

# Índice

Primera parte	9
LOS MEDIOS SOCIALES Y LOS NUEVOS MODELOS DE INTERACCIÓN Y CONFIGURACIÓN TÉCNICA	9
Los medios sociales	11
Estado de la cuestión	14
¡La digitalización también produce efecto invernadero!	17
Oleadas del mundo digital	19
Segunda parte	23
EL MUNDO DIGITAL: UNA PROGRESIÓN DE EXPERIENCIAS	23
Primera experiencia: la utopía de la conversación social donde todos pueden intervenir libremente	25
Segunda experiencia: el fin del mito de lo gratuito	25
Tercera experiencia: <i>World of Warcraft</i> , el prototipo del videojuego inmersivo y grupal	28
Cuarta experiencia: el maravilloso mundo de <i>Second Life</i>	33
Quinta experiencia: ¿será el metaverso de Facebook el proyecto del futuro?	37
Sexta experiencia: la novedad de los <i>chatbots</i>	44
La lección de la historia	47

Tercera parte	49
INTELIGENCIA ARTIFICIAL E INCERTIDUMBRE	49
El desarrollo de los servicios digitales: un nuevo modo de producción	51
Los <i>chatbots</i> : la maravilla, la promesa, los riesgos	53
Frankenstein o el síndrome de HAL 9000	57
De la ficción a la realidad	59
Lucha de gigantes	60
A modo de conclusión provisoria	61
Cuarta parte	65
FILOSOFÍA DE LO VIRTUAL	65
Pero ¿qué es lo virtual?	67
Crítica filosófica a la teoría de Chalmers	69
La confusión cunde en el reino de lo virtual	75
CONCLUSIONES	79
REFERENCIAS	89