

**Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales**

**Cibercultura:**

**Una aproximación conceptual al Otaku en la red**

**Gaia Online**

**Gabriela Méndez**

**Mayo 2010**



## **Una aproximación conceptual al estudio del Otaku<sup>1</sup> en la red Gaia Online<sup>2</sup>:**

### **1. En términos generales:**

En el siguiente ensayo académico se presentarán las diversas entradas teóricas que cimentan la estructura, enfoque y metodología de la investigación: “Análisis socio-técnico del animé: Una aproximación al fan Otaku en la red Gaia Online”.

Contextualizando al presente trabajo es importante destacar que su objetivo es estudiar a la construcción del fan Otaku en la red Gaia Online, y de esta manera, dar cuenta de las representaciones y sentidos que éste grupo de personas configura a partir de la acción e interacción en dicha la red.

En este sentido, esta investigación busca dar cuenta de dichas representaciones culturales desde un enfoque socio-técnico; el mismo que, ontológicamente nos permiten hablar de seres humanos –Otakus-, redes –Gaia Online- y sociedades -su cultura- híbridamente construidas, las mismas que funcionan y tiene sentido en las interacciones técnicas y sociales.

Para entender estos argumentos es importante mencionar que este trabajo pretende analizar a los fenómenos ciberculturales desde un enfoque culturalista CTS, el cual, define los límites epistémicos específicos de la propuesta, así como su lectura y comprensión.

Cabe destacar que, cuando hablamos de estos fenómenos es necesario aceptar que la tecnología está directamente relacionada con la vida humana e influye en ella con

---

<sup>1</sup> Es el fan de manga y animé. Dicho fan fuera de Japón en muchas ocasiones interactúa en mundos virtuales con otros Otakus, generando redes sociales en las que se reproducen prácticas, discursos y representaciones culturales específicos; los cuales, establecen una suerte de cultura localizada y propia materializada en la interacción en la red.

<sup>2</sup> Gaia Online es una red que se caracteriza por haberse estabilizado como una comunidad virtual norteamericana para Otakus fuera de Japón, fundada el 18 de febrero de 2003. Esta red ha sido pensada y construida en base al animé y la cultura popular japonesa.

mucha fuerza. En ese sentido, es evidente la necesidad de comprender a la tecnología como un “factor esenciales para comprender a la sociedad y la cultura”. (Medina, 200: 71)

“La diferencia entre ciencia y sociedad se desacralizó y se la colocó al nivel de los resultados humanos, como un producto sociocultural” (Medina, 2000: 74)

Es importante precisar que la relación entre la tecnología y la sociedad es algo que no podemos desconocer, ya que, dicha tecnología se encuentra en cada rincón de la vida humana y social; media a las comunicaciones, las relaciones sociales, afectivas, culturales, intelectuales e incluso amorosas.

Para Levy la cibercultura es vista como un sistema socio-técnico-cultural, compuesto por un complejo sistemas de redes (Levy, 2007: prologo IX) que se interrelacionan e influyen entre sí. Dichas redes se caracteriza por tener sus propios agentes, prácticas y reglas definidas en relación al contexto al que corresponden: “Los entorno de un sistema socio-técnico-cultural son materialistas, simbólicos y organizativos” (Levy, 2007: prologo X)

El autor hace hincapié al hecho de que las máquinas están directamente relacionadas con la sociedad y la cultura. Uno de sus argumentos principales es que las técnicas e innovaciones son imaginadas, fabricadas y reinterpretadas por los hombres y para los hombres. Por eso, la tecnología constituye a la humanidad, en conjunción con los sistemas sociales, el lenguaje, las prácticas, normas e instituciones.

Al estudiar al fenómeno Otaku como un sistema cibercultural que se teje en los entornos de un sistema socio-técnico, es necesario dar cuenta los pilares conceptuales en los que se cimenta esta postura. Por eso, en el debate teórico de la presente tesis, es importante como antecedente epistémico dar cuenta de la noción de sistema con el que nos posicionamos.

