

# Cibercultura

Sílabo de la materia Cibercultura de la Carrera de Antropología de  
la UCB

Alex Ojeda Copa

2020-01-24



# Contents

<b>Introducción</b>	<b>5</b>
<b>1 Historia del ciberespacio</b>	<b>7</b>
1.1 Componentes tecnológicos . . . . .	7
1.2 Componentes culturales . . . . .	8
Bibliografía . . . . .	8
<b>2 Teorías de la cibercultura</b>	<b>9</b>
Bibliografía . . . . .	9
<b>3 Prácticas ciberculturales</b>	<b>11</b>
3.1 Ciberindividuo . . . . .	11
3.2 Ciber sociedad civil . . . . .	11
3.3 Cibereconomía . . . . .	11
3.4 Ciberpolítica . . . . .	12
3.5 Cibertecnología . . . . .	12
Bibliografía . . . . .	12
<b>4 Investigación de la cibercultura</b>	<b>13</b>
Bibliografía . . . . .	13



# Introducción

La cultura no es una entidad estática, está en constante creación y recreación colectiva. Dependiendo de los espacios sociales involucrados, sus actores, interacciones y símbolos, se formaran dinámicas semióticas y prácticas culturales particulares. Habitamos ya espacios tradicionales de larga data como el hogar, las comunidades rurales, las ciudades, los mercados, las naciones, etc. Sin embargo, a finales del siglo XX e inicios del siglo XXI, como un corolario del proceso de globalización, aparece un nuevo espacio social muy peculiar que conecta diferentes territorios culturales: el ciberespacio. Este nuevo espacio social, que se sostiene en las tecnologías digitales, representa un reto de comprensión para las ciencias sociales y da a lugar al complejo fenómeno de la cibercultura.

Para la antropología, en particular, el ciberespacio representa dos oportunidades que son al mismo tiempo retos, uno metodológico y otro de mediación. Por lo general, en el estudio de fenómenos en el ciberespacio se utilizan métodos informáticos y cuantitativos asociados al big data, que nos permiten ver patrones generales en un medio de abundante información; no obstante, aquellos métodos no permiten la profundidad cualitativa, aquí la antropología nos ofrece un valioso enfoque de small data, que nos permita comprender la riqueza semiótica de esas dinámicas a partir de la etnografía digital o netnografía. Al mismo tiempo, debido a que el ciberespacio tiene la capacidad de conectar diversos territorios culturales, nos encontramos con una constante interacción entre diversas culturas, experiencias y formas de conocimiento que no siempre es armónica, por lo que aquí se necesita una adecuada gestión del conocimiento colectivo y hasta una mediación intercultural. Así, la presente materia abordará la cibercultura tanto como un novedoso objeto de investigación antropológica como también una oportunidad para la gestión del conocimiento, el aprendizaje colectivo y la mediación intercultural.



# Chapter 1

## Historia del ciberespacio

### 1.1 Componentes tecnológicos

- El Internet
  - La red distribuida
  - La conmutación de paquetes
  - Arpanet
  
- La Web
  - La idea del hipertexto
  
  - El Memex de Vannevar Bush
  - El proyecto Xanadu de Ted Nelson
  
  - El CERN
  
- La Web 2.0
  - Blogs
  - Wikis
  - Las redes sociales digitales
  
- El telefono inteligente
  - La pantalla tactil
  - Las apps

## 1.2 Componentes culturales

- El tropo de lo “ciber”
- Ciberpunk y otras narrativas
- Manifiesto del ciberespacio
- Comunidades virtuales
- Identidades virtuales
- Cibercultura como contracultura

## Bibliografía

- Barlow, J. (1996). Declaración de independencia del ciberespacio. *Periferica*, 10, 241–242. <https://doi.org/10.25267/Periferica.2009.i10.22>
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet*. Madrid: Areté.
- Castells, M., Fernández-Ardèvol, M., & Linchuan Qiu, J. (2007). *Comunicación móvil y sociedad*. Barcelona: Ariel y Fundación Telefónica.
- ISOC. (1997). Breve historia de internet. Internet Society. <https://www.internetsociety.org//es/internet/history-internet/brief-history-internet/>
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Addison-Wesley.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*.
- Turner, F. (2006). *From counterculture to cyberculture*. University of Chicago Press.



