

Sociología y ci-fi: Repensando los procesos de cambio social desde la ciencia ficción

Sociology and sci-fi: Rethinking processes of social changes from science fiction

COSTÁN SEQUEIROS BRUNA

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1969-5805>

costansb@gmail.com

Universidad Complutense de Madrid

HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO

Universidad Francisco de Vitoria

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7441-1908>

hector.puentebienvenido@gmail.com

Recibido: 1/7/2018. Aceptado: 17/07/2018

Cómo citar: Sequeiros Bruna, C. y Puente Bienvenido, H. “Sociología y ci-fi: Repensando los procesos de cambio social desde la ciencia ficción”. *Nudos* 2(2), pp. 3-16

DOI: <https://10.24197/mrtstdl.1.2018.4-16>

Resumen: Desde sus comienzos, la ciencia-ficción ha planteado debates y cuestiones que han servido como punto de reflexión y análisis para la población que consume ese tipo de obras. Al hacerlo, numerosas ideas, planteamientos e imaginarios se han ido insertando en la sociedad, favoreciendo discusiones que han contribuido al cambio social en muy diversos sentidos. Por este motivo, en el presente artículo presentamos y analizamos las relaciones e implicaciones de la ciencia ficción en los procesos de cambio social.

Palabras clave: ciencia ficción, sociedad, sociología, cambio social.

Abstract: Since the beginning, science-fiction has created debates and discussions that have served the population that reads it as a reflection and analysis focal point. By doing so, those fictional works have inserted themselves into society, pushing forward debates that have contributed to social change in many different ways. For this reason, in this paper we present and analyze the relationships and implications of science fiction in social change.

Keywords: science-fiction, society, sociology, social change

1. INTRODUCCIÓN

Desde *Frankenstein* o el *Moderno Prometeo* de Mary Shelley en 1818, la ciencia-ficción ha operado como un medio novedoso de reflexión sobre el mundo en el que vivimos. Debido a que parte de una explicación realista y científicamente-válida (al menos, hasta donde llega la comprensión de la ciencia del momento) acerca del mundo y el futuro que se construye, sirve como una inagotable fuente de reflexiones sobre lo que la sociedad de cada momento considera preocupante o relevante.

De este modo, no es igual la ciencia-ficción *pulp* de los años cincuenta, como las novelas de John Carter de Marte, a las novelas escritas por físicos como Asimov que vinieron después, o las corrientes del *cyberpunk* o el transhumanismo que podemos encontrar a partir de los años 80. Cada sociedad proyecta así un poco de su imaginario colectivo en la mente del autor que está escribiendo, reflejando con ello las epistemes dominantes en su época (Berger y Luckman, 1983), que a su modo responde a las inquietudes del momento con la obra que está produciendo. Al funcionar así, la ciencia-ficción amplifica y explicita ese subconsciente colectivo: debatiendo los miedos que pueda tener para el futuro, las esperanzas que en él deposita, o las preocupaciones que tiene en el presente.

Pero esa novela no acaba en un cajón; al contrario, es leída e integrada por la sociedad, que inevitablemente reacciona a ella. Se produce así un fenómeno de reflexividad, ya que la sociedad recibe esas profecías de su futuro y procede a reaccionar en consecuencia, intentando anticiparse a los peligros que imagina y potenciar los beneficios que prevé. Este tipo de procesos transforman profundamente la sociedad misma, ya que nuevos debates y cuestiones emergen sobre cuál es su naturaleza presente, y qué pretende o aspira a ser en el futuro.

Uno de los escenarios en que dicho fenómeno es más fácilmente visible es la relación entre la ciencia-ficción y las nuevas tecnologías. *Neuromante*, de Gibson, ya anticipaba una red global de telecomunicaciones que tuviera un enorme poder, mucho antes de que Internet realmente se popularizase y creciese como hemos visto; y el *ansible* de K. Leguin en *La Mano Izquierda de la Oscuridad* sin duda ha tenido un impacto en la idea de que el entrelazado cuántico de partículas subatómicas pudiese usarse como medio de comunicación independientemente de la distancia.

Por supuesto, esto no implica que quienes han hecho crecer internet fuesen lectores de *Neuromante* (aunque seguro que más de uno lo era), pero sí que la idea ya se encontraba flotando en el interior de la sociedad como se refleja en la ciencia-ficción de la época, y una vez que una idea existe y se extiende, es solo cuestión de tiempo que la imaginación rebese las barreras tangibles que impiden su existencia y se materialice.

