**Cibercultura**

**Ámbitos en los que han impactado**

Redes sociales

Aplicaciones informáticas

Comercio electrónico

Juegos en red

Blog

Realidad virtual

**Actividades**

Medios de comunicación

Ficción literario y en el cine

Comercio electrónico

Filosofía, historia

Ingeniería

**Hace referencia**

A todos los cambios que se están generando en el mundo como consecuencia de la utilización de la información como medio de comunicación

**Combina**

Interacciones humanas

Red computadoras