En ese sentido, se entenderá a la sistémica desde un enfoque constructivista el cual se cimenta en “una teoría de la observación...sobre las representaciones que nos remiten

a los modos de entendimientos y de comunicación, mediante los cuales se construye la realidad del mundo” (Lebenswelt;1998)

Desde ésta postura conceptual no existe una realidad definida que sea objetiva e infranqueable; ya que ésta se produce gracias a la interacción de todas las partes que configuran a dicho sistema, generando emergencias puntuales y realidades diversas.

Cabe destacar que desde ésta entrada epistémica es necesario hablar sobre la autoreferencia, la misma que, da cuenta del sesgo cognitivo de los actores estudiados, y por consiguiente, de los modelos mentales que norman y median un tipo de actuación y representación del mundo. El tomar en cuenta a la autoreferencia permite identificar la manera en que los diversos sujetos están construyendo, cuáles son sus sentidos, criterios de funcionamiento, y por consiguiente, determinan la manera cómo se privilegian discursos, representaciones y actuaciones.

Por otro lado, al hablar de sistema podemos abordar o aproximarnos a la noción de red (un sistema) misma que no equivale a la suma de sus partes, porque cada interacción genera emergencias puntuales y tipos de realidad. Por consiguiente, el estudio de la red Gaia Online y del fan Otaku será abordado conceptual y metodológicamente desde un enfoque constructivista relativista; el cual, a través de su conexión con la sistémica y la fenomenología, nos permite entender a los fenómenos localizadamente, en relación con y en constante co-construcción<sup>3</sup>.

A través de este enfoque se propone leer a los fenómenos sociales desde una lectura socio-técnica, misma que, permitirá evidenciar las relaciones implícitas e híbridas entre el mundo de social y lo tecnológico. Por ese motivo, dicha perspectiva, afianzada por la teoría actor-red y el constructivismo relativista, serán el esqueleto ontológico y metodológico de la presente investigación. Con esto, se pretende dejar de lado a los principios y categorías universales de la sociología de lo social, los cuales buscan precisar un modelo sustentable para explicar a los fenómenos y definir categorías esencialistas; por el contrario, se plantea centrar al estudio en la sociología de las

---

<sup>3</sup> Entre lo humano y tecnológico.

asociaciones, para así entender a la ciencia como una representación de la realidad y no como la verdad por sí misma generada por las interacciones, discursos y prácticas suscitados en un sistema o rede determinada.

Este enfoque permitirá visibilizar o comprender que no existe una sola verdad, sino que por el contrario, todo puede ser leído desde diversas perspectivas de inscripción social. En ese sentido, para la presente investigación es indispensable dejar de ser intérpretes de la sociedad, y permitir que los actores hablen desde su contexto y posición.

Para entender la propuesta epistémica de esta investigación es importante contextualizar brevemente las bases de los estudios socio-técnicos; mismos que, nace a partir de la deconstrucción del proyecto de la modernidad y su proceso de división binaria.

Cabe destacar que el pensamiento moderno surge gracias a los trabajos de René Descartes, el mismo que se basa en el surgimiento de la razón y la consolidación de ciencia. Este proyecto se encarga de polarizar a lo social de lo natural; generando la división del mundos en binarios dicotómico; los cuales, construyeron parámetros de realidad como las nociones de: lo moderno/pre-moderno; lo ilustrado/lo salvaje, lo humano/lo no humano, etc.

“La modernidad nos hace creer que hay una disociación entre naturaleza y sociedad, ahí radica la promesa de la modernidad: mostrarnos a la sociedad disociada de la naturaleza” (Latour, 2007)

Por ese motivo, el pensamiento moderno separa a los híbridos sociales y los encasilla en parámetros polarizados que definen a principios universales “que explican al mundo”. Esta manera de entender a la ciencia diferencia y divide a los sujetos de los objetos, colocando a los primeros en el plano de los sociales y a los otros en el de lo material. Es decir, que desde una mirada funcionalista, los fenómenos deben ser identificados -naturales o sociales- y separados, para que éstos sean correctamente

estudiados en base a sus competencias y características específicas: Los objetos no forman parte de lo social y viceversa.