Así, nos encontramos ante una situación de profecías autocumplidas (Merton, 2010), ya que la ciencia-ficción emite un pronóstico o vaticinio que la sociedad luego acaba replicando porque ya lo conocía previamente. De modo que el tránsito entre el imaginario colectivo y la realidad se ve trapeado por una ciencia-ficción que plantea las discusiones y tramas que tendrían que ver con el futuro que imagina y, al hacerlo, pone la base para que ese futuro cambie.

Beck (1998), en su teoría de la sociedad del riesgo, expone que la sociedad ha pasado a orientarse no en base al presente, sino al futuro, para tratar de evitar los riesgos que teme que se aproximen. Pero su teoría hay que ampliarla para señalar que también se anticipa a las oportunidades. Así, el futuro que imaginamos y escribimos, ha pasado a colonizar el presente, en un choque con el pasado que fue, tal como explica *Marte Azul* de Robinson

en su teoría de la historia. Al hacerlo, la sociedad del presente pasa a debatir sobre esas cuestiones, analizando los posibles resultados y efectos de esos cambios en ella misma.

Debido a estos procesos, la sociedad se transforma, en respuesta a las profecías autocumplidas que vamos generando al intentar anticiparnos a un futuro imaginado. La ciencia-ficción se vuelve así un motor potente para el cambio social, que directamente afecta a nuestras identidades colectivas, a nuestras prácticas y al mundo en el que vivimos y construimos entre todos. Un vector no basado en las condiciones materiales de vida como decía el marxismo, o en el desarrollo filosófico de las teorías políticas y sociales como se esperaba durante la Ilustración, sino directamente basado en el poder de la imaginación para afectar a la realidad. Es fácil ver esto cuando encontramos que gente tan relevante como el ex-Presidente Obama o Mark Zuckerberg han estado leyendo y reflexionando acerca de los problemas y situaciones que plantea la *Trilogía de los Tres Cuerpos*, de Cixin Liu, pero la realidad es que la ciencia-ficción como herramienta de cambio es más potente no cuando alcanza a figuras públicas, sino cuando sus debates y nociones se han extendido por gran parte de la población; al hacerlo, varían las cosmovisiones de la gente, dejando que esa imaginación del autor se convierta lentamente en una pequeña realidad dentro de las identidades de la población que le ha leído y, con ello, en sus vidas diarias vayan efectuando transformaciones que se van acumulando con los de otras personas de cara a generar verdadero cambio social emergente, que altera el modo en que construimos la realidad entre todos (Berger y Luckman, 1983).

2. ALGUNOS DE LOS DEBATES

Inevitablemente, casi dos siglos de producción de ciencia-ficción son inabarcables en la extensión de un solo artículo breve como este, así que aquí buscamos reflejar y mostrar algunos debates presentes en la sociedad en la actualidad, el modo en que la ciencia-ficción ha intervenido en su aparición y desarrollo y la relación que puede tener con algunas teorías sociológicas de gran relevancia. No es sin duda un recorrido exhaustivo, sino que tratamos de ilustrar e inspirar el proceso general que relaciona ciencia-ficción con el cambio social y, por ello, con la sociología.

Centrándonos ya en la cuestión, uno de los primeros efectos que tiene la ciencia-ficción en la sociedad es el modo en el que afecta a los

debates y legislaciones políticas. No es así sorprendente que uno de los elementos más célebres de la obra de Asimov sean las tres *leyes* de la robótica. La ciencia-ficción interviene en la elaboración, configuración y cambio de la legislación por dos caminos:

Primero, a través de la intervención directa en la agenda política nacional y global. Si hoy en día tenemos un debate en la ONU en torno a la cuestión de la capacidad de crear máquinas que sirvan como armas por sí mismas, o si deben ser supervisadas por personas, es precisamente como fruto de todas las obras de ciencia-ficción en las cuales las máquinas se rebelan y alzan contra la humanidad, como ocurrió en el relato corto de Ellison *I Have no Mouth and I Must Scream* o, en otro sentido, en *Sueñan los Androides con Ovejas Eléctricas* de K. Dick. Este es un ejemplo perfecto de cómo funciona la construcción global de la agenda política entre todo tipo de agentes sociales, y cómo en la elaboración de políticas públicas a menudo las influencias son más variadas e inesperadas de lo que inicialmente pueda parecer; al intervenir así en las políticas, introduciendo nuevos debates sobre los que los poderes políticos deben establecer medidas y respuestas, se crean y cambian las estructuras de oportunidades políticas presentes en una sociedad (McAdam, 1999) y la ciencia-ficción modifica el presente.

