

## ***Cibercultura: un mapa de viaje*** **Aproximaciones teóricas para el análisis cultural de Internet \***

Elisenda Ardèvol  
Universitat Oberta de Catalunya  
Seminario de Cybercultura  
Soria, 28-30 de Julio, 2003

### Resumen:

El objetivo de esta ponencia consiste en examinar algunas de las distintas propuestas teóricas y metodológicas en el estudio de Internet desde una aproximación cultural. El término cibercultura se utiliza tanto por los actores sociales como por el mundo académico para señalar fenómenos muy diversos como la emergencia de un nuevo orden cultural, expresiones artísticas en línea o grupos y movimientos sociales que toman Internet como elemento esencial para caracterizar su identidad como colectivo. La cibercultura se apunta como la cultura del futuro ya presente. El análisis cultural del cambio social que nos viene de la mano de las nuevas tecnologías va desde el ensayo en antropología filosófica hasta estudios empíricos de orientación etnográfica y conllevan distintas posiciones teóricas sobre la cultura. Es preciso dilucidar el carácter de estas propuestas si queremos evaluar el alcance del enfoque cultural para la comprensión de los fenómenos sociales a los que apunta.

### **Ciber-cultura**

La propuesta de esta reflexión en voz alta es pensar la cibercultura a partir de una perspectiva cultural y analizar cuales son las aportaciones y los límites de este enfoque a la hora de comprender los cambios sociales y las nuevas formas culturales asociados a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.

Para abordar esta empresa podemos tomar dos caminos. El primero supondría empezar por intentar definir qué entendemos por cibercultura y cuál es su relación con el concepto general de cultura. Esto supondría, a su vez, partir de una definición previa de cultura. Esta no va a ser mi estrategia. Por el contrario, el segundo camino propongo es empezar por intentar observar cuales son los usos dados a la "cibercultura" que encontramos en nuestra vida cotidiana, sin intentar valorarlos o juzgarlos según encajen o no en una definición dada de cultura. Al mismo tiempo, se intentará ver si es posible ordenar las distintas aproximaciones y estudios sobre la cibercultura situándolos en el marco general de la antropología social, y cartografiarlos en función de las distintas corrientes teóricas sobre la cultura. La esperanza de este empeño es proveernos de un marco conceptual para examinar los discursos sobre la cibercultura y de unas herramientas de análisis para aproximarnos al estudio cultural de Internet.

---

\* Esta presentación ha sido elaborada a partir del curso de doctorado en Comunidades Virtuales del Doctorado Interdisciplinario sobre la Sociedad de la Información y del Conocimiento de la UOC y un primer esbozo se presentó en una anterior comunicación presentada en el 9º Congreso de Antropología en Barcelona, octubre, 2002. Agradezco las revisiones aportadas por mis estudiantes de doctorado, así como a la profesora Agnès Vayreda y a los profesores Francesc Núñez, Joan Elies Adell y Jordi Alberich sus comentarios y sugerencias.

La cibercultura apunta hacia una realidad social en construcción, que se sitúa en el futuro ya presente, en el centro de nuestra propia experiencia de transformación cultural y cambio social vinculado al desarrollo científico y tecnológico. La palabra *cibercultura* apunta vehementemente hacia un cambio de paradigma en nuestra manera de concebir la naturaleza y nuestra relación con lo artificial, y no solo a las realidades encerradas en un chat. Recordemos que la expresión moderna "ciber" proviene de la cibernética, término acuñado por Norbet Wiener para referirse a la ciencia del control y de la comunicación en el animal y en la máquina, y cuyos principios están en la base del desarrollo de la informática y de la inteligencia artificial. El prefijo "ciber" también nos remite al nombre que en la Grecia antigua recibía el timonel de una nave, *kybernetes*, el que decidía la ruta y la dirección de la embarcación; sentido que fue utilizado también por William Gibson para caracterizar un espacio metafórico, surgido de la interconexión telemática, el ciberespacio, libre de las leyes, limitaciones y normas del mundo físico y autónomo de toda realidad exterior a sí mismo (Alberich, 2001:360).

Si hacemos una búsqueda en Internet introduciendo el término "cibercultura" nos podemos hacer una primera idea de la multiplicidad de acepciones y de la diversidad de utilidades que le damos. La palabra cibercultura puede hacer referencia a un libro académico, una línea editorial, a una sección de una revista electrónica, a una empresa de productos informáticos, a la música, literatura y arte en red, a grupos de discusión sobre el posthumanismo, y a páginas web dedicadas al ciberfeminismo o a lo ciberpunk. Lo "ciber", más allá de un movimiento asociado a las ideas cibernéticas y al mundo de la informática, connota también un estilo de vida, una moda, un producto de consumo. Un ejemplo histriónico es la divertida obra de Daniel Ichbia, *Cyberculture*, que explica como debe comportarse un internauta para que su estilo de vida se identifique plenamente con la "cibercultura": como hablar ciber, como seducir a una pareja ciber, cuales son los objetos ciber y como comportarse "cibermente"; así, para estar la día, hay que tener una página web, ya que la página web personal es la marca que identifica a un internauta avanzado. "A la pregunta "¿a qué te dedicas?" el hombre digital contesta con un maldisimulado júbilo: "consulta mi página en [www.albert.fr](http://www.albert.fr) " (1998:19). Como dice Alex Lamikiz (2000), también de una manera desenfadada:

"¿Qué es la cibercultura? A estas alturas todo el mundo debería saberlo y si no que se lo pregunten a los expertos en marketing. "Cibercultura es el nuevo estilo de vida que se está creando en torno a la informática e Internet", le responderán rápidamente, sin dudar.(...) Pero no sea ingenuo. Los especialistas en el "arte de vender" cuando hablan del tema no se refieren a hackers y activismo político, arte digital, edición electrónica independiente o nuevas formas de organización ciudadana. (...) La palabra cibercultura ya no se asocia a los ensayos de Timothy Leary, a las novelas de William Gibson o a las propuestas antimarketing de Adbusters. Se identifica con los nuevos placeres tecnológicos: consultar la cartelera de cine desde el teléfono móvil, trabajar en un paisaje paradisíaco con un ordenador portátil o invertir en Bolsa sin pagar comisiones gracias a Internet. Al gran público le ha llegado una versión "light" de la cultura digital. Una visión ligada a productos de consumo de última generación."