Para conseguir eso, lo moderno adopta a la traducción y la purificación como el conjunto de prácticas que definen un tipo de conocimiento<sup>4</sup> y la ubicación de los diversos sucesos en polos dicotómicos.

“La primera, está compuesta por seres diferentes, híbridos, donde se produce la combinación entre lo natural y lo cultural; la segunda, crea dos zonas ontológicas, humanos y no-humanos, establece una partición entre un mundo natural y una sociedad con intereses y desafíos previsibles y estables”. (Latour, 2007:10)

Esta posición epistémica legitimó a ciertas maneras de ver al mundo y por consiguiente de generar conocimiento; sin embargo, para Bruno Latour, Bijker, Callón y otros representantes de la escuela francesa, las propuestas teóricas inscritas en éste tipo de sistema son muy válidos pero limitadas, por eso, proponen entender a la ciencia de manera diferente a la propuesta cartesiana, lineal y acumulativa adoptada a partir del siglo XIX. Los autores nos incitan a buscar una alternativa que nos permita enlazar estos dos mundos de manera simétrica y localizada.

Por ese motivo, para abordar la investigación planteada debemos salirnos de los límites epistémicos de la modernidad que nos cajanegrizan la manera de hacer ciencia y de estudiar a la sociedad; y por consiguiente, nos limita a unos márgenes normativos que nos invisibilizan a otras maneras de entender al mundo.

El abordar este enfoque teórico me permitirá analizar al mundo Otaku fuera de los estereotipos y perspectivas nomológicas. Por eso, la presente investigación no se centrará en la descripción de los límites exteriores de la caja negra, sino en el estudio de la red localizado de su historia, significaciones y sentidos.

En base a lo anteriormente mencionado es “imposible realizar distinciones *a priori* entre 'lo tecnológico', 'lo social', 'lo económico' y 'lo científico” (Hughes, 1986; Bijker, Hughes

---

<sup>4</sup> En una suerte de orden del discurso focultiana.

y Pinch, 1987). Por ese motivo, es importante entender que la tecnología, el conocimiento y la razón (sea cual sea) no actúan de manera separada de la sociedad; sino que por el contrario estas van de la mano.

Considero que estudiar a los fenómenos fuera de la polarización moderna nos permitirá comprender simétricamente a otras realidades, otros discursos, otras prácticas; y por consiguiente, podremos entender a otros sujetos e identidades sociales. Es decir, abordaremos a la sociedad, sus actores y fenómenos como híbridos que conviven entre lo social y lo natural, que tienen construcciones y realidades no universales con características particulares, localizadas e históricamente posicionadas.

Para entender esto es importante definir desde Latour y Michel Serres el concepto de los híbridos, los cuales son reconocidos como cuasi-objetos, que no tienen un espacio definido ni en lo social ni en lo científico exclusivamente, no son del todo sujetos ni del todo cosas, tiene de ambas, y de ninguna específicamente (Latour,2007); y por consiguiente, no son únicos ni generalizantes.

Los híbridos “son composiciones y asociaciones de elementos heterogéneos, pertenecientes tanto a la esfera de lo humano como a la esfera de aquello que llamamos lo artificial, lo no-natural, aquello que es construido socialmente y que no corresponde a la esfera de la ‘naturaleza de las cosas...” (Vercelli. Tesis-18 nota a pie)

En ése sentido es importante entender que lo técnico es socialmente construido y lo social es tecnológicamente construido (Bijker, 1995:273). Es importante destacar que la sociedad está constituida por diversos ensambles que son sociales, naturales y técnicos al mismo tiempo.

En ese sentido podemos decir que un “enfoque socio-técnico reconstruye analíticamente tanto el momento dónde los artefactos tecnológicos (los objetos) son partes constitutivas de las relaciones sociales, políticas, económicas; como a su vez, el momento en que estas diversas relaciones se materializan en artefactos tecnológicos.