Segundo, la ciencia-ficción nos pone frente a frente con el impacto que los desarrollos tecnológicos y científicos pueden tener en los derechos que damos por sentados. Continuando con K. Dick, en *Minority Report* lo que encontramos es un sistema en el que continuamente se está violando el derecho a la privacidad de la gente, en nombre de prevenir futuros crímenes. Este debate entre seguridad y privacidad/libertad es una constante a lo largo de mucha de la ciencia-ficción, una constante que cada vez se ha ido volviendo más relevante en la sociedad en su conjunto si prestamos atención a las cámaras de seguridad actuales que, yendo mucho más allá de donde iban en el clásico *1984* de Orwell, nos vigilan hoy en día independientemente de dónde estemos. Pero la vigilancia y la privacidad son unos de los muchos derechos y concepciones que damos por sentado y que, sin embargo, están siendo reformuladas constantemente debido al cambio social. Como señala Lessig (2009), las leyes fundamentales de los Estados modernos (las Constituciones principalmente) se basan en una serie de nociones y conceptos fruto de otras épocas y dejan de tener sentido, o el

sentido se modifica, con los cambios sociales que ha habido desde entonces y los que vendrán. Es necesario actualizar y repensar el derecho para que se adapte a las sociedades contemporáneas, abriendo muy complicadas discusiones sobre qué significan los derechos y cuales deben primar sobre los demás, y colocar así los valores de la sociedad en consonancia con los cambios que se están produciendo en ella.

El desarrollo de cuerpo y mente también plantean una serie de debates relevantes para la sociedad actual. Implantes mecánicos en el cuerpo, como el *cyberpunk* ha popularizado, o el desarrollo de inteligencias artificiales (IA) como Jane en la saga de *El Juego de Ender* de Scott Card plantean una amenaza estable a lo que entendemos como un “ser humano”. Si bien la definición tradicional de nuestros antepasados era obvia, cada vez sus respuestas son menos eficaces y surgen paradigmas que defienden que un ser humano al final es simplemente un conjunto de información (recuerdos, pensamientos, etc.), lo cual abriría la puerta a la digitalización de recuerdos pero también a otras formas de seres humanos, como las IAs que se podrían definir también como conjuntos de información. Y este no es un debate para el futuro, pues ya existe un *cyborg* en el mundo, Neil Harbisson, mostrando lo acuciante que es enfrentarse a estas cuestiones. Esto por supuesto pone de manifiesto la relevancia de teorías como la de Foucault (1978; 1983) o Latour (1994; 1998) sobre el modo en que la inscripción de experiencias en nuestro cuerpo y la construcción de la identidades en redes sociales tecnológicamente mediadas cambian nuestra forma de ser y ver el mundo. Incluso buena parte del feminismo, como la obra de Haraway (2016), ha trabajado ya sobre los impactos que tienen los cuerpos y sus alteraciones en la identidad de la persona.

Esto engarza con cambios sociales de gran calado, como puede ser las diferencias corpóreas como modo de generar desigualdades sociales en vez de la economía; un buen ejemplo de esto lo encontramos en *Un Mundo Feliz* de Huxley, donde la vida de una persona se construye desde su nacimiento incluyendo su trabajo y futura clase social afectándole directamente a través de la educación y la genética, sin que la economía juegue papel alguno en la estratificación. Al surgir nuevos modelos de desigualdad, surgirán nuevos modos de generar distinción (Bourdieu, 1979) y dinámicas de élites (Veblen, 2004) como respuesta a estructuras novedosas de diferenciación. Al mismo tiempo, otras desigualdades corpóreas como la raza o el sexo irán desapareciendo, en la medida en que

los cuerpos se puedan construir y modificar según los deseos de la persona. Y, con ellas, se producirán numerosas alteraciones en la forma en que la gente interactúa entre sí, de un modo cada vez más mediado tecnológicamente (Latour, 1994) donde surgirán nuevos rituales y hábitos cotidianos (Goffman, 1967) que ya no responderán a las estructuras sociales del pasado sino a las realidades novedosas que están surgiendo en el presente y se proyectan en el futuro.

