

Comunicación, Cambio Social y Realidad Virtual: Análisis de Ambientes Inmersivos en Procesos de Formación de Comunicadores Sociales y Periodistas

Sergio Alvarado Vivas

Doctor en Comunicación y Ciencias Sociales y Magister en Comunicación y problemas socioculturales por la URJC. Investigador en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, Colombia. Líder del grupo de investigación de Comunicación y Construcción Social y Profesor de Comunicación Social - Periodismo y la Maestría en Comunicación, desarrollo y cambio social. Temas de interés: comunicación digital, política y social media, arte digital y narrativas transmedia.
E-mail: salvarado@uniminuto.edu

Laura Melina Martínez

Doctoranda en Comunicación- Universidad de Cádiz, Magister en Comunicación, Desarrollo y Cambio Social -Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia. Comunicadora Social – Periodista de la misma institución educativa. Docente en las líneas de medio ambiente, narrativas digitales, ecofeminismo y movimientos sociales. Experiencia en diseño, coordinación y gestión de proyectos comunicativos con enfoque en educación continua dirigidos a organizaciones públicas, privadas y del tercer sector.
E-mail: laura.martinez@uniminuto.edu

Resumen: La realidad virtual como parte de las infraestructuras claves señaladas por Pierre Levy no solo facilita contenidos creados por grandes marcas comerciales (videojuegos, medios masivos, cine), sino que además posibilita que la ciudadanía se transforme en prosumidora junto a un smartphone de gama media. Este artículo analiza un conjunto de siete recorridos inmersivos en fotografía 360° creados por estudiantes colombianos de Comunicación social y Periodismo entre 2017 y 2021 –“Creatividades amateurs 360” y “Humana Fragilitas”–, narrativas inmersivas de realidad virtual con escenarios de creación colaborativa.

Palabras clave: realidad virtual, comunicación, digital, cambio social, cibercultura.

Comunicação, Mudança Social e Realidade Virtual: Análise de Ambientes Imersivos em Processos de Formação de Comunicadores Sociais e Jornalistas

Resumo: A Realidade Virtual, como parte das principais infraestruturas apontadas por Pierre Levy, não apenas facilitou o conteúdo criado por grandes marcas comerciais (videogames, mídia de massa, cinema), mas também possibilita que os cidadãos se tornem prosumidores por meio de um smartphone mediano. Este artigo analisa um conjunto de sete *tours* imersivos em fotografia 360° criados por estudantes colombianos de Comunicação Social e Jornalismo entre 2017 e 2021 – “Creatividades amateurs 360” e “Humana Fragilitas” –, narrativas de realidade virtual imersivas com cenários de criação colaborativa.

Palavras-chave: realidade virtual, comunicação, digital, câmbio social, cibercultura.

Communication, Social Change, and Virtual Reality: Analysis of Immersive Environments in Training Processes of Social Communicators and Journalists

Abstract: Virtual Reality, as part of the key infrastructures pointed out by Pierre Levy, has not only facilitated content created by large commercial brands (video games, mass media, cinema) but has also made it possible for citizens to become prosumers by using a mid-range smartphone. This article analyzes a set of seven immersive tours in 360° photography created by Colombian students of Social Communication and Journalism between 2017 and 2021 – “Creatividades amateurs 360” and “Humana Fragilitas” –, immersive virtual reality narratives with collaborative creation scenarios.

Keywords: virtual reality, communication, digital, social change, cyberculture.

La formación de comunicadores sociales y periodistas ha supuesto un reto adicional en el presente siglo. El frenético ritmo de innovaciones tecnológicas encabezadas por el conjunto de estructuras que entretienen internet ha traído consigo una multiplicidad de nuevos escenarios donde el profesional de la comunicación tiene cabida. La creación de contenidos digitales en distintas materialidades cada vez se imbrica más con los formatos tradicionales (análogos), lo que lleva a un escenario donde “son otros los modos de recolectar datos, de comunicar, compartir y de mostrar las noticias en los distintos medios y plataformas” (Rost & Bergero, 2016, p. 8).

