

Universidad de Puerto Rico
Recinto de Río Piedras
Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Psicología

Cibercultura – PSIC 5000

Heidi J. Figueroa Sarriera, PhD

3 créditos

Salón REB 122

Viernes 1:00 a 3:50

<http://cursocibercultura.net>

heidi.figueroa@upr.edu

figueroa.sarriera@gmail.com

<https://sites.google.com/site/heidijfigueroasarriera/>

Oficina: Salón del SPMI

miércoles de 10:00 a 4:00

CIBERCULTURA

Descripción

Este curso a nivel subgraduado examina los debates contemporáneos en torno a la cibercultura, o la cultura emergente a partir de la tecnología como medio de comunicación e información. La discusión se desarrolla a partir de tres ejes de reflexión: el espacio electrónico como lugar de escritura/lectura, las formas de incorporación (*embodiment*) y el cuerpo social que resulta de la hibridación humano-máquina.

Ley ADA

Los estudiantes con necesidades especiales deberán visitar la Oficina de Asuntos para la Persona con Impedimento (O.A.P.I.) <http://estudiantes.uprrp.edu/impedimentos/impedimentos.php>, para orientarse sobre los servicios que ésta ofrece, así como comunicarse con la profesora para realizar los ajustes necesarios de acuerdo a las especificaciones de la Ley ADA durante las primeras dos semanas de clases.

Objetivos del curso

Objetivos de adquisición de información y destrezas de conceptualización:

A través del curso los/as estudiantes:

1. Se familiarizarán con las conceptualizaciones contemporáneas en torno al ciberespacio como espacio de producción cultural a través del ejercicio de la escritura y la lectura en medio digitalizado.

2. Identificarán las destrezas de comunicación, estructuras organizativas, economías de la escritura/lectura electrónica y las metáforas que median el diseño tecnológico contemporáneamente.
3. Analizarán trabajos investigativos y propuestas conceptuales para examinar la centralidad del cuerpo y la transformación del imaginario corporal a partir del desarrollo tecnológico.
4. Examinarán una variedad de enfoques teóricos sobre el tema de la autonomía o agencia del sujeto en el contexto de las relaciones sociales en el llamado ciberespacio o entornos virtuales.
5. Discutirán en torno a los debates asociados a la formulación de la biopolítica en Occidente en el contexto de la globalización, el rol de las tecnologías emergentes en este contexto. Especial atención se dará a los debates sobre vigilancia y control social, así como a las formas de resistencia que se posibilitan.

Objetivos de destrezas en el manejo de los llamados nuevos medios en los procesos de comunicación:

A través del curso los/as estudiantes:

1. Discutirán los aspectos básicos de la lectura y escritura del hipertexto para identificar diferencias y similitudes con la escritura del texto convencional.
2. Participarán en intercambios sociales online (blogs, redes sociales, plataformas de entorno virtual) con modalidad sincrónica y asincrónica para identificar los aspectos básicos de este tipo de relación comunicativa y sus diferencias o semejanzas con la interacción cara a cara.
3. Desarrollarán destrezas para el diseño donde se integre texto, imagen, animación y sonido para la producción de un proyecto multimedios en torno a una temática asociado a cibercultura.

Objetivos de cambio de actitudes, intereses y valores:

A través del curso los/as estudiantes:

1. Se familiarizarán con diversos aspectos éticos en el uso de las tecnologías emergentes.
2. Examinarán algunos mecanismos de participación democrática utilizando las nuevas tecnologías para promover el amplio acceso a distintas poblaciones.
3. Desarrollarán un interés en la defensa de los derechos del ciudadano tanto en el ciberespacio como en la comunidad geográfica a la que pertenecen.

Método

Estrategias Instruccionales

1. Conferencias
2. Demostraciones: juego de roles y construcción de la persona en ambientes virtuales con y sin avatares
3. Discusiones en equipos de trabajo
4. Talleres orientados al desarrollo de destrezas tecnológicas, formas de acceso y manejo de información.
5. Presentaciones electrónicas

Estrategias de Evaluación

1. Debates online (30 pts.)

Debates sobre aspectos metodológicos y políticos de la investigación en temas de cibercultura. Se utilizará la plataforma: <http://spmiupr.wordpress.com/> y se formarán tres grupos de discusión. Cada uno de estos desarrollará una de las siguientes líneas de debate:

- a. ¿Qué ventajas y desventajas provee la entrevista online en contraste con la entrevista cara a cara? Se utilizará como punto de partida la lectura: *Boxers or Briefs? Pepsi or Coke? In-Person or Online? A New Debate*. Por Bruce Crandall, [http://www.decisionanalyst.com/publ art/aneuwbate.dai](http://www.decisionanalyst.com/publ_art/aneuwbate.dai)
- b. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la observación online? ¿Cuáles son los issues éticos asociados a la observación online? Se utilizará como punto de partida el artículo: *Observation of Online Communities: A Discussion of Online and Offline Observer Roles in Studying Development, Cooperation and Coordination in an Open Source Software Environment* por Sladjana V. Nørskov & Morten Rask, <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1567/3225>
- c. ¿En qué consiste la controversia alrededor del tema de data mining y el derecho a la privacidad? Se utilizará como punto de partida el artículo: *Browser Beware: Washington Weighs Online Consumer Privacy* por Steven Gray, <http://content.time.com/time/nation/article/0,8599,2059237,00.html>

2. Diario (30 pts.)

Con el propósito de conocer las formas en las que las tecnologías de información y comunicación en su amplia variedad están asociadas a la vida cotidiana, cada estudiante realizará un diario que deberá ser entregado el último día de clases. Este diario deberá ser escrito en un medio electrónico (tableta, “smartphone” o computadora), deberá integrar imagen y sonido. El documento final deberá poder verse a través de un “browser” o navegador. En otras palabras deberá ser un documento web HTML con los enlaces relevantes a otros files. Al final del diario se debe incluir una reflexión sobre los contenidos del mismo.

3. Presentación electrónica (20 pts.)

Se generarán cinco equipos de trabajo para desarrollar y exponer solo la base conceptual del proyecto del curso. La misma debe contener lecturas asignadas en este curso, así como lecturas adicionales relevantes al proyecto. Además, debe contener una argumentación coherente sobre la necesidad que atiende al proyecto basada en evidencia. La presentación debe incluir formato multimedia y debe haber espacio para la participación crítica de la audiencia.

4. Desarrollar un proyecto de participación ciudadana utilizando nuevas tecnologías. (20 pts.)

Cada equipo de trabajo generará un proyecto en su forma final o como “prototipo” según sea el caso tomando en consideración el alcance del proyecto, su nivel de complejidad y el tiempo disponible. Los requisitos básicos son:

- a. Entregar una propuesta en la fecha prevista (favor de referirse al [formato adjunto](#))
- b. El proyecto debe tener un interés cultural, social, político o económico.