Pero estos cambios sociales implican también alteraciones en los entornos políticos que van a cambiar en respuesta a esos nuevos derechos y a las nuevas opciones que ofrece la tecnología, abriéndose la puerta a democracias de un calado mucho más profundo pero también una reformulación de las teorías anarquistas o incluso autoritarias, como se muestra en el universo de ficción *Eclipse Phase* de Posthuman Studios. La obra de Heinlein es muy clara en este sentido, pasando de los modelos anarco-comunistas en *La Luna es una Cruel Amante* a los modelos autoritarios de *Brigadas del Espacio*. Al funcionar así, la ciencia-ficción se convierte en un laboratorio de experimentación social de enorme importancia y calado, donde construir y debatir las consecuencias de los cambios sociales y buscar el modo de actualizar las viejas nociones sobre democracia, anarquía o comunismo, herederas todas ellas de los siglos XVIII-XIX. Con ello se abren las puertas a debatir conceptos y teorías como la democracia fuerte o participativa (Barber, 1998) o buscar modos de empoderar a la ciudadanía a base de fortalecer su capacidad de agencia (Latour, 1994) más allá de elecciones cada pocos años. Al abrirse de nuevo esos espacios de debate, respuestas antiguas dejan de tener sentido, como la importancia del mandato representativo en una ciudadanía cada vez más formada, con mayor acceso a la información, conocimiento y capacidad de escoger por sí misma lo que quiere. La posibilidad de construir un nuevo ágora social donde se puedan debatir los asuntos comunes públicamente entre todos los miembros de la sociedad sin duda pone de nuevo en el centro del debate a Habermas (1981) ya que las nuevas tecnologías permiten que sus postulados se profundicen hasta nuevos niveles.

Y esto implica que elementos como la localidad pierden importancia. En la cronología de *Fundación* de Asimov, como en mucha ciencia-ficción, encontramos el surgimiento de grandes federaciones planetarias o que van más allá, unificando el planeta y posteriormente la

galaxia. Y en el recorrido por el mundo de *Neuromante* observamos que las diferencias locales son cada vez menos reales en un entorno crecientemente globalizado. Y no solo las fronteras pierden importancia, sino que en un entorno crecientemente digital, las experiencias centrales de la vida de una persona pueden no tener lugar en el entorno físico. Así, en *Ready Player One*, de Cline, tenemos un buen ejemplo de cómo la creciente interacción digital puede dejar fuertes improntas en la vida e historia de las personas. Todo lo cual nos pone cara a cara no solo con la pérdida de importancia de nociones anteriormente clásicas como el nacionalismo, sino que la misma definición de “lugar” donde se produce la vida se encuentra en creciente discusión y reformulación. Al hacerlo, los no-lugares (Augé, 1993) se convierten de pronto en lugares de interacción social significativa, pues si bien podemos encontrarnos en un lugar de tránsito sin importancia como el metro, al mismo tiempo podemos estar teniendo interacciones sociales de extrema importancia en las redes sociales o a través de otros dispositivos tecnológicos que nos conectan con los lugares donde realmente vivimos, físicos o no. Surge con ello un nuevo entorno para desarrollar comunidades imaginadas que van mucho más allá de lo estudiado originalmente por Anderson (1991) a la hora de abordar el nacionalismo y que abarca una reformulación de lo que es la comunidad entera en torno a otros elementos como son las experiencias compartidas independientemente de la distancia física. Comunidades que embrionaria pero crecientemente van surgiendo en el interior de muchos de los mundos virtuales que existen en los videojuegos en el presente (Puente y Sequeiros, 2014; Puente y Lasén, 2015) y cuyas consecuencias redundan de nuevo en cambios en la sociedad.

En esta línea, el creciente desarrollo de entornos virtuales de una complejidad mayor nos va a hacer cada vez más difícil diferenciar la realidad “del mundo” de la que hemos construido en internet. Igual que ocurre en *Los Tres Estigmas de Palmer Eldritch*, de K. Dick, llega un punto en que separar lo que inicialmente creemos “real” de lo que “no lo es” se vuelve cada vez más complicado, debido a que lo que ocurre en un ambiente tiene consecuencias en los otros. Sin llegar al cuestionamiento total de la realidad de la novela de K. Dick, esto ya lo encontramos en los estudios sobre los medios de comunicación, la opinión pública y, en especial, en la noción de simulacro de Baudrillard (1978); es en los simulacros de tercer orden, donde el autor francés señala que hoy por hoy ya son completamente indistinguibles de la realidad y que las consecuencias de su existencia afecta

a la sociedad de un modo innegablemente real. La publicidad es el perfecto entorno que demuestra esto, ya que construye narrativas fantásticas en torno a las marcas empresariales (Klein, 2001) o los servicios que estas venden, que acaban condicionando la realidad de evolución y consumo de esas marcas y productos; y las *fake news* muestran de igual modo como elementos de ficción son perfectamente indistinguibles para ciertas partes de la población de la realidad, y esa población pasa a actuar políticamente en respuesta a esa realidad falsa que ellos perciben como auténtica.

