Résumé

Cet article analyse la construction des mondes virtuels, des communautés imaginaires, des sociétés de réseaux et des cultures en ligne, dans le cadre d'un contexte globalisé. Mon postulat anthropologique consiste à réfléchir sur la globalisation et les formes politiques de l'économie néolibérale, qui, au cours des dernières décennies, ont construit notre vision du monde (cosmos et ethos), tout en la rattachant à un nouvel ordre éthique, de pouvoir, de gouvernment, c'est-à-dire, à un nouvel style de vie basé sur la technologie virtuelle dans ce que l'on appelle le "monde moderne". Dans le but d'appréhender le monde virtuel, il nous faut comprendre l'impact (positif ou négatif), de la technologie virtuelle et de la globalisation dans notre quotidien. En des termes simplifiés, la globalisation est un processus social lié à la transformation de la société moderne et à l'idée partagée selon laquelle la modernité (fruit de la globalisation), possède des tendances universelles. La notion de "global" se rapporte à la globalisation en tant que concept où la connaissance (technosciences, nouvelles formes d'économie mondiale et de pouvoir), ont bâti un nouvel ordre (éthique et politique), par opposition envers ce qui est local, non-global, non-universel (Ong et Collier 2005)[2].

Mots-clés : Monde Virtuel - Internet - Globalisation - Réseau - Culture En Ligne.

Introducción

Según Max Weber la civilización europea moderna desarrolló un universal llamado “Occidente”, y sólo Occidente tendría un significado universal y por lo tanto validez: historia, música, ciencia, arquitectura, gobierno y sobre todo “la fuerza más decisiva en nuestra vida moderna: el capitalismo”. La “globalización” seria entonces un experimento de la modernidad, y la modernidad desde la perspectiva euro-céntrica un producto de la economía neoliberal. En ese sentido, el capitalismo se relaciona con la civilización y el mundo moderno, y estos dos conceptos crean o legitiman “la cultura neoliberal occidental”[2].

Manuel Castells[3] retoma estos conceptos en su libro *The Network society* (2004), y explica que la sociedad de redes (virtuales o no) son construcciones culturales, nuevas morfologías sociales en donde la lógica de las redes sociales modifica sustancialmente la operación, relación y expresión de la tecnología y sobre todo del poder en las culturas actuales.

Según Castells, las redes constituyen nuevas realidades sociales dentro de nuestras culturas y sociedades modernas, donde las actividades, estructuras y acciones sociales se organizan en torno de redes de información procesadas electrónicamente “la sociedad en red es una sociedad cuya condición social se hace en base de impulsos de microelectrónica basada en las tecnologías de información y comunicación” (Castells, 2004: 5).

Para Castells, las “sociedades de redes” son parte de esta nueva construcción del mundo donde cultura, economía y política conforman la “sociedad de la información en la era de la información” donde la tecnología define el concepto de lo nuevo, lo moderno y de orden mundial (Castells, 2004: 6).

La sociedad de red transforma lo local y la difusión de la lógica de red modifica sustancialmente los procesos simbólicos de expresión de poder. Categorías como local (red) o universal (global) son útiles para abstraer a la modernidad como el principal producto de la globalización en el estilo de vida neoliberal contemporáneo.

El capitalismo está relacionado con la economía neoliberal como producto de la modernidad expresando rangos específicos en: conocimiento, tecnología e instituciones. Las sociedades en redes, las comunidades en línea, las culturas virtuales y el capitalismo moderno, todos estos conceptos son creados y tienen significado simbólico en la era de la globalización. Donde la nueva economía, nueva ética, nuevo orden político, gobernabilidad, tecnología y la nueva cultura global están relacionados con las transformaciones estructurales de la tecnociencia, los mercados económicos, los circuitos de intercambio y los sistemas de gobernabilidad de la globalización, en la denominada era de la información (Castells, 2004) o la edad de la *techné* (Boellstorff, 2008).

De esta forma, desde mi perspectiva, los productos sociales, tecnológicos y simbólicos de la globalización (Internet, Ipod, teléfonos celulares) deben ser vistos como un problema antropológico, porque se refieren no solo a la parte material de estos productos, sino ante todo a la constitución del ser humano como objeto, productor de tecnología y de conocimiento. En ese sentido, en la denominada era de la información, la antropología y la etnografía se han centrado en un tipo particular de reflexión: la tecnología, las sociedades en red, los mundos virtuales y la identidad del ser humano dentro de estas comunidades y culturas imaginadas.