Esta explicación irónica de la cibercultura nos remite a la popularización de Internet, a la idea de que su penetración en la vida cotidiana trivializa el contenido libertario de las culturas que impulsaron su desarrollo (Castells, 2002), pero también a la concepción de la cibercultura como algo que nos atañe a todos. Algunos autores incluyen también en la cibercultura los discursos sobre la tecnología, la ingeniería robótica y la biogenética, aproximándose al concepto de tecnocultura. Pero en general, las realidades sociales a las que apuntan estas y otras definiciones de cibercultura tienen como común denominador el hecho de referirse a la cultura generada en torno a las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información, y a veces, y más concretamente, a Internet y a la vida en el

ciberespacio. En este sentido, el término cibercultura se utiliza también como sinónimo de otras expresiones como cultura digital o cultura virtual. Veamos por ejemplo, la definición dada por David Silver o la propuesta por Heidi Figueroa:

“Cyberculture is a collection of cultures and cultural products that exist on and/or are made possible by the Internet, along with the stories told about these cultures and cultural products.” (Silver, 1997)

“Cibercultura. Para nuestros propósitos este término se refiere a los modos de vida, las formas de construcción del self y del otro, así como las formas en las que fluyen transversalmente las dimensiones política y económica en la espiral de dominación/resistencia dentro de este nuevo y escurridizo escenario también llamado cyberspace o ciberespacio. (...) En su sentido más abarcador remite a toda forma de comunicación mediada por redes de computadoras (CMC) ya sea en tiempo diferido- como cuando utilizamos el correo electrónico- o en tiempo sincrónico, como cuando sostenemos una conversación en un chat room de Internet Relay Chat.” (Figueroa, 2001)

Parece que hay un sentido “amplio”, según el cual la cibercultura abarca al conjunto de toda la sociedad, y un sentido “estrecho”, que hace referencia a los fenómenos culturales directamente vinculados a Internet. En palabras de José Antonio Pérez Tapias:

“La nueva sociedad y su cultura incipiente constituyen el nuevo “mundo digital”: el digitalismo es, pues, su más marcada seña de identidad (...) por eso nos podemos referir con toda razón a nuestra cultura contemporánea con la expresión “cultura digital”, conscientes de que no se trata de una forma de cultura que acaba con la anterior o que la absorbe hasta anularla, sino sabiendo que la tecnología digital, además de lo nuevo que aporta, modifica todo lo existente hasta cualificar a la cultura en su conjunto. El resultado de todo ello es lo que también se viene denominando cibercultura, la cual se puede concebir como la compleja realidad a la que van dando lugar las transformaciones tecnológicas actuales, cuyos efectos se van extendiendo reticularmente por todos los ámbitos de nuestra vida. Según se considere esa extensión desde su núcleo inicial o desde los extremos a los que alcanza, tendremos respectivamente un concepto “estrecho” o “ampliado” de cibercultura.” (Pérez Tapias, 2003:20)

¿De qué depende que optemos una definición amplia o estrecha de “cibercultura”? Pienso que la respuesta no la encontraremos en función de acercarnos más o menos al núcleo o al motor de las transformaciones o cambios que experimentamos, sino en la perspectiva teórica que asumimos sobre el concepto de cultura y a la realidad social que se constituye en nuestro objeto de estudio.

No hay una definición estándar de cultura, a menos que nos remitamos a la definición dada por Tylor en 1871 como “aquel todo complejo que incluye conocimientos, creencias, arte, moral, leyes, costumbres y todo el resto de los hábitos y capacidades que el ser humano adquiere como miembro de una sociedad”. A partir de aquí, el estudio de la cultura se ha ramificado en distintas corrientes teóricas que hacen énfasis en sus distintos componentes, según demos prioridad a los aspectos comunes de la cultura como solución adaptativa de nuestra especie, a su carácter aprendido como producto de la interacción social, o a sus aspectos más vinculados a nuestra capacidad de cognición y simbolización.

No es de extrañar pues, encontrar unas definiciones aparentemente tan dispares de cibercultura. Mientras que hay autores que se adscriben a la acepción limitada de cultura como producción simbólica y centran el estudio de la cibercultura en la actividad en línea o en los mitos generados en torno a Internet, otros adoptan el sentido más amplio de cultura como sistema complejo que incluye desde la cultura

material, hasta las relaciones de producción, valores y creencias, y proponen el concepto de cibercultura para referirse a la aparición de un nuevo orden cultural.

Pero en los estudios sobre cibercultura, no solo varía el enfoque teórico, también el objeto de análisis y la profundidad de campo. El objeto de análisis puede ser la sociedad en su conjunto, tomada como una totalidad abstracta, o un canal de chat. En todo caso, la cultura no es algo existente "ahí fuera", es un concepto o marco de inteligibilidad que intenta explicar o comprender fenómenos sociales complejos desde una perspectiva sistémica y holística, proponiendo un orden significativo a nuestra experiencia.

Es por esta razón que he distinguido cuatro estrategias básicas de aproximación al estudio de la cibercultura, dependiendo del objeto de estudio que delimitan y del tipo de análisis cultural al cual pienso que se dirigen:

- a) La cibercultura como **modelo cultural** agruparía aquellas perspectivas teóricas y metodológicas que buscan definir la emergencia de un nuevo modelo cultural vinculado al crecimiento de las tecnologías de la comunicación y de la información, aunque a veces también incluyen el desarrollo de la inteligencia artificial y a la biotecnología. Esta estrategia de investigación se centraría en estudios empíricos orientados hacia el análisis del cambio social estructural con el objetivo de identificar el alcance de estas transformaciones en todas las esferas de la sociedad (modos de producción, relaciones sociales y mundos simbólicos). El énfasis residiría en los aspectos evolutivos y adaptativos de la cultura, siendo el objetivo detectar la dirección de una transformación cultural generalizada y a una escala macrosocial.
- b) La cibercultura como la aparición de nuevas **formas culturales** en y a través de Internet aglutinaría aquellas estrategias de investigación centradas en el estudio de los aspectos culturales vinculados a la interacción social mediada por ordenador. En este sentido, el concepto de cibercultura haría referencia a los rasgos culturales que caracterizarían a las comunidades virtuales y que emergerían a través de la interacción en línea. El análisis cultural se centra en este caso en una perspectiva interaccional y sistémica, en el cual lo importante no es definir un nuevo modelo cultural sino describir y caracterizar la cultura específica surgida en la red.
- c) La introducción del **relativismo cultural** y de la **interculturalidad** en el concepto de cibercultura hace referencia al estudio de la interacción en línea teniendo en cuenta el marco cultural y los contextos locales frente a la tendencia de pensar la cibercultura como un todo homogéneo que puede explicarse sin tener en cuenta las realidades *offline*. En este caso, el concepto de cultura se utiliza, no para generar un modelo explicativo del cambio social o para describir un orden interno, sino que cuestiona la independencia cultural de los mundos virtuales y la misma posibilidad de establecer un modelo general válido a escala mundial (enfoque microsocioal).
- d) La cibercultura como **producto cultural** supondría analizar los usos y significados sociales que damos a la cibercultura y a otras manifestaciones culturales a las cuales le añadimos el prefijo ciber-. En este sentido, la cibercultura sería una categoría emic, un concepto problemático como instrumento analítico, a no ser porque éste es usado por los propios actores y, por tanto, solo útil en cuanto parte del estudio de las prácticas sociales por las cuales toma sentido. Sería una aproximación cultural que haría énfasis en los aspectos simbólicos como generadores de orden y sentido (antropología simbólica o interpretativa).