A este panorama se suma la popularización de la Realidad Virtual (RV), la cual se refiere a una tecnología capaz de generar una simulación interactiva, en donde se experimenta sensorialmente una inmersión en ambientes diversos (Lévy, 2007), los cuales pueden ser geográficos existentes o mundos oníricos imaginados por otros y recreados por el bit. Si bien ya tenía usos en la industria y en prácticas militares, ha consolidado su expansión a razón del campo del entretenimiento, donde los videojuegos han encontrado un escenario para capitalizar nuevas experiencias sensoriales y motoras potenciadas que se han integrado progresivamente a la vida cotidiana (Torres Fernández et al., 2021).

En paralelo, la maduración de los estudios en comunicación ha abierto rutas para entenderla más allá de los medios masivos de información, y de verla en clave de procesos de construcción colectiva y cambio social. Thomas Tufte, referente del campo, ve en la ciudadanía un potencial decisivo para generar procesos de comunicación desde abajo, donde a partir de la movilización y el poder de la comunicación se puedan generar más escenarios de expresión neutros donde todos tengan posibilidad de participar, lo que ahora con la penetración de internet en muchas más geografías implica la necesidad de salvaguardar espacios digitales donde la gente tenga efectivamente la oportunidad de poder contar sus narrativas (Durán Sánchez, 2019).

De tal manera, reconociendo las transformaciones narrativas contemporáneas el artículo centra sus principales esfuerzos en analizar el proceso de creación colectiva desarrollado con estudiantes en Comunicación Social – Periodismo de UNIMINUTO (Bogotá, Colombia) que se tradujo en un proyecto de aula (2017-2021) de donde emanan 5 recorridos inmersivos de realidad virtual en su primera fase bajo la denominación de “Creatividades amateurs 360°” y 2 recorridos en su segunda fase que llevaron el nombre de “Humana Fragilidad”. Recorridos que tienen en común un ánimo de dar mayor valor al relato sobre el constructo informativo tradicional y por momentos frío, para priorizar historias más cercanas y sensorialmente potenciadas. Es así como comunicación, cambio social y realidad virtual entran en conjunción para permitir reflexionar sobre los nuevos lenguajes a los que se enfrentan los comunicadores sociales y periodistas del presente y futuro, sin dejar de lado la agenda pública como un termómetro de los asuntos que más atraen la atención de las ciudadanías.

Realidad Virtual como Artefacto de Simulación

A lo largo del devenir de las civilizaciones el ser humano ha hecho múltiples esfuerzos por representar la realidad, desde petroglifos o jeroglíficos, pasando por la pintura o tecnologías más recientes como la fotografía y el cine. Sin embargo, el escenario actual de ambientes de realidad virtual o realidad aumentada parece llevar a la sociedad a un estado más próximo, si se antoja confuso, donde ya no es fácilmente distinguible lo real de la ficción. De hecho, tal como señala López-Pellisa (2015), la realidad virtual implica considerar elementos como la simulación, la inmersión e interacción que al entrar en conjunción ponen al servicio de la imaginación humana una ramificación casi infinita de posibilidades de creación.

Lo que resulta interesante, casi mágico, de la realidad virtual (RV) son sus cualidades técnicas que permiten generar experiencias sensoriales y perceptivas diversas, al punto incluso de revivir experiencias de otros casi en su totalidad (Lévy, 1999). Esto quiere decir también que ese deseo constante de estos ambientes por representar la realidad (más no imitarla milimétricamente) generan espacios paralelos que muchas veces pueden ser tan o más importantes que escenarios tangibles (Giraldo Dávila, 2011).

Esto permite entonces entrever que la RV es más que un mero ejercicio técnico de transmisión de imágenes, más bien se trata de un juego de rol, de una especie

de telepresencia asincrónica, donde la inmersión bajo sus propias normas propone a ese visitante invisible unas posibilidades de interacción (Lévy, 1999). Ese aire de omnipresencia propio de los medios digitales contemporáneos también permite asociar las realidades virtuales como una alternativa de medio de comunicación y también como un entorno de aprendizaje (Lévy, 2007).