## Chapter 2

# Teorías de la cibercultura

- La aldea global
- Sociedad de la información
- Sociedad red
- Individualismo en red
- Cibercultura
- Etica Hacker
- Cultura remix
- Conectivismo
- Capitalismo cognitivo y vigilancia
- Antropología Cyborg
  - Automatas del siglo XVIII
  - Robots
  - Cyborgs
- Hiperculturalidad
- Tecnooptimismo y tecnopesimismo

## Bibliografía

- Ardèvol, E. (2002). Cibercultura/ciberculturas: La cultura de Internet o el análisis cultural de los usos sociales de Internet. Actas del IX Congreso de Antropología de la Federación de Asociaciones de Antropología del Estado Español.
- Ardèvol, E. (2003). La cibercultura: Un mapa de viaje; aproximaciones teóricas para un análisis cultural de Internet. Aportaciones al Seminario Pensar la Cibercultura: Antropología y Filosofía del Nuevo Mundo (Digital). Fundación Duques de Soria.
- Bell, D. (2001). An Introduction to Cybercultures. Psychology Press.

- Case, A. (2014). An illustrated dictionary of cyborg anthropology. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Castells, M. (1997). La era de la información. Volumen 1: La sociedad red. Alianza editorial.
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Cyberia: Notas para una antropología de la cibercultura. *Revista de estudios sociales*, 22, 15–35.
- Han, B.-C. (2014). En el enjambre. Herder Editorial.
- Han, B.-C. (2018). Hiper culturalidad. Herder Editorial.
- Haraway, D. J. (1995). Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza. Cátedra.
- Himanen, P. (2015). La ética del hacker y el espíritu de la era de la información.
- Lessig, L. (2005). Por una cultura libre: Cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad. Santiago: LOM Ediciones, 2005.
- Lévy, P. (2007). Cibercultura: Informe al Consejo de Europa. Anthropos Editorial.
- McLuhan, M. (1996). Comprender los medios: Las extensiones del ser humano. Paidós.
- Miller, D. (2016). How the world changed social media. <http://discovery.ucl.ac.uk/1474805/1/How-the-World-Changed-Social-Media.pdf>
- Pariser, E. (2017). El filtro burbuja: Cómo la web decide lo que leemos y lo que pensamos. Taurus.
- Webster, F. (2014). Theories of the information society. Routledge.

## Chapter 3

# Prácticas ciberculturales

### 3.1 Ciberindividuo

- Identidad
- Anonimidad
- Adicción

### 3.2 Ciber sociedad civil

- Ciberasociaciones
- Instituciones
  - Familia
  - Juventud
  - Educación
- Medios digitales
- Violencia digital
- Culturas indígenas y lo digital

### 3.3 Cibereconomía

- Trabajo digital
- Comercio
- Empresa

### 3.4 Ciberpolítica

- Ciudadanía digital
- Regulación
- Libertad de expresión
- Vigilancia
- Movimientos sociales en red
- Ciberactivismo
- Ciberfeminismo
- Hacktivismo
- Gobierno electrónico y abierto

### 3.5 Cibertecnología

- Realidad virtual
- Inteligencia artificial
- Videojuegos

## Bibliografía

- Cáceres, J. G. (1997). Comunidad virtual y cibercultura: El caso del EZLN en México. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 3(5), 9–28.
- Cáceres, J. G. (1998). Cibercultura, ciberciudad, cibersociedad hacia la construcción de mundos posibles en nuevas metáforas conceptuales. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 4(7), 9–23.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder* (1. ed). Alianza.
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza: Los movimientos sociales en la era de internet*. Alianza.
- De Ugarte, D. (2007). *El poder de las redes*. David de Ugarte.
- Dyson, L. E., Grant, S., & Hendriks, M. (2015). *Indigenous people and mobile technologies*. Routledge.
- Feixa, C. (2000). Generación@ la juventud en la era digital. *Nómadas (Col)*, 13, 75–91.
- González, G. M. (2010). De las culturas juveniles a las ciberculturas del siglo XXI. *Revista Educación y ciudad*, 18, 19–32.
- Horst, H. A., & Miller, D. (Eds.). (2012). *Digital anthropology* (English ed). Berg.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Moya, M., & Vázquez, J. (2010). De la Cultura a la Cibercultura: La mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad. *Cuadernos de antropología social*, 31, 75–96.

## Chapter 4

# Investigación de la cibercultura

- Big data vs. small data
- Etnografía digital
  - Diario de campo digital
  - Análisis digital cualitativo
- Métodos virtuales
- Métodos digitales

## Bibliografía

- Amozurrutia, J. A. (2007). Cibercultur@ e iniciación en la investigación (Vol. 11). UNAM.
- Cabrera, T. M., & Cardona, J. J. C. (2014). La Etnografía: Una posibilidad metodológica para la investigación en cibercultura. Encuentros, 12(2), 93–103.
- Del Fresno García, M. (2011). Netnografía. Editorial UOC.
- Hine, C. (2011). Etnografía virtual. Editorial uoc.
- Martínez Ojeda, B. (2006). Homo digitalis-etnografía de la cibercultura.
- Rogers, R. (2013). Digital Methods. MIT Press.