Como vemos, las distintas aproximaciones dadas al estudio de la cibercultura no siguen un progresivo movimiento desde el centro a la periferia, desde dónde se produce el cambio microsocia, en nuestra interacción cotidiana con las máquinas, hasta el cambio a nivel macrosocia, en el advenimiento de una nueva cultura, sino que puede explicarse a partir de distintas propuestas de entender la imbricación de las tecnologías de la comunicación y de la información en los procesos culturales de las sociedades contemporáneas. Este sería, a grandes rasgos, el campo de estudio de la cibercultura.

A continuación paso a desarrollar estas cuatro aproximaciones al análisis cultural de Internet para concluir con una reflexión a cerca de cuál es el papel del enfoque antropológico y de la metodología etnográfica en este nuevo campo de estudio llamado cibercultura.

### La cultura que viene

Cuando el concepto de cibercultura se propone como una descripción del conjunto del modo de vida de nuestras sociedades contemporáneas o como la nueva cultura emergente, podemos decir que se trata de la búsqueda de un modelo cultural que explique el sentido de la interacción y de las relaciones entre sus partes y de cuenta de sus rasgos principales frente a otros modelos culturales. En este enfoque teórico suele hacerse énfasis en la cultura entendida como producto de la evolución de la humanidad y como solución adaptativa de nuestra especie, que ha ido pasando por etapas sucesivas de cambio y transformación cultural; desde las bandas cazadoras recolectoras hasta las naciones estado, desde una economía de subsistencia hasta una economía interconectada a escala planetaria. Este concepto de cultura apunta de forma directa hacia la idea de un cambio generalizado en un sistema cultural entendido como totalidad y conecta con la idea de evolución de las sociedades humanas, planteando una cuestión capital que proponen muchas de las definiciones de cibercultura, y que hace referencia a la relación entre desarrollo tecnológico y cambio social.



Las teorías evolucionistas de la antropología de principios del siglo XIX, basadas en la progresión del espíritu humano, conectan con corrientes teóricas más actuales y complejas. Por ejemplo, el materialismo cultural de Marvin Harris constituye una

propuesta neoevolucionista y de explicación del cambio social mediante las leyes de la historia, que busca la explicación de las similitudes y las diferencias entre modelos culturales en los procesos tecnoeconómicos responsables de la producción de los requerimientos materiales para la supervivencia social (M. Harris, 1978:210). Dentro de esta línea se han propuesto distintos esquemas clasificatorios de las culturas siguiendo un orden de desarrollo diacrónico, progresivo y dinámico, que trazaría la línea de los primeros homínidos hasta la actualidad. Los modelos culturales propuestos intentan relacionar los diferentes niveles de análisis antropológico y asociar a cada periodo histórico un tipo característico de desarrollo tecnológico, social y cultural.

Es importante que nos detengamos en la relación entre tecnología y cambio social que proponen la mayor parte de las teorías de corte evolucionista de la cultura puesto que nos ayudan a comprender en buena medida el determinismo tecnocientífico y tecnoeconómico de muchas de las propuestas actuales para explicar las transformaciones culturales de finales del siglo XX. Sin ir más lejos, tomemos las propuestas de Negroponte en *Being Digital* (1995), que plantea el cambio de átomos a bits como imparable e irrevocable. El determinismo tecnológico se pone de manifiesto en afirmaciones como "Internet transformará la economía", o en preguntas de investigación como "¿cuál es el impacto social de Internet?", así como en el planteamiento de propuestas destinadas a "controlar" este impacto y sus posibles efectos en términos de bienestar social. Este determinismo tecnológico va muchas veces acompañado de cierto fatalismo. Por ejemplo, en el artículo de Bruce Murray "Society, cyberspace and the future, how can new interactive communication technology enhance harmonious and functional communities at all scales worldwide?" (1995), el impacto tecnológico aparece como evidencia incuestionable y se nos presenta como inevitable, con una lógica interna autónoma e independiente del contexto social y cultural, y a la que únicamente podemos adaptarnos.

¿Nos encontramos ante una transformación social y cultural sin precedentes en la historia? ¿Nos dirigimos hacia un nuevo modelo cultural? ¿Y de qué tipo? ¿Afectará del mismo modo a todo el mundo? ¿Es tan positivo como lo perfilan las nuevas cibertopías? John Stratton, en "Cyberspace and the Globalization of Culture", plantea una visión crítica, distópica, pero igualmente universalizadora. Para este autor, Internet forma parte de un proceso de globalización hacia un nuevo modelo cultural planetario que no es más que una nueva fase en el desarrollo del modelo capitalista. Pero, en este caso, Internet no es el centro, constituye una tecnología más, como el telégrafo o el teléfono, para la progresiva desterritorialización de la producción, distribución y consumo de mercancías, que tiene como consecuencia una disolución de las culturas locales para recomponerlas en un nuevo orden global (Stratton, 1996: 253-255). Matizando posiciones extremas, podríamos pensar que Internet sólo constituye uno de los elementos de transformación social que, de forma conjunta con otros factores, llevan a la emergencia de una nueva cultura.

Los problemas de investigación desde esta perspectiva serían: ¿Cuándo se puede decir que una sociedad pasa de un tipo al otro? ¿Cuáles son los elementos que caracterizan a estos cambios? ¿Son sólo cambios parciales y coyunturales o, por el contrario, son cambios estructurales profundos, que dan lugar a un nuevo orden cultural?

Esta línea de investigación nos propone concebir la cibercultura como un nuevo modelo dentro de una tipología clasificatoria, ya sea en términos neoevolucionistas, ya desde una orientación materialista o desde una orientación mentalista. Por ejemplo, Pierre Lévi en *La Cibercultura, el segon diluvi?* parece situarse en un evolucionismo más bien mentalista, ya que, pese a no aceptar que la causa del desarrollo cultural sea la tecnología o que ésta sea independiente de factores

sociales, sitúa Internet en el centro de una transformación cultural singular y sin precedentes (nos habla de una mutación). Pierre Lévy define como tres principios claves de la cibercultura: la interconectividad, las comunidades virtuales y la inteligencia colectiva. Éstos provocan un nuevo ordenamiento del conocimiento y de la experiencia individual y colectiva, un modelo cultural que se articula como el tercer estadio en una escala evolutiva que va desde las pequeñas sociedades cerradas –de cultura oral–, a aquellas civilizadas o imperiales –donde la escritura posee un papel preponderante– hasta llegar a la cibercultura, que corresponde a una etapa de mundialización concreta de las sociedades, de coexistencia entre los niveles locales y globales (Lévy, 1997:204).