De hecho, al rastrear escenarios de comunicación potenciados con la membrana de las tecnologías recientes, se pueden hallar múltiples experiencias relacionadas con, por ejemplo, el periodismo inmersivo con cortes de reportaje o documental (Barreda-Ángeles, 2018; Domínguez, 2017; Paíno-Ambrosio & Rodríguez-Fidalgo, 2019) y el periodismo transmedia (Porto Renó & Flores, 2018) como escenario propicio para generar espacios colaborativos que requieren a su vez de comunicadores conocedores del cómo producir productos multiplataforma (Porto Renó, 2011; Scolari, 2008).

Comunicación y Cambio Social como Accionar Colectivo

La comunicación y el cambio social surge como un paradigma epistemológico en contraposición a la concepción de las teorías modernizadoras que enunciaban la comunicación y, el acto comunicativo en sí mismo como un proceso monolítico y unilateral, estableciendo roles – emisor y receptor – con unos marcos de relacionamiento inequitativos entre quienes tienen dominio del espectro comunicativo y quienes están supeditados a recibir sin participar de la información que allí se produce. Asimismo, esta nueva perspectiva se cuestiona sobre la importancia de entender los medios, análogos o digitales, como escenarios de mediación.

Previo a este término, desde la Escuela Latinoamericana de Comunicación se desarrollaron aproximaciones que hoy han permitido enriquecer este campo. Se han abordado corrientes disciplinarias, como comunicación popular, alternativa o comunitaria, que tienen en común la transformación social, desde una postura contrahegemónica y de resistencia a estructuras comunicacionales coloniales y de oligopolios (Merino Utreras, 1988) la comunicación para el desarrollo (Beltrán Salmón, 2007; Díaz Bordenave, 1977; Gumucio Dagron, 2012) con un interés particular por reclamar la importancia de un derecho a la comunicación, en Latinoamérica, que diera cuenta de la riqueza narrativa y cultural que se allí se teje.

Sin embargo, la comunicación y el cambio social (Barranquero Carretero, 2006; Magallanes Blanco, 2015) aunque no desconoce la herencia teórica que le antecede y por el contrario se alimenta de dichos elementos, resulta enmarcarse en algunos aspectos, que resultan importantes para comprender su aporte en las reflexiones sobre el ecosistema digital.

En un primer lugar, la comunicación y el cambio social propenden por el establecimiento de relaciones dialógicas y horizontales, en las cuales, los roles de emisor y receptor se difuminan fácilmente para dar paso a ciudadanos prosumidores, desde una cultura de lo participativo (Jenkins et al., 2015) alejando la pasividad y dando paso a una construcción de conocimiento, información y consumo procomunes. Hacer hincapié en el sentido de lo procomún desde donde se tejen las prácticas de colaboración y solidaridad.

Existe una clara intención por la creación de redes y tejido social desde la alteridad. Justamente y, en un segundo lugar, la alteridad resulta ser el hilo narrativo para comprender la relación entre la comunicación y el cambio social con los entornos digitales como espacios de construcción colaborativa. Desde esta perspectiva comunicativa, se habla de la alteridad como aquel acontecimiento que constituye al otro, es decir, el sentido que le damos desde un punto de enunciación propio e independiente. Un reconocimiento de la polifonía de voces, saberes, y relatos que constituyen la universalidad de un sujeto y que luego tiene la posibilidad de compartir a través del diálogo generando una producción de sentido desde lo comunicativo.

Finalmente, como lo plantea Omar Rincón (2001), los anteojos del cambio social ligados a la comunicación dan espacio a lo performativo, desvelan y enuncian la existencia y relación entre multiplicidad de actores, medios, situaciones, problemáticas, en el acto comunicativo, pero también de otros saberes, perspectivas,

formas de ver la vida y apuesta por las mismas, manifestándolas a partir de distintas estéticas, materialidades, ritualidades, entre otros. En conclusión, se da cabida a otro tipo de creatividades y de co-creaciones en las producciones, relatos, y productos que circulan y se enmarcan en el espacio digital.