Por ejemplo, la investigación etnográfica sobre comunicación en línea, Internet (Facebook, etc) y teléfonos celulares (chat) como estilo de vida, de intimidad, sociabilidad, problemas éticos de los mundos virtuales y las identidades virtuales, en sí. Todo relacionado con nuevas formas culturales en la edad de la información, una nueva sociedad dentro de una forma global.

Mundos virtuales, imaginarios e identidad

Tom Boellstorff (2008) afirma que “a través de la cultura, los humanos somos siempre virtuales, la etnografía ha sido siempre un tipo de investigación virtual entre los humanos”. Este concepto es el punto de partida para construir una “antropología virtual”, la domesticación de la tecnología por el ser humano, la forma de crear y desarrollar cultura e imaginar la sociedad como construcción simbólica dentro de redes informáticas.

En su obra cumbre *Coming of age in Second Life*, Boellstorff (2008) construye una “antropología del mundo virtual” como un ejercicio teórico para comprender lo que el autor denomina la “era de la información o la edad de la techne”. Afirma que estamos en un momento histórico y cultural concreto en que “techne” se convierte en recurrente por lo tanto los mundos virtuales presentan las condiciones para ser posibles; “virtual y techne son en cierto sentido, tan antigua como la humanidad”. La *t echné* es una parte importante de la cultura que produce formas de conocimiento o formas de “ *episteme* ”. Por lo tanto la antropología tiene el preciso espacio para entender esta nueva forma de conocimiento a través de realizar etnografía dentro de estas nuevas formas de tecnologías, en especial en los espacios sociales que crea y reproduce el Internet construyendo identidades virtuales.

Para Boellstorff, por ejemplo, “la sociedad en línea” es una comunidad imaginada[4], un espacio social en el que podemos crear relaciones mediante un aparato virtual llamado Internet. Su etnografía sobre *Second Life* se basa en las formas de intimidad, de relaciones sociales, de poder, de economía política que se pueden crear y construir en un mundo virtual; “pero el mundo virtual no es un juego de maquinas”. El mundo virtual para los seres humanos es una dicotomía entre lo virtual y lo real.

Boellstorff explora los mundos virtuales como parte de la producción de la cultura humana a

través de computadoras y específicamente del uso de Internet. Esta forma de sociedad se lo denomina como *ciber-sociedad* o “cultura en línea”, terminología que explora la autoconstrucción social que se expresa en las *ciber-culturas*.

El mundo virtual proporciona la oportunidad de explicar muchas formas de interacción social “implica historias de creación de la capacidad humana”; reconfigura conceptos de individualidad y sociabilidad. El mundo virtual como parte de la cultura humana es relacionado con la capacidad humana para crear símbolos que “abren un mundo imaginario que tiende a ser un mundo virtual mediante la inclusión de los rasgos sociales que imitan el mundo real”. (Boellstorff, 2008: 46-48)

Para Boellstorff, el mundo virtual y el mundo real son parte de la construcción la mente. La visión, los mitos, las novelas, la ópera, los sueños, la imaginación, el lenguaje son parte del „otro“ mundo virtual. “El mundo virtual como una forma de sociedad, la cultura y las comunidades transformados por la tecnología relacionadas con la creación de sociedades a través de Internet”.“Por primera vez, la humanidad tiene no uno, sino muchos mundos en que vivir, esto podría implicar nuevas representaciones y nuevas formas de cultura e identidad en un espacio llamado por los humanos en línea”[5].

Mundos virtuales versus el mundo real, así como la forma simbólica y material de construir ciber-sociedades son nuevos espacios en donde la antropología puede dar muchas respuestas. Para Boellstorff el mundo virtual de Second Life y el no virtual de la tierra son similares, son mundos de la vida real, donde la gente que habita puede crear lazos sociales, identidad, lealtades, comprar o alquilar bienes, crear obras de arte, construir edificios, tener animales y mascotas, comprar en centros comerciales autos de lujo, lanchas rápidas, ropa o bailar toda la noche en discotecas y otros sitios de diversión.

En este punto es importante preguntarse: ¿Qué es la identidad? ¿Cómo construyen identidad los diversos actores? ¿Es posible crear una identidad virtual frente a una identidad no virtual?