David Hakken, en *Cyborgs @ Cyberspace, An Ethnographer looks to the Future*, reflexiona sobre cómo el estudio antropológico de la cultura nos puede ayudar a situar el problema y a definir diferentes marcos de investigación. Para este autor, las nuevas formas de vida posibles por las tecnologías de la información y de la comunicación no sólo son reales y diferentes, sino también transformadoras. Ahora bien, es preciso situar el concepto de ciberespacio (que él prefiere al de cibercultura) en el espectro de definiciones ofrecidas para captar las actuales transformaciones sociales (sociedad postindustrial, sociedad de la información, cyberia, cibercultura, etc.). Y, en segundo lugar, es necesario investigar hasta qué punto estas nuevas formaciones sociales dan paso a un nuevo tipo de cultura. Por este motivo, se deben evitar modelos evolucionistas fundamentados en la idea de un progreso lineal y continuado (Hakken, 1999).

Hakken se sitúa explícitamente en una estrategia de investigación evolucionista como la más idónea para valorar la magnitud y el tipo de transformaciones culturales en comparación con otros periodos históricos y otras geografías, con la finalidad de evaluar si estamos ante la aparición de un nuevo orden cultural que rompe con el anterior de una forma irreversible, o hasta qué punto es adecuado y fundamentado en la evidencia empírica y en la teoría antropológica hablar del cambio cultural en estos términos, y hasta qué punto y de qué manera se puede proponer el cambio tecnológico como factor determinante o fundamental para llegar a plantear que estamos en camino de desarrollar una manera diferente de ser humano.

Este sentido de cultura adopta una perspectiva evolutiva, centrada en el estudio del cambio y de las grandes transformaciones sociales, y, por tanto, nos ayuda a situar a las tecnologías de la comunicación, y especialmente Internet, desde una perspectiva histórica. Este concepto de cultura nos permite explicar la técnica como parte del devenir cultural y como producto de la actividad humana, y nos obliga a situar el actual desarrollo tecnológico en un proceso histórico y a nosotros mismos como sujetos históricos y localmente situados. Independientemente de la orientación ideológica, lo principal a tener en cuenta en estos planteamientos para entender la importancia de su propuesta de construcción de modelos culturales es el interés por el cambio y la búsqueda de una explicación retrospectiva, pero también prospectiva, que explique las transformaciones sociales emergentes contemporáneas y sitúe nuestro lugar en la historia: ¿qué rasgos caracterizan a nuestras sociedades actuales con relación a las demás, cómo definimos un modelo cultural y qué transformaciones destacamos como emergentes para situarnos en un determinado periodo histórico –capitalismo avanzado, poscapitalismo, posmodernidad, sociedad de la información, sociedad del conocimiento, cibercultura.

## Culturas en la red

La segunda aproximación entronca con buena parte de los estudios sociales y culturales de Internet se ha centrado en la caracterización de las formas culturales que emergen de la interacción *online*. La propuesta más importante en esta dirección es considerar que estas interacciones sociales mediadas por las redes de ordenadores interconectados pueden llegar a constituir una cultura específica, con características propias y diferenciada de la realidad *offline*.

Desde esta perspectiva, la cibercultura constituye la cultura que emerge en las relaciones sociales en Red, con el uso de Internet, y se encuentra vinculada al concepto de comunidades virtuales y al estudio de espacios de interacción social, como los juegos de rol mediatizados por ordenador (los MUD y los MOO), las salas de conversación en tiempo sincrónico (chats), los foros de discusión, las listas de distribución, las páginas web o el hipertexto.

El punto de partida supone considerar que las relaciones sociales que se originan a partir de y mediante Internet dan lugar a nuevas formas culturales, que la comunicación mediada por ordenador posibilita la aparición de nuevos modos de ser, de comportarse y de relacionarse que son propios y específicos de las comunidades virtuales y de la vida social *online*, que el ciberespacio tiene una cultura que le es propia. La investigación está dirigida a comprobar, en primer lugar, que la vida social en el llamado ciberespacio tiene los mismos atributos que caracterizan cualquier sistema cultural. Y, en segundo lugar, cuales son los rasgos que la definirían frente a otras formaciones culturales fuera de la red.



Desde diferentes perspectivas teóricas y definiciones de cultura, esta estrategia de investigación se centra en temas como la identidad y la sociabilidad *online*, el establecimiento de categorías sociales *online*, reglas de comportamiento, resolución de conflictos, lenguaje y jergas, sentimiento de pertenencia al grupo, memoria colectiva, etc. En esta línea, muchos de los estudios adoptan una metodología cualitativa y etnográfica a partir de técnicas de observación participante, entrevistas *online* o cuestionarios por correo electrónico que exploran diferentes aspectos de la vida social en la Red, tanto en los espacios marcados socialmente para corrientes contraculturales y libertarias, como en chats denominados *coffehouse* o *bars*, para encuentros informales entre usuarios de diferente procedencia.

Esta estrategia de investigación se orienta hacia un concepto de cultura que pone el énfasis en los aspectos relacionados con el aprendizaje social y la vida en comunidad. La cultura se refiere aquí a la variedad de formas de vida aprendidas por el individuo al vivir en contextos sociales diversos, que moldean su identidad y su personalidad, especialmente durante su infancia en el proceso de socialización y

endoaculturación. La Escuela de Cultura y Personalidad, desarrollada principalmente en EE.UU. durante los años cincuenta y sesenta, es la más representativa de este posicionamiento teórico y no es por tanto extraño que muchos de los estudios etnográficos realizados en comunidades virtuales tomen esta orientación, teniendo en cuenta además que la mayor parte de trabajos publicados proceden de estudios realizados en EE.UU. donde esta corriente teórica sigue siendo una referencia clave para la antropología norteamericana, junto con el interaccionsimo simbólico de Goffman.

En esta dirección, los primeros estudios sobre los aspectos culturales en Internet apuntaban hacia la comprobación de la presencia de elementos culturales *online* con el fin de poder determinar si podemos hablar de la emergencia de una cultura propia de las comunidades surgidas y mantenidas por la comunicación mediada por ordenador. Overby (1996), por ejemplo, se propone dilucidar en su estudio sobre una comunidad virtual, si la Red se puede pensar como sociedad, con los mismos términos que utilizamos para estudiar la cultura en comunidades físicas y qué nos puede aportar esta perspectiva. También David Porter, en la introducción de *Internet Culture* (1996), plantea que la comunicación en Internet se puede entender desde el concepto de cultura, puesto que en los grupos de discusión, chats y otros espacios públicos de relación se constituye una forma de vida que incluye sistemas compartidos de creencias y valores, convenciones de presentación y argumentación, léxicos propios y estilos iconográficos que simbolizan la gestualidad, una etiqueta social –netetiqueta– y otros signos que vehiculan emociones como el afecto y el sentimiento de pertenencia a un grupo (Porter, 1996:13).