Creatividades no Amateurs y una Metodología Colaborativa

Desde el génesis mismo de su creación, el proyecto “Creatividades amateurs 360°” en su primera fase y “Humana Fragilitas” denominado en su segunda fase, ha portado como objetivo abordar temáticas cercanas, presentes en la agenda pública y mediática, para explorar las posibilidades creativas para narrar(se), esto significa incluirse en el relato como un personaje más, apoyándose en el uso de premisas del arte digital como escenario de raptos de la imagen para procesos de resignificación (Alvarado Vivas, 2018; Martín Prada, 2015), la construcción colaborativa y horizontal en sintonía con los procesos de comunicación y cambio social (Gumucio Dagron, 2011), y las narrativas transmedia como escenario multiplataforma para contar historias (Scolari, 2013).

Esto metodológicamente ha implicado a lo largo del proyecto (en sus dos fases) apoyarse desde el paradigma interpretativo y un enfoque cualitativo para realizar cuatro momentos en cada uno de los siete recorridos inmersivos de RV construidos por centenares de estudiantes de Comunicación Social – Periodismo de UNIMINUTO a lo largo de cuatro años.

El punto de inicio consistió en incitar a los participantes a estudiar y analizar casos diversos de narrativas fuera del canon informativo tradicional, esto con el fin de explorar experiencias de relatos menos convencionales, más emotivos y menos acartonados en formatos clásicos. Seguidamente se realizó un segundo momento, el cual se centró en un proceso de rastreo en agenda mediática de historias o noticias relacionadas a las de la temática central (Alvarado Vivas, 2021), esto para encontrar puntos de inspiración para la construcción de una historia verosímil (Alvarado Vivas & Martínez Páez, 2020; Scolari, 2008), o en otros casos establecer modos de adaptar lo más fielmente posible a un lenguaje inmersivo una historia particular.

Como tercer estadio del proceso de creación colaborativa los participantes realizaron workshops. A través de ellos establecieron equipos de trabajo y desarrollaron una seguidilla de sesiones donde crearon progresivamente la estructura transmedia o cuando menos multiplataforma de los recorridos inmersivos, determinando también el grado de ficción y de no ficción que tendrían sus relatos, los modos de jugar con aspectos simbólicos (varios de ellos jugando con referentes artísticos de lienzos de amplio reconocimiento) y algunas consideraciones éticas al tratarse de temas sensibles y que en muchos casos portaban altas cargas de violencia directa (física) y estructural (Galtung, 1998).

Finalmente, como una cuarta etapa, los participantes elaboraron en las distintas materialidades (textos, sonidos, imágenes fijas, fotografías esféricas, videos cortos) cada uno de los relatos, los cuales se fueron montando en recorridos de RV en plataformas como Roundme.com y Theasys.io para tener como resultado final productos robustos con múltiples microrrelatos atravesados por una temática común. El conflicto armado colombiano, el asesinato de líderes sociales en Colombia y Latinoamérica, migraciones contemporáneas en el mundo y la salud mental en la pandemia fueron varios de los temas globales que resultaron ser ejes articuladores de los tours construidos.

Narrar Implica Ponerse en la Piel del Otro: los Hallazgos

A lo largo de las dos fases del proyecto, se produjeron siete recorridos de realidad virtual, utilizando la fotografía esférica como la base para desde allí desplegar e integrar múltiples materialidades. Cerca de 130 relatos se recogen a lo largo del proyecto, donde más de 300 estudiantes de Comunicación Social – Periodismo participaron, creando escenarios narrativos sobre temas presentes en la agenda pública y mediática. No obstante, a lo largo del proceso se fueron dando transformaciones y ajustes a los modos de creación, esto a razón de variables de factibilidad de realización tiempo y demandas particulares de algunas temáticas

que necesitaron jugar con la simulación de ambientes diversos, algunos de ellos incluso alejados del casco urbano de los estudiantes/creadores de los relatos.