Según Castells la edad de la Información, Comunicación y Tecnología (ICT), es la nueva revolución que ha desarrollado una nueva estructura social (una sociedad en red), una nueva economía (economía de información global) y una nueva identidad y la cultura (una cultura de “virtualidad real”). Esto podría justificar la creación de una identidad virtual. Pero, desde mi perspectiva a más de lo descrito por Castells, la identidad tiene un importante componente político.

La identidad es un proceso complejo que inventamos, como parte de nuestra tradición e historia[6]. La identidad es un proceso social que construye relaciones en oposición a otros (alteridad-otra-edad) como referente para identificar el yo (ego-misma-edad), como parte de una comunidad o un grupo social. La identidad es una construcción social que mantiene vínculos de unión como parte de una sociedad o cultura en particular. Hacemos la “otredad“, como práctica del día a día, de lo cotidiano (Trujillo, 2009).

Las identidades se derivan de una multiplicidad de campos: nacionalidad, etnia, clase social, comunidad, género, sexualidad y política. Parámetros que ayudan en la construcción de posiciones identitarias. La identidad nos da un lugar en el mundo y presenta la relación entre nosotros y la sociedad en que vivimos. Podríamos entonces construir o tener una identidad virtual?

Etnografía de los mundos virtuales: ¿Qué es Segunda Vida (*Second Life*)?

“*Second Life* (SL) es un mundo virtual denominado metaverdo lanzado el 23 de Junio de 2003, desarrollado por Linden Research Inc.Las personas para hacer uso de éste programa, deben crear una cuenta en www.secondlife.com y bajar el programa llamado Second Life Viewer. Al registrarse y acceder pasarán a ser llamados “avatares” “residentes” o de manera abreviada AV. La manera en que los residentes interactúan a través de SL, la cual a su vez es uno de los principales atractivos de este mundo virtual, es a través de los avatars o AV, que son personajes en 3D completamente configurables, lo que le da a los usuarios la capacidad de convertirse en otra persona y gozar (como el mismo nombre del programa indica) de una segunda vida. Los residentes son usuarios en Second Life, y su apariencia es su avatar. El aspecto del avatar básico es humano, bien del género masculino o femenino. Tienen un amplio rango de atributos físicos, ropas, e incluso se puede hacer que adopten formas diferentes de la humana (animales, robots...).Los avatares pueden ser diseñados para simular la apariencia real de sus usuarios en la vida real, ya que la calidad de estos lo permite con creces. Del mismo modo, también pueden ser modificados para parecer más altos, atractivos o musculados. Second Life proporciona en este aspecto la libertad creativa al usuario para que diseñe su propio personaje virtual. Al ser fácilmente modificables, la apariencia de un residente puede variar drásticamente en un breve período. Esto promueve en el mismo mundo una avanzada interacción virtual que los residentes de SL podrán explorar el mundo, conocer a otras personas, socializarse, participar en actividades grupales de acuerdo a sus gustos, entre otras cosas.

Su segundo atractivo más importante es la posibilidad de crear objetos e intercambiar diversidad de productos virtuales a través de un mercado abierto que tiene como moneda local el Linden Dólar ($L).

SL es uno de los varios mundos virtuales inspirados en la novela de ciencia ficción “Snow Crash”, de Neal Stephenson y el movimiento literario “cyberpunk”. Es un mundo creado por sus usuarios en el que la gente puede interactuar, jugar, comunicarse y también hacer negocios, pues la manera en que se realizan negocios con la moneda Linden Dólar (Linden o $L) es abierta y libre a las interacciones del mercado. Esta moneda es intercambiable al mundo real, por lo que muchos residentes de SL se toman este mundo muy en serio convirtiéndolo en su sustento para la vida real.

En ocasiones, SL se ha definido como un juego online, lo que hace a esta definición corta por no tratarse de conquistar mundos, de obtener records, de pasar niveles o de crear estrategias, debido a que en SL no hay ganadores ni perdedores, sino que se puede interactuar con otros residentes o avatars en distintas actividades, entre ellas, juegos, como batallas con armas, partidos de fútbol, etc.