Sistema de calificación:

Se sumarán todos los puntos al final y se adjudicará la nota de acuerdo a la siguiente escala:

100-90% = A

89-80%= B

79-70%= C

69-60%= D

59-0%= F

Otros requisitos del curso:

1. Se espera que el o la estudiante asista puntualmente a clases en forma presencial y virtual, en los casos que así sea requerido. Se estará utilizando el entorno virtual, *Inmersive Terf*. (Más información en <http://3dicc.com/terf-product-details/>).
2. Las lecturas asignadas debe ser leídas con anotaciones antes de cada clase.
3. Los trabajos asignados deberán entregarse en la fecha señalada. No se admitirán trabajos fuera de fecha.

Bosquejo temático

- I. Introducción al concepto de “cibercultura”. (6 horas¹)
 - A. Trasfondo histórico del desarrollo del Internet.
 - B. Tendencias en el estudio de la cibercultura desde la década de los ‘80s.
 - C. Cibercultura en el contexto de la militarización de la vida social.
 - D. Cibercultura y la industria del entretenimiento.
 - E. Relevancia de las diferencias culturales y geopolíticas para el diseño tecnológico.
 - F. Implicaciones de las tecnologías emergentes para las instituciones educativas.

- II. Espacio y ciberespacio en la cultura digital. (12 horas)
 - A. Ciberespacio
 1. Trasfondo histórico del concepto de “ciberespacio”.
 2. Consideraciones filosóficas en torno al concepto de espacio.
 3. Corrientes críticas en el estudio del ciberespacio.
 - B. El ciberespacio como espacio de escritura/lectura.
 1. La escritura como *techne*: reorganización del pensamiento con marcas ordenadas sobre una superficie.

¹ Estas horas en el bosquejo temático se refieren la cantidad de tiempo que se dedicará a cada unidad en reuniones en el salón de clases, adicional se requerirá tiempo adicional para actividades especiales que no puedan ser realizadas dentro del horario de clases; por ejemplo, conferencias virtuales, reuniones de equipos de trabajo online, discusiones en blogs. También se coordinarán talleres de adiestramiento fuera del horario de clases, asistir a estos será opcional pero muy recomendable.

2. Características del proceso de mecanización de la escritura.
3. Hipertexto y multimedia: la expansión del concepto de escritura.
 - a. Historia del hipertexto y características principales de la escritura y lectura del hipertexto.
 - b. Hipertexto y teoría postestructuralista.
 - c. Nuevas tecnologías y el debate sobre el canon literario.
 - d. El fin del Autor y el debate del *copyright* y el derecho de autor en el ciberespacio.
4. Niveles del espacio visual de la escritura en el medio electrónico.
 - a. Formas estructurales: códigos, etiquetas, tópicos, metadatos, archivos y directorios.
 - b. Aspectos "duros" (*hard*) y "suaves" (*soft*) de la escritura electrónica.
 - c. Economías de la escritura electrónica: emoticones, acrónimos, *encryptión*.
5. La relación entre escritura y memoria.
6. Metáforas de la escritura electrónica y sus implicaciones.

III. Controversias alrededor del cuerpo en el ciberespacio. (12 horas)

- A. El ciberespacio como lugar de inmersión: presencia y telepresencia
 1. El cuerpo como red *off/online*.
 2. El concepto de "realidad aumentada" (*augmented reality*).
 3. Fenomenología y *embodiment*.
- B. El imaginario cyborg como metáfora cultural.
 1. Desestabilización de las fronteras corporales: hibridez, desplazamiento y fragmentación.
 2. Juego de roles e identidades alternas.
 3. El debate sobre identidad vs. identificaciones.
 4. La construcción y reinscripción de las diferencias de género y sexualidad.
 5. Las formas de articulación de las diferencias étnicas en el ciberespacio.
 6. Relaciones de poder en el ciberespacio.
- C. El debate en torno a la autonomía o agencia del sujeto
 1. Interaccionismo simbólico.
 - a. La presentación de *self* en el ciberespacio.

2. El énfasis causalista entre el medio y la conducta social.
 - a. El impacto del medio electrónico sobre la conducta social.
 - b. La Teoría de la Acción vs. el enfoque causalista del modelo conductista.
 - c. La Teoría del Actor-Red: la transgresión de la frontera natural/social en el régimen disciplinario del saber en la Modernidad.

IV. Ciberespacio como espacio social. (12 horas)

- A. Nuevas socialidades en el medio electrónico.
 1. Comunidades virtuales.
 2. Social media o redes sociales.
 3. Laboratorios Procomún
- B. Tecnologías emergentes y biopolítica.
 1. Participación democrática y la acción ciudadana.
 2. *Blogging*, redes sociales y periodismo ciudadano.
 3. Debates sobre territorialización, control, vigilancia y libertad de expresión.
 4. Literacia y brecha digital
 5. “Código abierto” (Open Source) y *copyleft*.
 6. Formas de crítica y resistencia ciudadana.
 - a. Hackerismo
 - b. *Smart mobs*
 - c. Protesta y *hashtags*
 - d. Arte electrónico y *performances*
 - e. *Tactical media* interceptando arte, teoría crítica, tecnología y activismo político

Lecturas Asignadas²

Unidad y Temas	Lecturas
<p>I. Introducción al concepto de “cibercultura”.</p> <p>A. Tránsito histórico del desarrollo del Internet.</p> <p>B. Tendencias en el estudio de la cibercultura desde la década de los ‘80s.</p> <p>C. Cibercultura en el contexto de la militarización de la vida social.</p> <p>D. Cibercultura y la industria del entretenimiento.</p> <p>E. Relevancia de las diferencias culturales y geopolíticas para el diseño tecnológico.</p> <p>F. Implicaciones de las tecnologías emergentes para las instituciones educativas.</p>	<p>Sterne, Jonathan (2006). The Historiography of Cyberculture. En David Silver y Adrienne Mssanari (eds.) <i>Critical Cyberculture Studies</i>. New York-London: New York University Press, pp. 17-28. http://sternetworks.org/HistoriographyofCyberculture.pdf</p> <p>Ardevól Elisenda (). Cibercultura: un mapa de viaje. Aproximaciones teóricas para el análisis cultural de Internet. http://www.scribd.com/doc/91671004/Elisenda-Ardevol-Cibercultura</p> <p>Mantel, Barbara (Nov.2009). Terrorism and the Internet. Should Web Sites that Promote Terrorism be Shut Down? <i>CQ Researcher</i>, 129-153. http://www.sagepub.com/upm-data/36306_6.pdf</p> <p>Silver David y Marwick, Alice (2006). Internet Studies in Times of Terror. En David Silver y Adrienne Mssanari (eds.) <i>Critical Cyberculture Studies</i>. New York-London: New York University Press, pp. 47-54.</p> <p>Aarseth, Espen (2006). How We Became Postdigital: From CyberStudies to Game Studies. En David Silver y Adrienne Mssanari (eds.) <i>Critical Cyberculture Studies</i>. (pp. 37-46).New York-London: New York University Press.</p> <p>Rivas Alfredo (Dic., 2013). Artificios del Intelecto: escenarios poshumanos, autopoiesis de la máquina y mentes incorporadas en nuevos paradigmas de inteligencia artificial. <i>Teknokultura. Revista de cultura digital y movimientos sociales</i>. Monográfico biopolítica y cibercultura. <i>10</i> (3), 667-691. http://teknokultura.net/index.php/tk/article/view/160</p> <p>Best, Curwen (2008). <i>The politics of Caribbean Cyberculture</i>. NY: Palgrave Macmillan. http://en.bookfi.org/book/1156606</p> <p>Perani, Leticia (maio,ago., 2010). Communication and entertainment in cyberculture: rethinking the relationsbetween the ludic, cognition and technology. <i>Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação</i>, <i>13</i> (2). https://www.academia.edu/1466591/Communication_and_entertainment_in_cyberculture_rethinking_the_relations_between_the_ludic_cognition_and_technology</p> <p>10 Emerging Educational Technologies and How They Are Being Used Across the Globe. http://www.opencolleges.edu.au/informed/features</p>