“Yo sobreviví” fue el génesis del proyecto, se trató de un primer recorrido que recogió 30 relatos de sobrevivientes a masacres perpetradas por grupos al margen de la ley en Colombia, todos ellos sistematizados por Rutas del Conflicto (2021), una experiencia de periodismo de datos que por su fiabilidad y calidad informativa fue considerada como la fuente principal para que los estudiantes hicieran su propia resignificación narrativa de varias historias en donde testigos de masacres relatan los hechos y los impactos emocionales que les generaron. Allí el uso de los lienzos fue el camino para jugar con lo simbólico, donde alegorías a pinturas de amplio reconocimiento serían resignificadas, e incluso alteradas por los creadores (ver Figura 1), esto con el fin de crear escenarios oníricos para relatar dimensiones emocionales en primera persona como si ellos hubiesen sido los protagonistas originales de la historia (Alvarado Vivas, 2018).



Figura 1: Adaptación de la pintura de “Masacre en Colombia” de Fernando Botero
Nota. elaboración propia de los autores.

En esa misma línea, “Ni una más Ni una menos”, el segundo recorrido que contó con 25 relatos, resignificó historias de personas que sufrieron violencia basada en género. Este recorrido permitió explorar cómo el discurso del amor romántico y el mito de la media naranja enmascaran en muchas ocasiones la violencia: los celos como muestra de amor y el control excesivo sobre la pareja (Alvarado Vivas, 2020; Blanco Ruiz, 2014). El uso del arte como dispositivo para crear escrituras creativas alrededor de temas con esta complejidad y sensibilidad significó potenciar y establecer mayores lazos emocionales con las historias, en algunos casos usando las pinturas de manera expresa para rehuir al amarillismo pero en otras como punto de inspiración que pasaban desapercibidos en algunos de los recorridos posteriores.

“Nos están matando” y “Aamaantsi” justo marcan las transformaciones del proceso creativo de los relatos que se fueron dando con la maduración del proceso. Si bien ambos abordaron la temática de la amenaza que sufren los líderes sociales en Colombia y en Latinoamérica, el primero recurrió al uso de ambientes urbanos en las fotos esféricas, espacios de ciudad que eran intervenidos con objetos, disfraces y pancartas que ponían de antemano el tono denuncia del recorrido ante la indiferencia ciudadana frente a la impunidad de muchas agresiones y asesinatos (ver Figura 2). Por su parte, “Aamaantsi”, que en lengua del pueblo originario de los Ashaninka significa cuidar del otro, pero cuidar del otro... hasta dar la vida por el otro, recurrió a la creación de ambientes miniatura, maquetas que se convirtieron en el escenario de simulación y recreación de los territorios y ecosistemas que los líderes sociales defienden al punto de poner en riesgo su vida. Allí la imaginación que señala López-Pellisa (2015), al referirse a un elemento clave de la realidad virtual, pone en manifiesto el ejercicio inmersivo que se planteó a partir de intentar sumergir al usuario en escenarios ficticios pero que el producto de la fotografía 360° permite engañar la vista para dar la sensación de estar en escenarios sensorialmente exuberantes y plagados de simbolismos alrededor de las luchas sociales.



Figura 2: A la izquierda una intervención urbana en el centro de Bogotá de “Nos están matando”, a la izquierda, una muestra de la simulación en RV de los ecosistemas naturales que defienden los líderes sociales.

Nota. elaboración propia de los autores.

Como cierre de la primera fase “Inveniam Locum” resultó ser uno de los productos que mostró mayor nivel en el binomio estético y comunicativo, una de las razones obedeció a la realización de un proceso de investigación y de creación mucho más sostenido en el tiempo, lo que se tradujo en mayor profundidad y conocimiento previo al proceso de construcción narrativa. En él, se hallan 13 relatos que conjugan sonidos, imágenes convencionales y 360°, además de una serie de cortos audiovisuales que exploran varios de los escenarios de riesgo que enfrentan migrantes latinoamericanos, sirios, africanos y rohingyas. “El arte se convierte entonces en un revulsivo para elevar las calidades estéticas, pero sobre todo, para hallar formas abstractas, simbólicas y en general, menos convencionales de narrar” (Alvarado Vivas & Martínez Páez, 2020, p. 137).