Conectado con ese entorno transhumano donde lo virtual y lo real se entrelazan crecientemente, las mejoras de la mente se traducirán aparentemente también en las opciones de digitalizarnos, de modo que seamos inmunes a la muerte, como en *Altered Carbon* de Morgan. Pero también abre la puerta a entornos de inteligencias colectivas y fragmentadas como en *No. 6*, de Atsuko Asano, así como la posibilidad de que existan varios “yos” al haberse descargado una identidad en varios cuerpos al mismo tiempo. Se generan así identidades de una complejidad muy superior a las que había anteriormente, con un nuevo conjunto de oportunidades y problemas a los que deben hacer frente. Esto permitirá a la población lidiar con mayor cantidad y densidad de datos, lo cual combinado con los desarrollos cognitivos y el uso de tecnologías para potenciar nuestras mentes, continuará allanando el terreno al desarrollo de una sociedad de la información (Castells, 1996) donde el beneficio económico no se centra en producir bienes sino en la información y la innovación. Sin embargo, la integridad y el valor creciente de esos datos como fuentes fiables se vuelve un campo social en disputa, no sólo por las *fake news* y otros orígenes de datos no seguros, sino por la creciente importancia de los riesgos asociados al ciberterrorismo, la guerra electrónica, el robo de datos o la trazabilidad y suplantación digital de la identidad.

Cambios políticos y de identidad que implicarán también cambios económicos, en la medida en que nuevas tecnologías revolucionen el modo de producción y el sistema de gestión e intercambio de bienes. Igual que en *La Era del Diamante* de Stephenson tenemos “enchufes atómicos” que permiten construir lo que queramos en casa, el desarrollo de las impresoras 3D nos lleva a ese camino. Un sendero que implica el abandono (o reducción) del sector secundario igual que en el pasado este sustituyó en importancia al primario, y cuyas consecuencias serán enormes a la hora de

articular un capitalismo que transiciona hacia el informacionalismo pero aún tiene una fuerte base en torno a la generación de productos que se compran y venden. Así, tanto las teorías de Bell (1994) acerca del final de la era industrial, como las de Castells (1996) sobre la era de la información, se ponen en el centro de la mesa a la hora de entender los procesos de cambio de modelos económicos. En un entorno donde, como decíamos antes, la ganancia económica evoluciona hacia la generación y uso de información y conocimiento, la originalidad, la innovación y la marca (Klein, 2001), los viejos estándares de las grandes empresas de producción de bienes probablemente vayan a ir desapareciendo en una economía de nuevo cuño, basada en la articulación de modelos post-escasez.

3. CONCLUSIONES

La ciencia-ficción ha planteado una multitud de debates que son de creciente importancia, en la medida en que cada vez son menos parte de un futuro lejano y se convierten en elementos del presente mediado tecnológicamente en el que vivimos. Cambios de enorme calado en el sistema económico, político, en la identidad de las personas, los medios de comunicación, la legislación... de unas consecuencias tan vastas que sus efectos alterarán el mundo que conocemos hasta dejarlo irreconocible en muchos sentidos. Así, la tecnología y la ciencia-ficción muestran a menudo las rutas por donde el avance social se puede dirigir, proyectando los miedos y esperanzas del presente en una interacción con el futuro, antes de que esos cambios lleguen a tener lugar.

Esto genera una serie de profecías autocumplidas (Merton, 2010) fruto de que se establecen en la sociedad una serie de relaciones e ideas que generan inercias sociales (Becker, 1995) facilitando ciertos futuros posibles. Esto cambia los marcos interpretativos de la sociedad (Goffman, 1974) y llena el presente de líneas de fuga fruto de futuros proyectados sobre el hoy.

En respuesta a esto se generan dos marcos discursivos contrapuestos: la tecnofilia (todo cambio tecnológico es bueno: *El Hombre Bicentenario* de Asimov por ejemplo) frente a la tecnofobia (todo futuro es fuente de problemas: *1984* de Orwell). Ambas visiones del futuro se enfrentan en el presente por intentar dominar la narrativa y los marcos discursivos (Lakoff, 2007) y volverse hegemónicos. Al enfrentarse, exponen argumentos y

valores en torno a lo que somos como sociedad y lo que queremos para nuestro futuro, iluminando caminos y conceptos que la sociedad como conjunto recoge y reformula a la hora de ir construyendo su progreso histórico no-ficcional.