No resulta difícil encontrar en los estudios sobre comunidades virtuales vínculos significativos con este enfoque sistémico de la cultura, que no busca construir modelos estructurales, funcionalistas o diacrónicos, sino describir la cultura a partir de las pautas de interacción y de las significaciones sociales compartidas. El estudio de Elisabeth Reid sobre la interacción en Mud (un sistema de realidad virtual basado en la descripción textual en el cual se puede participar mediante ordenadores interconectados) es un buen ejemplo de la utilización de esta aproximación teórica para describir la cultura de la interacción *online*. Reid propone describir la realidad virtual como un entorno cultural, y entender el ciberespacio no como una construcción tecnológica, sino como una construcción cultural con el fin de concentrarse en la naturaleza de la experiencia del usuario, en cómo los participantes aceptan un mundo simulado como un espacio válido para respuestas sociales y emocionales. Para que la interacción entre los participantes en estos juegos tenga sentido, son necesarios la creación y el intercambio de significados, es decir, la construcción colectiva de un contexto de inteligibilidad. Desde esta perspectiva, un programa de MUD constituye un conjunto de herramientas que nos permite crear un entorno cultural a partir de la interacción textual. Los jugadores participan en la construcción cultural creando objetos y acciones en un espacio compartido, con un lenguaje común, y con el establecimiento de unas reglas de comportamiento (un orden social, con sus jerarquías, sus formas de romper las reglas y de proponer otras nuevas). Para la autora, estos sistemas de significaciones y de control social definen formaciones culturales específicas y generan un tipo de experiencia social y emocional donde lo que imagina un participante pasa a ser el contexto para la acción del otro (Reid, 1994).

El objetivo de estos estudios es mostrar cómo se organiza la vida social a partir de la interacción y la comunicación mediada por ordenador, pero, en general, no tienen en cuenta los aspectos culturales fuera de la Red, o incluso intentan encontrar características específicas en el medio, por norma general asociadas a la ausencia de contacto físico cara a cara y a su inmediatez en la comunicación. En esta dirección, los primeros estudios hablaban de efectos desinhibidores y

democratizadores por la eliminación de marcas socioculturales (sexo, clase social, grupo étnico, etc.). Por ejemplo, la investigación etnográfica realizada por Carlstom en LambdaMOO –un juego de rol en red–, apunta a las conclusiones de que la realidad social creada a partir del lenguaje y mediante el texto y el programa no es un espejo o reflejo de la realidad *offline*, sino que configura un sistema independiente (1992). Estudio en la línea de Mark Dery, que proponía la aparición de una nueva identidad *online* liberada de las restricciones biológicas y socioculturales (1994).

El estudio de Internet en relación con la emergencia de nuevas formas culturales centrado en el estudio de las comunidades virtuales como “comunidades completas” con una cultura propia han contribuido a describir comportamientos y pautas de interacción en el ciberespacio. A partir de considerar a los grupos de discusión, los chats o los espacios de juego como comunidades, han descrito, ya sea en la línea de la tradición etnográfica de Malinowsky o del particularismo histórico de la escuela boasiana, las culturas virtuales o las ciberculturas que se configuran a partir de la interacción social en línea. Han mostrado la vida interna de estos grupos sociales, sus reglas de inclusión y exclusión, sus imaginarios, mitos y símbolos, y han explicado de qué manera y cómo es posible que la gente participe en estos espacios virtuales de una manera plena.

### **Culturas *online* y culturas *offline***

La tercera aproximación al estudio cultural de Internet que planteo en estas páginas, puede entenderse a partir de un análisis crítico desde los contextos locales y el relativismo cultural hacia una visión de la cibercultura como homogénea y autónoma de las realidades sociales y culturales fuera de la Red. Los problemas de estudiar las comunidades virtuales (grupos sociales surgidos y sustentados por la comunicación mediada por ordenador) como comunidades completas y cerradas en sí mismas, con una cultura propia y específica, se han planteado desde esta perspectiva intercultural a partir de tres tipos de crítica. En primer lugar, se ha argumentado que muchas de estas investigaciones consideran la cibercultura como un todo homogéneo y no tienen en cuenta las diferencias entre comunidades virtuales. No todas las comunidades virtuales deben responder al modelo de los MUD o los MOO (basadas en el juego y en el anonimato), ni tampoco al de los chats (espacios de interrelación sincrónica por ordenador que permiten el anonimato y que muchas veces dan lugar a relaciones efímeras). Del mismo modo, la totalidad de ellas no tiene por qué basarse en el mismo software e interfaz gráfica, ni significar lo mismo para distintas comunidades de usuarios. Esto nos lleva a la segunda crítica, que hace referencia al aislamiento de las comunidades virtuales del mundo “real” y “físico”. Finalmente, otra crítica que considero importante destacar es la referente al etnocentrismo de muchos de los estudios realizados sobre cultura e Internet, a los cuales se les objeta que no tienen en cuenta el contexto local en el que se realiza la investigación y generalizan sin comparar los resultados con datos procedentes de otros contextos locales culturalmente diferenciados.

Muchos de estos estudios empíricos sobre Internet como espacio de interacción social adoptan una perspectiva cualitativa y etnográfica para describir lo que sucede dentro de un foro electrónico o un chat, pero considerando la diversidad cultural tanto *online* como *offline*, y no buscando las diferencias entre virtual y real, sino sus interrelaciones. Este enfoque se encuentra explícito en el libro de trabajos editados por Rob Shields *Cultures of Internet* (1996), donde ya en el mismo título se pasa de la cultura en singular al plural. Estos primeros estudios empíricos, junto

al enfoque culturalista, muestran cómo Internet no es la utopía imaginada donde se borran todas las categorías sociales y especificidades culturales.

Esta estrategia de investigación se centra en ver cómo los diferentes grupos sociales se apropian de Internet para sus fines y de formas muy distintas; por ejemplo, la virtualización de las empresas, la creación de redes ciudadanas, el reencuentro en el ciberespacio de un espacio donde articular la propia identidad cultural en la diáspora (fenómenos migratorios, grupos de acción social, política y religiosa *online*, etc). Cabe destacar en esta línea el estudio exhaustivo sobre el uso de Internet en la isla de Trinidad por David Miller y Don Slater, que afirman: "no estamos realizando simplemente un estudio del uso o de los efectos de un nuevo medio, sino que lo que hacemos es observar cómo los miembros de una cultura específica intentan hacerse un lugar en un entorno comunicativo cambiante y, al mismo tiempo, cómo intentan amoldarlo a su propia imagen." (Miller y Slater, 2000:1).