La programación de este mundo virtual es abierta y libre. El código de SL permite a los usuarios poder modificar absolutamente cualquier aspecto del mundo virtual, desde el color de los ojos del personaje a su aspecto físico, sus movimientos, sonidos y permite además, construir cualquier cosa en 3D: desde un cubo a una discoteca, un jardín o un campo de batalla o desde una pistola a una flor o unas zapatillas Nike. Second Life también tiene una agitada vida cultural, por lo que es habitual encontrar exposiciones y asistir a conciertos. Second Life tiene su propia economía y una moneda conocida como dólares Linden (L$), que es usada por los residentes para comprar y vender los artículos y servicios creados dentro del mundo virtual. Un dólar estadounidense equivale a unos 250 dólares Linden en el mundo virtual. Empresas como Gibson, Nissan, Starwood, Sony, BMG, Wells Fargo Bank, Coca Cola, Reebok, Dell, General Motors, Intel, Microsoft, PSA Peugeot Citroën, están estableciendo negocios y publicidad en esta economía virtual” (www.wikipedia.com).

Es en este mundo imaginado que Tom Boellstorff (2008) explora desde su perspectiva antropológica lo que denomina “cultura virtual en línea” dentro de un “mundo virtual”. Boellstorff usa métodos antropológicos tradicionales (etnografía) para explorar lo que denomina “experiencia real, creencia real y vida real en Second Life” un mundo virtual accesible sólo desde la pantalla de una computadora.

La etnografía es el enfoque metodológico utilizado para comprender la cultura como producción humana. En Second Life (SL) Boellstorff crea un avatar[7] llamado Tom Bukowski, quien nace el 3 de Junio de 2004 y realiza investigación antropológica desde su hogar llamado "Ethnographia" localizado en la región "Dowden" de Second Life, donde realiza observación participante sobre culturas virtuales y ciber sociedades. Boellstorff demuestra el potencial de la etnografía para interpretar un mundo virtual, las normas culturales, identidad y "la constante transformación humana", durante un determinado periodo de trabajo de campo (3 de junio de 2004, al 30 de enero de 2007).

Boellstorff, describe la "cybersociedad" en SL usando métodos tradicionales etnográficos: observación participante, entrevistas, grupos focales, y análisis de textos. Tomando atención en "momentos de ruptura de las relaciones sociales del mundo virtual" expresado en instituciones culturales como: género, poder, derecho, religión, lengua, valores, moral, etc, todas ellas relacionadas con la tecnología en un momento histórico específico llamado por él autor "edad de la techne". Una etnografía de lo "casi humano", una detallada descripción de la cultura virtual en línea como una producción humana. El denominado mundo virtual permite explicar muchas formas de interacción social "implica historias de la capacidad de creación humana" y esto es un punto relevante para los antropólogos, quienes hemos utilizado la observación participante para estar cerca de la gente, poder sentir su vida diaria como miembro de la comunidad específica (étnica, religiosa, política o virtual) (2008: 5-8).

En ese sentido, Boellstorff utiliza el mismo enfoque teórico que utilizó en su investigación en Indonesia para explicar la relación social en Second Life: "el mundo virtual reconfigura la sociabilidad, pero esto sólo es posible debido a que reelabora la virtualidad que caracteriza a los seres humanos en el mundo real". El mundo virtual es parte de la cultura humana relacionada con la capacidad humana de crear símbolos "abrir el mundo imaginario que tienden a ser los mundos virtuales mediante la inclusión de los rasgos que imitan la sociedad real" denominadas como "ciber-sociedad", "cultura en línea", o "ciber-culturas". "El mundo virtual como una forma de sociedad, la cultura o las comunidades transformadas por la tecnología vinculada con la creación de sociedades en Internet: "por primera vez, la humanidad ha no uno, sino muchos mundos en los que vivir, esto podría implicar una nueva representación y nueva forma de cultura e identidad en un espacio llamado como humanos en la línea" (Boellstorff, 2009: 50-56).

La sociedad en línea vista como una comunidad imaginada; como una forma de crear relaciones sociales, formas de desarrollar intimidad, comunicación poder y economía política en el mundo virtual mediante Internet[8].

El acceso a la información, mundos virtuales y poder

Castells (2004) afirma que la sociedad actual ha pasando de la era industrial a la era de la información y que este cambio histórico ha innovado nuevas tecnologías de información, en especial de comunicación en un mundo globalizado. Este paso configura un componente esencial vinculado al desarrollo en todas las sociedades, ya sea capitalista o no. Sin embargo en las sociedades “de la red” (Cybersociedad), la información se convierte en un factor clave en la productividad económica. La tecnología virtual juega un papel importante en la sociedad de información en la que “la lógica de la red” define el nuevo orden o model del mundo.

