parte de la experiencia cotidiana del grupo. Ello puede colegirse de: nombres que se mencionan con cierto énfasis (positivo o negativo), rasgos aparentes o reales, significados compartidos que se manejan.
- Comentando cierta expresión que les parece sarcástica, cómica o pícaro.
- Solicitando opinión con respecto a la manera de responder frente a determinado mensaje, para escuchar comentarios.
- Revelando alguna propuesta (pasar a un privado, anotar dirección electrónica, centro de estudios, trabajo o número de teléfono).
- Denotando complicidad colectiva en el falseamiento de datos.
- Sugiriendo cierta acción colectiva o individual.

Desde la visión de Tresca (1998), la anonimidad de la comunicación mediada por computadoras influye en tres aspectos vinculados con la interacción:

- La manera como percibimos a los demás y a nosotros mismos.
- El modo en que interactuamos a partir de las percepciones de los otros.
- El grado en que el contexto social nos limita.

Akhidine (2001) anota algunas cualidades de Internet en relación con otros medios, que es importante analizar por las consecuencias que condiciona en el plano psicosocial, en especial en la interacción. Las principales ideas de su planteamiento constan en el cuadro 4.

Cuadro 4. Rasgos de Internet



Fuente: Akhidine (2001). Elaboración: Amaro La Rosa Pinedo

Peris, Gimeno, Carrero y Sanchiz (2000) han elaborado el Cuestionario de Relaciones interpersonales en la Red (Inter.red) que intenta comprender las características de las relaciones interpersonales de los cibernautas desde un punto de vista psicosocial. Luego de su estudio piloto describen las características de la ciberrelaciones desde la perspectiva de los cibernautas. Mayoritariamente las califican como cordiales, divertidas y respetuosas, pero también señalan que se presentan rasgos negativos, como la escasa credibilidad, corta duración y situaciones problemáticas generadas por la dependencia (ciberadicción).

Subsisten faltas de concordancia en cuanto a las relaciones interpersonales en Internet. Boudourides (1997) indica que las relaciones sociales indirectas han sido facilitadas por los avances tecnológicos, prevaleciendo en las sociedades modernas; sin embargo, ello no significa necesariamente que contribuyan positivamente a la integración social. En este sentido, Patterson, Kiesler, Mukopadhyay y Scherlis (1998) estiman que los lazos sociales de Internet son más limitados, involucrando un menor grado de compromiso social. Sin embargo, LaRose, Eastin, Gregg (2001) son de un distinto parecer; opinan que en las relaciones interpersonales online es factible encontrar soporte social expresado frecuentemente a través del correo electrónico. Involucra apoyo entre personas que tienen una interrelación online, lo que se observa, al parecer, se manifiesta en el intercambio de correos electrónicos con personas conocidas.

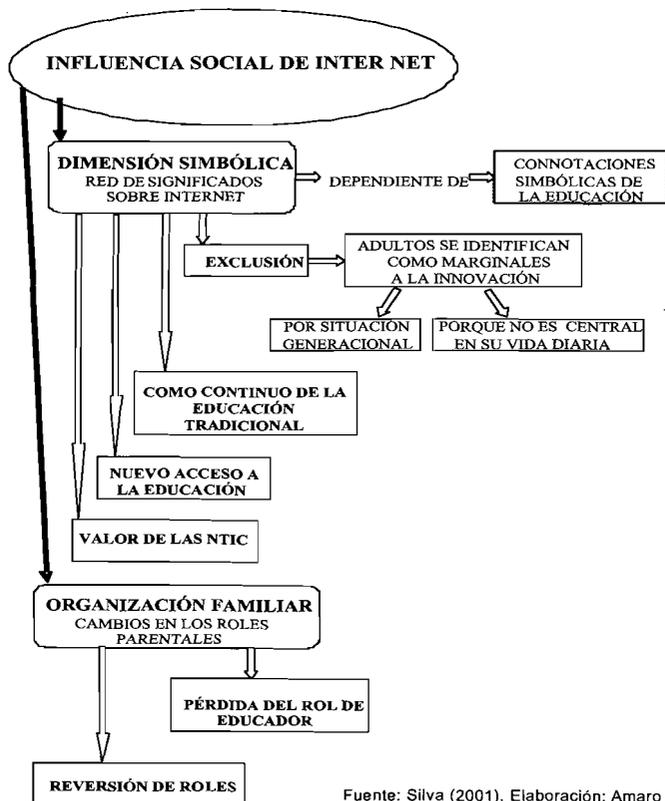
Silva (2001), luego de un estudio realizado en tres comunas urbanas y una comuna rural de Chile, plantea que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación producen un impacto en dos áreas:

1. En lo simbólico: La percepción de las tecnologías como parte del proceso educativo. Sobre este particular existen diferencias marcadas entre los jóvenes y los adultos.