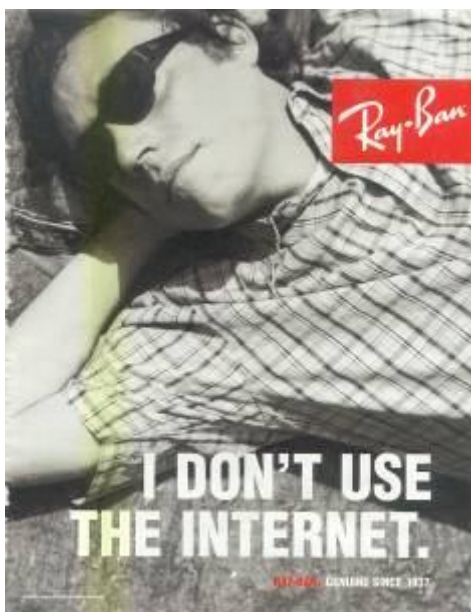
En contra de las primeras concepciones sobre el ciberespacio como un espacio social desvinculado de la realidad local que apuntaba hacia la universalización y la constitución de una cultura global planetaria, Miller y Slater constatan cómo la gente utiliza Internet para reafirmar sus identidades colectivas y su adscripción a grupos étnicos o nacionales, por lo que Internet constituye un espacio donde desplegar su identidad local. Estos autores proponen un método comparativo a partir del estudio monográfico de la imbricación *online/offline* en contextos culturales diferentes, con la finalidad de llegar a generalizaciones a partir de un conocimiento empírico, advirtiéndonos del peligro de teorizar demasiado rápido desde abstracciones homogeneizadoras de partida, criticando el etnocentrismo de los estudios que no tienen en cuenta el contexto local o que generalizan a partir de datos obtenidos únicamente en sociedades como la norteamericana e, incluso, sin tener en cuenta la misma diversidad cultural dentro de sus fronteras.

Los estudios *online/offline* han mostrado los límites de la comprensión de la cibercultura como una cultura *online*, así como la necesidad de incluir en nuestra descripción de la interacción social en la Red el contexto cultural más amplio, teniendo en cuenta las relaciones de género, la identidad étnica, las diferencias sociales y territoriales, la negociación de significados compartidos que se dan en red y fuera de la red y como ambas experiencias de participación (fuera y dentro de la comunidad) se entremezclan en la vida cotidiana.

## Lo ciber como producto cultural

En nuestro sentido común usamos el término "cultura" para referirnos a la producción artística y literaria, al desarrollo del pensamiento y del saber, así como al conocimiento de esta tradición. Una persona "culto" es una persona instruida, con un alto nivel educativo y un gusto refinado. Este concepto de cultura como la producción "elevada" del espíritu humano presupone una formación crítica del gusto estético y un conocimiento que solo es accesible y compartido por una elite o minoría, ante una mayoría no cultivada y de gustos más populares. Sin embargo, también utilizamos el término "cultura" como etiqueta para aunar la programación de televisión con la cartelera de cine, la crítica teatral, la música más de moda o el libro más leído y la web más impactante. La cultura, desde esta óptica, hace referencia al conjunto de la producción simbólica de una sociedad que también denominamos como producción cultural, sin distinción entre una "alta" o "baja" cultura.

Desde esta aproximación teórica, la cultura es un conjunto de prácticas sociales que tienen que ver con la producción de conocimiento y de sentido. Tiene que ver con el cómo la gente da sentido a su experiencia, a sus sentimientos, emociones y pensamientos, al significado que atribuye a las cosas, a la visión que tiene del mundo (Geertz, 1987). Son los participantes de una cultura los que dan sentido a las relaciones, objetos y acontecimientos. Las cosas, por sí mismas, no suelen tener un sólo significado, fijo e inmutable, su significado puede variar dependiendo de su contexto de uso, de quien las usa, como y para qué. Siguiendo el ejemplo de Stuart Hall, gran parte del significado que damos a las cosas depende de cómo las usamos y de como las integramos en nuestra vida cotidiana. Es nuestro uso de ladrillos y cemento lo que hace una casa, y es lo que hacemos, sentimos, pensamos o decimos lo que hace de una casa nuestro hogar (Hall, 1997:3).



Internet no constituye sólo una red interconectada de ordenadores, sino también un objeto creado a partir de prácticas sociales significativas, tanto por lo que se refiere a cómo y para qué la gente utiliza Internet, a cómo explica su experiencia como usuario, qué valores y capacidades le atribuye, qué imaginarios le evoca, con qué aspectos se identifica. Internet es un producto cultural inserto en tramas de

significación constantemente reelaboradas y no necesariamente congruentes entre sí.

Las aplicaciones informáticas que soporta Internet, como el correo electrónico, las listas de distribución, los chats, las webcam o la *world wide web* son un nuevo modo de expresión y un nuevo medio de comunicación, con características específicas, como la interactividad, que lo diferencian de sus precedentes proponiendo nuevas convenciones narrativas y una nueva relación entre productor, proceso, producto y receptor. La palabra cibercultura haría referencia entonces al uso expresivo de Internet, a las manifestaciones artísticas y creativas en y a través de la Red, a la literatura electrónica, al arte en línea, a la música electrónica, a las nuevas formas de producir y consumir productos culturales. Pero estos usos culturales no solo atañen a movimientos vanguardistas, sino que Internet se convierte en un medio de comunicación masivo y en un producto de consumo más. El estudio de la cibercultura es pues también el análisis de la cultura popular en el ciberespacio y el de la intertextualidad entre los distintos medios de comunicación social e industrias culturales (prensa, radio, cine, televisión, videojuegos). El libro editado por David Gauntlett, *Web.Studies, Rewiring media studies for the digital age* (2000), recoge artículos desde esta perspectiva. Las autopresentaciones en una página web personal, las relaciones de género en un chat, los movimientos de mercado de las empresas informáticas, la convergencia de medios, serían objetos de estudio en el campo de la cibercultura, pero siempre desde esta visión interpretativa anclada en las prácticas cotidianas y en el sentido que la gente da a sus acciones.

Esta propuesta no busca identificar características para definir si la cibercultura es o no una cultura, tampoco sus rasgos estructurales, sino que presupone que la cibercultura es un producto y un proceso cultural más, cuyo sentido emergerá en la descripción de las prácticas significativas que moviliza. En este sentido, la cibercultura no es un objeto externo al investigador, la misma producción de conocimiento sobre ella constituye una práctica social que la significa.

Hine en *Virtual Ethnography* (2000) distingue entre aquellos estudios cuyo objetivo es el análisis de la cultura (ya sea de Internet o del ciberespacio, o de la sociedad global), y aquellos cuyo objeto de estudio se diluye a favor de una aproximación cultural de la tecnología. Este enfoque presupone que los conocimientos, las prácticas, los valores, las emociones y cualquier otro rasgo de la experiencia humana que podamos llegar a definir pueden explicarse como procesos culturales, históricamente y localmente situados, que sólo se pueden comprender y explicar en parte, y teniendo en cuenta el conjunto de la red en el que se encuentran insertos, de la cual forman parte y que contribuyen a formar. No es necesario situarnos en un punto exterior a la red para dibujar todos sus contornos, comprenderlo todo para llegar a entender algo. En esta línea encontraríamos estudios anclados en la tradición etnográfica y antropológica (antropología interpretativa), al lado de estudios que provienen del análisis crítico de los medios de comunicación sociales, especialmente de los denominados *Cultural Studies* y Teoría Crítica.