² Todas las lecturas están disponibles online a través de ZOTERO – <https://www.zotero.org/> - dropbox, y/o sus respectivos websites.

Unidad y Temas	Lecturas
	<p>/the-ten-emerging-technologies-in-education-and-how-they-are-being-used-across-the-globe/#ixzz2qaucwcx9</p>
<p>II. Espacio y ciberespacio en la cultura digital. Ciberespacio</p> <p>A. Trasfondo histórico del concepto de “ciberespacio”.</p> <p>B. El ciberespacio como espacio de escritura/lectura.</p>	<p>Werthein, Margaret & (1999). Is Cyberspace a Spiritual Space? . <i>Cybersociology Magazine</i>, Issue 7: Religion Online: Techno-Spiritualism. http://www.cybersociology.com/issue_7_religion_online_techspiritualism/index.html</p> <p>Bolter, Jay David (2001). The Electronic Book. En <i>Writing Space. Computers, Hypertext, and the Remediation of Print</i>. (pp. 77-98) London: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. http://www.case.edu/affil/sce/authorship/bolter.pdf</p> <p>Landow, George (1992). Hypertext and Critical Theory. En <i>Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology</i>. (pp.2-34). Baltimore: The Johnhopkins Press Ltd.</p>
<p>III. Controversias alrededor del cuerpo en el ciberespacio. (12 horas)</p> <p>A. El ciberespacio como lugar de inmersión: presencia y telepresencia.</p> <p>B. El imaginario cyborg como metáfora cultural.</p> <p>C. El debate en torno a la autonomía o agencia del sujeto.</p>	<p>Hillis, Ken (1999). Space, language and metaphor. En <i>Digital Sensations. Space, identity, and embodiment in Virtual Reality</i>. (pp. 133-163). Minneapolis: University of Minnesota Press.</p> <p>Donna Haraway (1991). A Cyborg Manifesto Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. En <i>Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature</i>. (pp.149-181) New York; Routledge. http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/articles/donna-haraway-a-cyborg-manifesto/</p> <p>Figueroa Sarriera, Heidi (2006). Connecting the selves: Computer-Mediated Identificacion Processes. En David Silver y Adrienne Mssanari (eds.) <i>Critical Cyberculture Studies</i>. (pp. 97-106) New York-London: New York University Press. http://www.scribd.com/doc/51418763/Connecting-the-Selves-Computer-Mediated-identification-processes</p> <p>Zhao, Schanyang (2003). Toward a Taxonomy of Copresence. <i>Presence: Teleoperators and Virtual Environments</i>. 12 (5) 445-455. http://www.temple.edu/ispr/prev_conferences/proceedings/2001/Zhao.pdf</p> <p>Germonprez, M., Pallud, J., Monod, E. (2011). Technology Embodiment: The Contribution of Heidegger's Phenomenology . Proceedings of JAIS Theory Development Workshop .Sprouts: Working Papers on Information Systems, 11(152). http://sprouts.aisnet.org/11-152</p> <p>Dolezal, Luna (2009). The Remote Body: The</p>

Unidad y Temas	Lecturas
	<p>Phenomenology of Telepresence and Re-embodiment. <i>Human Technology. An Interdisciplinary Journal of Humans in ICT Environments</i>. 5 (2), 208-226. https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/2705/HT_2009_v05_n02_p208_226.pdf?sequence=1</p> <p>Bayne, S. (2004). The embodiment of the online learner. In R. Atkinson, C. McBeath, D. Jonas-Dwyer & R. Phillips (Eds), <i>Beyond the comfort zone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference</i> (pp. 105-115). Perth, 5-8 December. http://www.ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/bayne.html</p> <p>Miller, Hugh (1995). The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman of the Internet. Paper presented at Embodied Knowledge and Virtual Space Conference Goldsmiths'College, University of London. http://www.dourish.com/classes/ics234cw04/miller2.pdf</p> <p>Bullingham, Liam y Vasconcelos, Ana C. (2013). The presentation of self in the online world': Goffman and the study of online identities. <i>Journal of Information Science</i>.</p> <p>Bullingham, Liam (2010). <i>What Would Goffman Think About Furrries?: Persona Adoption and Identity Masking in blogs and Second Life</i>. A study submitted in partial fulfilment of the requirements for the degree of Master of Arts in Librarianship at The University of Sheffield. http://dagda.shef.ac.uk/dispub/dissertations/2009-10/External/LBullingham_Bullingham_090125096.pdf</p> <p>Kaptelinin, V. (1996). Activity theory: Implications for human-computer interaction. En B.A. Nardi (Ed.), <i>Context and consciousness: Activity theory and human computer-interaction</i> (pp. 103-116). Massachusetts: MIT Press. http://ebookbrowse.net/kaptelini-implications-activity-theory-pdf-d439668855</p> <p>Law, John. Actor Network Theory and Material Semiotics. version of 25th April 2007. http://www.heterogeneities.net/publications/Law2007A_NTandMaterialSemiotics.pdf</p> <p>A Brief Summary of Actor Network Theory por davidbanks, Dec 2, 2011, at 08:03 am http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/12/02/a-brief-summary-of-actor-network-theory/</p>
<p>IV. Ciberespacio como espacio social. (12 horas)</p> <p>A. Nuevas socialidades en el</p>	<p>History of online social network, EBSCO Host Connection. http://connection.ebscohost.com/technology/social-networking-sites/history-online-social-networks</p> <p>Mazarella, Sharon (ed.) (2005). <i>Girl Wide Web: Girls, the Internet, and the Negotiation of Identity</i></p>