Es decir, analiza cómo las tecnologías son construidas socialmente y cómo las sociedades son construidas tecnológicamente.” (Vercelli. Tesis-16)

Es así que salirnos del margen epistémico de la modernidad nos permite entender que no existe una manera de ser “normal”, y por consiguiente las diferencias racial, social y cultural no son universales determinados; sino que por el contrario, son la evidencia de la existencia de diversos sistemas, construcciones sociales y comportamientos sociales.

En ese sentido, podemos entender al Otaku como ese otro que no encaja en las normas de socialización, de espacio, de tiempo, de representación, o interacción de la sociedad. El comportamiento y construcción sociales del fan están directamente mediado por la tecnología; y por consiguiente, debe ser entendida como una red híbrida fuera de las concepciones modernas.

Es decir que la presente propuesta conceptual se afianzará en el concepto de simetría, es decir, es esa posibilidad de salir de los *a priori* y por el contrario, estudiar internamente a la estructura para ver qué y hasta qué punto puede hablar de verdad o falsedad. Cabe destacar que para el desarrollo de ésta investigación retomaremos las propuestas conceptuales de Bloor, Latour y Bijker; mismas que, nos permitirán entender a la simetría como esa posibilidad de pensar a la hibridez como la co-relación de la tecnología con la sociedad y con el ser humano.

Como dijimos anteriormente ésta división entre naturaleza y sociedad definió un paradigma que se ensambló en base a la noción de un pensamiento “normal” determinista sobre las nociones de sujeto, de tecnología, de cultura, de sociedad, y por consiguiente, también sobre la manera de desenvolverse en la realidad; sin embargo, desde un enfoque constructivista social, es posible pensar desde la simetría, y visibilizar otro tipo de comportamientos e interacciones; así como, conocer a esas otredades culturales, raciales, económicas y sociales.



En este sentido, el fan Otaku puede ser considerado como ese otro híbrido que tiene prácticas, discursos, identidades y representaciones mediadas por lo social y lo natural; dichas características de este fan, no necesariamente calzan con la idea de sujeto normal “universal y purificado”, planteado desde la modernidad: el Otaku no encaja en los parámetros lineales de socialización y construcción de la sociedad.

Según este enfoque se puede considerar al fan Otaku como un híbrido tecno-social, como un producto de la simetría entre la tecnología y la sociedad. La convergencia de estas características, antes polarizadas, ahora constituyen a la comunidad, la red y la “realidad”<sup>5</sup> Otaku.

Cabe destacar que desde esta postura conceptual, en ésta investigación planteo entender al fan otaku como un híbrido que es construido y habita una red específica; la cual tiene actores que se interrelacionan, comunican y entienden por medio de los intermediarios y traducciones.

Para reforzar al concepto de híbrido planteo utilizar la categoría de Cyborgs, desarrollado por Donna Haraway. Desde ésta postura conceptual podemos entender al otaku como un organismo cibernético, híbrido entre la máquina y lo humano. El otaku será entendido como una criatura de realidad social y ficción; los mismos que buscan salir de los eternos binarios: mente/cuerpo; hombre/mujer; humano/animal; sociedad/naturaleza, entre muchos otros, que son producto de la Modernidad.

“Un cuerpo cyborg no es inocente, no nació en un jardín; no busca identidad unitaria, y por lo tanto genera dualismos antagónicos sin fin, se toma en serio la ironía” (Haraway, 1991:309)

La ironía del *cyborg* dibuja la idea de identidades móviles sin esencia, capaces de reconstruirse, de crear nuevas e infinitas relaciones y conexiones, de montarse y desmontarse sin que exista ninguna arquitectura natural que obstaculice el diseño.

## 2. ¿Cómo se ensambla la red Gaia Online?

---

<sup>5</sup> Subjetivo a cada red, la realidad solamente es una representación.

Después de haber precisado teóricamente la necesidad de enmarcarse en una red y de analizar las particularidades de un sistema determinado, considero importante hablar sobre la red que se va a estudiar y su ensamblaje desde una perspectiva teórica.