La segunda fase estuvo enmarcada por las particularidades de la pandemia por la COVID-19, de allí que se denominara “Humana Fragilitas” (Fragilidades Humanas). De allí surgieron dos recorridos en fotografía esférica que tuvieron como centro compartir relatos que ahondaran en varias de las problemáticas agudizadas por el confinamiento: afectaciones emocionales, casos de violencia de género, además de los impactos a la juventud y la niñez. Las temáticas emergieron de manera orgánica y fueron propuestas por los estudiantes que como creadores se sintieron en la responsabilidad de reflexionar estos escenarios narrativos como una posibilidad para hacer catarsis frente a asuntos que estaban permeando sus contextos inmediatos. Si bien la imposibilidad de salir con plena libertad y tranquilidad por las restricciones constituyó al inicio un aparente obstáculo en términos de producción, significó también una posibilidad para construir una serie de mashups y de mixturas entre producción propia y de terceros (ver Figura 3). Como particularidad adicional, aquí la RV fungió como un posibilitador para conectar relatos producidos geográficamente distantes pero que tenían objetivos comunes. También, fue una treintena de relatos que fueron más experimentales, y que quisieron llevar a los usuarios a escenarios de introspección, para también intentar transportarlos a los complejos cuadros emocionales que experimentaron varios de los personajes protagonistas de las historias.



Figura 3: Inicio del recorrido 360° de Humana Fragilitas 2021

Nota. elaboración propia de los autores.

Consideraciones Finales

El cambio progresivo del paradigma de las prácticas periodísticas y de producción de narrativas está poniendo sobre la mesa la necesidad de continuar explorando los alcances de la realidad virtual como una membrana que puede constituirse no solamente en un asunto de fascinación técnica (Lévy, 2007), sino también en una posibilidad real para explorar la comunicación digital como posibilitador de escenarios inmersivos que permitan el acercamiento, abordaje y reflexión de temas de la agenda pública.

Si efectivamente las tecnologías pueden llegar a fomentar escenarios de libertad de expresión más diversos, el comunicador social y periodista en formación requiere un manejo no solamente de la herramienta tecnológica sino además una habilidad y pericia en las narrativas transmedia contemporáneas, que permitan una plena conciencia de las dinámicas de los ecosistemas mediáticos contemporáneos (Scolari, 2013).

Así, pues, pensar ahora en un quehacer en solitario de reportería de un comunicador social sería tan ingenuo como impensado. Más bien se trata ahora de incentivar el trabajo colaborativo, horizontal, donde las comunidades mismas tengan posibilidades reales de participación y de injerencia en la producción periodística, ya no solamente como fuentes clásicas de información sino como partícipes de procesos narrativos (digitales) que reflexionan temas inherentes a su realidad.