En la sociedad de redes, tecnología y comunicación determinan el poder político hegemónico y expresan procesos de inclusión o exclusión social, determinando los niveles de acceso real a las redes, al poder y al conocimiento. La tecnología permite a muchas personas el acceso a la globalización y a la supuesta “información libre”, el Internet se convierte en el ejemplo supremo que dibuja el nuevo mundo basado en las tecnologías de comunicación.

Pero este nuevo orden mundial expresado en los potenciales beneficios del uso de Internet dibuja los problemas eternos de inclusión y exclusión social, en las comunidades, economías y países. La característica sistemática de las redes: conectar y desconectar, no es por lo tanto universal porque la oportunidad de acceso o no a la tecnología es diferenciada dependiendo del estatuto económico y étnico.

Aparecen entonces regiones y países excluidos de los beneficios de la red configurando al mundo moderno y desarrollado como el controlador de la información y por lo tanto del poder, del capital, y la información. Grupos y sociedades diferentes pueden optar por desarrollar sus propias redes, con sus propios objetivos, pero si quieren interactuar con las redes dominantes de la sociedad deben adaptarse y someterse al mandato del poder hegemónico de las redes.

Según Castells, el poder descansa ahora en las redes. Redes, tales como el capital financiero, son de alcance global (bancos virtuales manejando dinero virtual). Esto conduce a un proceso binario de inclusión y exclusión dentro del mundo o la sociedad de redes. Grupos sociales aparecen en la parte inferior del sistema puesto que, sin nada importante que ofrecer a la red, dentro de la perspectiva del poder informático hegemónico, están excluidos.

Poder y hegemonía han impuesto proyectos ideológicos y creencias alrededor de diversas regiones, inventando sociedades y pueblos (tercer mundo, países en desarrollo, mundos virtuales, culturas en línea, etc.). En la era de la información, la globalización trata de hacer que las actividades de las personas y sus relaciones sean más uniformes y más "legibles"[9], por lo tanto más fáciles de controlar desde el centro o desde el poder (gobernabilidad)
[10]

.

Desde esa perspectiva la era de la información pretende lograr un mundo culturalmente homogéneo, utilizando al Internet como su ejemplo principal, espacio virtual que ha facilitado la comunicación mundial y repotenciado una serie de valores para desarrollar nuevas formas de conocimiento (Miller, 2006). El Internet facilita un inmenso intercambio de bienes culturales, grupos sociales que dando algo a los demás reciben, intercambian, interactúan recibiendo algo más cambio. Las diversas y diferentes culturas comparten un conjunto de valores e ideales comunes, como resultado de una tradición cultural particular forjada en la red y mediatizada por el Internet.

El debate sobre las implicaciones de bienestar de la revolución de la información para los países en desarrollo ha dado lugar a opiniones diametralmente opuestas. Algunos creen que la información y el poder en el manejo de la comunicación pueden ser mecanismos que permitan a los países en desarrollo "saltarse" las etapas de desarrollo. Otros ven la infraestructura de la información mundial como una contribución a la divergencia económica aún mayor entre los países en desarrollo y los industrializados. Aunque no hay duda de que la desigualdad de ingresos y la riqueza puede aumentar en las etapas iniciales del proceso para acceder a tecnología y por ende a modernidad para toda la población.

Los diferentes resultados previstos, sin embargo, demuestran que existen otras variables, en particular, las políticas gubernamentales y los mercados internacionales. De esta manera, por ejemplo, Kelty en su libro Two Bits: The culture significance of free software (2008); propone una reorientación considerable de conocimiento y poder en la sociedad contemporánea, una reorientación de poder con respecto a la creación, difusión, y la autorización de los conocimientos en la era de Internet. Kelty escribe sobre la importancia cultural del Software Libre y por cultura se "refiere a un sistema experimental en curso, un espacio de la modificación y de modulación, de imaginación y de pruebas; la cultura es un experimento difícil de vigilar, que cambia rápidamente y, a veces radicalmente. La cultura como un sistema experimental cruza las economías y los gobiernos, en la red las esferas sociales, y la infraestructura de conocimiento y el poder dentro del cual funciona nuestro mundo de hoy" (2008:10-15).