Para eso retomaremos unos conceptos de la teoría actor-red, los cuales nos permitirán mapear a la red e identificar los actores e interacciones que la configuran a la red Otaku estudiada. Cabe destacar que Bruno Latour asegura que los híbridos se sitúan, actúan y se transporta en una red por medio de la traducción. Por eso, en éste mundo híbrido, los Otakus ontológicamente se construyen y habita una malla definida y localizada, en donde interactúan y se construyen a sí mismos.

Desde esta perspectiva teórica, podemos entender a “red como ese hilo de Ariadna de historias mezcladas” (Latour, 2007: 18). En ese sentido, una red implica la existencia de diversos recursos que se concentran en algunos lugares y conectan conexiones entre lugares. La tecnología y la sociedad son entendidas como redes de asociaciones, en donde discursos y prácticas construyen lo que entendemos por artefacto.

Por otro lado, parafraseando a Callon y de manera más concreta, se puede entender a la red como el espacio en donde interactúan humanos y no-humanos. Mismos que se interrelacionan y comprenden unos con otros gracias a la traducción. (Callon. 1992) "Una red puede estar formada por la agregación de todos estos poli-céntricos actores-red, entre los cuales los intermediarios circulan y vinculan unos a otros." (Callon. 1992:83)

Para que una red consiga tener asociaciones, negocie y genere fenómenos en la sociedad, es necesario que los actores de ésta se interrelacionen entre sí por medio de la traducción de intermediarios. Por eso, teóricamente podemos entender a los intermediarios, actores y a la traducción como:

Según Callón intermediario es todo lo que se pone en circulación en una red; éstos pueden ser físicos, humanos, no humanos, simbólicos, representativos; también pueden ser prácticas, conocimientos, habilidades (1992:74).

Podemos decir que los intermediarios son los elementos que se transportan de un lado a otro y le dan sentido común a los diversos actores de la red. " Un intermediario es cualquier cosa que pasa de un actor a otro, y que constituye la forma y la sustancia de la relación construida entre ellos tenemos actores que se reconocen entre sí en interacción. (Callon. 1992:74-5)

Por otro lado "por actor entendemos a cualquier entidad capaz de asociar a los intermediarios, que definen y construyen un mundo poblado de otras entidades, a las que otorgan una historia y una identidad, calificando las relaciones entre ellas." (Callon. 1992:79)

El actor es aquel que se puede apropiarse de los intermediarios, genera asociaciones y traducirlos hacia los otros actores de la red. Cabe destacar que, el actor se convierte en mediador que pone en circulación a los intermediarios y se auto constituyen en actor-red. Mediadores son "actores dotados de la capacidad de traducir lo que transportan, de redefinirlo, de redespalarlo, y también de traicionarlo". (Latour: 120-121).

"Un actor es un intermediario con el atributo de poner a los otros intermediarios en circulación " (Callon. 1992:80). Cabe destacar que cuando Latour hace referencia a los actores que conforman una red plantea salirse de la dicotomía sujeto/ objeto, humano/no humano; ya que en éste contexto todos éstos generan asociaciones, y por tanto, influyen directamente en la construcción de la red y su manera de entender a su "realidad".

En ese sentido el ser no humanos no implica de ninguna manera ser inertes, pasivos o sin agencia porque su existencia es indispensable en el ser ontológico de la red. "Los

re-descubiertos no-humanos no pueden ser separadamente de los humanos y su sociedad" (Supryy,2005: 14)

Después de entender a los actores e intermediarios que componen a una red, es necesario entender la manera en que dichos elementos interactúan y se relacionan, para eso abordaremos el concepto de traducción; mismo que se define como: el proceso por el cual se re-codifica a los intermediarios y se consigue una interacción y entendimiento en la red localizada. La traducción sirve para generar alianzas, cajanegrizar discursos/prácticas y conseguir ampliar a la red.

### **3. ¿Cuáles son los sentidos y discursos que construye el fan Otaku sobre sí mismo y sobre la red Gaia Online?**

Cuando hablamos de representaciones y sentidos sobre la red Gaia Online necesitamos retomar la propuesta conceptual de Bijker, y dar cuenta de que en un determinado espacio existen diferentes grupos relevantes con significados y nociones diversas, mismas que deben ser negociadas y discutidas, para establecer o consensuar sentidos que definen lógicas, sentidos y tipos de funcionamientos.