- En la organización familiar: Reversión del rol tradicional de los padres como reforzadores, durante la educación escolar. Ahora son los hijos quienes orientan a sus padres en el uso de la tecnología. Ello es explicable, porque al haberse socializado en el mundo de la información, cuentan con una más temprana adquisición de la experticia en el manejo de estos recursos.

Estas dos áreas se reflejan en diversos ejes, tal como se muestra en el cuadro 5.

Cuadro 5. Impacto de las nuevas tecnologías de información y comunicaciones



Fuente: Silva (2001). Elaboración: Amaro La Rosa Pinedo

El chat es un sistema de intercambio comunicativo que tiene rasgos muy especiales, que resulta necesario especificar:

- Uso de textos muy breves que simulan el lenguaje oral. Decimos esto, porque a pesar de ser textos redactados con mucha espontaneidad, no logran la riqueza de la expresión oral
- Comunicación sincrónica en tiempo real. El tiempo entre el tipeo del mensaje y su recepción es muy rápido, en medida tal que al parecer habría una comunicación simultánea.
- Uso de convenciones para el intercambio. Existe un conjunto de recursos convencionales, algunos de validez relativamente universal y otros establecidos en una determinada comunidad de chat
- Las relaciones son habitualmente simétricas. Las convenciones sociales pautan que la confianza entre los interlocutores se va incrementando en la medida que exista un constante contacto; pues bien, en el caso del chat como punto de partida, existe una amplia apertura
- Quienes intervienen utilizan el tuteo como expresión de confianza. (Ciertamente, con la misma connotación en algunas culturas latinoamericanas, se reemplaza el *tú por el vos*).
- Reforzadores no verbales bajo la forma de *emoticones*. Ya que no es factible visualizar la riqueza de lo no verbal (que para algunos autores implica el mayor volumen de la comunicación interpersonal), se emplean letras, signos o combinaciones de los mismos, para expresar las reacciones frente al mensaje.
- Constituye un paso preliminar para el intercambio más cercano usando otra clase de recursos, tales como un chat privado o el correo electrónico. Así por ejemplo, en el marco de una

comunicación en un chat público se elige a una persona determinada que figura en la lista de presentes, usando un comando específico se envía un privado o se le bloquea para que no aparezcan sus mensajes en público. Generalmente, en este caso se le envía el MSN¹ para pasar a una forma de intercambio más personal, y solamente en ciertos casos se da el salto hacia el correo electrónico.

Rocco (1992) estima que la interacción en el chat² muestra al menos dos características que la diferencian de la realizada cara a cara:

- Carencia de información del contexto social común a los sujetos involucrados.
- Incapacidad de expresar los patrones de comunicación no verbal

Con respecto a la primera, el contexto en que se desarrolla la comunicación interpersonal tiene marcada importancia por cuanto proporciona la plataforma³ para que los interactuantes intercambien mensajes y los comprendan. Al parecer, quienes chatean no se percatan de la ausencia de este elemento clave; es por ello que presumimos que en su contacto emplean expresiones relativamente universales para los hablantes de una determinada lengua; y en caso de que alguien maneje algún término de su universo discursivo propio, suele aparecer de inmediato un mensaje que le solicita la aclaración respectiva.

Con relación a lo no verbal, es cierto que los *emoticones* nos permiten manifestar la respuesta emocional; no obstante, ello carece de la espontaneidad que se observa en una interacción habitual, con lo cual pierde gran parte de su riqueza. Sobre el particular, una

1 A decir de Carlos Barrios (2004) es el más utilizado en Lima.

2 Aquí se refiere fundamentalmente al IRC (Internet Relay Chat).

3 Usamos libremente la expresión utilizada en sistemas, para aludir a sustento material.

serie de autores estiman que en la comunicación interpersonal, lo no verbal posee una mayor valencia que lo verbal, a pesar de que la cultura occidental suele priorizar lo verbal durante el proceso de socialización.

La autoapertura, aparentemente, es algo que depende de la confianza que se tenga con el interlocutor; y ello está vinculado necesariamente con una interacción sostenida a lo largo del tiempo. Sin embargo, ¿cómo explicarse que una persona relate aspectos muy personales de su vida, a un semejante que jamás ha visto?, sin haberse convencido de su confiabilidad en función de la interacción cara a cara, y tanto más, sin la seguridad de que alguna vez se hará efectivo el encuentro real entre ambos, o que de pronto se trate de un desquiciado, el cual sin consideración alguna por la vida privada del *socius* reenvíe luego el mensaje a otros individuos.