Unidad y Temas	Lecturas
<p>medio electrónico.</p> <p>B. Tecnologías emergentes y biopolítica.</p>	<p><i>(Intersections in Communications and Culture: Global Approaches and Transdisciplinary Perspectives)</i>. http://en.bookfi.org/book/1163539</p> <p>Papacharissi, Zizi (ed.) (2011). <i>A Networked Self. Identity, Community, and Culture on Social Network Sites.</i> (Part III, pp. 185-318). New York: Routledge.</p> <p>Figueroa Sarriera, Heidi (2006). <i>Cibercultura y prácticas de resistencia.</i> Revista Javeriana. Mondo Digital. https://www.academia.edu/1575867/Cibercultura_y_practicas_de_resistencia</p> <p>Figueroa Sarriera, Heidi (2013). <i>El cuerpo del domus entre dos siglos desde el discurso tecno-psicológico.</i> <i>Nómadas. Revista Universidad Central de Colombia.</i> 38, 445-455. https://www.academia.edu/4351405/EL_CUERPO_DEL_DOMUS_ENTRE_DOS_SIGLOS_DESDE_EL_DISCURSO_TECNO-PSICOLOGICO</p> <p>Estalella, Adolfo; Rocha, Jara y Lafuente, Antonio (2013). <i>Laboratorios de procomún: experimentación, recursividad y activismo.</i> <i>Teknokultura. Revista de cultura digital y movimientos sociales.</i> Monográfico biopolítica y cibercultura. 10 (1), 21-48. http://teknokultura.net/index.php/tk/issue/view/5</p>

Bibliografía General³

- A Brief Summary of Actor Network Theory » Cyborgology. (n.d.). Retrieved January 17, 2014, from <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/12/02/a-brief-summary-of-actor-network-theory/>
- Aceti, Lanfranco. (2009, August 28). The Normalization of the Cyborg: From Futuristic Artistic Expression of Mutilation to Daily Aesthetic Beauty (Lanfranco Aceti) - Academia.edu. Retrieved April 6, 2011, from http://sabanciuniv.academia.edu/LanfrancoAceti/Papers/232740/The_Normalization_of_the_Cyborg_From_Futuristic_Artistic_Expression_of_Mutilation_to_Daily_Aesthetic_Beauty
- Agar, J., J. (2003). *Constant Touch: A Global History of the Mobile Phone*. Darby, PA: Diane Publishing Co.
- Aikman, G. G., & Souheaver, G. T. (2008). Use of the Personality Assessment Inventory (PAI) in Neuropsychological Testing of Psychiatric Outpatients. *Applied Neuropsychology*, 15(3), 176–183. doi:10.1080/09084280802324283
- Alonso Rozo, J. (2012). Miguel del Fresno: Netnografía. *Comunitania. Revista Internacional de Trabajo Social Y Ciencias Sociales*, (3), 93–96. doi:10.5944/comunitania.3.6
- Andrews, R., & Haythornthwaite, C. (2007). *The SAGE Handbook of E-learning Research*. SAGE Publications.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity At Large: Cultural Dimensions of Globalization* (1st ed.). Minneapolis: Univ Of Minnesota Press.
- Arango Pinto, Luis Gabriel. (2006). ¿Cómo abordar los entornos virtuales de interacción social? Ejemplo de una aproximación metodológica para el estudio de los usos afectivos de las charlas sincrónicas por Internet. In *IX Congreso IBERCOM*. Sevilla-Cádiz. Retrieved from <http://alojamientos.us.es/cibercom/pdf/ArangoPintoLuisGabriel.pdf>
- Ardèvol, E., Bertran, M., Callén, B., & Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital - Revista de pensamiento e investigación social*, 1(3), 72–92.
- Aronowitz, S., Conference. (1996). *Technoscience and cyberculture*. New York [u.a.: Routledge.

³ Estas y otras referencias bibliográficas se encuentran en https://www.zotero.org/groups/cibercultura_psic5000

- ASCILITE 2004: Bayne - the embodiment of the online learner. (n.d.). Retrieved January 16, 2014, from <http://www.ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/bayne.html>
- Bachen, C., Raphael, C., Lynn, K.-M., McKee, K., & Philippi, J. (2008). Civic engagement, pedagogy, and information technology on web sites for youth. *Political Communication*, 25(3), 290–310.
doi:10.1080/10584600802197525
- Baer Mieses, A., López, P., Francescutti, P., & García de Madariaga, J. M. (n.d.). *Nuevas tecnologías y movimientos sociales: un análisis con jóvenes madrileños*. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2141860>
- Balmory, M. (1981). Marie Balmory. L'Homme aux statues. Freud et la faute cachée du père. (Paris: Grasset, 1979), 282 pp. (Reviewed by Ruth Leys). *Journal of the History of the Behavioral Sciences*, 17(3), 434–438. doi:10.1002/1520-6696(198107)17:3<434::AID-JHBS2300170316>3.0.CO;2-2
- Balsamo, A. M. (1996). *Technologies of the gendered body: reading cyborg women*. Durham [u.a.: Duke Univ. Press.
- Barak, A., Boniel-Nissim, M., & Suler, J. (2008). Fostering empowerment in online support groups. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1867–1883.
- Barglow, R. (1994). *The crisis of the self in the age of information: computers, dolphins, and dreams*. London; New York, NY: Routledge.
- Barry, A. (2002a). Making the Active Scientific Citizen.
- Barry, A. (2002b, September). Making the Active Scientific Citizen. This paper was presented at 4S/EASST conference, “Technoscience, citizenship and culture”, University of Vienna, 28-30.
barry_active_scientific_citizen-1.pdf. (n.d.).
- Bassett, E. H., & O’Riordan, K. (2002). Ethics of Internet research: Contesting the human subjects research model. *Ethics and Inf. Technol.*, 4(3), 233–247.
- Batra, N. D. (2008). *Digital freedom: how much can you handle?* Lanham: Rowman & Littlefield.
- Bauerlein, M. (2011). *The digital divide*. New York, NY: Jeremy P. Tarcher.
- Beaulieu, Anne. (2004). Mediating Ethnography: Objectivity and the making of Ethnographies of the Internet. *Social Epistemology*, 18(2-3), 139–163.
- Bedolla, L. G. (2006). *The Civic Engagement of Immigrant Youth: A Pilot Study*.