Para dar cuenta de esos sentidos estabilizados es necesario deconstruir y geologizar a la red, de esa manera, podremos identificar a los grupos sociales relevantes-el grupo Otaku- y su flexibilidad interpretativa, y por consiguiente, identificar cuáles fueron los discursos, prácticas y procesos que le dieron el sentido actual a la red Gaia Online.

"El desarrollo tecnológico puede ser visto como un proceso social, no como un proceso autónomo. Los grupos sociales relevantes son los portadores de ese proceso" (Bijker, 1995:48) Los diferentes grupos sociales relevantes atribuyen distintos sentidos a los artefactos. A partir de esta multiplicidad de visiones, socialmente situadas, aparecen tantos artefactos como visiones de los mismos.

El concepto de 'flexibilidad interpretativa' "explica" la existencia de distintos artefactos (Bijker, 1995:77), mismas que determinan el funcionamiento y no funcionamiento de un artefacto determinado. Cabe destacar que cuando se habla de clausura se hace referencia al proceso de negociación que directa o indirectamente va estabilizando

sentidos, y por consiguiente, el 'pluralismo' sobre los artefactos decrece." (Bijker, 1995:86)

Por otro lado, desde este enfoque conceptual debemos retomar el principio 'technological frame', el mismo que desde el constructivismo, es identificado como un concepto que se refiere a la estructura generada por interacciones. Es por eso que un marco tecnológico es un espacio heterogéneo que acoge significaciones y parámetros de los diversos miembros de los grupos sociales relevantes.

Esta propuesta teórica nos permitirá deconstruir a la red, ver cuales son sus grupos relevante, sus significaciones y negociaciones que estabilizan sentidos comunes, y determinan tipos de funcionamiento y de representación social.

De manera específica esta tesis realizará su mayor reflexión sobre los sentidos que el Otaku ha dado a la red Gaia Online, para eso es indispensable identificar sus significaciones, y por consiguiente, este trabajo busca dar cuenta de la representación que limitan la cultura Otaku, sus actuaciones y significaciones.

Es importante destacar que la representación es una traducción materializada de signos y sentidos; y por lo tanto, está mediada por discursos concretos que definen ciertas prácticas sociales (Hall;2001: 1). No se puede entender a una traducción (representación) desde una perspectiva generalizada; su análisis debe ser particularizado ya que la representación está mediada por discursos e imágenes específicas, con significaciones e implicaciones puntuales en un contexto definido.

La cultura popular japonesa genera significados y significaciones compartidas que surgen o son intercambiados en "el proceso de interrelación social; los cuales, regulan conductas, prácticas y maneras de relacionarse con el mundo" (Hall; 2001: 4). Es decir, que en un contexto definido, el animé juega una suerte de tótem<sup>6</sup> (Durkheim; 2003) que se posiciona como una marca social, define identidades, actúa como una etiqueta colectiva y abarca a un grupo de personas, prácticas y discursos sociales.

---

<sup>6</sup> En relación a la propuesta de Durkheim en su texto *Las Formas Elementales de la Vida Religiosa*, en la que cuenta la historia de los tótems culturales y sus implicaciones de identidad.

Este es el esqueleto conceptual con el que se pretende construir a la presente investigación, el mismo que determinará su lectura, metodología y comprensión. Desde estas categorías pretendemos generar discursos en los que se puedan pensar a la realidad desde un enfoque híbrido y no moderno, el mismo que me permitirá hablar de otras realidades como el mundo Otaku en la red Gaia Online, sin estar sujetos a principios nomológicos o estereotipados.