Suler (2004) afirma que el efecto de desinhibición, que permite expresarse a los cibernautas de manera más abierta, es el complejo resultado de un conjunto de factores, los cuales interactúan entre sí. (Cuadro 6).

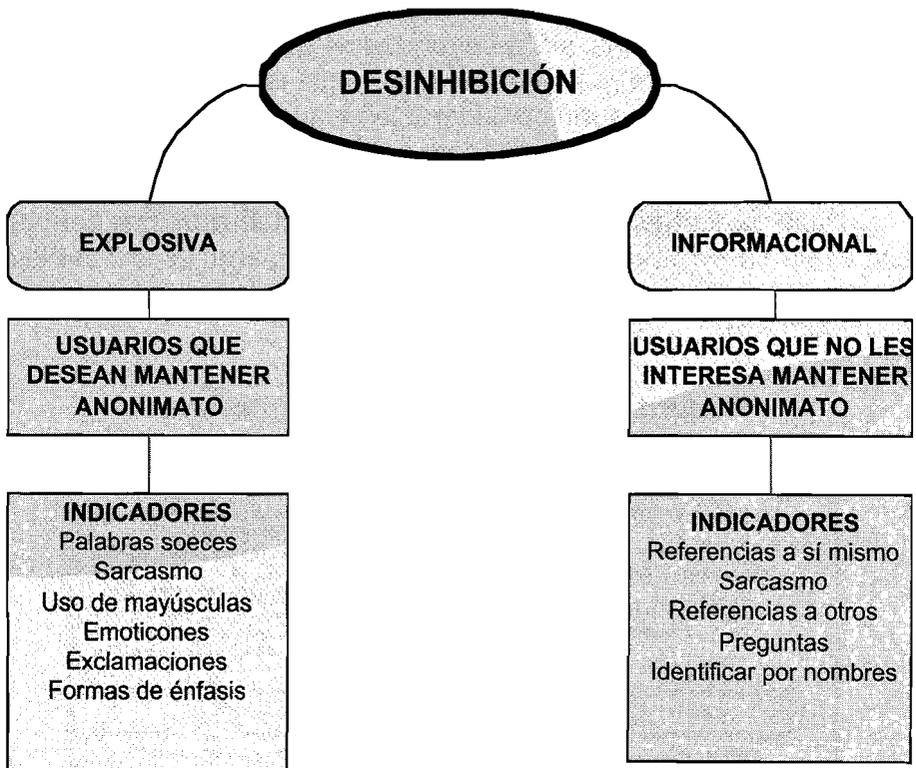
Cuadro 6. Factores en la desinhibición

Factor	Descripción
Anonimidad disociativa <i>Tú no me conoces</i>	La oportunidad de separar sus acciones del mundo real, así como de su identidad, permite que la persona se sienta menos vulnerable.
Invisibilidad <i>Tú no puedes verme</i>	El permanecer <i>lejos de las miradas</i> de los demás permite que la persona navegue por donde desee y actúe como no lo haría en otras circunstancias.
Asincronicidad <i>Te veré luego</i>	En el caso del correo electrónico, el poder darse su tiempo para meditar en la respuesta permite expresar con mayor intensidad lo que se siente o piensa.
Introyección solipsística <i>Todo lo tengo en mi mente</i>	Se percibe una intersubjetividad común, según la cual estamos conectados mentalmente.
Imaginación disociativa <i>Solo es un juego</i>	Cuando está en contacto virtual, la persona se imagina un entorno en el cual está en contacto con sus interlocutores virtuales.
Minimización de la autoridad <i>Todos somos iguales</i>	Las diferencias de status se pierden al manifestarse un trato igualitario.
Variables de personalidad	Los rasgos de personalidad influyen sobre el comportamiento virtual del cibernauta.

Fuente: Suler (2004). Elaboración: Amaro La Rosa Pinedo

Por su parte, Tresca (1998) describe dos tipos de desinhibición, los cuales pertenecen a diferentes tipos de usuarios, quienes a su vez se expresan de manera diversa. (Cuadro 7).

Cuadro 7. Tipos de inhibición



Fuente: Tresca (1998). Elaboración: Amaro La Rosa Pinedo

La idea de comunidad ha sido tradicionalmente asociada a la de un grupo asentado en un contexto específico, en el cual se comparten rasgos culturales. Ahora bien, con el surgimiento y posterior desarrollo de Internet aparecieron las denominadas comunidades virtuales. Observemos sus rasgos fundamentales en vinculación con la interacción:

- Individuos dispersos en el ciberespacio, vale decir que no comparten un mismo entorno geográfico.
- Diversidades culturales entre sus integrantes, lo que ciertamente se da entre hispanohablantes.
- Normas establecidas para su funcionamiento, algunas explícitas y otras implícitas. A estas últimas podríamos llamarlas de sentido común, pues son funcionales al intercambio en el ciberespacio, y deberían conocerlas quienes por allí transitan.
- Intercambios exclusivamente a través de la comunicación mediada por computadoras.