- Bell, D. (2006). *Cybercultures: critical concepts in media and cultural studies*. London; New York: Routledge.
- Bell, D. (2007). *Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. London; New York: Routledge.
- Bell, D., & Kennedy, B. M. (2007). *The Cybercultures reader*. London; New York: Routledge.
- Benedikt, M. (1991). *Cyberspace: first steps*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Bennett, A., & Eglash, R. (2013). Robótica cultural: sobre las imbricaciones entre la identidad y la autonomía en personas y máquinas. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital Y Movimientos Sociales*, 10(2). Retrieved from <http://teknokultura.net/index.php/tk/article/view/120>
- Best, C. (2008). *The politics of Caribbean cyberculture*. New York: Palgrave Macmillan.
- Best, Curwen. (2008). *The Politics of Caribbean Cyberculture | Curwen Best | digital library Bookfi*. Palgrave Macmillan. Retrieved from <http://en.bookfi.org/book/1156606>
- Bijker, W. E., Hughes, T. P., & Pinch, T. J. (1987). *The Social construction of technological systems new directions in the sociology and history of technology*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Bimber, B. (2000). The Study of Information Technology and Civic Engagement. *Political Communication*, 17, 329–333. doi:10.1080/10584600050178924
- Biopolitica: orígenes de un concepto. (n.d.). *Filosofía Contemporánea*. Retrieved from <http://filosofiacontemporanea.wordpress.com/2009/11/05/biopolitica-origenes-de-un-concepto/>
- Bolter, J. D. (1984). *Turing's Man: Western Culture in the Computer Age* (1 edition.). The University of North Carolina Press. bolter.pdf. (n.d.). Retrieved from <http://www.case.edu/afil/sce/authorship/bolter.pdf>
- Borrero, A. T. (2005). Nuevas tecnologías y Psicología. Una perspectiva actual. *Apuntes de Psicología*, 23(3), 321–335.
- Boyer, K. (2006). Introduction: Gender, Space and Technology. *ACME: An International E-Journal for Critical Geographies*, 5(1), 1–8. Boyer.pdf. (n.d.-a). Retrieved from <http://www.acme-journal.org/vol5/Boyer.pdf>
- Brahm, G., & Driscoll, M. (1995). *Prosthetic territories: politics and hypertechnologies*. Boulder: Westview Press.
- Braidotti, R. (1996). Cyberfeminism with a difference. Retrieved September 2, 1999, from http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm
- Brand, S. (1987). *The Media Lab: inventing the future at MIT*. New York, N.Y.: Viking.

- Brunson, L., & Valentine, D. (2010). Using Online Tools to Connect, Collaborate and Practice. *Global Journal of Community Psychology Practice*, 1(2), 1–8.
- Bueno García, J. S. (2012). Sujetos, redes virtuales e intercambios swinger. Retrieved from <http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/handle/10819/584>
- Buesa, C. B. (n.d.). Las redes sociales como recurso colectivo en el ciberespacio. Retrieved from <http://www.educacionmediatica.es/comunicaciones/Eje%204/Carlos%20Bus%C3%B3n%20Buesa.pdf>
- Bukatman, S. (1993). *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Durham: Duke University Press.
- Bullingham, L., & Vasconcelos, A. C. (2013). “The presentation of self in the online world”: Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*, 39(1), 101–112. doi:10.1177/0165551512470051
- Bullingham, Liam. (n.d.). *What Would Goffman Think About Furies?: Persona Adoption and Identity Masking in blogs and Second Life*.
- Burka, L.P. (1993). A Hypertext of Multi-User Dimensions. Retrieved July 7, 2010, from <http://www.aka.org.cn/Magazine/Aka4/interhisE4.html>
- Buzan, D. S. (2004, March 12). I was not a lab rat. *The Guardian*. Retrieved from <http://www.guardian.co.uk/education/2004/mar/12/highereducation.uk> c12.pdf. (n.d.). Retrieved from http://www.syros.aegean.gr/users/tsp/conf_pub/C12/c12.pdf
- Castells, M. (2010a). *End of millennium*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Castells, M. (2010b). *The information age: economy, society and culture*. Oxford, England: Wiley-Blackwell.
- Castells, M. (2010c). *The power of identity: second edition with a new preface*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Castells, M. (2012). *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age*. Chichester: Polity Press.
- Castells, M., & Annenberg Research Network on International Communication. (2009). *Mobile communication and society: a global perspective*. Cambridge, Mass.; London: MIT Press.
- Center for Democracy & Technology | Keeping the Internet Open, Innovative and Free. (n.d.). Retrieved January 18, 2014, from <https://www.cdt.org/>
- Cherny, L., & Weise, E. R. (1996). *Wired women: gender and new realities in cyberspace*. Seattle, Wash.; [Emeryville, CA]: Seal Press ; Distributed to the trade by Publishers Group West.

- Chow-White, P. A., Chee, F., & Smith, R. K. (2011). Data Mining User Generated Content: Transforming Play and Leisure in Online Social Gaming into Business Analytics. *SSRN eLibrary*. Retrieved from http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1926437
- Crary, J., & Kwinter, S. (1992). *Incorporations*. New York, NY: Zone.
- Critical Art Ensemble. (n.d.). Retrieved January 13, 2014, from <http://www.critical-art.net/>
- Critical Art Ensemble, Kurtz, S., Sommer, Lucia, & Holmes, B. (2012). *Disturbances*. London; [N.Y.]: Four Corners Books ; Distributed in North America by Distributed Art Publishers.
- Crystal, D. (2006). *Language and the internet*. Cambridge, UK; New York: Cambridge University Press.
- Cuadros, J. A., Valencia, J., & Valencia, A. (2012). Las tecnologías de la información y la comunicación en entornos de aprendizaje rural como mecanismos de inclusión social. *Actualidades Pedagógicas*, (60), 101–120.
- Cubero, M. J. L., & Sazatornil, J. L. L. (n.d.). Aprendizaje colaborativo en comunidades de práctica en entornos de exclusión social. Un análisis de las interacciones Collaborative learning in communities of practice in contexts of social exclusion. An analysis of the interactions. Retrieved from http://www.revistaeducacion.mec.es/doi/362_166.pdf
- Davies, K. G., & Wolf-Phillips, J. (2006). Scientific Citizenship and good governance: implications for biotechnology. *Trends in Biotechnology*, 24(2), 57–61. doi:10.1016/j.tibtech.2005.12.007
- Delany, P., & Landow, G. P. (1994). *Hypermedia and literary studies*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Deleuze, G. (1990). Society of Control. *Nadir*. Retrieved October 1, 2008, from <http://www.nadir.org/nadir/archiv/netzkritik/societyofcontrol.html>
- Diez, I. M. (2006). Organización (es) emergente (s) en el ciberespacio. Retrieved from http://es.wikieducator.org/images/a/a0/Organizaciones_Emergentes_en_el_Ciberespacio.pdf
- Digital resistance: explorations in tactical media*. (2003). New York; London: Autonomedia ; Pluto.
- Domènech, Miquel, & Tirado, Francisco (Eds.). (1998). *Sociología Simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- DowningLiuKanwisherNeuroPsych01.pdf. (n.d.). Retrieved from <http://web.mit.edu/bcs/nklab/media/pdfs/DowningLiuKanwisherNeuroPsych01.pdf>