References

- Alvarado Vivas, S. (2018). Creatividades amateurs 360°: yo sobreviví. Resignificaciones de relatos del conflicto armado colombiano. *Escribanía*, 16(1), 57-69. <https://bit.ly/3GuXEDx>
- Alvarado Vivas, S. (2020). Arte digital y narrativas multimedia: reinterpretando relatos de violencia basada en género en Colombia. *Escribanía*, 18(2). <https://doi.org/10.30554/escribania.v18i2.4015>
- Alvarado Vivas, S., & Martínez Páez, L. M. (2020). Inveniam Locum: el encuentro de las narrativas transmedia y el arte en relatos migratorios del mundo. *Index, Revista de Arte Contemporáneo*, (9), 130-138. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i09.327>
- Barranquero Carretero, A (2006) Reclamando Voces. Contribución latinoamericana a la comunicación para el cambio social. *Redes.com*, (3), 243-262.
- Barreda-Ángeles, M. (2018). Periodismo inmersivo en España: análisis de la primera generación de contenidos periodísticos en realidad virtual. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 24(2), 1105-1120. <https://doi.org/10.5209/ESMP.62204>
- Beltrán Salmón, L. R. (2007). Un adiós a Aristóteles: la comunicación "horizontal". *Punto Cero*, 12(15), 71-91.
- Blanco Ruiz, M. A. (2014). Implicaciones del uso de las redes sociales en el aumento de la violencia de género en adolescentes. *Comunicación y Medios*, (30), 124-141. <https://bit.ly/2JKNnss>
- Díaz Bordenave, J. E. (1977). *Communication and rural development*. Unesco.
- Domínguez, E. (2017). Going beyond the classic news narrative convention: the background to and challenges of immersion in journalism. *Frontiers in Digital Humanities*, 4, 10. <https://doi.org/10.3389/fdigh.2017.00010>
- Durán Sánchez, C. A. (2019). "Hay que buscar medios con espacios neutros y de diálogo, en donde todos podamos opinar". Entrevista a Thomas Tufte, profesor de la Universidad de Leicester, Reino Unido. *Campos en Ciencias Sociales*, 7(1), 249-254.
- Galtung, J. (1998). *Tras la violencia, 3R: reconstrucción, reconciliación, resolución – Afrontando los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia*. Bakeaz.

- Giraldo Dávila, A. F. (2011). 'Realidad virtual': análisis del marco teórico para explorar nuevos modelos de comunicación. *Anagramas – Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 9(18), 93-110. <https://doi.org/10.22395/angr.v9n18a7>
- Gumucio Dagron, A. (2011). Comunicación para el cambio social: clave del desarrollo participativo. *Signo y Pensamiento*, 30(58), 26-39.
- Gumucio Dagron, A. (2012). Comunicación y cambio social: raíces ideológicas y horizontes teóricos. In M. A. Martínez Hermida, & F. Sierra Caballero (Coords.), *Comunicación y desarrollo: prácticas comunicativas y empoderamiento local* (pp. 25-55). Gedisa.
- Jenkins, F., Ford, S., & Green, J. (2015). *Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red*. Gedisa.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Paidós.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital – Informe al Consejo de Europa*. Anthropos.
- López-Pellisa, T. (2015). *Patologías de la realidad virtual: cibercultura y ciencia ficción*. Fondo de Cultura Económica de España.
- Magallanes Blanco, C. (2015). La comunicación para el cambio social, un proceso de trabajo por la transformación social. *Rúbricas*, (7), 40-45.
- Martín Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* (2nd ed.). Akal.
- Merino Utreras, J. (1988). *Comunicación popular, alternativa y participatoria*. Ciespal.
- Paíno-Ambrosio, A., & Rodríguez-Fidalgo, M.-I. (2019). Propuesta de “géneros periodísticos inmersivos” basados en la realidad virtual y el vídeo en 360°. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 1132-1153. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1375>
- Porto Renó, D. (2011). Periodismo, redes sociales y transmediación. *Razón y Palabra*, (78). <https://bit.ly/3QtwvFG>
- Porto Renó, D., & Flores, J. (2018). *Periodismo transmedia*. Ria Editorial.
- Rincón, O. (2001) De la desconexión a la conexión – medios de comunicación y movimientos sociales: propuestas y prácticas de un trabajo conjunto. *Signo y Pensamiento*, (38), 11-23. <https://bit.ly/3vP9wvc>
- Rost, A., & Bergero, F. (2016). Apuntes teóricos sobre el periodismo transmedia. In A. Rost, M. T. Bernardi, & F. Bergero (Comps.), *Periodismo transmedia: la narración distribuida de la noticia* (pp. 7-26). Publifadecs.
- Rutas del Conflicto. (2021). *Yo sobreviví*. <https://bit.ly/3Wfo81X>
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Torres Fernández, D., Blanca Moya, E. & Pérez Sánchez, R. (2021). Inmersión y activación de estados emocionales con videojuegos de realidad virtual. *Revista de Psicología*, 39(2), 531-551. <https://dx.doi.org/10.18800/psico.202102.002>