Sin embargo, a la hora de estudiar el futuro es necesario mantener la cabeza lejos de ambas corrientes, buscando una posición crítica para las ciencias sociales que permitan estudiar las profecías enunciadas y ver qué puede haber de bueno o malo en cada una de ellas. Es necesario así un enfoque crítico que analice sistemáticamente los datos de los que disponemos y muestre las complicadas redes de fenómenos sociales subyacentes que cada posible desarrollo conlleva. Al hacerlo, lentamente puede emerger una sociología que entienda y analice fenómenos potenciales y su impacto en la sociedad, revelando con ello elementos sociales que habían permanecido invisibles hasta entonces.

Por tanto, se trata de un elemento central al considerar que la sociedad se encuentra en un profundo y acelerado proceso de cambio, y en su seno ya se producen una enorme lista de debates de gran impacto sobre el devenir. La sociología, como ciencia de la sociedad que es, debe entrar de lleno en esos debates, ofreciendo análisis y herramientas que permitan discernir las mejores opciones a nuestra disposición. No basta así con estudiar y comprender el presente, sino que debe buscar entender y analizar los posibles futuros de modo que la sociedad como conjunto pueda tomar decisiones fundamentadas sobre lo que desea para sí misma. Solo así podremos gestionar un futuro que ya se ha convertido en el presente (Baudrillard, 1978).

BIBLIOGRAFÍA

Anderson, B. (1991) *Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism*. Londres/Nueva York: Verso.

Augé, M. (1993) *Los no lugares. Espacios del anonimato. Antropología sobre la modernidad*. Barcelona: Gedisa.

- Barber, B. (1998) Democracia fuerte: un marco conceptual. En Vallespín, F. y del Águila, R. (Ed.) *La democracia en sus textos* (281-296). Madrid: Alianza.
- Baudrillard, J. (1978) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Beck, U. (1998) *La sociedad del riesgo: hacia una nueva modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Becker, H. (1995) El poder de la inercia. En *Apuntes de investigación*, 15, 99-111.
- Bell, D. (1994) *El advenimiento de la sociedad postindustrial*. Madrid: Alianza.
- Berger, P. y Luckman, T. (1983) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Taurus: Humanidades.
- Foucault, M. (1978). *Vigilar y castigar*. Madrid: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1983). The Subject and Power: Beyond Structuralism and Hermeneutics. En Dreyfus H., Rabinow, P. (Ed.), *Beyond Structuralism and Hermeneutics* (208-226). Chicago: The University of Chicago Press.
- Goffman, E. (1967). *Interaction Ritual. Essays on face-to-face behavior*. Nueva York: Pantheon Books.
- Goffman, E. (1974) *Frame Analysis: an essay on the organization of experience*. Londres: Harper and Row.
- Habermas, J. (1981) *Historia y crítica de la opinión pública*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Haraway, D. (2016) *Manifiesto para cyborgs*. Madrid: Puente Aéreo.
- Klein, N. (2001) *No logo: el poder de las marcas*. Barcelona: Paidós.
- Lakoff, G. (2007) *No pienses en un elefante*. Madrid: Complutense.
- Latour, B. (1994). De la mediación técnica: filosofía, sociología, genealogía. *Oeste. Revista de arquitectura y urbanismo del Colegio Oficial de arquitectos de Extremadura*, 16, 130-160.
- Latour, B. (1998). La Tecnología es la Sociedad Hecha para que Dure. En Doménech, M., Tirado, F.J., (Ed.), *Sociología Simétrica. Ensayos sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad*. Barcelona: Gedisa, pp 109-143.
- McAdam, D. (1999) *Movimientos sociales: perspectivas comparadas*. Madrid: Istmo.
- Merton, R. K. (2010) *Teoría y estructuras sociales*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Puente, H. y Lasén, A. (2015) Coreografías de género en espacios de juego online. Jugadoras, fans y conflictos en videojuegos, *Revista para el Desarrollo Social de la Comunicación (REDES)*, 11, 155-183.
- Puente, H. y Sequeiros, C. (2014) Poder y vigilancia en los videojuegos, *Teknokultura*, 11 (2), 405-423.
- Veblen, T. (2004) *La teoría de la clase ociosa*. Madrid: Alianza.