Quizá el planteamiento más completo sobre la diversidad de líneas de investigación que abre el análisis cultural se encuentra en el artículo de Arturo Escobar, "Welcome to Cyberia, notes on the Anthropology of Ciberculture" (2000), que conecta la cibercultura a las nuevas tecnologías en dos áreas: la inteligencia artificial (ordenadores, tecnologías de la información) y la biotecnología, y crea nuevas redes de producción de valor y de significados sociales que unen ciencia, política y capital económico, al mismo tiempo que reconfiguran nuestra vida social y nuestra comprensión y relación con la naturaleza. Es una perspectiva que, aunque se aleje de las posiciones evolucionistas, no renuncia a entender la cibercultura como un proceso de cambio social y cultural profundo, que rompe con la

modernidad, y que se puede estudiar y analizar a partir de la etnografía y de estudios microsociales.

### **Cibercultura y método etnográfico**

Por lo que hemos dicho hasta ahora, la aproximación cultural al estudio de Internet nos abre un amplio marco de posibilidades explicativas y marcos interpretativos a partir de los cuales comprender el conjunto de prácticas, usos y significados sociales que dan forma y sentido a las tecnologías de la información y de la comunicación en las sociedades contemporáneas. La cibercultura se dibujaría entonces como un amplio campo de investigación interdisciplinar sobre el cual podríamos trazar, al menos, las cuatro aproximaciones teóricas aquí apuntadas. La perspectiva antropológica no sólo aportaría, como he intentado mostrar, una amplia reflexión teórica sobre el concepto de cultura, sino también sus técnicas de investigación y el método etnográfico.

Efectivamente, muchas de las investigaciones llevadas a cabo desde una aproximación cultural a Internet han aplicado el método etnográfico al estudio de la vida social en el ciberespacio, o bien han realizado trabajos de campo orientados a la descripción de las prácticas relacionadas con Internet y de los significados que la gente da a estas experiencias. No cabe duda de que Internet abre un nuevo contexto social y una nueva forma de interacción que, en gran parte, puede ser estudiada desde la observación participante, *como si* cada chat o cada foro de discusión electrónico se correspondiera con una "totalidad cultural" o formara una "comunidad" que pudiera describirse a partir de la aplicación de los métodos tradicionales de la etnografía.



El método etnográfico debe mucho a Bronislaw Malinowski, que no sólo se encontró ante la necesidad de describir una "nueva" realidad (muchos otros ya lo habían hecho antes), sino que desarrolló una técnica, la observación participante, cuyo objetivo era, a partir del reconocimiento de su perplejidad, describir la realidad social observada teniendo en cuenta el sentido que tenía para sus participantes. El viaje de Malinowski y su estancia entre los nativos de las islas Troubriand, era un desplazamiento físico, sensual, emocional e intelectual. Su meta era llegar a ver como ven los nativos de otra cultura para ampliar su propia visión sobre sí mismo y sobre la humanidad, gustar de la variedad de modos de vida humana con el deseo de convertir esta experiencia en conocimiento. ¿Cómo debería de situarse el etnógrafo o la etnógrafa ante este nuevo campo de estudio llamado cibercultura?

Según Christine Hine, Internet como objeto de estudio transforma la práctica etnográfica si nos preguntamos sobre cómo lo definimos, qué papel juega la mediación tecnológica en el trabajo de campo y cuál es el nuevo contexto de interacción social en el que se sumerge el etnógrafo. Esta autora nos propone pensar en una etnografía virtual para referirnos especialmente a los trabajos de campo que se centran en la observación participante de webs, chats y foros de discusión, e insiste en el carácter a-espacial de este nuevo tipo de etnografía:

"An ethnography of the Internet as a technology or as a cultural artefact would concern itself with the contexts in which it was used and the way in which it fitted into and transformed existing understandings. This might, however, risk missing the sense in which the Internet is itself a social context, in virtue of its role as a communications medium. (...) The ethnography becomes focused around the tracing of complex connections and the mobility of the ethnographer is a tool which provides opportunities to reflect on the construction of place. Rather than developing a sustained presence, the emphasis is on sustaining the anxiety about having arrived in a suitable place. An ethnography does not necessarily confine itself to a particular bounded site. Marcus (1995) identifies a trend for ethnographies to encompass multiple sites in a bid to follow complex objects through a series of cultural contexts. Rather than locating the 'world system' as the context in which ethnographies are set, Marcus suggests that multi-sited ethnographies enable the ethnographer to overcome reliance on context and to escape the idea of a global which forms a context for the local. He highlights ethnographies which are motivated by following people, things, metaphors, stories and conflicts as examples of approaches which breach the dependence of ethnography on a particular bounded place. The idea of the multi-sited ethnography is certainly a provocative one for a study of a ubiquitous technology like the Internet. (...) The use of the term virtual is metaphoric and stands in for the uncertainty in relation to time, location and presence which is evoked by the reliance on computer-mediated communication for large sections of the ethnography. This is a-sited rather than multi-sited ethnography." (Hine, 1998)

Al preguntarnos ante qué realidad nos encontramos cuando realizamos, por ejemplo, una observación participante en un chat solo hasta cierto punto nos sirven las metáforas que equiparan a los cibernautas con nativos y a los espacios virtuales con una nuevas ciberislas Troubriand. La nueva realidad no es algo que está ahí fuera, tampoco en la pantalla, sino algo que construimos y experimentamos de una forma mediada. La interconectividad genera contextos de interacción a partir de acciones simuladas que pueden ser compartidas por los distintos usuarios. Máscaras, modelos de síntesis, clones o alias sustituyen la experiencia directa del usuario con el resto de la comunidad (Alberich, 2002). Los contextos etnográficos que creamos en la interacción electrónica no son propiamente lugares, sino haces de relaciones que rompen con cualquier intento de construir una imagen de esta nueva forma cultural con contornos bien definidos y acotados. El campo de la cibercultura es pues también un reto para el desarrollo de la metodología etnográfica que, a buen seguro, irá acompañado de nuevas formulaciones teóricas sobre la cultura como creación humana y hacia una comprensión distinta de nuestra relación con la mediación técnica. Internet no es un instrumento más para seguir haciendo lo mismo, ni tampoco una tecnología de comunicación más al alcance de algunos. Internet, junto con otras tecnologías digitales de procesamiento de la información, nos propone una coexistencia entre la lógica de la representación y la lógica de la simulación, nuevas metáforas de la relación artificio y naturaleza, y por tanto, un nuevo modo de convertir la experiencia en conocimiento, un nuevo programa cultural. Por eso, persisten las viejas pregunta etnográfica: ¿Qué está pasando aquí? ¿Cómo damos sentido a nuestra experiencia?

## Bibliografía

Alberich, Jordi, coord. David Gómez i Montserrat Romaní. (2001) *Art i estètica digital*, Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya EdiUOC. Barcelona.