La visión global del mundo acelera la creación y expansión de las redes, la comunicación de las llamadas formas globales y tecnológicas de ICT. Lo global dibuja una „utopía“ donde el ser humano puede trascender las barreras culturales y lingüísticas para proporcionar a los individuos y los grupos la capacidad de vivir y trabajar en cualquier lugar, permitiendo a las comunidades locales formar parte de la economía mundial de red, supuestamente sin distinción de nacionalidad, raza o religión; desafiando formas de política, estructuras jurídicas y normativas locales dentro y entre las naciones.

La globalización está relacionada con la transformación de la sociedad moderna hacia una sociedad que es articulada al poder del acceso al conocimiento y a la información. El impacto global de la comunicación en nuestra vida cotidiana y las formas en que lo local se ha integrado a lo moderno, visto como símbolo de vida, desarrollo y civilización. El rol del estado no es importante, se presenta como la propuesta de modernidad y civilización neoliberal, son más útiles las organizaciones tecnológicas transnacionales como Silicon Valley en USA o Nokia en Finlandia, porque producen tecnología, conocimiento y poder en un mundo controlado por los mercados transnacionales.

Notas

1. En Global Assemblages (2005), Stephen Collier y Aihwa Ong proponen un acercamiento antropológico que investiga como lo “global” y lo “local” interactúan para construir las condiciones de modernidad y globalización en el mundo contemporáneo. Su libro es una acertada discusión teórica sobre el significado de globalización, tecnología, neoliberalismo, gobernabilidad desde una perspectiva antropológica.
2. Himmanen Pekka, The hacker ethic as the culture of the information age (2004:420), tiene la misma percepción, Ella describe la cultura industrial y su fruto la economía industrial como una creación de la cultura del capitalismo moderno, tomando las notas del famoso texto de Max Weber “The protestant ethic and the spirit of the capitalism” (1904).
3. Castells, Manuel. The network society, 2004, p. 3
4. Boellstorff toma el concepto de comunidades imaginadas de Benedic Anderson (1994); donde se proyecta la idea de que el ser humano imagina su comunidad como parte de su construcción histórica cultural.
5. Boellstorff Tom, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human* , 2008, p. 59
6. Tenemos diferentes tipos de identidades: identidad nacional, identidad social, identidad cultural, identidad política, de clase, familiar, de género, sexual, etc. Todas estas formadas y a través de fronteras simbólicas que permiten su reconocimiento.
7. Todo es posible a través de un avatar, el mismo que es creado y modificado al antojo de su creador. Un avatar es el ingreso o la función dentro del mundo “inworld”. En palabras de Boellstorff: “Everything we do in Real Life has its own virtual counterpart in Second Life” (Boellstorff, 2008: 46)

8. Miller (2006), afirma que otras formas de tecnología como por ejemplo la invención del telégrafo y del teléfono han provocado fantasías en las sociedades, cambios profundos de comportamiento y nuevas formas identitarias.

9. Bio-política es un concepto acuñado por Michael Foucault que contrasta con su tradicional modelo de poder relacionado con soberanía. Bio-poder es utilizado para controlar, regular o hacer más legibles la producción de tecnología, hábitos y prácticas que son controladas por el estado y otros grupos de poder que controlan la tecnología de la comunicación.

10. Lo moderno o la modernidad tiene tendencias de globalización inherentes. El mundo social moderno tiene formas específicas de conocimiento, de intervención tecnológica y de instituciones.

Bibliografía

Boellstorff Tom. 2008, Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human, Princeton, University Press.

Collier, S.J. and A. Ong. 2005, “Global Assemblages, Anthropological Problems”, in: S.J. Collier and A. Ong (eds.) Global Assemblages: Technology, Politics, and Ethics as Anthropological Problems, Malden, MA: Blackwell.

Castells, Manuel (ed.) 2004, The network society, a cross-cultural perspective.

Himmanen Pekka, 2004. “The hacker ethic as the culture of the information age”, en: Castells, Manuel (ed). The network society, a cross-cultural perspective.

Kelty, Christopher. 2008, Two Bits, The culture significance of free software.

Miller Daniel and D Slater. 2006, The internet: An Anthropological approach, Oxford and New York Berg.

Miller Daniel, Horst Heather. 2006, The Cell phone: An Anthropology of communications, Oxford and New York Berg.

Trujillo Patricio. 2009, Looking at the other side: everyday life on the Ecuadorian Putumayo frontier. Master Thesis, Stockholm University.

Vicente Rafael. 2003. The cell phone and the crowd: messianic politics in the contemporary Philippines, Duke University.

Descargar el artículo en [PDF]