### **Biografía:**

- Bijker, W.P., Hughes, T.P. & Pinch, T. (Eds.) (1987), *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, Cambridge: M.I.T. Press
- Bijker W.E. y Law, J., Eds. (1992), *Shaping Technology/Building Society. Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bloor, D. (1976/1992), *Conocimiento e imaginario social*, Barcelona: Gedisa, 1998.
- Butler, Judith (2002). *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. México: Paidós
- Callon, M. (1998), *Redes tecno-económicas e irreversibilidad*. En Revista Redes, 17, pp. 83-126. Bernal, Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes
- Contreras, Pau (2004). *Me llamo Kohfam. Identidades Hacker: una aproximación antropológica*. Barcelona: Editorial Gedisa
- De Ugarte, D. *Breve historia del análisis de redes sociales*, en versión HTML, [http://www.deugarte.com/gomi/historia\\_del\\_analisis\\_de\\_redes\\_sociales.pdf](http://www.deugarte.com/gomi/historia_del_analisis_de_redes_sociales.pdf)
- GOFFMAN, Ervin 1959 *The presentation of self in everyday life*, Garden City NY, Doubleday.
- Hacking, I. (1998), *Representar e intervenir*, Barcelona: Paidós, 2001.
- Hall, S. (2001). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London: Sage Publications.
- Haraway, Donna. (1991). "Manifiesto para *cyborgs*: ciencia, tecnología y feminismo socialista a fines del siglo XX", En Donna Haraway; *Ciencia, Cyborgs y Mujeres*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Hine, Christine (2000). *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications.
- Latour, B. (1987), *Ciencia en acción*, Barcelona: Labor, 1992.
- Latour, B. (1991), *Nunca hemos sido modernos: ensayo de antropología simétrica*, Madrid: Debate, 1993.

- Latour, B (2008), *Reensamblando lo social*, España, Edit. Paidós
- Lévy, P. (2007), *Cibercultura: informe al Consejo de Europa*, Barcelona, Edit. Anthropos.
- Lévy, Pierre (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Editorial Paidós
- Medina, E. (1989), *Conocimiento y sociología de la ciencia*, Madrid: CIS/Siglo XXI.
- Rheingold, H. (1991), *Virtual Reality*. New York: Simon & Schuster.
- Rheingold, H. (1993), *La comunidad virtual: mentes grupales populares*, USA, Edit. Gedisa, Addison-Wesley Reading.
- Rheingold, H. (2004), *Multitudes inteligentes: la próxima revolución social*, Barcelona, edit. Gedisa.
- Thomas, H. (2008), *Estructuras cerradas vs. Procesos dinámicos: trayectorias y estilos de innovación y cambio tecnológico*. En Hernán Thomas y Alfonso Buch (Eds.), *Actos, actores y artefactos: Sociología de la Tecnología*, pp. 217-262, Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Thomas, H., Versino, M., Lalouf, A. (2004), *La producción de artefactos y conocimientos tecnológicos en contextos periféricos: resignificación de tecnologías, estilos y trayectorias socio-técnicas*. V ESOCITE, (CD), Toluca: UAEM.
- Turkle, S. (1984), *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (1984), *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.
- Vercelli, A. (2002, 16 de diciembre), *Creative Commons y la profundidad del copyright*. Disponible en <http://www.arielvecelli.org/ccylpdc/>
- Vercelli, A. (2004), *La conquista silenciosa del ciberespacio: Creative Commons y el diseño de entornos digitales como nuevo arte regulativo en Internet*. Disponible en <http://www.arielvecelli.org/lcsdc.pdf>
- Vercelli, A. (2007), *La co-construcción de tecnologías y regulaciones: análisis socio-técnico de un artefacto anti-copia de Sony BMG*. Revista Espacios, 3, 5-30.
- Vercelli, A. (2008), *La gestión de derechos en el entorno digital: análisis socio-técnico sobre las regulaciones de derecho de autor*. Revista Derecho y Nuevas Tecnologías, 2. Disponible en <http://www.rdynt.com.ar/2008-1/vercelli.pdf>
- Vercelli, A. (2008, 3 de abril), *Repensando los bienes comunes: análisis socio-técnico sobre la construcción y regulación de los bienes comunes*. Versión 1.1 Disponible en <http://www.bienescomunes.org/archivo/rlbc-1-1.pdf>
- Wallace, P. (2001), *La psicología de Internet*, Barcelona, Edic. Paidós Ibérica.