- Dreyfus, H. L. (1992). *What computers still can't do: a critique of artificial reason*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Druckrey, T. (1996). *Electronic culture: technology and visual representation*. New York: Aperture.
- Edward Timms and Naomi Segal, Eds. Freud in exile: Psychoanalysis and its vicissitudes. (1990). *Journal of the History of the Behavioral Sciences*, 26(4), 386–388. doi:10.1002/1520-6696(199010)26:4<386::AID-JHBS2300260411>3.0.CO;2-9
- El número de amigos en Facebook, vinculado a un “narcisismo agresivo.” (n.d.). Retrieved March 20, 2012, from http://www.clarin.com/internet/redes_sociales/numero-Facebook-vinculado-narcisismo-agresivo_0_666533545.html
- Electronic Frontier Foundation. (n.d.). *Electronic Frontier Foundation*. Retrieved January 18, 2014, from <https://www.eff.org/>
- Elisenda Ardevol - Cibercultura. (n.d.). *Cibercultura:un mapa de viaje. Aproximaciones para el análisis cultural de Internet*. Retrieved January 16, 2014, from <http://www.scribd.com/doc/91671004/Elisenda-Ardevol-Cibercultura>
- Ellul, J., Wilkinson, J., & Merton, R. K. (1967). *The technological society*. New York: Vintage Books.
- Estalella, A., & Ardèvol, E. (2007). Field Ethics: Towards Situated Ethics for Ethnographic Research on the Internet. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 8(3). Retrieved from <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/277>
- Estalella Fernández, Adolfo, Rocha, Jara, & Lafuente, Antonio. (2013). Laboratorios de procomún: experimentación, recursividad y activismo. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital Y Movimientos Sociales*, 10(1).
- Fainholc, B., & CEDIPROE, F. (n.d.). Pensar una ciudadanía para la sociedad del conocimiento con la formación y práctica del socio constructivismo crítico de las TICs. Retrieved from <http://tyce.ilce.edu.mx/tyce/47-48/62-71.pdf>
- Figuroa Sarriera, H. (2013). Tecnologías de visualización en la investigación neuropsicológica: un estudio caso sobre imaginario corporal. *Athenea Digital - Revista de Pensamiento E Investigación Social*, 13(3). doi:10.5565/rev/athenead/v13n3.1123 . Retrieved from <http://atheneadigital.net/article/view/v13-n3-figuroa>

- Figuroa Sarriera, H., & Sarriera, H. F. (2012). El password nuestro de cada día. (n.d.). *80grados.net*. Retrieved from <http://www.80grados.net/el-password-nuestro-de-cada-dia/>
- Figuroa Sarriera, Heidi. (1997). Netanos y Ciudadanos Cyborgs, un Viaje al “más acá.” *Bordes*, (4/5), 4–18.
- Figuroa Sarriera, Heidi. (1998). Transrealidad del sujeto network. *Bordes*, (6), 28–38.
- Figuroa Sarriera, Heidi. (2009). Aprendizaje, innovación y tecnologías de información y comunicación: implicaciones para la educación superior. *Revista Aristeo*, 75–91.
- Gajjala, R. (2002). An Interrupted Postcolonial/Feminist Cyberethnography: Complicity and Resistance in the “Cyberfield.” *Feminist Media Studies*, 2(2), 177–193. doi:10.1080/14680770220150854
- Godwin, M. (2003). *Cyber rights defending free speech in the digital age*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Grau, I. (2005). *Cultura de uso convergente de nuevas tecnologías de información y comunicación en comunidades escolares*. Universidad de Chile, Chile.
- Gray, C. H. (1996). *Technohistory: using the history of American technology in interdisciplinary research*. Malabar, Fla: Krieger Publ. Comp.
- Gray, C. H., Mentor, S., & Olivares, L. (2013). Ciborgs/poder ciborgs/arte = raza, género, clase. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital Y Movimientos Sociales*, 10(2). Retrieved from <http://teknokultura.net/index.php/tk/article/view/154>
- Guan, S.-S. A., & Subrahmanyam, K. (2009). Youth Internet use: risks and opportunities. *Current Opinion in Psychiatry*, 22(4), 351–356.
- Hafkin, N. (2003). Some thoughts on gender and telecommunications/ICT statistics and indicators. ITU World Telecommunication/ICT Indicators Meeting Geneva, Switzerland.
- Hafner, K., & Markoff, J. (1995). *Cyberpunk: outlaws and hackers on the computer frontier*. New York: Simon & Schuster.
- Hampton, H., Goulet, L. S., Rainie, L., & Purcell, K. (2011). Social networking sites and our lives. Pew Research Center’s Internet & American Life Project. Retrieved from <http://www.pewinternet.org/Reports/2011/Technology-and-social-networks.aspx>
- Hampton, K. N. (2002). Place-Based and IT Mediated “Community.” *Planning Theory & Practice*, 3(2), 228–231.
- Haraway, D. J. (2003). *The Haraway reader*. New York: Routledge.

- Haraway, D. J. (2013). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.
- Haraway, Donna. (1991). A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialit Feminism in the Late Twentieth Century. In *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York. Retrieved from <http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/articles/donna-haraway-a-cyborg-manifesto/>
- Hillis, K. (1999). *Digital sensations: space, identity, and embodiment in virtual reality*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hillis, Ken. (1999). *Digital Sensarions: Space, Identity and Embodiment in Virtual Reality*. Minneapolis-London: University of Minnesota Press.
- Hindman, M. (2008). *The Myth of Digital Democracy*. Princeton University Press.
- How Hashtags and Social Media Can Bring Megacorporations to Their Knees - Jeff Howe - The Atlantic. (n.d.). Retrieved January 13, 2014, from <http://www.theatlantic.com/business/archive/2012/06/how-hashtags-and-social-media-can-bring-megacorporations-to-their-knees/258290/>
- Irwin, A. (2001). Constructing the scientific citizen: Science and democracy in the biosciences. *Public Understanding of Science*, 10(1), 1 –18. doi:10.1088/0963-6625/10/1/301
- Ito, M., O'Day, V. L., Adler, A., Linde, C., & Mynatt, E. D. (2001). Making a place for seniors on the Net: SeniorNet, senior identity, and the digital divide. *ACM SIGCAS Computers and Society*, 31(3), 15–21.
- Jones, R. A. (1999). *The Development of Durkheim's Social Realism*. Cambridge: Cambridge University Press. Retrieved from <http://ebooks.cambridge.org/ebook.jsf?bid=CBO9780511488818>
- Joyce, M. (2010). *Digital Activism Decoded: The New Mechanics of Change*. International Debate Education Association.
- Kagan, C., & Burton, M. (2001). *Critical community psychology praxis for the 21st century*. Citeseer. Retrieved from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.201.1146&rep=rep1&type=pdf>
- Keptelinin, Victor. (n.d.). Activity Theory: Implications for Human-Computer Interaction. In *Context and Consciousness. Activity Theory and Human-Computer Interaction* (pp. 103–116). Cambridge- London: The MIT Press. Retrieved from <http://ebookbrowse.net/kaptelini-implications-activity-theory-pdf-d439668855>
- Koh, J., & Kim, Y.-G. (2003). Sense of virtual community: A conceptual framework and empirical validation. *International Journal of Electronic Commerce*, 8(2), 75–94.
- Kroker, A. (1993). *SPASM: virtual reality, android music, and electric flesh*. New York: St. Martin's Press.