Los integrantes del chat según Sveningsson (2001) crean un sentido de comunidad a través de:

- Sus visiones de sí mismos y de los otros usuarios.
- Sus actividades en las salas de chat.
- Sus estilos comunicativos.
- Sus reglas implícitas de conducta.

Reseteando el sistema

Desde un punto de vista fenomenológico, el ciberespacio constituye un espacio de intersubjetividad común a nivel global, donde es factible vincularnos con un sinnúmero de actores sociales de diversa procedencia cultural, y en el cual la comunicación y la interacción (indivisibles en realidad) son necesariamente puestas en práctica.

Internet ha propiciado el desarrollo de lo que en términos habermasianos llamaríamos espacios propios de acción comunicativa, los cuales naturalmente no tienen una frontera estricta, pues funcionan en el ciberespacio, el cual, a su vez, está basado en elementos tecnológicos, pero virtualmente construido por el hombre. Es cierta la intermediación de la máquina, pero es evidente que las cualidades concretas de la interacción son condicionadas por la activa participación de individuos dotados de racionalidad y capacidad de simbolizar creativamente la realidad: los seres humanos.

Bibliografía

- Akhidime, D. (2001): *Psychological Effects of Multimedia*. Final course paper George Mason University.
- Barrios, C. (2004): Comunicación personal. Perú.
- Boudourides, M. "Accounts of sociality in the information society". Contributed Paper at the International Conference "Electronic Commerce" Metsovo, Greece, July 4-6, 1996.
- Huber, L (2002): *Consumo, cultura e identidad en el mundo globalizado* Lima: Instituto de Estudios Peruanos
- Jacobson, D. "Impression Formation in Cyberspace: Online Expectations and Offline Experiences in Text-based Virtual Communities". En *Journal of Computer-Mediated Communication* [Online] 1(5), September, 1999.
- Kiss, D. "Los procesos de la comunicación interpersonal en Internet". Ponencia presentada al VI Congreso Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación (ALAIC), Santa Cruz de la Sierra, Bolivia, 5-8 de junio, 2002.
- Kraut, R., Lundmark, V, Patterson, M., Kiesler, S. Mukopadhyay, T. y Scherlis, W. "Internet Paradox: A Social Technology That Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being?". En *American Psychologist*, Vol 53, 9, 1017-1031. 1998.
- La Rosa, A. "Comunicación y conocimiento en el ciberespacio". *Escenarios*, 2 (en prensa).
- LaRose, R., Eastin, M. S., Gregg, J. "Reformulating the Internet paradox: Social cognitive explanations of Internet use and depression". En *Journal of Online Behavior*, 1 (2), 2002.
- Machado, J. "Cyberespaco e Esfera Tecno-social: Uma Reflexão sobre as Relações Humanas Mediadas por Computadores", Ponencia presentada al 1er Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad, 2002.
- Peris, R.; Gimeno, M.A.; Carrero, V. y Sanchiz, M "Las ciberrelaciones: acercamiento psicosocial a l@s internautas". Comunicación presentada al VII Congreso de Psicología Social- Oviedo, España, 2000.

- Riva, G. y Galimberti, C. "Computer-mediated communication: identity and social interaction in an electronic environment". En *Genetic, Social and General Psychology Monographs*, 124, 434-464, 1998.
- Rocco, G. "Relaciones interpersonales en los chats de Internet". Ponencia presentada al 1er Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad, 2002.
- Silva, U. "Un futuro por comunicar: El impacto de las nuevas tecnologías de comunicación e información en la vida cotidiana Santiago; Universidad Diego Portales Disponible en <http://multimedia.udp.cl/comun/lecturas/vidacoti.htm>
- Suler, J. "The Online Disinhibition Effect". En *CyberPsychology and Behavior*, 7, 321-326, 2004.
- Sundén, J. "Material virtualities: Approaching online textual embodiment". Lingköping: The Tema Institut - Department of Communication Studies Lingköpings Universitet, 2002.
- Sveningson, M. "Creating a sense of community. Experiences from a Swedish Web Chat Lingköping". The Tema Institut - Department of Communication Studies Lingköpings Universitet, 2001.
- Tresca, M. (1998): "The Impact of Anonymity on Disinhibitive Behavior Through Computer-Mediated Communication". Thesis Submitted to Michigan State University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of the Arts, Department of Communication, Michigan State University
- Wallace, P. (2001): *La Psicología de Internet*. Barcelona, Ediciones Piados.