Alberich, Jordi. (2002) "En trànsit 7.0, apunts per a una estètica dels entorns digitals"  
<http://www.uoc.edu/artnodes/cat/art/jalberich1002/jalberich1002.html>

Anderson, Benedict. (1993) *Comunidades Imaginadas*, México: Fondo de Cultura Económica

Aronowitz, Stanley, Martisons & Menser. (1996) *Technoscience and cyberculture*, New York: Routledge.

Bateson, Gregory. (1979) *Espíritu y naturaleza*, Buenos Aires: Amorrortu

Bourdieu, P. (1977) *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge University Press

Castells, Manuel. (1997) *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*, vol.2. Madrid: Alianza Editorial.

Castells, Manuel. (2002) *La galàxia Internet*, Barcelona: Rosa dels Vents.

Dery, Marc. (1998) *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Siruela.

Escobar, Arturo. (2000) "Welcome to Cyberia, notes on the Anthropology of Ciberculture", en *The Cybercultures Reader*, Bell, David, Kennedy, Barbara, eds. NY & London: Routledge.

Faura i Homedes, Ricard. (1998) "La cultura local en el ciberespacio. El papel de las Freenets" , <http://www.naya.org.ar/congreso/ponencia1-21.htm>

Figueroa Sarriera, Heidi J. Curso de Cibercultura <http://home.coqui.net/hfiguero/ciber.htm> [consultado en febrero 2001]

Gauntlett, David (2000) *Web Studies, Rewiring media for the digital age*, London: Arnold.

Geertz, Clifford, (1987) *La interpretación de las culturas*, Barcelona: Gedisa

Goodenough, Ward H. (1970) *Description and Comparison in Cultural Anthropology*, Cambridge University Press

Gross, Begoña. "De la cibernética clásica a la cibercultura: herramientas conceptuales desde donde mirar el mundo cambiante." [consultado en febrero 2001, actualmente no disponible en red]

Hakken, David. (1999) *Cyborgs @ Cyberspace, An Ethnographer looks to the Future*, New York, London: Routledge.

Hall, Stuart. (1997) *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, Sage Publications.

Harris, Marvin. (1978) *El desarrollo de la teoría antropológica*, Madrid: Siglo XXI

Herman, Andrew and Thomas Swiss. (2000) *The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory*, London: Routledge, ed.

Hine, Christine. (2000) *Virtual Ethnography*, London: Sage Publication

Ichbiah, Daniel. (1998) *Cyberculture*, Paris: Anne Carrière

- Irvine, Martín. (1998) "Global Cyberculture Reconsidered: Cyberspace, Identity, and the Global Informational City" <http://www.georgetown.edu/irvinemj/articles/globalculture.html>
- Jones, Steven G. (1997) *Virtual Culture, Identity & Communication in Cybersociety*, London: Sage Publication.
- Jones, Steve. (1999) *Doing Internet Research*, London: Sage.
- Kali Tal. (1996) "The Unbearable Whiteness of Being1: African American Critical Theory and Cyberculture" <http://www.kalital.com/Text/Writing/Whitenes.html>
- Kolto, Beth, E. Lisa Nakamura & Gilbert B. Rodman. (2000) *Race in Cyberspace*, New York, London: Routledge.
- Kroeber, AL & Kluckhohn, C. (1963) *Culture: A critical review of concepts and Definitions*, Random House.
- Kuper, Adam. (2001) *Cultura, La versión de os antropólogos*, Barcelona, Paidós.
- Lamikiz, Alex. (2000) "¿Qué es la cibercultura?" en Bitniks, Diario de Cibercultura Latina, <http://www.bitniks.es>
- Leach, E. (1976) *Culture and Communication*, Cambridge University Press
- Lévy, P. (1997) *La cibercultura, el segon diluvi?* Barcelona: Edicions UOC-Proa
- Malinowski, B. (1984) *Una teoría científica de la cultura*, Madrid: Sarpe
- Mayans, Joan, (2002) "Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías. Objeto y método de la etnografía del ciberespacio", en Quaderns de l'ICA. Observatorio para la CIBERSOCIEDAD <http://cibersociedad.rediris.es>) <http://cibersociedad.rediris.es/mayans/nuevas.htm>
- Mead, Margaret, ed. (2000) *The Study of Culture at a Distance*, NY & Oxford: Berghahn
- Miller, Daniel & Slater, Don. (2000) *The Internet, An Ethnographic Approach*, Oxford: Berg.
- Morado, F. "Narrativas Multiformes. Las comunidades virtuales como fenómeno cultural". <http://p.catedras.fsoc.uba.ar/comunicacion/libedinsky/comvirtuales.htm> [consultado febrero 2001]
- Overby, B. A. (1996) *Identification and validation of a societal model of Usenet*. M. A. Thesis, San Jose State University. <http://www.well.com/user/deucer/thesis.html>
- Paccagnella, L. (1997). "Getting the seat of your pants dirty: Strategies for ethnographic research on virtual communities", *Journal of Computer Mediated-Communication* [On-line], 3 (1). <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>
- Pérez Tapias, José Antonio. (2003) *Internautas y naufragos, la búsqueda de sentido en la cultura digital*, Madrid: Editorial Trotta.
- Picciuolo Valls, José Luis. (1998). "Dentro y fuera del ciberespacio, Apuntes para una etnografía del ciberespacio", <http://www.naya.org.ar/congreso/ponencia1-26.htm>
- Porter, David, ed. (1996) *Internet Culture*, NY & London: Routledge.
- Ramonet, I. (1998) *Internet el mundo que nos llega*, Madrid, Alianza Ed.
- Reid, E. M. (1991) *Electropolis: Communications and community on Internet Relay Chat*. Honors Thesis, Department of History, University of Melbourne. Available: <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/work.html>

Reid, E. M. (1994) *Cultural formations in text-based virtual realities*. M. A. Thesis, University of Melbourne. Available: <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/work.html>

Robins, K. Frank Webster. (1999) *Times of Technoculture*, London: Routledge

Rossi, I. O'Higgins, E. (1981) *Teorías de la Cultura y Métodos Antropológicos*, Barcelona: Anagrama

Serra, A. (2002) "Mites, logos, dissenys: tipus de cultura i de coneixement" en Barceló, Miquel. *El disseny del futur*, Barcelona: Editorial Proa.

Schiels, Rob. (1996) *Cultures of Internet, Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, London: Sage Publications.

Silver, David. (1996-1997) "Introducing Cyberculture". Resource Center for Cybercultural Studies. <http://otal.umd.edu/~rccs/>

Vayreda, A.; Núñez, F. y Miralles, L. (2001) "La Interacción mediatizada por ordenador: Análisis del Fòrum d'Humanitats i de Filologia de la Universitat Oberta de Catalunya". *Apuntes de Psicología*, vol. 19, n°1; pp. 101-122.

White, Leslie A. (1982) *La ciencia de la cultura*, Barcelona: Paidós

Willis, Paul. (2000). *The ethnographic imagination*, Cornwall: Polity