- Kroker, A., & Kroker, M. (1996). *Hacking the future: stories for the flesh-eating 90s*. New York: St. Martin's Press.
- Kroker, A., & Weinstein, M. A. (1994). *Data trash: the theory of the virtual class*. New York: St. Martin's Press.
- Landeau, J. A., Westphal, P. D. R., & Macià, J. L. (n.d.). Las comunidades virtuales de usuarios como estrategia para la implicación del usuario en el proceso de diseño del mobiliario urbano. Retrieved from http://aeipro.com/files/congresos/2006valencia/ciip06_0847_0858.1097.pdf
- Landow, G. P., & Delany, P. (1993). *The digital word: text-based computing in the humanities*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Landow, George. (1992). Hypertext and Critical Theory. In *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (pp. 2–70). Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Laurel, B. (1993). *Computers as theatre*. Reading, Mass.: Addison-Wesley Pub. Co.
- Law2007ANTandMaterialSemiotics.pdf. (n.d.). Retrieved from <http://www.heterogeneities.net/publications/Law2007ANTandMaterialSemiotics.pdf>
- Leonardi, C., Mennecozzi, C., Not, E., Pianesi, F. and Zancanaro, M. (n.d.). Designing a Familiar Technology For Elderly People. Retrieved from www.gerontechnology.info/Journal/.../095.pdf
- Lozada, M. (2004). El ciberciudadano: representaciones, redes y resistencias en Venezuela y América Latina. In D. Mato (Ed.), *Políticas de ciudadanía y sociedad civil en tiempos de globalización* (p. 167/180). Caracas: FACES, Universidad Central de Venezuela.
- Lozada Santelis, M. (2013). Cibercultura y democracia: el desafío educativo. *Saber UCV*. Retrieved from <http://saber.ucv.ve/jspui/handle/123456789/4014>
- Mason, J. (2001, December 1). From Gutenberg's Galaxy to Cyberspace: The Transforming Power of Electronic Hypertext. Text.Monograph. Retrieved January 13, 2014, from <https://tspace.library.utoronto.ca/citd/JeanMason/orientation.html>
- Mazzarella, Sharon R. (2005). *Girl Wide Web: Girls, the Internet, and the Negotiation of Identity (Intersections in Communications and Culture: Global Approaches and Transdisciplinary Perspectives)*. New York. Retrieved from <http://en.bookfi.org/book/1163539>
- Meirinhos, M., & Osório, A. (2009). Las comunidades virtuales de aprendizaje: el papel central de la colaboración. Retrieved from <https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/2595>

- Minsky, Marvin. (1980, June). *Telepresence*. Retrieved November 28, 2012, from <http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Telepresence.html>
- Mitchell, W. J. (1996). *City of bits: space, place, and the infobahn*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Montañez, M. V. M., Bernal, B. L., Heredia, M. D. P. G., & Puerto, C. L. (2007). Lo psicosocial desde una perspectiva holística. *Tendencias & Retos*, (12), 177–189.
- Morozov, E. (2011). *The net delusion the dark side of internet freedom*. New York: PublicAffairs.
- Muñoz, G. (2010). Las redes sociales: ¿fórmula mediática contra la soledad y el aburrimiento? *Revista Latinoamericana Ciencia*.
- Nardi Bonnie A. (1996). Activity Theory and Human-Computer Interaction. In *Context and Consciousness. Activity Theory and Human-Computer Interaction* (pp. 7–16). Cambridge, London: The MIT Press.
- Netizens Netbook: Table of Contents. (n.d.). Retrieved January 18, 2014, from <http://www.columbia.edu/~rh120/>
- Nettime - ZKP4. (n.d.). Retrieved January 18, 2014, from <http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/>
- Ninova, M., G. (2008). Comunidades, software social e individualismo conectado. *Athenea Digital*, 13, 299–305.
- Nuevas-rutas-en-la-escritura-y-la-lectura-ciberperiodística_Félix-Arias.pdf. (n.d.). Retrieved from http://cibermensaje.com/wp-content/uploads/2013/09/Nuevas-rutas-en-la-escritura-y-la-lectura-ciberperiodi%CC%81stica_Fe%CC%81lix-Arias.pdf
- Obermayer-SPIE00-AlertWarning-MMWS.pdf. (n.d.). Retrieved from <http://www.interruptions.net/literature/Obermayer-SPIE00-AlertWarning-MMWS.pdf>
- Papacharissi, Z. (2011). *A networked self: identity, community and culture on social network sites*. New York: Routledge.
- Perani, L. (n.d.). Communication and entertainment in cyberculture: rethinking the relations between the ludic, cognition and technology. Retrieved January 16, 2014, from https://www.academia.edu/1466591/Communication_and_entertainment_in_cyberculture_rethinking_the_relations_between_the_ludic_cognition_and_technology
- Pérez Pérez, J. A. (2012). *La investigación: redes sociales virtuales y la bioética*. Retrieved from <http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/handle/10819/837>
- Piscitelli, A. (1998). *Post/televisión: ecología de los medios en la era de internet*. Buenos Aires: Paidós.

- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana.
- Pitts, V. (2004). Illness and Internet empowerment: writing and reading breast cancer in cyberspace. *Health*, 8(1), 33–59.
- Pool, I. de S. (1983). *Technologies of freedom*. Cambridge, Mass.: Belknap Press.
- Porter, D. (1997). *Internet culture*. New York: Routledge.
- Poster, M. (2013). *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Contexts* (1 edition.). Polity.
- Postmes, T., & Brunsting, S. (2002). Collective Action in the Age of the Internet Mass Communication and Online Mobilization. *Social Science Computer Review*, 20(3), 290–301.
- Puerto Rico - 2012 Residential Survey | Connected Nation. (n.d.). Retrieved September 14, 2012, from http://www.connectednation.org/_research/residential-survey/puerto-rico.html#.UFJ_Bhg-Jkg
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Rheingold, H. (2002). *Smart mobs: the next social revolution*. Cambridge, MA: Perseus Pub.
- Rheingold, H. (2012). *Net smart: how to thrive online*. Cambridge, MA: MIT Press. Retrieved from <http://en.bookfi.org/book/1498715>
- Riva, G. (2002). The sociocognitive psychology of computer-mediated communication: The present and future of technology-based interactions. *CyberPsychology & Behavior*, 5(6), 581–598.
- Riva, G., & Galimberti, C. (1997). The psychology of cyberspace: A socio-cognitive framework to computer-mediated communication. *New Ideas in Psychology*, 15(2), 141–158.
- Rivas, A. E. (2013). Artificios del Intelecto: escenarios poshumanos, autopoiesis de la máquina y mentes incorporadas en nuevos paradigmas de inteligencia artificial. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital Y Movimientos Sociales*, 10(3). Retrieved from <http://teknokultura.net/index.php/tk/article/view/160>
- Rose, N. (2000). Community, Citizenship, and the third Way. *American Behavioral Scientist*, 43(9), 1395–1411. doi:10.1177/00027640021955955
- Sánchez Moreno, A. V. (2013). Identidad, territorio y juventud en el espacio virtual. Retrieved from <http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/handle/10819/1201>
- Schiller, D. (1999). *Digital capitalism: networking the global market system*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

- Sclove, R. (1995). *Democracy and technology*. New York: Guilford Press.
- Springer, C. (1996). *Electronic eros: bodies and desire in the postindustrial age*. Austin: University of Texas Press.
- Stabile, C. A. (1994). *Feminism and the technological fix*. Manchester [England]; New York; New York: Manchester University Press ; Distributed exclusively in the USA and Canada by St. Martin's Press.
- Staum, M. (2007). "Race" and Gender in Non-Durkheimian French Sociology, 1893-1914. *Canadian Journal of History*, 42(2), 183.
- Sterling, B. (1993). *The hacker crackdown: law and disorder on the electronic frontier*. New York: Bantam.
- Stone, A. R. (1996). *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Technology Embodiment: The Contribution of Heidegger's Phenomenology - JAIS-TDW-2011_020.pdf. (n.d.). Retrieved from http://sprouts.aisnet.org/1217/1/JAIS-TDW-2011_020.pdf
- Terry, J., & Calvert, M. (1997). *Processed lives: gender and technology in everyday life*. London; New York: Routledge.
- The body and communities in cyberspace: A Mmarcellian analysis. (2004). *Ethics and Information Technology*, 2(3), 153-158.
- The Politics of Caribbean Cyberculture | Curwen Best | digital library Bookfi. (n.d.). Retrieved January 16, 2014, from <http://en.bookfi.org/book/1156606>
- Theory: (n.d.). Retrieved July 7, 2010, from <http://www.comp.lancs.ac.uk/~rouncefi/Theory.html>
- Toward A Taxaomny of Copresence - Zhao.pdf. (n.d.). Retrieved from http://www.temple.edu/ispr/prev_conferences/proceedings/2001/Zhao.pdf
- Tracking your body with technology - CNN.com. (n.d.). *CNN*. Retrieved September 23, 2012, from <http://www.cnn.com/2012/09/21/health/quantified-self-data/index.html>
- UU, E. (n.d.). Grupos de apoyo online. Retrieved from <http://test.elsevier.es/ficheros/sumarios/1/0/1642/52/1v0n1642a13100054pdf001.pdf>
- Virilio, P. (2006). *Speed and politics: an essay on dromology*. Los Angeles, CA: Semiotext(e).
- Virilio, P. (2012). *The Great Accelerator*. Cambridge: Polity Press.

- Walker, D. M. (2010). The Location of Digital Ethnography. *Cosmopolitan Civil Societies: An Interdisciplinary Journal*, 2(3), 23–39. doi:10.5130/ccs.v2i3.1596
- Ward, K. J. (1999). Cyber-ethnography and the emergence of the virtually new community. *Journal of Information Technology*, 14(1), 95–105. doi:10.1080/026839699344773
- Wark, A Hacker Manifesto. (n.d.). Retrieved January 18, 2014, from http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/warktext.html.
- Wertheim, Margaret. (n.d.). Is Cyberspace a Spiritual Space? *Cybersociology*, (7: Religion Online & Techno-Spiritualism). Retrieved from http://www.cybersociology.com/files/7_wertheim.html
- What is Copyleft? - GNU Project - Free Software Foundation. (n.d.). Retrieved January 18, 2014, from <http://www.gnu.org/copyleft/>
- Wilson, Stephen. (2002). *Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology (2002)*. Retrieved from <http://es.scribd.com/doc/8966402/Stephen-Wilson-Information-Arts-Intersections-of-Art-Science-and-Technology-2002>
- Winograd, T., & Flores, F. (2000). *Understanding computers and cognition: a new foundation for design*. Boston, Mass.: Addison-Wesley.
- Zhai, S. (2003). What's in the eyes for attentive input. *Communications of the ACM*, 46(3), 34. doi:10.1145/636772.636795
- Zhao, S., Grasmuck, S., & Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1816–1836.
- Zhao, S. (2003). Toward A Taxonomy of Copresence. *Teleoperators and Virtual Environments*, 12(5), 445–455.
- Ziccardi, G. (2013). *Resistance, liberation technology and human rights in the digital age*. Dordrecht: Springer.

PROYECTO ESPECIAL FORMATO DE PROPUESTA

El documento a ser entregado en la fecha prevista debe contener los siguientes apartados:

1. Nombres del Equipo de Trabajo:
2. Título del Proyecto:
3. Tema:
4. Justificación: (¿A qué necesidad responde? ¿Cómo puede evidenciar esta necesidad?)
5. Objetivos: (¿Qué espera obtener de su proyecto? No deben ser más de tres objetivos.)
6. Marco conceptual (¿Cuáles son sus referentes teóricos? ¿Conoce de alguna investigación o proyecto que ya haya ensayado esta idea? ¿Qué investigaciones o proyectos afines puede reseñar?)
7. Plataforma (Forma material en la que se plasmará este proyecto puede ser en entorno virtual o en espacios territoriales.):
8. Recursos y herramientas:
9. Describa en breves palabras su producto final (puede incluir ilustraciones):
10. Calendario de Trabajo:
11. Lista de bibliografía

Cibercultura- PSIC 5000
Calendario de Trabajo⁴- 2013-2014

Fechas	Unidad	Observaciones
Enero 24 31	Unidad I- Introducción al concepto de “cibercultura”.	El 31 de enero es la fecha límite para: 1. Acceder al prontuario y organizar lecturas en un calendario de trabajo. 2. Cada estudiante debe estar integrado al egroup del curso. <i>31 de enero, será el taller de María de Mater O’Neill- Mapas mentales</i>
Febrero 7 14 21 28	Unidad II- Espacio y ciberespacio en la cultura digital.	<i>febrero 28, será la charla de Rubén Ramírez (Esc. de Comunicación) sobre metadatos.</i>
Marzo 7 14 21 28	Unidad III- Controversias alrededor del cuerpo en el ciberespacio.	El 7 de marzo es la fecha límite para concluir la participación en el blog y será la <i>charla de Dra. Nicole Vélez (Depto. de Psicología) sobre construcción de identidades en el ciberespacio.</i> El 21 de marzo será la presentación electrónica sobre el marco conceptual del proyecto especial y entrega de propuesta a través de dropbox.
Abril 4 11 25 Mayo 2 9	Unidad IV- Ciberespacio como espacio social.	<i>11 de abril, será la charla de Joseph Carroll-Miranda (Facultad de Educación) sobre hackerismo.</i> El viernes 18 de abril no habrá clases debido al receso de Semana Santa. El 9 de mayo es el último día de clases y el día de la entrega del Diario. El 16 de mayo es el día de presentación y entrega del proyecto especial.

⁴ Este calendario podrá ser alterado ante situaciones imprevistas. Adicional a las actividades contempladas en el calendario ser añadirán otras conforme vaya transcurriendo el semestre, tales como actividades online y adiestramientos fuera del horario de clases.